

游戏机

PRACTICAL
TECHNIQUES
FOR GAMES
实用技术

世嘉新机 DREAM CAST ——大揭秘

CARRIER
GALERIANS
HARD EDGE
神机世界 EVOLUTION
ACECOMBAT 3

哥斯拉
JULY
VIRTUA FIGHTER 3TB

星之丘学园——学园祭
LEGAIA 传说
PEN-PEN TRILCELON

R4 RIDGE RACER TYPE 4
凝望骑士R大冒险编
龙长说话

随书赠送游戏新作《莎木》精美海报

ISSN 1008-0600

02



9 771008 060006



A9vg Torajii

扫描不以盈利为目的
献给喜欢UCG的读者

純愛手札

forever with you

傳說樹下的純愛幻想曲

心跳回憶 ~ forever with you ~

Windows95/98 中文版

首批限量珍藏版

10月15日

香港正式發售



济南百乐公司

清清一滴水 源自百乐情

济南百乐公司祝全国人民新春愉快
祝业内人士九九发大财



各种原装模拟机

销售并维修各种电脑板

供应各种游戏机配件及 IC 片

策划并管理各类游乐场

自产各种满天星主机分体 29" , 33" 格斗台



济南百乐公司

董事长 总经理: 陈伟

地址: 山东省济南市解放路 147 号

邮编: 250013

E-Mail: blewaa@public.jn.sd.cn 电话: (0531)6990148 6963415

销售热线: (0531)6990846

传呼: (0531)8935566 呼 7049 联系人: 戴先生 李先生

传真: (0531)6942448

东方神龍

神龍
所向
無敵



首创列车+扑克+滚轮+拼图+集灯+赛狗游戏！玩法简单，功能强！

彩金滚轮

拼图彩金：集完整张美女拼图，可拉拼图彩金。

水果彩金：集满水果灯，可拉水果彩金。

葫芦彩金：中葫芦时，可进行赛狗游戏拉葫芦彩金。

送灯

不定时送灯，最高可达13颗。

开牌方式

可选择 扑克式、滚轮式。

广州大华高科电子有限公司(原名:广州粤武科教仪器厂)

地址:广州市流花路中展里69号

电话:(020)86501826, 86511792, 84897109

传真:(020)86523895

E-Mail:yuewu@public.guangzhou.gd.cn

声 明

原 广州市粤武科教仪
器厂，现正式更名为 广州市
大华高科电子有限公司。

本公司更名后其办公地
址、电话及经营范围不变，感
谢各位新老客户历年来对本
公司的大力支持，我们当继
续努力做得比以前更好！祝
各新老客户新年快乐、生意
兴隆、财源广进！

**年度最佳賺錢利器
再創營業最高峰。**

漂亮寶貝
媚力絕法播
伴您賺切爽

遊戲特色

- 1. 連莊彩金，比倍彩金，射花獎金，Last Chance
- 2. 最高押注電腦軌跡射擊
- 3. 真人美少女對戰，如臨實境
- 4. 遊戲中不定時大牌贈送，押越多送越多
- 5. 遊戲 選擇高雅

1. 每局押底分，最高總分1/5，不足款分可比倍。
2. 吃 碰 槓 一律俱全，完全臨場玩法。
3. (胡牌+風牌)/底分+翻牌*1N
4. 連莊可連續拉彩金，換莊彩金歸零。

龍虎風雲

大滿貫

每8分中滿貫+可換大滿貫，役滿分數可得20分。

超級大滿貫

每6分中滿貫+役滿，每滿一倍滿，役滿即可換
超級大滿貫，役滿分數可得50分。

采蓮大滿貫

僅存可換15分。

發

超級大滿貫

PROTECT YOUR LIFE



广州大華高科電子有限公司

(原名：廣州粵武科教儀器廠)

地址：廣州市流花路中展里69號

電話：(020)86501826, 86511792, 84897109

傳真：(020)86523895

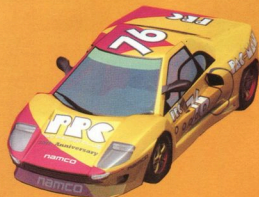
E-Mail: yuewu@public.guangzhou.gd.cn





R4™

RIDGE RACER TYPE 4



读编往来

热点追踪

世嘉新机DREAMCAST大揭秘 4

游戏情报站

MID WAY 全面出击 10

《FF VIII》主题歌王菲演绎 12

新品集锦

CARRIER 14

武侠 16

GALERIANS 17

HARD EDGE 18

神机世界 Evolution 20

ACECOMBAT 3 20

ELECTRASPHERE 21

SILENT HILL 22

TINY TANK: 23

UP YOUR ARSENAL 23

佳作推介

哥斯拉 24

JULY 26

Virtua Fighter 3tb 28

攻略精品

“往海 - Summer Walts - ”

REAL 麻雀 ADVENTURE 32

星之丘学园——学园祭 36

Legaia 传说 41

PEN PEN TRILCELON 44

完全攻略

凝望骑士 R 大冒险编 46

RIDGE RACER TYPE 4 59

戏说游戏

游戏与我的家庭 66

文 / 吴建华

主机风云之雄霸天下 67

文 / 沈剑峰

游戏发售大预言

68

秘技门

70

游戏排行榜

73

非常漫画

74

GAME 画廊

78

玩友沙龙

80



主编：甘肃省科学技术协会
主办：兰州讯安电子自组有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：游戏机实用技术编辑部
地址：兰州市邮政局东南1号信箱

邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长 / 总编：司马
常务副主编：郭和
编辑：李海祥 张翔军 韩洪斌

美术编辑：马如松
电脑操作：顾咏梅
发行经理：马力

编辑部主任：王义
广告部主任：丛国强
发行部主任：张利军

国内标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商临广审字：98-001
邮发代号：54-98

印刷：深圳市机美印刷厂
发行：兰州市邮政局
出版日期：1999年2月20日
定价：人民币12元

《游戏机实用技术》地区发行代理

北京 拟真现代电子 010-64041246 宋 岚
京京书店 01391196420
天津 讯安电子图书经营部 022-28231531 王守义
新兴书店 022-23731393 黄建林
上海 华东书店 021-91997785 滕志康
广州 新世界杂志社广州源发部 020-83801311 欧阳丹
沈阳 中山文化书店 024-24853566 李 伟
重庆 融星电子发行部 023-63632997 陈志勤
海达书店 023-63836322 郑以明
福州 福建文艺书店 0591-3313648 刘德伟
青岛 雪莲书店 0431-4684757
包头 鑫源书店 0472-4168574
秦皇岛 融星书店 0335-3066587
成都 人才书店 01398075844 刘金华
贵阳 众志书店书店部 028-6746143
拉萨 拓原书店 028-6626918 陈德东
桂林 漓江杂志社 0773-3833100
邯郸 邯山区鸿源书店 0310-3038796
唐山 知识书店 01393252702
保定 新华书店 0312-2035042 李新源

太原 威力书刊发行公司 0351-4121595
石家庄 绿荫天云书店 0311-3028585
沧州 时代书社 0317-3034544
西安 天源电子娱乐有限公司 029-3227560 郭强民
宝鸡 宝鸡新华书店发行部 029-7426149 徐建雄
潍坊 报刊零售公司 陈 彤
大庆 东方电器商店 0459-6320827 郑东方
牡丹江 文达书刊发行部 0453-6437647 徐国勋
锦州 开发书店 028-6617085
长春 中外书刊音像发行中心 0431-2731957
杭州 东南图书文雅经营部 0571-9101842 陈曙光
南京 文雅书店 025-5627237 张治光
苏州 友文书社 0512-5111201 刘 勇
无锡 新生书店 0510-2768077 王忠勇
温州 书刊音像发行公司 0577-8329685 李海祥
烟台 烟台书社 0535-6657244 赵国强
淄博 青少年教育书店 0533-2183124 王 波
济南 联合书店 0531-2805199 顾 冰
新乡 金环书店 0373-2030217 段银环

合肥 讯安电子娱乐营销中心 0551-4293971 刘春林
北京 志远书社 0551-4691193 王益南
洛阳 图书音像书刊部 0379-3961454 蓝伟涛
郑州 图书城书店 0371-7647390 郭晓峰
黄冈 黄冈书店 0371-6974321 王玉英
武汉 华中发行部 027-82421448 黄世强
常德 常德文化书刊发行部 027-8282692 张正华
长沙 明镜书店 0731-4446315 李德航
襄樊 长虹书刊发行部 0710-3467385 王汉波
南昌 金利来电子有限公司 0791-6315608 熊文亮
西贡 西贡新报社 0791-8518821 洪 凯
常德 常德书店 0736-7389148 黄 鹰
厦门 文滨书店 6592-2208102 李玉峰
昆明 云南省文联文艺书店 0871-5340109 涂 平
经济书店 0871-4179197 李勇捷
贵阳 黔源书店 0851-5840003 刘玉彩
南宁 南宁电子游戏经营部 0771-3136521 黄兆伟
芜湖 鑫马图书经营部 0553-3859440 张白羽

岁月匆匆。岁月匆匆。在不经意间,1998年就这么悄悄溜走,走的那样洒脱,那样干脆,只留下许多的回忆和思念。

1998年绝对不平凡,我国人民齐心协力战胜了长江特大洪魔,向世界展示了中国人的精神风貌。而大洋彼岸的美国总统克林顿的性丑闻却按下葫芦起来瓢,成为媒体关注的热点。伊拉克总统萨达姆抗拒联合国特委会的核查,也演变为美英等国“沙漠之狐”的空中打击。另外,美国在线收购网景公司并联合太阳公司对抗比尔·盖茨的微软王国,国内四通利方合并美国华渊公司,也都是业界最着的大事。说到电玩业,声势很猛

要数SEGA公司推出DC机,点燃掌上型游戏机战火的关键任天堂公司的彩色GB,而最具悬念的则非SONY公司的PlayStation 2莫属了。12月在上海举行的第三届亚洲“全日本休闲娱乐设备展览会”,由于有关部门的主办和参与而倍受电玩界人士的关注;《上海市文化娱乐市场管理条例》的修订通过,必然引起连锁反应,使经营者的行为更趋规范。

跨进1999年,相信每一个人都会有个美好的愿望。而《北京青年报》登载的一个消息却吸引了我的视线。这篇题为《1999趣味预测》的文章列举了1999年的10件大事,第

五条讲家用电子业游戏的革命又将爆发,家用电子游戏机将从32位元次世代全面跨入64位元次世代;第六条讲SONY、SEGA等大公司纷纷推出自己的便携式掌上游戏机,一场掌上游戏机大战将会爆发。唉,全世界的玩家真是一则喜一则忧,喜的是可以痛痛快快地过瘾,忧的当然是玩家面临的“金融危机”了。

其实,“金融危机”不仅面对玩家,杂志社也必不可免地受到冲击,一方面是因菲林、纸张、油墨等价格上涨而增加了编辑制作的成本,一方面是国内游戏业发展前景的不明朗,作为传媒的杂志社要承受双重压力,办起事来就难免因资金有限而捉襟见肘。面对

读编往来

本期主持人:郭和

■希望国内全彩印的电玩杂志办越好

初次从书报摊上见到贵刊,就深深地被吸引住了,不仅内容丰富,而且设计上也是非常漂亮,希望国内全彩印的电玩杂志办越好!

天津场村87002部队 张伟

文章的内容很好,特别是全彩页和合理的价格。最重要的还是全书无广告(相对而言),但是个别文章内有点乱,希望小编们改正。总而言之,这本杂志我非常喜欢,虽然有一点瑕疵,必竟创刊半年,以后的路还很长,我会全力支持的。

江苏省南京市晓庄师范 李非飞

在许多日日夜夜的苦等中,我终于收了贵刊的几期杂志。我真诚的感谢贵刊,因为内容太棒了,使我玩起来得心应手,痛快至极。此外,还使我更多的了解了国内外游戏业的情况。令我懂得了许多。

笔友 孙金华

承蒙夸奖,承蒙夸奖。“办刊的高起点,编辑制作的高标准,给读者朋友的高回报”,始终是我们的宗旨,如果拿不出高水平的刊物,我们做编辑的会感到汗颜,我们的每一点进步,都归功于读者的鞭策和鼓励,真诚地感谢大家的支持。

■只要书好,定会有许多人买的。

本人是在无意中发见贵刊的,第一眼让我看上去的感觉是非常新颖,建议贵刊努力吸引更多的读者,最好多增加一些彩图,因为当我看完书的时候,总觉得不过瘾。如果必要的话,价格可以升到15元,只要书好,定会有许多人买的。希望贵刊改为月刊,这样我也不用等那么久了。但,希望书的内容和质量可别下降啊!

上海市崇明县城桥镇东门新村 严华
刊登一些家用机的价格,彩图要加插,最好是格斗游戏人物的特写。因为贵刊的价格属于中等,大部分读者都能承受。如果增加内容价格可适当上调,可增到15元或16元。

广东省封开县江口中学 李远森
希望贵刊改出月刊,我想收藏贵刊,希望能出合订本,满足没能买齐贵刊的读者心愿,如果需要的读者较多,贵刊

是否考虑重印一些?如果可以的话,我和周围的朋友都会十分高兴。

河北省石家庄市一十九路箱 宋俊魁

见到贵刊,一种新奇的感觉涌上心头,图片清晰精美,材料充实丰富,有极高的参考价值。以本人三年的GAME经验来说,可说是VERY GOOD!不容易!希望贵刊办越好,至少两年内不涨价。请多报道SS及DC及CAPCOM、SNK情报,好吗?“GAME OVER”!

北京市房山区羊耳峪 王鹏

我们郑重承诺杂志不涨价,我们希望给读者送上的物超所值的有收藏意义的精美刊物。据悉,编辑有改刊和出合订本,精华本的意向,但由于编辑人员较少,心有余而力不足,在此诚恳志同道合的朋友与我们并肩同行,为中国的游戏业和读者朋友尽绵薄之力。

国内某些游戏类杂志涨价的传闻，我们坚持不涨价的承诺。总编说，要对玩家负责，要为中国游戏业负责，通过精打细算，压缩内部开支，消化涨价因素。现在，编辑部的几部电话有的已经加了密，打长途不象以前那样过于自由了；用过的打印纸也要留下来翻过去再用一遍。据说编辑们也要搬家了，从黄金楼层搬去“顶天立地”（底层和顶层！）。噢！房租是省下来了，不知有没有电

梯呀？否则真是繁重的脑力劳动加沉重的体力锻炼，众同仁只有私底下叫苦了哇！

如果你是游戏的铁杆玩家，如果你喜欢《游戏机实用技术》这本物超所值的全彩印刷刊物，如果你理解编辑们危若垒卵的紧迫处境，请你直接向杂志社订阅吧：一来你直接订阅与在外面零买的花费并没有增加，还可参加抽奖；二来杂志社免费为你挂号邮寄，不会出现缺少赠送大幅彩画的不愉快；三来你会获赠最新出版的全彩印《电子娱乐》杂志。而我们编辑部在与你建立直接而密切的联系外，也可以回收更多的资金，从而使《游戏机实用技术》这本具有收藏价值的高品味杂

志更新水平。

没想到吧？你的举动关系到《游戏机实用技术》的发展呢！你一举而三得，何乐而不为？！

当你看到这一期《游戏机实用技术》时，一定欣喜地发现杂志又有了新的改版，又增加了玩家喜爱的内容，是的，“求新、求变，始终替读者着想，踏踏实实地奉献”，就是我们的宗旨。

相约九八，再约九九。让我们在的一年里互相报一个平安，道一声祝福。在新春佳节大红灯笼的辉映下携手同行。

■多增加游戏攻略和最新游戏介绍。

贵刊资讯非常充实，请改为月刊，希望能增加经典游戏攻略与资料，多登一些新游戏介绍，以及游戏机的发展趋势。

湖北省沙市市实验中学 夏 雨

贵刊各方面都非常出色，但有一些不足之处，要多增加大幅游戏彩图，这样才过瘾。另外，再多增加一些攻略，尽量详细一些。

辽宁省沈阳市纺织轻工学校 关 博

建议多增加《佳作推介》和《攻略精品》的内容，赠送的彩画再大一些，再鲜艳一些。

云南省昆明市云南亚太商务培训学校 余宾涛

第四期《游戏机实用技术》实在是大棒了，介绍了许多SEGA最新主机Dreamcast的软件，配上对应的图片，令人大饱眼福，充分发挥了彩印杂志

的威力，各机种的比例也较协调，给读者全方位的享受，希望多刊登现在流行的大众感兴趣的疾速，比如DC近况。

浙江省杭州市第十四中学高二(4)班 陶 普 男 18岁

不小心，替陶普改了名，首先向你道歉。由于玩家沙龙改版，龙长阿鹏托我在此为你平反。奉上这本杂志，你尽可骄傲地让班上的玩友看(笑)。我们十分重视每个读者的来信和建议，有什么想法尽管说出来，本期热点追踪中，我们全面介绍了DC机及其发售情况；在秘技门里，我们还介绍了DC拆机的秘技，目的是让读者多了解DC的内部结构，玩家不至于有了DC先拆一把过瘾吧？我们一直在增加游戏攻略和新游戏介绍的内容，其它栏目的编辑都有意见了呢！

■多开辟读者交流的园地

贵刊实用性确实挺大，各方面都很好，可在一些方面不太理想。游戏业界的信息应再多一些，与读者的沟通再多一些，象***杂志那样，不过千万别学他们的广告呀！！

河北省沧州市第五中学 范泽阳

封面上多一些著名动画片上的人物如《蓝球飞人》，我地区的学生很喜欢这些画面，内容上多增加新出的游戏软件及游戏攻略知识，对了，多开一些读者热线。

山东省滨州教育学院美术系 耿 家

应及时透露业界的内幕消息，登出的秘技还不能满足我的胃口，希望能增加，并刊出删刊，希望加强“谈”与“编”之间的联系，使贵刊成为我国电玩杂志中的优秀一页。

福建省内山山市志园新村 吴凌文

贵刊应该给我们这些看客留一块互相交流的园地，不仅让我们增长游戏知识，也让贵刊有据可查。另外，赠送的彩画能否大一些？加厚一倍亦可出增刊或合订本之类，最重要的一点是要有自己的特色。

北京航空航天大学 沈剑峰

首先感谢沈剑峰同学的来稿，你可以在“戏说游戏”栏目中找自己的文章印成铅字与别人交流的感觉(笑)！其实我们早就想开这块“自留地”，只是苦于缺乏稿件，而编辑们

又都被自己的一堆事搞得焦头烂额(大冬天来的火？莫不是水平不够?)，在此呼吁请读者朋友在提出建议的同时，能够动手(笔)写一些文章寄给我们，共同建设自己的“家園”。这期的“秘技门”栏目增加了篇幅，玩家们可将自己的秘技写出来与大家共享。其实，我们好想与读者朋友多一些联系，多一些沟通呀！期待着你们的来信。

《游戏机实用技术》第四期订阅抽奖名单(20名)

宋俊魁(河北省石家庄市)	王 一(辽宁省葫芦岛市)	刘 越(辽宁省沈阳市)
余 浩(湖北省武汉市)	王 鹏(北京市房山区)	王良杰(浙江省平阳县)
陈 旭(云南省昆明市)	周建科(广东省怀集县)	胡 朔(北京市朝阳区)
陶 普(浙江省杭州市)	黄泽海(广东省揭阳市)	张国夫(北京市学院南路)
王 飞(重庆市渝中区)	牛振华(安徽省合肥市)	喻 星(江西省南昌市)
徐 康(黑龙江哈尔滨市)	江 松(四川乐山市)	刘万宇(江苏省南京市)
张伟(天津市塘沽)		韩 冲(湖南省常德市)

欢迎订阅《游戏机实用技术》

单 价：12元，全年订购：72元
汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱
游戏机实用技术杂志社收
热线电话：0931-8659190 8668378



Dreamcast

世嘉新机 DREAMCAST 大揭秘

本刊香港记者 / 卓志成

自1998年5月21日世嘉公司在“SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE”发布会上，正式宣布 DREAMCAST 新一代电视游戏主机以来，国内外游戏界的眼光便始终关注着DC。本刊也作过相应的简要报道。1998年11月27日，比原计划推迟一星期上市的DC新机终于面市，同时在日本和香港推出发售，发售首日的火爆场面是近几年游戏业界不多见的，排队抢购的热潮显示了DC发售初期的良好势头，然而，货源不足的现状也给经销商和玩家心头投下一道难以抹去的阴影。

应该说 SEGA 公司对 DC 的宣传推广工作是相当成功的，汤川专务由于为 DC 亲自拍摄广告而荣获第 38 届 ACC(全日本 CM 放送联盟)最优秀电视广告大奖，成为与 DC 密切相关的传奇人物。DC 发售前几日，日本和香港的众多电玩店便打出了极为抢眼的 DC 宣传标志，几米高的红色海报在街灯的映照下熠熠生辉，东京的涩谷更是成为一片红色的海洋。11月26日下午

午，东京市内的一些电玩店前就有不少人徘徊，到晚8时更出现了百人左右的排队，人们支起了露天帐篷冒着严寒苦苦等待发售日的到来。日本各大新闻媒体争先报道了DC上市的消息，而SEGA内部也对DC发售给予前所未有的重视。11月27日早上6:30分，入交社长来到东京电气街秋叶原观察DC发售盛况，7:30分发售开始，入交社长热情地同第一位购买DC的玩家紧紧握手，并合影留念。汤川专务特意换上印有DC字样的和式外衣，激动地说：“终于到发售日了，感谢大家，世嘉已经没事了！”

那么，世嘉是否真的没事了？与DC同日发售的游戏《VR战士3tb》综合移植度达90%以上，整体打斗感觉可与街机无异，DC板还增加了练习模式，观着《VR战士》系列制作过程的历史模式等独创内容，可以说是《VR战士》系列的一部百科全书，受到人们的好评。据悉，《VR战士3tb》以及配套街机手柄，DC用S端子线等销路最好。不少电玩店经过玩家约两个小时的疯狂抢购之后，第一批DC及其周边产品即告缺乏。虽然一直到11月27日凌晨，SEGA



采用MODEL 3基板的射击游戏《LA MACHINE GUNS》



内部仍在开会商讨发售日可能出现的任何问题及对策,但对货源严重不足SEGA公司显然认识不够。入交社长讲,DC初次生产量为15万台,很遗憾未能达到20万台。然而据可靠消息,DC推出的当天只有7万台上市,游戏界惊呼这是很可怕的数量,因为DC接受预定的前二天订数已超过10万台。由于没有拿到订货,许多订户包括经销商都抱怨SEGA,甚至日本权威游戏杂志《FAMI通》也毫不客气地评说SEGA公司在DC上的处理手法。许多玩家对《世嘉拉力2》等游戏大作一再延期也表示难以接受。据悉,DC首批推出货源严重不足的原因是,NEC生产的CPU SH-4大量没有达到品质验证的标准,显示芯片POWER VR生产滞期。1998年DC的产量从100万台下调到50万台,导致各电玩店严重缺货,给消费者造成很大麻烦,目前日本全国及香港DC市场仍然普遍缺货。汤川英一成为这个事件的替罪羊,11月27日发售的DC包装盒上均印有汤川英一在车前回首凝望的画面,几天之后的12月10

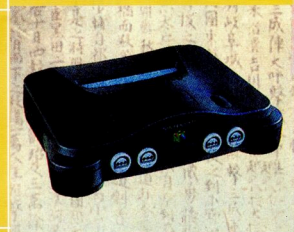
日,业界突然传来汤川英一从专务降为常务的消息,12月14日起日本各电视台均开始播放汤川降职并向广大消费者致歉的广告,引起了各界人士的一片猜测。

面对形势不明朗的DC,索尼电脑娱乐公司(SCE)的PS显得从容不迫,涨势不减,SCE目前已将PS的日产量增至250万台以准备年初的激烈商战,配合今年2月发售的《太空战士8》和预计年内发售的《DQVII》。据悉到99年3月,PS的全球销量可达到5400万台。而传闻中的后继机种PS2更是令人遐想,据说PS2将采用DVD-ROM,中央处理芯片由SONY和东芝共同开发,最大多边形处理能力为每秒1000万(是DC的3倍以上?),可追加网络连线功能,可对应PS的游戏,发售日为1999年末。

不过话说回来,DC毕竟是目前最新、性能最好的电视游戏机,游戏业界和玩家对DC的发展前景正拭目以待。有鉴于此,我们将有关DC方面的内容以问答形式刊出,以饕读者。

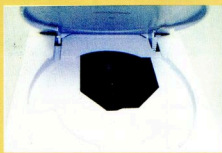


采用NAOMI基板的游戏《DYNAMITE BASEBALL '98》



一、HARD WARE 硬件部分

1. CD-ROM 和 GD-ROM 有什么分别呢?



两者的分别主要在于容量，GD-ROM 可储存约 1G 容量的资料，差不多等于 SS 游戏的两倍容量，所以日后 DC 游戏的光碟数量可以减少。

象以往的 3CD 的游戏应该不易再见到。

2. DC 可以听音乐 CD 吗?

DC 可以用作一般音乐 CD，而且与 SS 相同利用手柄作控制。不过好象没有了 SS 可调校 SURROUND SOUND 和高低音的功能。

3. DC 的音质会否比 SS 更好呢?

DC 配备的音效硬件比 SS 的好得多，除了使用 YAMAHA 制的音效晶片外，还支援 XG MIDI 格式，所以不论在播放音乐 CD 和进行游戏时的音效应该比 SS 更优胜。

4. DC 背后的“SERIAL PORT”可联接什么呢?



暂时只知道这个 SERIAL PORT 可联接 SNK 的 NEO GEO POCKET，过些时候当然会有有形形式对应这个 SERIAL PORT 的周边设备推出，大家拭目以待吧。



5. DC 可以象 N64 一样 4 人同时对战吗?

DC 和 N64 一样也有 4 个手柄插口，当然可以作 4 人同时对战。首个对应 4 人同时对战的作品

就是《PEN PEN TRICELON》，日后当然会有更多同类游戏推出。

6. DC 会有过热问题吗?

为针对 CPU 和 POWER VR2 造成的过热情况，DC 特别在机身的侧边装置了一把散热风扇，以便协助 DC 内部的散热，所以 DC 是家用机历史上第一部内置散热扇的游戏机。

7. 会有其他颜色的 DC 推出吗?

SEGA 暂未有推出其他颜色 DC 的计划，但鉴于 SS

有多种颜色及型号推出，加上发表当日也有多种不同颜色的手柄和 VM 展出，所以不排除 DC 日后会有多款不同颜色的主机推出。

8. DC 没有 RESET 键，怎样 RESET 呢?

DC 和以往的游戏机不同，不需要 RESET 键也可以进行 RESET。DC 也可以使用手柄来进行 RESET，DC 的 RESET 方法是同时按 A、B、X、Y、START 键，一旦按下便会立刻回到游戏的标题表面，非常方便。

9. DC 需要电池来维持时钟机能吗?

DC 的内置时钟机能是不需要电池的，除了时钟机例外，其他一切 DC 内的设定如六国语言和单声道/立体声的选择也不需要电池。

10. DC 本身可以储存游戏的记录档案吗?

DC 本身不能储存任何游戏档案，所有游戏内的档案也要储存在 VISUAL MEMORY 内，所以在购买主机时需要随机购买一张 VM，否则就完全不能储存任何资料了。

11. DC 套装包括些什么?

套装内包括下表的配件，足够你可以玩到最初随 DC 发售的游戏。不过同日发售的游戏中也有不少是对战游戏，加上套装没有 VM 的关系，相信另购手柄和 VM 是不可少的。



DC 主机一部	
专用手柄一个	
电源线一条	
AV 线一条	
说明书一份	
《DREAMPASSPORT》	

12. 和 SS 相比读碟时间有没有改变呢?

由于机能比 SS 优胜得多，所以读取相同容量的资料时，时间应比 SS 快。不过由于游戏开始时 ROM 需要预先读取一定程度的资料，所以时间会长一点，不过游戏开始后就可以随时读取资料，所以“LOADING”字样应不易出现。

13. 开机时有没有起动音乐呢?

当 DC 开机后，会有约 6-7 秒的开机音乐，作曲的正是大名鼎鼎的坂本龙一先生。不过这段音乐非常短，是否值得就见仁见智了。

14、DC 有内置作业系统吗？

和 SS 一样，DC 也有内置作业系统，内置的是 MIRCOSOFT 的 WINDOWS CE CUSTOM VERSION，大大增强了 DC 与电脑的互换性。

15、DC 的作业系统可以升级吗？

暂时 SEGA 未有打算将 DC 的作业系统升级，但日后如有需要的话，将这个作业系统升级也应该不成问题。

16、日后是否会推出 RAM CARD 呢？

暂时未有这个必要，毕竟 DC 内置的 RAM 数量远超过 SS 许多倍，所以可应付从现在到未来 2 年左右的软件需要。当然游戏业界不断发展，日后需要使用 RAM CARD 的游戏推出也不是没有可能，届时说不定就会有 RAM CARD 推出了。



17、DC 有能力完全移植 MODEL 3 的作品吗？

依《VF3tb》和《SEGA RALLY 2》的移植质素来看，DC 应有足够能力移植 MODEL 3 的游戏，这两个移植作品除了重现了 MODEL 3 版本的流畅度、画质和特殊效果外，更加入了若干新要素，如《VF3tb》就新增了供练习用的“TRAINING MODE”的关于《VF》系列历史的“HISTORY MODE”；《SEGA RALLY 2》就加入了新车种及赛道，所以 DC 应有足够能力移植 MODEL 3 的作品。



18、日后的扩展性如何？

由于 DC 的手柄可以装上多种不同类型的周边，DC 的底部也留有扩展的空间，据小道消息指出 DC 更可以将硬件升级，如 MODEM 和 POWER VR2 等。



二、CONTROLLER 手柄部分



19、手柄上面的插口接驳什么周边设备呢？

暂时对应这个插口的周边有 VISUAL MEMOERY、振动器和 MIC DEVICE 等，日后也会有更多形式式的周边设备推出。

20、手柄会不会太大呢？

手柄的大小只是和 SS 的 MULTI CONTROLLER 以及 N64 的手柄相当，所以应算不上是太大，使用时手感也相当不俗，尤其是那个 ANALOG 杆相当好用，所以根本不用担心。

21、手柄会不会太重呢？

手柄并不是太大，所以当然也算不上重。不过由于可以装上两个周边的关系，所以若同时装上两个 VM 的话也有一定重量，只是在进行游戏时没有必要装上两个 VM 吧？

22、手柄线的长度是否足够呢？

DC 的手柄线约长 2m，应足够有余，不象超任的手柄线那么短。

23、会有其他颜色的手柄推出吗？

暂时供货就只有随 DC 附送的白色手柄，不过 DC 首度发表当日有多种颜色的手柄展出，所以日后推出的机会也相当高。

24、会有象 SS 的 8 按钮手柄推出吗？

SEGA 方面暂未有打算推出另一款的 8 按钮型手柄，可能是因为想用 ARCADE STICK 取代那种手柄的缘故吧。

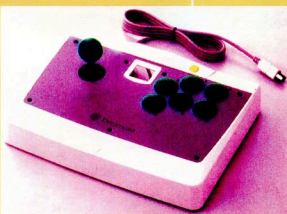
25、会推出无线手柄吗？

和颜色手柄一样，相信最快也要在 DC 推出一段时间后才会有消息。

三、PERIPHERALS 周边器材

26、ARCADE STICK 可以联接对应手柄的周边吗？

当然可以，ARCADE STICK 的上方和 DC 手柄一样有插口，可以联接 VM 或其



他对应手柄的周边，不过接口就只有一个，不象手柄可以接上两个不同周边。

27、震动器可以接驳在什么地方呢？

DC 专用的震动器可接驳在 DC 手柄上的插口，也可以接驳在专用方向盘的插口上，至于是否对应 ARCADE STICK 就还未清楚。

28、专用方向盘可以接驳对应手柄的周边吗？

和 ARCADE

STICK 一样, 专用方向盘在方向盘后方的插口接驳 VM 和震动器等周边, 不过也只是可以接驳一个, 不能同时接驳两个。



29、MIC DEVICE 的具体用法是什么呢?

MIC DEVICE 可取代以手柄在《DREAMPASSPORT》或《DREAM FLYER》上输入文字编写 E-MAIL, 改以通过语音来输入, 是非常崭新的文字处理方法。

30、MIC DEVICE 可用作其他通讯用途吗?

由于 DC 有 MODEM 和上网功能的关系, 所以用作发送声音 MAIL 和执行类似《INTERNET PHONE》的网上对话软件也是可能的。

31、VGA BOX 有什么用途呢?

VGA BOX 的功用就如一个 XRGB, 让 DC 可以接驳 PC 用的显示器, 以 RGB 制式输出, 所以画质较一般 AV 输出优胜多倍, 如果家中有电脑而你又对画质要求高的话就不妨考虑一下。

32、DC 会推出《VOOT》专用的操纵杆吗?

SEGA 方面暂未有推出《VOOT》专用的操纵杆的计划, 但由于不打算推出周边让 DC 对应 SS 周边的关系, 所以 DC 应该会有专用的操纵杆推出。



33、会有其他公司的周边产品推出吗?

据说已有 SEGA 以外的公司开始着手 DC 的周边开发, 不过确实的厂商名称仍不清楚, 但应该是我们所熟悉的厂商。

34、会推出光线枪吗?

由于暂时未有光线游戏的公开, 所以仍未有光线枪周边的打算, 不过不用担心, 只要一有光线枪游戏公布的话, 光线枪周边也是少不了的。

四、VISUAL MEMORY 虚拟记忆体

35、VM 的容量比起 SS 的 SAVE CARD 是多还是少呢?

VM 的容量有 128Kbyte, SS 的 SAVE CARD 则有 512Kbyte, 单纯以容量相比 SS 的 SAVE CARD 多 4 倍容量, 不过两者的记录方法并不一样, 可能 DC 的记忆档

案所需容量较少也不定, 所以不能单纯比较两者的容量。

36、VM 会否象 PS 的 SAVE CARD 分成若干倍数呢?

DC 的 SAVE CARD 的确和 PS 的 SAVE CARD 有点相似, 同样是分成若干格, VM 将分为 200 格, 不过每一个记录不一定使用一格记忆空格。

37、DC 的游戏记录需要多少格数值存呢?

每个 DC 游戏所需的记录空格也不同, 就以 4 个游戏为例, 《VF3tb》每个档案需要 12 格; 《JULY》每人档案需要 4 格, 一共需要储存 3 个档案; 《GODZILLA GENERATION》每个档案需要 6 格; 而《SEVE THE CROSS》每个档案则要 172 格。可见 DC 游戏的记录大小参差相当大, 很快便会用完一张 VM, 似乎买一张也不够呢。

38、在游戏进行时可以拔出 VM 吗?

在游戏进行是可以拔出 VM, 不过在读取或储存记录时切记不要拔出 VM, 因为很容易导致 VM 本身和资料的损坏。

39、接驳手柄时会消耗电池吗?

当 DC 启动后, VM 接驳 DC 的手柄时是不会消耗 VM 本身的电流的, 因为 DC 已经为 VM 提供电源了。

40、当 VM 的电池耗光会影响内里的资料吗?

即使 VM 的电池耗光, 内里的游戏资料也会丝毫不损, 因为储存游戏资料是不需要使用电池的。

41、可以洗掉 VM 游戏《哥斯拉 PDA 吗?》

可以洗掉《哥斯拉 PDA》这个游戏, 不过一旦洗去就不能再玩这个游戏了, 所以务必三思呀。

42、在同一个手柄上插上两张 VM 有什么用途呢?

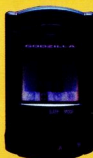
在同一张手柄上插上两张 VM 可以互相交换 VM 内资料, 是个非常方便的设计。

43、会有其他颜色的 VM 推出吗?

有关方面暂时仍未打算推出白色以外的 VM, 除了有最基本的白色 VM 外, 就只有《哥斯拉 PDA》的绿色版 VM, 不过日后推出其他颜色 VM 的机会相当高, 毕竟和彩色手柄一同在发表中展出过。

44、日后的 VM 游戏会独立发售吗?

分别暂定在 12 月和 2 月推出的《加美拉 DERAM BATTLE》的《摩斯拉 DERAM BATTLE》, 暂时也未定会否独立发售, 或者可以在 SEGA 的 SERVER 上让我们下载也就不定。



游戏快递



游戏情报站

MID WAY 全面出击 10

《FF VIII》主题歌王菲演绎 12

新品集锦

CARRIER 14

武戏 16

GALERIANS 17

HARD EDGE 18

神机世界 Evolution 20

ACECOMBAT 3 ELECTRASPHERE 21

SILENT HILL 22

TINY TANK :

UP YOUR ARSENAL 23

佳作推介

哥斯拉 24

JULY 26

Virtua Fighter 3tb 28

MIDWAY全面出击

MIDWAY是美国人气很盛的游戏公司，近期全面出击，在N64、PS、DC推出不少新作品。在DC机上，MIDWAY推出的是可四人对战的美式足球游戏《BLITZ2000》、移植自本厂的科幻赛车游戏《HYDRON THUNDER》和以《MK4》为基础制作的真人格斗游戏《MORTAL KOMBAT》。在N64上同

样也有三款新游戏，第一款是移植自街机预定3月份推出的赛车游戏《CALIFORNIA SPEED》；第二款是预定5月或6月推出的拉力赛车的游戏《BOSS RALLY》；第三款是曾经颇受玩家欢迎的怪兽拆楼游戏的新作《RAMPAGE UNIVERSAL TOUR》。在PS上是移植街机的《GAUNTLET



DC机《HYDRON THUNDER》

N64机《BOSS RALLY》



N64机《CALIFORNIA SPEED》

N64机《RAMPAGE UNIVERSAL TOUR》

LEGENDS》，现在由可以四人连战改成了双人连战，预定春季发售。

香港最具规模的游戏专卖店开张

1998年12月3日，位于香港铜锣湾时代广场9楼901-902号的游戏专卖店Electronicentertainment Expert(电子娱乐专家)，简称E2正式隆重开张。这家新店以其占地4000平方米的面积，超过1千款的电子游戏成为香港最具规模的游戏专卖店。E2实际上可称为一个游戏广场。由于各游戏厂商的支持，E2成为了香港的一

间PS Pro Shop，而且商店内有逾千款琳琅满目的电子游戏。此外，大量的游戏可供玩家免费试玩，还有饮品和坐椅提供，娱乐和休息的功能真是完全体现。



SQUARE的PS新作公布

SQUARE自从加入PS的阵营以后，不断推出各种类型的游戏，最近，SQUARE又公布一款赛车游戏——《RACING LAGOON》。这款游戏的画面和内容都较以前

SQUARE子公司AQVA的赛车游戏更好，加入了厂商拿手的RPG要素，游戏的舞台是在日本的横滨，相信会得到赛车游戏迷们的喜爱，预定今年春季上市。

KONAMI正式推出手提游戏机

手提游戏机的大战看起来尚未完全降温，业界著名公司KONAMI近日也推出了它的手提游戏机——DUNGEON

QUEST。DUNGEON QUEST的性能无法和GAME BOY等老大哥相比，只是一款迷你型的可爱的手提游戏机，不能对应各款盒带游戏。玩家在游戏中的主要是迷宫冒险，战胜敌人后获得等级提升，还有可



以取得宝物等RPG游戏必备元素，喜欢手提游戏机的朋友不妨留心一下。

任天堂将推出新主机

相信这又是极具轰动性的消息，继SEGA的DC之后，任天堂的新游戏机也已在开发之中。在日本，一份日经产业新闻在采访任天堂即将离任的社长山内溥时，获悉这部新游戏机比64DD有更大的冲击性，可以利用电话线，而且将在今年投入市场。目前，任天堂的N64仍然不乏人气，将于今年6月推出的64DD已颇受人关注，任天堂突然以这种半正式的方式公开了又有新机推出的消息，行家估计仍是为了打击SEGA的新机DC而造声势。

WONDER SWAN 游戏发售时间表

3月上旬(与主机同时发售)

- 《GUN PEY》(BANDAI)
- 《CHOLOBO之不可思议 DUNGEON for Wonder Swan(暂称)》(BANDAI、协力 SQUARE)
- 《电车 GO (暂称)》(TAITO)
- 《新日本职业摔跤斗魂烈传(暂称)》(BANDAI)
- 《WONDER STADIVM (暂称)》(BANDAI, 企划、开发 NAMCO)

3月中旬:

- 《信长之野望》(KOEI)
- 《PUYO PUYO 通》

(BANDAI)

- 《SD GUNDAM EMOTIONAL JAM》(BANDAI)

3月下旬:

- 《DIGITAL MONSTER VER WS》(BANDAI)
- 《登龙门》(SAMMY)



世嘉两款人气游戏推出改良版本

《Spike Out: Digital Battle Online》是世嘉的游戏开发小组“AM2研”制作的 Model 3 立体动作游戏, 由于其在日本人气极佳, 厂方今年一月又推出其改良版, 不但更改了部分版面的设定, 而且增加了两个新的版图。另一款是“AM 3研”开发的 Model 3 机械人大战游戏《Virtual On Oratorio Tangroam》, 目前只知道厂方将游戏的平衡度重新修改了, 其余尚不清楚。不过, 厂方精益求精推出改良版, 受惠的当然是玩家了!

NAMCO 筹备制作全电脑动画电影

NAMCO 将和日本的 ANIMATION 联合制作一部全电脑动画电影, 这是一部以动物为主角的童话故事, 具体名称尚未确定, 但预计会在 2000 年公映。按照计划, NAMCO 将使之系列化, 有关的电视、录像带、电影会陆续推出, 就让我们拭目以待吧!

99 东京春季游戏展日期确定

在去年 12 月 18 日的 CESA(COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE 协会)举办的“东京游戏展'99 春”的新闻发布会上, CESA 宣布今年的东京春季游戏展安排在 3 月 19 日至 21 日, 19 日是只供专业人士参观的日子, 20 日和 21 日则向广大游戏爱好者开放, 20 日的开放时间为早上 10 时至晚 7 时, 21 日的开放时间为早 10 时 至下午 5 时。在发表会上, CESA 会长上月景正说本次春季游戏展的规模上虽然由上次的 92 间减少到 80 间, 但场馆内总小间数由 1481 间增至 1500 小间, 相信是规模最大的一次。据 CESA 的预计, 本次展会的参展人数会达到 15 万人次。

SS 值得期待的新作 (D & D COLLECTION)

SS 令人期待的新游戏《D & D SHADOW OVER MYSTARA》两个作品, 而且后者增加了“ITEM COLLECTION MODE”这样一个新模式, 能让玩家知道隐藏道具的数目和资料。目前, 这个游戏已完成 80%, 是可以 2 人玩和对应 4M PAM CARD。

98 年度日本最畅销的 10 款游戏排名

排名/名称	机种	销量
1.《生化危机 2》	(PS)	2155128 枚
2.GRAN TURISMO	(PS)	1482430 枚
3.POCKET MONSTERS PIKACHU	(GB)	1266675 枚



《生化危机 2》



《GRAN TURISMO》

4. 铁拳 3	(PS)	1185603 枚
5.《寄生前夜》	(PS)	994202 枚
6.XENOGears	(PS)	891987 枚
7.DRAGON QUEST MONSTERS-TERRY'S WONDERLAND-(GB)		873989 枚
8.WORLDSOCCER 实况WINNING ELEVEN3-World Cup France '98(PS)		749922 枚
9.STAR OCEAN SECOND STORY	(PS)	694369 枚
10.XI	(PS)	663175 枚



《POCKET MONSTERS PIKACHU》

NEO GEO POCKET 推出新颜色

NEO GEO POCKET 推出不久,现在又有新颜色版本宣布推出,这个版本将会名为“CRYSTAL”,顾名思义其外壳将会以全透明的物质制造,让大家更为清楚机体内部的构造,另外

这款游戏更会配合将于同日发售的游戏《POCKET 格斗系列 SAMURAI SPIRITS》,推出一个特别套装,如果大家还没买 NEO GEO POCKET 的话便千万不要错过呀!

《FF VIII》主题歌王菲演绎

这可真是一个令人万分惊讶的消息, SQUARE 万众瞩目之游戏《FF VIII》的主题歌《Eyes on you》将会由香港著名歌手王菲演唱。这首歌曲将会在《FF VIII》的 OP 和结局中播放,是由“FF 音乐大师”之称的植松伸夫所作的英文歌曲,有管弦版 (classic) 和流行曲 (Pop-Music) 之分。

据王菲所在的 EMI 唱



片公司发言人说,此次合作是 SQUARE 方面主动接触 EMI 唱片公司洽谈合作意向,原因据说是



SQUARE 的老板非常欣赏王菲唱歌的声线和感情投入之深。对于这次合作,王菲称并非是因为报酬可观而合作,而是希望能借这次机会让其他国家的朋友也欣赏到她的歌声。

美国议员抨击暴力游戏

最近两名美国上议院议员在公开场合抨击暴力游戏,指责最近推出的游戏多杀戮和虐杀的剧情。这两名民主党议员 Joe Lieberman 和 Herbert Kohl 一起发表了一份有关游戏的年度调查报告。在报告中,两人较多批评网上的游戏广告,指责故意将一些适合成年人的游戏向未

成年人宣传,甚至将美国的校园开枪暴力事件归罪于受其影响。这番言论,必然地遭到了美国游戏厂的一致反对,声称两位议员的言论以偏概全。据游戏厂商们提供的数字,对电视游戏感兴趣的 2/3 是成年人;而专门适合成年人的游戏只占一成左右。

(Parappa The Rapper) 新作发表

相信不少朋友还记得 SCE 的音乐节拍游戏



《Parappa The Rapper》中那只可爱的音乐狗“Parappa”,这款 PS 游戏曾让众多朋友耳目一新。

现在,它的续集也已公开,新的《Parappa The Rapper》中的主角已经由一个少女“Ramy”代替,游戏中的音乐也改为流行歌 (Pop Music),不再是 Rap。新游戏的名称改为《Jammastar Ramy》,不过游戏系统没有变,还是以“跟随节拍键”为主,玩家可以充分施展出在上一集中已练好的身手!

(往北去) 有迷你游戏!

大家看过《往北去 White Illumination》的介绍后,可能会以为不过是一个单纯的冒险游戏,但其实游戏收录了三个迷你游戏,第一个是夹取可爱公仔的游戏“UFO CATCHER”,第二个是能

够驾驶战机与敌人战斗的射击游戏“GUARDIAN WING”,第三个则是网球游戏“TENNIS GAME”。大家看至这儿的时候,是不是开始认为这款游戏值得一玩呢?这款游戏将会于九九年二月推出。

DREAMCAST “热”

DC 是家用游戏机的新宠,国内外玩家对其热情正高。但由于 DC 机型偏小,而 DC 显示芯片 POWER VR 的工作热量偏高,导致 DC 散热不好,“热”出了问题。网络上消息,日本和中国港台一些玩家在开机 3 小时左右后,

主机系统因过热不能正常 REBOOT 或死机,以致不能更换游戏或继续游戏,甚至某些玩家的 DC 在几小时后因过热而 GAME OVER。看来 POWER VR 的问题如不能解决,世嘉的梦还是难圆。

Wander Swan 改由 SCEI 代理

Wander Swan 是 BANDAI 将于三月份推出的手提游戏机,其销售代理原定为 SEGA,但是突然有消息说 BANDAI 已改换了 SCEI 为其销售代理,改

换的具体原因尚不清楚,但可以肯定的是 BANDAI 对 SCEI 的市场销售非常有信心。Wander Swan 原本打算会对应 DC,是否会因此改而对应 PS 2 尚是个谜。

《樱大战》中文版将推出

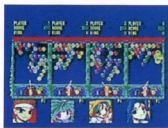


《樱大战》是SS上极受欢迎的作品之一，最近，台湾方面已将此游戏翻译成了中文。中文版的《樱大战》叫作《樱花大战中文版》，不过翻译只是将游戏

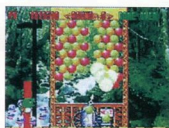
中的文字改为中文，对话依旧是日语。在《樱大战》推出之后，不少朋友就已经了解了这个游戏，可惜游戏中对话太多，文字又是日语，玩起来困难重重，相信这次的《樱花大战中文版》一定可以了却玩家心中的遗憾。此游戏预定在3月份推出。

泡泡龙方块又换机种

泡泡龙方块在多种机种上亮相，是TAITO公司的招牌游戏，最新的消息是它已经被移植到N64上，N64版的泡泡龙方块名为《PUZZLE BOBBLE

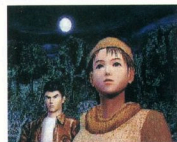


64》，单人玩时游戏有多达500关的难度，也可作四人对战游戏。由于N64的欧美玩家众多，所以这款游戏最先推出的将会是英语版，主要在欧美发行。



DC大作《莎木》发表会召开

98年12月20日，在日本横滨举行了世嘉为DC斥巨资制作的大作《莎木》的发表会。发表会由入交昭一郎社长、汤川英一常务和制作人铃木裕主持，主



要是公开游戏画面、系统解说和制作游戏的感受。据悉，《莎木》在制作的三年多时间里，总投资超过了7亿日元，堪称是世嘉为DC制作的重要作品。

根据已知的情况，《莎木》中的游戏舞台是在中国大陆及香港地区，是一款颇有中国意蕴的游戏，故事主要讲的是主角“芭月凉”和“铃莎花”为了解开“龙镜”的秘密展开的战斗旅程。游戏中全部由3D制作的人物多达500人；时间和现实世界中的时间是等同的；有9个世界中的1200间房屋等着玩家去探险。

DC用VGA BOX1月发售

DC机的机能优秀，画面精美已被众多玩家所认同，但是要获得最佳表现，大家还需要购买一个“VGA BOX”，它的作用是通过电脑监察器来显示DC的画面，因为电脑监察器不

存在渗色的问题，这样玩家就可以看到最佳的DC表现，需要注意的是，不是每一个DC都能对应“VGA BOX”，只有DC上写有“VGA对应SOFT”字样的产品方可使用。

《FFVIII》一周订货过五十万

据日本方面的消息，SQUARE在PS上的世界级超级游戏《FFVIII》宣布接受预订仅一周，订货量就已经突破50万，当然这令SQUARE非常满意。在《FFVIII》推



送一条精美的挂带。这次《FFVIII》的预售势头如此之好，厂商有理由相信会突破当日《FFVIII》的150万的纪录，而且正在考虑，是否为《FFVIII》的推出也赠送一条精美的挂带给热情的玩家。

出时，曾有订货量150万的纪录，当时随游戏还会附

坦克赛车登陆PS

《TANK PACER》是美国一家名为GROLIEK的游戏厂商最新开发出来的一款PS游戏。游戏的特别之处是玩家可以选择的车辆全部是坦克车，因其具备的强大的攻击能力，使

其在消除道路障碍物和给对手制造麻烦方面可谓一绝。这是一款可以两人对战的赛车游戏，玩家会发现它具有和以往的赛车游戏非常不同的乐趣。



DC今年9月在美发售

在吸收了SS的失败教训后，世嘉新机DC将比日本国内晚10个月在美国发售，因为在日本的暑期时间，是

游戏作品推出的旺季，经过了暑期以后，相信会有较多数量的游戏支持DC，更容易在美国开拓市场。



《CARRIER》是 JALECO 公司加入 DC 阵营的首个原创作品，起用了多位业界的知名人士负责制作，这个以大海作为舞台的恐怖动作冒险游戏，成为一个极其杰出的作品。

CARRIER

(暂称)

DC	AVG	GD-ROM
	JALECO	发售日:未定 备注:1人玩

超新型航空母舰的事故

游戏的舞台是近未来的地球，一艘集结了最尖端科技结晶的新型航空母舰“海姆达鲁号”，为了进行新武器的实验而向广阔的海域出发，但是不久之后母舰却跟陆上失去了联络，海军的有关方面发现事态严重，便派出一队由五人组成的调查队，乘坐直升机上海姆达鲁号进行调查，可是直升机在接近海姆达鲁号时，却受到舰上迎击系统的攻击，直升机受创逼降母舰的甲板上，五人更分散到各处，于是各人只好独自作战，潜入母舰中，想不到舰上的船员竟全部变成僵尸，不由分说向五人袭击，各人只好各自为战，寻找出路逃离这个人间地狱……



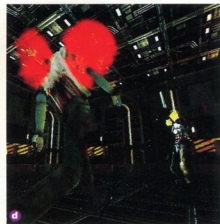
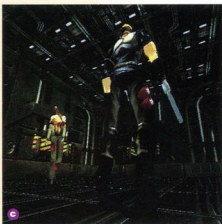
新型航空母舰海姆达鲁号



突破性的真实时间系统

在游戏中，玩家只有十小时的时间进行调查及逃生，当直升机到达海姆达鲁号时是黄昏，而在明天的早上便是任务完成的时候。游戏采用了一个相当突破性的系统，就是除了玩家所控制的主角之外，其他角色也会随自己的意念自由行动，“什么时候到什么地方去便会碰某人”这个概念在这个游戏中是行不通的，玩家在游玩时必须密切留意时间，以及推测其他队员的行动模式，当然主角的行动有时也会影响到其他队员。各人的遭遇会对游戏的发展和结局造成重大影响。

a b c d
 调查者有眼，心须时刻保持警惕。
 由中敌人巨爆出血花，招尽生牌之幸事。
 就算被砍掉头部，会从敌人八里逃过。
 心须时刻保持警惕。



五名调查队成员

杰克

其中一名主角，来自海军特殊部队，拥有极之强壮的身体，被派往海姆达鲁号的灾害调查队，后来竟发现弟弟在舰上，引发出一连串的故事。



兰克

对恐怖活动和反间谍活动的专家，刚在一星期之前加入海军特殊部队，由于主要从事特殊任务，因此以前的经历一直是个秘密，是个擅长使用匕首的肉搏专家。



积西科

另一个可由玩家控制的主角，原属海军谍报部，自愿加入调查队。看来对任务相当热心，虽然平时主要负责内勤，但是论战斗力却绝对不会输给其他队员。



巴古

海军特殊部队的队长，也是灾害调查队的指挥官，拥有极多功勋，是军队中的英雄，性格自负但是对新兵也相当照顾。



诺布鲁博士

是灾害调查队的观察员。数年前曾提出有机工学的创新理论“无存在神经理论”而闻名一时，成为有关的权威。近年则理首于有关理论的发展，已几乎销声匿迹。



- ① 舰上搭载了大量最先进的战斗机
- ② 母舰内部构造复杂，犹如迷宫一样
- ③ 跟队员保持联络和互相协助是游戏中级的一环



KONAMI 立体格斗游戏登场

武戏



PS

FIG/MEM

CD-ROM

KONAMI

发售日: 发售中



操作方法

方向键↑	奥移动
方向键↓	手前移动
方向键←	后退
方向键→	前进
△键	K:KICK
○键	C:CATCH
×键	D:DEFENSE
□键	P:PUNCH

特殊移动

前DASH	--
后DASH	--
奥DASH	奥移动中!
手前DASH	手前移动中!
走	--

基本攻击方法

攻击

- 1.P 键 (PUNCH)
- 2.K 键 (KICK)
- 3.C 键 (CATCH)

DASH 攻击

在维持 DASH 的状态中按 P 键 (飞蹴攻击, 上段性能)
在维持 DASH 的状态中按 K 键 (扫脚攻击, 下段性能)

DOWN 起上时之操作

原地起上 ↑	可在 DOWN 原地起身, 是最快起身的方法。
前转起上 →	拉近与对手距离后起上
后转起上 ←	拉开与对手距离后起上
奥横移 D 键	画面前方横转起上
手前横移 C 键	画面手前向横转起上
起上中段攻击 P 键	起上后击出中段攻击
起上下段攻击 K 键	起上后击出下段攻击



踏前攻击

对手 DOWN 后, 走近对手的正上方, 再输入方向键, 便会踏上对手的身体上。

DOWN 攻击

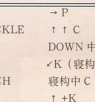
在 DOWN (倒在地上) 的时候, 输入不同的指令可作出不同的反击, 回避和调节位置的功能, 而指令和效果则在下方的“DOWN 起上时之操作”介绍。



Hong Yuli

- 吕洞宾仰杯腿 PPKK (PPPK)
- 吕仙姑 → PPK
- 曹国舅 → P
- 韩湘子猿步连击 (背向对手时) PPK
- 汉钟离 → PPP
- DOWN 攻击 ↖ +K

- DOUBLE CHOP → P
- SIDE STEP TACKLE ↑ ↑ C
- 雨足踏 DOWN 中 → +C
- SLIP KICK ↘ K (寝构移行)
- GROUND CATCH 寝构中 C
- DOWN 攻击 ↓ +K



David Huma

角色基本技表

- COMBO ELBOW KICK PPPK
- 往复 BINTER → PPPPP
- DASH ELBOW → P+K
- KNEE BAZOOKA → ↓+P+K
- 弱 TACKLE ↘+K
- DOWN 攻击 ↖+K



Aoi Clarity



Yugo Sasayumi

- 白虎拳 → P
- 雷铁锁 PP → K
- 瓶斩兼腿 → PPK
- 贵手 P+PK
- 流水一本拳 → KPK
- DOWN 攻击 ↓ +K

- BACK SHOT COMBO PPKP
- RASH UPPER → PPP
- RASH KICK → KKK
- BODY BLOW ↓ → P
- MIDDLE KICK UPPER P+KP
- DOWN 攻击 ↘+P



Shinji Saeki



Hyoma Tsukigane

- 手刀弹 PPPP
- 月光 ↖+K
- 风神脚 KKK
- 月进射 → PP
- 妖魔脚 ↓ KKK
- DOWN 攻击 ↘+K

- TISOK RASH → PPPP
- RISING TI COW ↖+K
- HILL KNEE SMASH → KKK
- TRIPLE SOK CLUB → PPP
- LEG CANNON → → K
- DOWN 攻击 ↘+K



Allen

- 海上升鹤 PPKK
- 丹凤流舞 PKK
- 白鸾天舞 ↑ PKKPP
- 大鹏连环舞 KKKKKKKKKK
- 鸱鸢艳舞 ↓ ↓ KK ↓ PP
- DOWN 攻击 近距离 K



Saya Tsubaki



一个超能力少年的故事

GALERIANS

PS

ACT/MFM
ASCII

发售日: 99年3月

CD-ROM

人类利用药物的注射使自己能够使用超能力,但是在不断的药物注射下,人类的身体正被这些药物不断侵蚀,如果情况严重的话,更可能会有精神崩溃的情况出现,到底游戏中的主要LEON能否拯救人类的未来呢?

故事简介

由著名的研究者修而达博士和巴斯加莉博士,一起制作的次世代电脑“多洛斯”,本来是为了协助人类而制造,但在不久后它就开始对人间抱有不满的态度,开始感到危险的两名博士便控制多洛斯。但者,并将由利姆念病院支配,展



以“创造者等如神”的理论去是多活斯竟然打算成为创造院长管辖的“米基兰谢路”记开以制造新人类加利安为目标的“FAMILY PROGRAM”。



各种超能力介绍

NALCON

能够产生使对手飞开的冲击波,其单发的攻击力虽然较弱,但如果连续使用会发挥极佳的效果,另外随着冲击波的精神集中度提升,其威力也会有所变化。

MAGGY

能够于对象的一定范围内,张开一个反重力场,当反重力场张开后,敌人的移动力便会大大降低,当对一些移动力高的敌人时这超能力非常有用。



RED

当使用者将RED的药物注射进体内后,便能令敌人的分子高速振动,而在长期的振动下更会令敌人自灭起来,这样更能令敌人受到伤害。



角色介绍

LILIA

游戏的关键人物,在多洛斯进行破坏后一定在其控制的街道下居住,她所拥有的超能力能够与远距离的LEON作远距离的通讯。



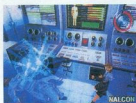
LEON

游戏中的主角,除了名字外其他的记忆全部忘记了,在醒来时已发现自己被锁在院内,而且更被人注射药物进体内,能够发动数种超能力。



游戏玩法

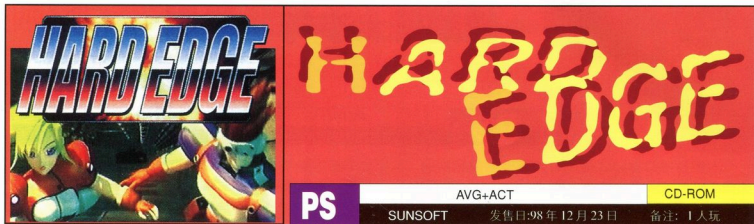
在游戏中玩家要控制游戏的主角LEON,在正被电脑多洛斯控制的城市“米基兰谢路城”冒险,然后从多洛斯的手中将来米基兰谢路城拯救出来,期间LEON会遇上能够作心灵通讯的LILIA,当他们会合后,便要以逃出医院为首要目标,展开其冒险旅程。



运用超能力

当玩家替主角注射药物后,便能使出不同的超能力,而当主角的精神正处于集中的情况,敌人所受到的伤害也会有一定的变化。另外在游戏中玩家可以取得特定的道具,这道具能够提高主角的精神集中上限制,这样主角便能使出更多强劲的必杀技。





故事

在2015年，一栋大厦被武装集团占据，玩家的目的是，便是执行特殊作战任务，将大厦内的人质安全救出，并找出犯人，将其绳之于法。

被派遣入大厦内的特殊部队，成功生存进入的就只



得二人，分别是ALEX和MICHELLE。在大厦内充满着各式各样的危机，究竟当中存在着什么的阴谋呢？

解谜成份丰富

需要找寻不同的道具来将谜题解开，要依赖玩者的联想力了！



在游戏中，大厦外表是一间制造宇宙产业开发的公司，其实内里是在暗地开发军事兵器。因此，大厦中有着很多不同机关装置，需要寻找很多不同的道具来将这些问题解决。

与敌人周旋到底

不需惊怕会遇到敌人，敌人只会在特定的地方才会

遇上，而当遇上敌人时，背景音乐也会随着改变，直至将图版中所有敌人消灭后，才会回复正常。

ALEX

以枪击为主要武器，

擅长

远距离

离攻击，有好几种弹药能作交换，不同的弹药，强度也有所不同。若要近距离攻击，需要先行近敌人，然后按着十字按钮的上方再配合攻击按钮，这样便会转为不使用枪击，而是换了用格斗术，不过始终不及枪击般的威力。



MICHELLE

与ALEX相比，MICHELLE是一个比较轻型、属于速度型的角色，唯一的武器是其带在腰间的小刀。靠着其速度，再配合她的连续技，能以瞬间冲入敌人的怀中，并使出强劲的必杀技，将敌人解决。

两名角色可随时在MENU画面中按L或R按钮交换使用，玩家可因当时的情况而换出其中一名角色使用。不过，随着故事的进展，便会有分支部分出现，两名担当需要分头行事，那时便不能再随时换人了。





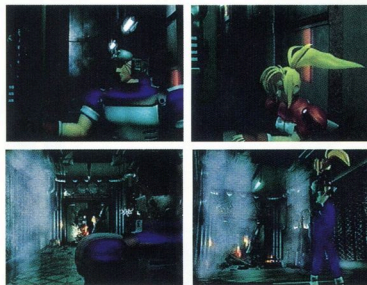
游戏中除了 ALEX 和 MICHELLE 这两名角色外，其实还有另外两名角色，也是一男一女，于游戏的后段部分便能找到，使玩家的实力大大提高，使游戏更加多采多姿。

超多的分支点

《HARD EDGE》的故事并不只是直线的进行，还有很多需要由玩家选择的分支点。例如在刚开始 ALEX 和 MICHELLE 入侵大厦时，便已经有两部分给玩家选择，一是由紧急通路上楼，二是乘升降机。而分支点中还会有选角色的一项，这项目会决定之后的路程使用哪一名角色。



执行该次任务需选择由那一名角色



相同的路线也会因角色的不同而出现不同的 CG

游戏的操作方法

游戏的玩法与《BIO HAZARD》相似，视点也是固定，在行至指定位置时才自动转换。

移动	
↑	前进
↓	退后
←, →	左右回转
↑ + ×	冲刺
↑, ↓	急前
↓, ↓	急后
补助操作	
○按钮	决定、调查、开门或关门、谈话
×按钮	取消
SELECT 按钮	呼出 MENU 画面
L2 按钮	开或关闭状态画面
攻击操作	
□按钮	通常攻击
L1 按钮	转换武器
× + □按钮	必杀技



游戏要素



Dreamcast 首只 RPG 隆重登场!!

神机世界

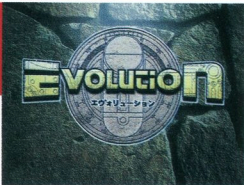
Evolution

DC

RPG

GD-ROM

STING 发售日: 98年12月23日



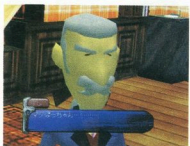
Dreamcast的首只RPG游戏《神机世界 Evolution》, 现为大家介绍各个主要角色的背景, 以及游戏的故事剧情。

故事

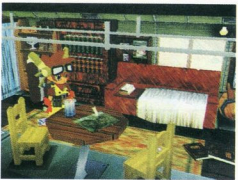
勒查家庭在很久以前, 是一个著名的冒险世家, 但到了现在, 已经没



有人记得勒查家庭过去的光辉事迹, 而主角马克·勒查, 便受



到了父母的影响, 立志要成为一位出色的冒险家。不过, 马克的父母在出外进行冒险之旅途中, 突然行踪不明, 与马克失去联络达一个月之多, 而这时候突然出现了一位叫莉莉亚的女孩, 她手上竟然持有由马克父亲所写的信, 而信里的内容, 就是吩咐马克在他归来前好好守护莉莉亚。但是体内流着冒险家之血的马克, 又怎会



听吩咐留在家中, 所以他为了证明自己是一位出色的冒险者, 便和莉莉亚一起出发, 找寻史前不思議机械。

Automatic Dungeon

在游戏进行时, 玩家在不同的时间, 进入同一个 Dungeon, 也会有不



同的变化, 这全是因为这个名为“Automatic Dungeon”系统, 让 Dungeon 的构造产生变化, 所以玩家无论进入同一 Dungeon 多少次, 也不会感到沉闷。



角色介绍

卓而·根

卓而的家庭与勒查家庭一样, 大家都是冒险家世家, 最讨厌失败的她, 经常也视马克为自己的竞争对手, 希望可以做一个比她伟大的冒险家。



比巴·波格斯

从第三国走来的女性冒险家, 性格爽快开朗, 是一位出色的冒险家。

古尼·勒度

勒查家的管家, 马克最讨厌的事情, 是古尼把他称呼做“少爷仔”, 但是古尼对冒险和战斗之危机管理的能力十分高, 所以绝对是一位可以依靠的人。



马克·勒查(17)

主角, 自幼便受到父母的影响, 立志要以冒险家作为职业, 誓要成为一位出色的冒险家。从未受过挫折的他, 性格比较冲动, 只要一受到挑拨便不能冷静下来。

莉莉亚·简罗(17?)

女主角, 没有人知道她的正确年龄, 面上经常也是面无表情, 性格十分之孤僻和消极, 在世界上除了马克之外, 便没有人能够打开她的心窗。



ACECOMBAT再度空降PS!

ACECOMBAT

ELECTRASPHERE

PS的3D射击名作“ACECOMBAT”系列，相信有不少朋友曾经玩过，而第3集基本上玩法并没有太大改变，不过游戏舞台则转为离现在不远的未来世界，现在就带大家进入ACECOMBAT之旅。

PS

NAMCO

STG

发售日：99年未定

CD-ROM



◆敌机被击破了。



◆目标已经被锁定了。



◆任务是破坏敌方基地。



◆看见远方的夕阳。

空中霸王

在“ACECOMBAT3”之中，游戏的流程基本上和以往没有分别，玩家也是要操控战斗机，在一望无际的天空上，与敌人进行斗智斗力的空战。当然，玩家必须满足任务的胜利条件，才算成功完成，然后便可选择其他任务。

未来世界

在前两集中，游戏舞台的时代背景，也是和现实相当之接近。不过，在这集中，舞台的时代背景却是设定于一个离现在不远的近未来世界，因为在战斗机方面，也是一些从未登场过的战斗机，而这些新战斗机，当然也是那个时代中最新型的。

新式战斗机

在未来世界中出现的战斗机，其实大多也是以先前的战斗机外观为本，然后再重新设计出来。至于在第三集登场的战斗机，种类当然相当之多，而且每架战斗机各有不同的特性，所以在进行任务前，玩家也应先考虑选用哪款战斗机，先为大家介绍其中4款。

新世界地图

BRIDGE



KAZAN

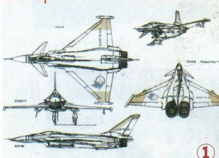


SPACE



战机设计图(暂定)

Europe Fighter EF-2000



①

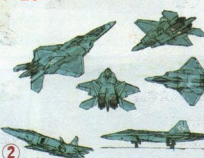
◆ EF-2000

◆ 相当优美的机体，拥有一只大三角机翼，而在右边的主机翼上，则印有“UPEO”的字样，左边则是“UPEO”的标志。

◆ F-23

◆ 下世纪的战斗机，是玩家最初的战斗机，从外表使人联想到F22。

F-23



②

◆ X-29+F-22

◆ 本机翼向前的设计，是此机的特征，因为仍是某制造商开发中的机体，所以无论机动性、安定性及其他资料都不明。

◆ F-16改

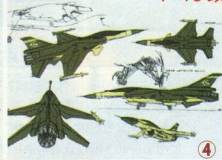
◆ 以F-16为设计的基本，然后再改变过来的战斗机。

X-29+F-22



③

F-16改



④

SILENT HILL

PS

AVG

CD-ROM

KONAMI 发售日:预定99年春季 备注:1人玩



镇上的居民究竟发生什么事?

《SILENT HILL》这个恐怖冒险游戏,是KONAMI的最新作品,制作人员费了极大功夫在气氛的营造等各方面,使玩家在游玩时可以感受到前所未有的恐怖感,现在就马上带大家进入这个恶梦般的世界吧!

恶梦的开始

故事发生在某处郊外,一名男子带着女儿,趁着难得的休假,驾车到郊外兜风,可是却突然发生意外,车子一直滚落山坡,最后那名男子不省人事,而在他醒过来之后,发现自己仍然身处车子中,但是女儿却不知所踪,为了寻找爱女,男子便四处寻找,终于踏入了小镇的SILENT HILL之中。



游戏中也有其他角色登场

梦的舞台

游戏的舞台是小镇SILENT HILL, SILENT HILL是一处热门的休闲度假胜地,很受人们的喜爱,但是当主



整个小镇宛如大迷宫,玩家需要边探索边解谜。

室内同样是一片漆黑,玩家需要边探索边解谜。

角为寻找女儿而进入SILENT HILL之后,发现一切都改变了,小镇正被浓雾笼罩着,伸手不见五指,平日热门的气氛亦一扫而空,整个小镇死气沉沉。所有人都不见了,而且镇上更有一些形状可怖的怪物出现,四处袭击人,主角便要在这个迷宫般的地狱市镇中进行冒险,为寻回爱女而努力。

恶梦的主角

HARROLD "HARRY" MASON 哈利·米臣

一名普通的市民,并没有任何特殊技能,但也是一名慈父,为了寻找失踪的女儿,不惜只身进入人间地狱SILENT HILL。



CHARYL MASON 沙莉奥·米臣

哈利的女儿,今年7岁,在交通意外之后神秘失踪,母亲早前亡故,只剩下父女二人相依为命。



游戏系统

游戏以全多边形制作,玩家一边寻找,一边找出市镇异变的真相,在探索的途中玩家会取得对解谜极有帮助的各种道具。而在市镇的建筑物中,也有着大量设计巧妙的机关,留待玩家动脑筋将之破解。

此外,在冒险时亦会遇上大量造型恐怖的怪物,当然

若是手无寸铁的话唯一可做的便是逃跑,不过当玩家得到枪械、斧头、铁枝等武器之后,便可进行反击。

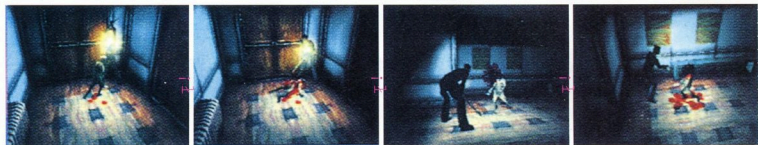
游戏也加入了时间的概念,玩家在冒险时,时间会不断流逝,从大雾

笼罩的白天到漆黑一片的黑夜，游戏也会因而发生变化。

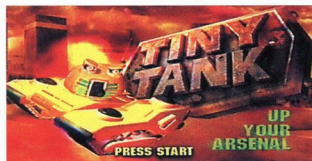
为了提高玩家的投入感，游戏在一些重要的情节特别加入了大量CG动画，值得一提的是CG动画的画质极高，一些惊吓的场面能达到令玩家胆颤心惊的效果，喜欢这一类游戏的朋友不容错过。



半人半蝙蝠般的怪物出现了，快开枪反击吧。



重新开球吧，尽量不要错过游戏中的任何线索



烂口坦克横冲直撞!

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

PS

STG/对应震动手柄

CD-ROM

MGM 发售日:发售中 备注:1人玩 记忆:IBLOCKS

游戏内容

以坦克战斗为题材的游戏虽然有不少，但这款游戏中的坦克却非常不同，因为他是一辆有思想、能说话的未來坦克。



按一定的顺序来前进外，更会受到敌人的抵抗，这时可利用自己的主炮攻击，当击倒敌人后，你更可收集敌人坦克残骸中有用的零

件的玩法并不算太复杂，玩家的责任是控制着主角的坦克完成各种任务，途中除了要



来增强火力，或是用来恢复受损的装甲，当达成过版条件后回到输送台，电脑便会结算你的成绩，若表现理想时则会增加剩余坦克数。

操作说明

L2:	左侧移
R2:	右侧移
L1:	炮塔转左
R1:	炮塔转右
□:	发炮
△:	说话
○:	微调
×:	跳跃



◆主角的主炮会自动锁定它范围内的目标。



◆这台戴着西部牛仔的家伙是这一关的首脑，应利用左右侧跳来闪避它的炮火。



◆利用这种输送装置才能到范围的另一部分。



各种各样的哥斯拉

游戏中的角色众多,而且每位角色都拥有不同实力,可能各位不知选哪一只来搞破坏,还是为大家分析一



◆ 游戏中有初代哥斯拉和机械哥斯拉

下各怪物的能力,从而选择适合自己的角色进行游戏吧!

初代哥斯拉

1954年第一部哥斯拉电影中出场的哥斯拉角色,故此将它名为初代哥斯拉。初代哥斯拉身长50米,体重2万吨。由于初代哥斯拉拥有强而有



力的尾巴,口部能放出火炎(A键),实力是众多角色之中最平均的一个,所以种类方面定为标准型。使用初代哥斯拉的方法,就必须用平成哥斯拉完成一次游戏,之后再开始新游戏,便能使用初代哥斯拉。

哥斯拉

DC

ACT

GD-ROM

SEGA

发售日:发售中

备注:可四人对战

基本操作

TITLE 画面、对战模式与 GEN-ERATION THEATER 适用

方向键 (ANALOG 方向键同样)

各种 MENU 选择

X 键: 没用

Y 键: 没用

A 键: 决定

B 键: 取消

L 键: 没用

R 键: 没用

START 键: 决定

NORMAL GAME 与

TIME ATTACK GAME 适用

方向键 (ANALOG 方向键同样)

上: 前进

左右: 左右回转

下: 方向转换

X 键: 必杀技键

Y 键: 咆哮键 (体力回复)

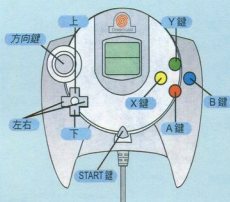
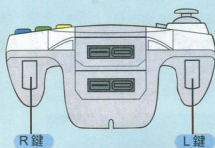
A 键: 放射系攻击键
(紧按 A 键储存放射能源)

B 键: 防御键

L 键: 尾部左攻击键

R 键: 尾部右攻击键

START 键: 暂停



平成哥斯拉

平成哥斯拉身长80米,体重5万吨,是哥斯拉中的巨无霸。由于放射



能影响的缘故而异变成破坏巨兽,也是为人最熟悉的哥斯拉之一。攻击方面,平成哥斯拉与初代哥斯拉可谓大同小异,唯一不同之处是平成哥斯拉比初代的多了一招必杀技(按 X 键放出红色火炎),种类属于标准型,而行动速度都比初代的快,要“爆机”就容易如反掌。

铁甲无敌哥斯拉

MEGA GODZILA (机械哥斯拉)



拉), 身长 50 米, 体重 4 万吨, 是外星人制造出来 用来对付哥斯拉的机械怪兽。机械哥斯拉内置多种武器, 眼部能放出破坏光线 (按 A 键), 手指装上飞弹 (按 L, R 键), 其必杀技



◆机械哥斯拉本人“御冲锋”

是全数武器攻击; 防守方面与其他角色不同, 它会放出一道力场, 一面作为防守, 而一方面能将接近的敌人或建筑物破坏。虽然机械哥斯拉实力看似十分强劲, 但它也有缺点。行动不够灵活是其缺点之一, 步行和转身都比其他角色慢, 要百分百破坏率可真是比较难。况且其尾巴是个角色之中最短的一个, 用来搞破坏可谓作用不大。归根究底, 机械哥斯拉是攻击型的角色, 速度方面自然不及其他角色, 但它能一击将高楼大厦彻底破坏, 可说是“将功补过”吧!

美国哥斯拉

美国哥斯拉身长 180 尺, 体重 6



万吨, 是好莱坞梦工场诞生出来的新一代哥斯拉。虽然外型上有异于各位“大哥”, 自自然然就会被人们评头论足, 但想深一层, 一只“移民”美国的哥斯拉, 现在回流日本开破坏, 不是更有新鲜感吗? 美国哥斯拉在速度上是众角色之冠。加上其必杀技是快速冲 (X 键) 和电影中没有的高热火焰 (A 键), 使它能在短时间内完成破坏, 但它唯一缺点是立足点不多, 要破坏微细的物件时便比较困难。由于美国哥斯拉是隐藏角色之一, 所以必须以初代哥斯拉完成游戏, 之后便能使用美国哥斯拉。

幼儿哥斯拉

使用美国哥斯拉完成游戏后, 再开始新游戏便能使用第三名隐藏角色, BB 哥斯拉身长 18 米, 体重 3 千吨。虽然速度不算最快, 但其灵活度可是众角色中最高的一个, 能够仔细而又灵巧地破坏每一处地方, 然而防



御力是当中最弱的角色, 但回复体力方面却是众角色之中最多的一个, 必杀技是快速冲撞 (X 键), 而按 A 键则放出环形的光线。

游戏模式

NORMAL GAME



游戏开始时只可选择平成哥斯拉, 并在五处地方 (总数十一个地区) 进行破坏, 每次破坏后都会为角色分出级别, 当完成游戏后便能使用隐藏角色。

TIME ATTACK GAME

是一个在规定时间内进行破坏的游戏, 当选定角色后, 便会进入场地选择画面。游戏规定在三分钟内进行破坏, 从而计算出破坏率并依其高低列出名次。



◆时间: 破坏越多, 时间越长

可多人对战

这是个对应哥斯拉专用 VM 的游戏, 内里可分为单打及多人对战。单打模式中战胜了可与对手融合, 输了的话请各位再养另一只怪物。多人对战模式则最多四人同时与电脑对战, 基本上和单打模式一样, 但输了的怪物则不会被“吃掉”。



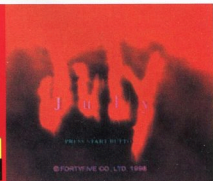
◆老友: 吃我的“完绝画面”

GENERATIONS THEATER

这是一个观看以前哥斯拉电影预告片片段的模式, 而每完成一次游戏后都会增加一篇, 是哥斯拉 FANS 必定喜爱的模式。



◆ 按 START 键，人物简单资料一目了然 (模特三国不包括在内)

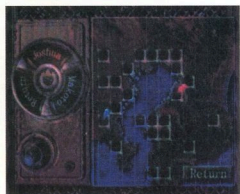


基本操作

方向键: (ANALOG 方向键适用)
光标移动, 指令的左右回转
A 键: 指令的决定
B 键: 取消
X 键: 没用
Y 键: 没用
L 键: 指令的决定
R 键: 没用
START 键: 开关角色简单资料画面

开始游戏

在主画面的一大转盘中, 分别有“SELECT”, “FILE”与及“HISTORY”三项指令。选择“SELECT”指令后, 则可选择



◆ 在图中选择要读入的文件



“MAKOTO” (即高村诚) 或者“JOSHUA” (即诺舒亚) 进行游戏, “RETURN”当然是返回先前的指令画面。选择“TILE”指令后, 便会会出现“SAVE”和“LOAD”指令。大家可在“SAVE”中储存游戏进度, 最多可使用八张 VM, 而每张 VM 则可储存三个进度, “LOAD”则读取进度。选择“HISTORY”后则会见到“CHAPTER”与及“GLOBAL”指令, 开启“CHAPTER”后会见到两位主角的所有章节, 选择其中一章后会显示其内容与及章内已确认的人



物。选择“GLOBAL”后会见到一个人物一览表, 当中会列出出现时为止出现过的人物, 而最多可多达150人, 再选择当中的人物, 便会列出该人物的详细资料。

故事简介

现年三十七岁的 N A X 总帅 JEANS RAVEN, 由于皮肤先天缺乏对紫外线的抵抗能力, 于是其父亲 ALAN RAVEN (即前 NAX 制药中心老板) 便带儿子到 NAX 的研究所进行研究, 之后, 大家都将 JEANS 这种特异体质称为“SEXLESS 体”。1972 年, ALAN RAVEN 去世, JEANS 就任成为 NAX 集团的总帅, 同时集团在进出军用物资的帮助下, 慢慢形成巨大的企业王国。1999 年 7 月, 世界经济不明朗, 南美、中东、亚



◆ 在图中选择想看的人物

洲的政局不定，在世纪末各种不安因素影响下，JEANS RAVEN发动“R计划”。究竟JEANS RAVEN的“SEXLESS体”与诺舒亚的有什么关连？NAX集团又有什么阴谋？“R计划”最后的结果又将会是什么！

游戏介绍

命运的安排

游戏中共有两篇，而每篇中则分为十八章，并分别以高村诚及诺舒亚两位主角为故事轴心。两位各自会有不同的流程，但有相遇的机会。

主要角色介绍

平凡的大学生



高村诚，游戏中的第一位主角，今年19岁，是西海大学文学部一年级生，拥有空手道三段的身手。自从六年前，伦敦巴士爆炸惨剧导致其妹死亡，母亲成为植物人后，高村诚便终日郁郁不欢，最近更因慰灵祭的展开将思妹之情涌上心头。

意志坚定的复仇者

诺舒亚，游戏的第二位主角，今年29岁，墨西哥人，拥有特殊的人类突变体“SEXLESS”，所以没有痛的感觉。年少时，双亲被杀害而导致家破人亡。后来更被人带回研究所进行人体实验，改造成为人类突变体“SEXLESS”，但最后成功逃离魔掌。为报杀害双亲之仇，诺舒亚不惜忍受着痛苦在困境中成长，成为不折不扣

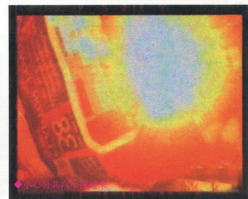
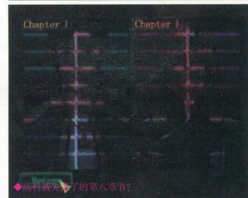
的复仇鬼。

其他角色介绍

里见，今年16岁，田佳高校2年級生，与高村诚自幼青梅竹马。拥有空手道初段身手，是由任空手道场主的父亲教授的，小学时代是町内最强的小女孩。在游戏中经常与高村诚出入死。是个勇敢的女孩。

高村惠，享年10岁，高村诚的妹妹，因自幼患病所以体质虚弱。六年前，在英国旅行途中遇上公共汽车爆炸意外而死亡。

JEANS RAVEN，今年37岁，未婚，天生是“SEXLESS体”，RAVEN财阀的长子，NAX集团的总帅，世界第一富豪。





Virtua
Fighter
3tb™

バーチャファイター3tb



Virtua
Fighter
3tb

DC

FIG

GD-ROM

SEGA 发售日: 98年11月27日可2人玩

Virtua Fighter 3tb

DC的《VF3tb》出得怎样、移植度有多少成,说真的,此游戏怎说都已经是一个三年前的街机作品,论新鲜已经不可能说是一只新游戏,只可说是一部新的家用机中一只画面非常华丽的作品。

问这款游戏有什么可玩之处,这游戏真的和街机没有什么分别,有位段证明,又有TEAM BATTLE MODE等;但最紧要的还是那个TRAINING MODE,可以自己发掘更多连续技,在街机时根本不可能慢慢的发掘、钻研新招式,想研究?不到30秒,结果不是被电脑打败,便是被对战者“赶走”,根本没时间可以慢慢钻研。所以这次移植到家用机上,便可慢慢尝试以前试不到的招式,什么“崩击云身双虎掌”、“修罗霸王靠华山”等等。在街机根本不可能有时间容许玩家慢慢出,除非你玩得很纯熟则另作别论,所以在这里向各位讲解全部十二人的基本简介,希望能让大家多增加些人对战及对电脑战的知识。

AKIRA 结城晶

一个极为平衡的角色,拳法以日本拳法“八极拳”为基本,其大部分招式都可将对对手一击打DOWN,另有两招极之华丽的连续技,分别是“崩击云身双虎掌”和“修罗霸王靠华山”,这两招攻击力不但强大,后者更可连接成空中连撞技,此外他还有数招上、中及下段的返击技,所以结城晶是一个进为攻退可守的人。



PAI 陈白

一个以速度来控制战局的女格斗家,使用的拳法是名为“燕青拳”的中国拳法,PAI的招式基本都是以腿招为先,连续技的速度更加会使对方防不胜防,使用者可选择抢攻还是稳守突击,因PAI的攻击力不弱,所以无需担心时间不足而自乱阵脚,使对手有机可乘。



LAU 陈留

又是一个以速度为主的格斗家，其使用拳法是中国拳法中的“虎燕拳”，陈留的速度快，还有另一要点便是

他的连续技有非常多的上、中及下段，完全让对手不能估计你下一招是上段攻击还是下段攻击。



kage 影丸

一位非常阴险的角色，使用的拳法是一种名为“叶隐流柔术”的忍者拳法，使用方法大都是以一击脱离，真正是一个得些好意需回手的人，但他并不是一位弱者，因他的招式很利害，一招“孤延落”之后便可作出多式空中连

续技，虽说他非常阴险，但是一位很强的角色。



WOLF

一位力量型的格斗家，使用的格斗招式是“职业摔跤”，可以使对手于一招间被减去一半的恐怖角色，他力量虽然大，但速度也不是很慢，使用方式可能先用拳脚招牵制对手，若对手多次防守的话便可使用强力的投技对付，只要使用得宜，WOLF绝对是一位强劲的角色。



LION

又是一位速度型的年青人，使用的拳法是中国拳法之一的“螳螂拳”，攻击方式多采多姿，其一式DOWN攻击(→K)非常好用，在街机真的可以一式打天下！不过在家用机便不能更一式打天下了，但LION的速度虽快，但是攻击力异常之低，敌人中了6、7HIT可能不及中了结城晶的一招铁山靠。



JEFFRY

又是另一位力量型的选手，他没有什么拳法可言，可以说是一位代表大自然的格斗家，他的招式有投技也有打击技，投技的威力则不用怀疑，而他的打击承招也很强，

攻击距离相当远，有连续技，是一位让对手不敢轻易走近打近身战的角色。



JACKY 积奇

SARAH之兄长，使用拳法是“截拳道”，招式快且劲，脚上功夫更为利害其中以(→PK)及(P+K)更为一绝，一击得手后对手便会被打DOWN，可再加上一记DOWN攻击，有人试过只利用此两招便爆机呢！



AOI 梅小路葵

第三集里的新角色，是一位女性格斗家，使用拳法名为“合气柔术”，葵的柔术招式给人一种类似结城晶的感觉，招式速度即快亦柔但使用一些投技时感觉却很像结城的“刚”，总好像会给人重击似的感觉，她的一招“二连突”后可演变出非常之多的连续技，例如“二连突横肘”或“连突草雉”，此外，她的投技也有数招可扣去对手一半体力，但需要对其两招投技非常纯熟所以使用葵的话，说难不难、说易不易。



SHUN 舜帝

一位使用中国拳“醉拳”的老人家，醉拳的攻击方式非常独特，对手完全不能触摸其招路，但其缺点是有些招式要饮多次酒后才可使用，通常在饮酒时对手便有机会以痛击，真的是饮又死（醉死）、不饮又死（给人打死）。



SARAH 莎娜

金发美女，使用拳法为“截拳道”，但不要顾着看其美貌便忘记战斗，一不留神便会被打至落花流水，一个和PAI速度差不多的女孩子，和PAI比的话SARAH可能更为强劲，她的招式很多也是以脚技为主，通常也是3或4下的连续技，其三连拳更可在使出后收很多脚招，使对手不知应挡上还是挡下，所以应多作使用。

T·ARASHI 鹰岚

最后一位角色，是第三集里的新角色，份量相当惊人。使用拳法为日本的国技“相扑”，至日本古时开始，相扑已是一种有相当份量的技法，所以鹰岚相当有份量。但不要看轻他，因为当年全日本VF3比赛总冠军也是使用

鹰岚的！其战法相当独特，大都以掌技为主，鹰岚还有一点，就是他的体重因为非常有份量的关系，任何角色的空中连续技对他完全起不了作用，所以应尽量利用这个优点去和对手战斗。



隐藏字母的人

最后，说了一些小秘技，就是在爆机后的字母人是可以选用的。方法如下：只要在单打模式下方能使用，在选人画面中，顺次序在结城晶、之后LION、最后是PAI，或者是结城晶、LAU、最后是PAI（移动到每个角色位置时按一下START），之后选用任何一人便可。



游戏类别分类

FTG 格斗
RPG 角色扮演
ARPG 动作角色扮演
SRPG 模拟角色扮演
ACT 动作
STG 射击
GSTG 枪射击
AVG 冒险
SLG 模拟
SPT 运动
RAC 赛车
PUZ 解谜
TAB 桌上游戏
DC 数码动画

机种分类

PS PLAYSTATION
SS SEGA SATURN
N64 NINTENDO 64
NG/NG-CD NEO-GEO
AC ARCADE
SFC SUPERFAMICOM
GB GAME BOY
SDD
PC-E/CD-ROM PC ENGINE
MD/MCD MEGA DRIVE
GG GAME GEAR
PC PERSONAL COMPUTER
DC DREAMCAST
GBC GAMEBOY COLOR
WS WONDERSMAN
NGP NEO GEO POCKET

攻略透解



攻略精品

“往海~Summer Walts~”

- | | |
|--------------------|----|
| REAL 麻雀 ADVENTURE | 32 |
| 星之丘学园——学园祭 | 36 |
| Legaia 传说 | 41 |
| PEN PEN TRILCELON | 44 |
| 完全攻略 | |
| 凝望骑士 R 大冒险编 | 46 |
| RIDGE RACER TYPE 4 | 59 |



远野

(配音: 中山真奈美)

个人资料

生日: 6月27日(巨蟹座)

年龄: 17岁(月浪学园2年生)

血型: A

身高: 164cm

三围: B88/W58/H87

喜好: 海边、叉烧面

趣味: 滑雪、观看体育赛事



远野 (配音: 中山真奈美)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	街外	在替线的曾祖母打扫时, 便会遇上远野。
	午	沙滩	在沙滩遇上著泳装的远野时, 要称赞她一下。
	晚	沙滩	替远野购买她喜爱的食物“炒面”。
8/2 (日)	早	沙滩	替远野找回埋在沙滩遗失的戒指(迷你游戏)。
	午	街(游戏机中心)	可玩网球游戏, 次序可由玩家决定。
	晚	沙滩	被远野拒绝参与胆量游戏后, 便可约会其他女子。
8/8 (土)	早	民宿(风吕)	对于真理的问题, 最后选择不要较好。
	午	街(眼镜店)	在店前会有ATS问题选择, 除眼镜店外都可。
	晚	街(宠物店)	由现在开始选择问题时答案适宜选择蒙线方面。
8/9 (日)	早	森林公园(广场)	在选择题中要根据远野的特征去选择答案。
	午	街(宠物店)	本想实行宠物大作战, 但最终仍是失败收场。
	晚	海之家	高兴的远野再度提出观察宠物的要求。
8/15 (土)	早	民宿(风吕)	在风吕场遇到两名女子时, 会同时出现ATS选择。
	午	海之家	在带宠物散步时得知小公园的位置。
	晚	民宿(风吕)	可选择任何一个意见, 并确定一下明日的约会。
8/16 (日)	早	民宿(风吕)	远野会提出四条有关麻雀的问题。
	午	小公园	在适当的时候进入神秘的小公园。
	晚	民宿(风吕)	当问及自己心意时, 要老实的作答。



远野经常洗澡的地方, 就是这里的宠物室, 若决定要追求她的话, 这里也是必去的地方。



往海~Summer Walks~I

REAL

全体游戏地图

SS AVG CD-ROM
SEGA 发售日: 发售中 备注: 一人玩

街外

保留着昔日大自然环境的地方, 是线的曾祖母所居住的地方, 外表景象像屋一样。

图书馆

拥有大量藏书的地方, 不时可以在此找到很多对故事有帮助的资料。

化石博物馆

由于在海边发现了大量的化石而开设的博物馆, 但起初是没有此处地方选择的。

岬

是观看夕阳的最好地方, 是所有爱侣之间必到的场所。

山

地形虽然险峻, 但当登上山顶时便会发现一流的风光, 这亦是时代小说“刀匠的妻子”的舞台发生地。

街

在车站前的商店街, 内摆有服装店、书屋、茶店等商店, 是处人多的繁荣地方。

宿

主人公与七名女主角的住宿地, 又名“高阪”, 在屋内可进行记录。

沙滩

接近宿屋的大片沙滩, 夏天时可以在此游泳, 是遇到女主角的好地方。

海之家

是在沙滩旁另一处可以休息的地方, 在这里可勾起很多女主角的回忆。



藤原綾 (配音: 山崎和佳奈)

个人资料

生日: 1月9日 (山羊座)
 年龄: 17岁 (月浪学园2年生)
 血型: AB
 身高: 169cm
 三围: B79/W56/H85
 喜好: 诗、日记
 趣味: 烹饪、阅读

由于和异性交往的机会不多,因此对于异性的追求,基本上没有什么把握,只要在浪漫的环境下,遭到她的机会增高。



藤原綾 (配音: 山崎和佳奈)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	街外	就算整理房屋后,綾仍然感到不适。
	午	沙滩	首先和綾出外散步,然后替别人做人工呼吸。
	晚	民宿	若然下午没有去沙滩,便会和綾一起去放烟花。
8/2 (日)	早	森林公园(广场)	由于喜爱小鸟,所以不停望着天上的白鸽。
	午	街(游戏机中心)	綾已经回复精神,并且玩了两次游戏。
8/8 (土)	晚	沙滩	进行胆量测试时,把綾吓得半死。
	早	沙滩	在沙滩寻找遗失了戒指(迷你游戏)。
8/8 (土)	午	街(眼镜店)	遗憾地见不到綾带眼镜时的模样。
	晚	沙滩	所选择的ATS会影响明日的程序变化。
8/9 (日)	早	化石博物馆	经馆长池内雷子的指点,得知另一处新的发掘场。
	午	森林公园(广场)	在约会时散步到处处,并且一起乘小船。
8/15 (土)	晚	民宿	若根据之前的步骤,便会出现不同的变化。
	早	街外	发现了暗川家的介入后,故事便开始进入高潮。
8/15 (土)	午	街(茶店)	在店内遇不到任何人,并点了一杯冻咖啡。
	晚	海之家	明白到暗川家与曾祖母的关系。
8/16 (日)	早	民宿之前-暗川家	在这时玩家会自动前去暗川家。
	午	森林公园(广场)	虽然气氛并不适合对话,但可用诚意补足。
	晚	海之家-綾之部屋	受到婆婆委托,要前去綾的部屋。

麻雀 ADVENTURE

千城晶 (配音: 丹下樱)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	民宿(凤吕)	和吉利丝分别后,马上遇见晶。
	午	街(时装店)	虽然见到晶为服饰而烦恼,但和主人公无关。
	晚	沙滩	没有和晶一起看烟花,之后在巫女投票中投晶一票。
8/2 (日)	早	民宿(凤吕)	首先由晶的事开始,和由加利有次序地对话。
	午	森林公园(广场)	要考虑晶的立场才作出适当的选择。
8/8 (土)	晚	沙滩	与雄一再会,并且进行胆量测试。
	早	海之家	听完婆婆的怨言后,便前去晶的部屋。
8/8 (土)	午	街(眼镜店)	发现那些连鼻眼镜,不过并非废物。
	晚	森林公园(秋千)	突然发觉主人公拥有透视能力。
8/9 (日)	早	民宿(凤吕)	这里会出现较长的对话。
	午	岬	迷你游戏很难,但对话很短。
8/15 (土)	晚	晚	在这里主人公发现到自己的优点。
	早	民宿	来到此时玩家会自动来到水泽家访问。
8/15 (土)	午	水泽家	与雄一一起前去追踪晶的下落。
	晚	森林公园(广场)	翌日便可以 and 晶约会。
8/16 (日)	早	沙滩	本来的约会地点是森林公园,但却去错了沙滩。
	午	街(时装店)	和晶在戏院里进行约会,否则会来到时装店。
	晚	沙滩	没有前去约会的话,由加利便会下定最大的决心。



千城晶

(配音: 丹下樱)

个人资料

生日: 10月12日 (天秤座)
 年龄: 17岁 (月浪学园2年生)
 血型: O
 身高: 152cm
 三围: B89/W57/H88
 喜好: 猫
 趣味: 购物

不要看她性格活泼,原来她的爱情观十分保守,她为了等待童年时的男朋友第一,而不肯接受其他男性。



香山珠美 (配音: 幸岛真千子)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	化石博物馆	不清楚的旅游指南。
	午	街 (游戏机中心)	再发现一些神秘的声音。
	晚	沙滩	预先购入冰的话, 便可利用它作其他用途。
8/2 (日)	早	岬	在这里对于她似乎有很特别的意思。
	午	沙滩	在游泳比赛中要故意输给珠美。
	晚	沙滩	若然遇见的次数较多的话, 便有机会进行胆量测试。
8/8 (土)	早	街 (泳装店)	会出现 ATS, 但不要马虎选择答案。
	午	化石博物馆	课程后会连续出现两次 ATS, 在第一次时已经要离开。
	晚	山	由于旅游指南的关系, 主人公只有独自前去登山。
8/9 (日)	早	民宿	没有特别问题的话, 便会自动来到此部屋。
	午	街 (游戏机中心)	跟踪珠美和别人的约会。
	晚	民宿 (風呂)	对于被别人跟踪感到十分愤怒。
8/15 (土)	早	民宿 (風呂)	晶十分羡慕远野的胸部, 这个 ATS 必需回答。
	午	沙滩	当晶穿起新买的泳衣时, 马上吸引大批男性。
	晚	街 (喫茶店)	突然间停止减肥, 并不停地食烤饼。
8/16 (日)	早	沙滩	前去沙滩对话。
	午	沙滩	两人一齐分享美味的西瓜。
	晚	民宿 (風呂)	虽然停止节食, 但胸部的大少都没有变化。



由于她是年纪最小的一名女角, 因此对于很多有关占卜的事都深信不疑, 是一名天真的少女。



香山珠美 (配音: 幸岛真千子)

个人资料
生日: 6月28日 (巨蟹座)

年龄: 16岁 (高校1年生)

血型: A

身高: 153cm

三围: B76/W61/H82

喜好: 雪糕、漫画

趣味: 和朋友游玩

[往海~Summer Waits~]

REAL

来雪由加利 (配音: 大冢唯雄)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	森林公园 (广场)	正在观望天上的白鸽, 而且精神很好。
	午	沙滩	与远野、绫会面后, 并完成人工呼吸状态。
	晚	民宿	如果在下午见到由加利, 这时便不会遇到绫。
8/2 (日)	早	民宿 (風呂)	如果和晶亲密度高的话, 便不会遇到由加利。
	午	沙滩	由于由加利不善游泳, 因此需要作出连打为她打气。
	晚	沙滩	连续说出认真而可怕的话。
8/8 (土)	早	森林公园 (广场)	见到一群白鸽, 和由加利谈话后会改变之后的行动。
	午	山	在山顶上见到绝顶美景, 然后送由加利回家。
	晚	民宿 (風呂)	由于登山太过疲累, 于是马上去浴场。
8/9 (日)	早	森林公园 (广场)	知道由加利的出身地是在被大自然包围的雄壮
	午	化石博物馆	仍然不明白那个项链的事。
	晚	图书馆	由于感到奇怪, 于是便选择和它有关的书籍来研究。
8/15 (土)	早	化石博物馆	继续去调查有关人鱼的事, 要利用 ATS 展开新的机会。
	午	图书馆	发现直子正在阅读大谷晋二郎的书籍。
	晚	化石博物馆	完成以上的事后便会自动返回博物馆, 然后为前去小鸟而作出准备。
8/16 (日)	早	沙滩	这时故事是自动进行。
	午	化石博物馆	前去博物馆向雪子报告, 在选择 ATS 时要较为积极。
	晚	沙滩	将今日所发生的事整理, 并继续深信人鱼的存在。

来雪由加利

(配音: 大冢唯雄)

个人资料

生日: 2月13日 (水瓶座)

年龄: 19岁 (S大学农学部1年生)

血型: A

身高: 163cm

三围: B82/W57/H85

喜好: 绿色、动物

趣味: 骑马、拼图

从外表便知道她是一名较文静、不过她头上的链子却透露着一个不为人知的事。





古利丝·加兰德
(配音: 小山裕香)

个人资料
生日: 8月18日(狮子座)
年龄: 23岁(S大学人文学部)
血型: B
身高: 172cm
三围: B93/W58/H89
喜好: 火锅聚会
趣味: 健身、参观历史文物



虽然表面有美国血统，但出身地
对日本文化有浓厚兴趣，但出身体
格上仍保留着美国人的开放。

古利丝·加兰德 (配音: 小山裕香)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	民宿(凤吕)	在梦中见古利丝的模样。
	午	街(书屋)	在黄昏至明早之前，她会前去长津一趟。
	晚	-	由于古利丝不在，所以可以约会其他女子。
8/2 (日)	早	-	由于古利丝仍留在长津，因此可以自由活动。
	午	民宿(凤吕)	见到从长津返来的古利丝，但却受到不礼貌的对待。
	晚	沙滩	因为古利丝喝醉了，所以无法进行胆量测试。
8/8 (土)	早	街(书屋)	虽然有ATS发生，但没有任何特别。
	午	沙滩	有日本通之称的古利丝，会提出三条有关日本的问题。
	晚	民宿(凤吕)	在凤吕场遇到她后，便约她明日下午前去山上。
8/9 (日)	早	海之家	在和古利丝约会前，可作小休一会。
	午	山	在山中开始进行调查，直至黄昏为止。
	晚	山	由于古利丝好像隐瞒着一些事，所以要在ATS中向她不停追问。
8/15 (土)	早	海之家	在部屋前进行选择，但却未能遇见梦中的情景。
	午	化石博物馆	由于对罕有化石有兴趣，于是购入说明书。
	晚	沙滩	她通知明日下午继续进行调查。
8/16 (日)	早	民宿(凤吕)	为讨古利丝欢心，于是买下一个叫做(雀鬼)的物件。
	午	山	发现小说内的便条，成了日后一起调查的证据。
	晚	山	经过下午的事件，便会自动进行这个项目。

麻雀 ADVENTURE

栗原真理 (配音: 柳泽三千代)

日期	时间	场所	备注
8/1 (土)	早	化石博物馆	和珠美的情况一样。
	午	街(游戏机中心)	追问之下仍不知她们前来的目的。
	晚	沙滩	将预先购入的冰送给真理。
8/2 (日)	早	岬	若前晚有投票给真理的话，好感度便会提升。
	午	沙滩	游泳比赛的结果对故事并无影响。
	晚	沙滩	在一流的气氛下进行胆量测试。
8/8 (土)	早	民宿(凤吕)	出现一个有关主人公的ATS。
	午	化石博物馆	参加一个化石初心者的演讲。
	晚	海之家	知道她喜欢较为细心的男士。
8/9 (日)	早	民宿(凤吕)	知道她喜欢较为细心的男士。
	午	海之家	不知何时真理和一名当地少年约会。
	晚	街(茶店)	发现立花是一名有圣母情节的人，并引起真理的讨厌。
8/15 (土)	早	森林公园	因上周而伤心的情绪仍未痊愈。
	午	沙滩	虽然得到珠美的安慰，但心情仍未好转。
	晚	民宿(凤吕)	和她进行麻雀比赛，但输了收场。
8/16 (日)	早	海之家	受到婆婆所托，前去真理的部屋。
	午	民宿(凤吕)	向珠美询问有关真理所喜欢的场所。
	晚	街(游戏机中心)	意外地和真理在游戏机中心进行比赛。

栗原真理

(配音: 柳泽三千代)

个人资料
生日: 4月11日(狮子座)
年龄: 24岁(幼稚园时期)
血型: O
身高: 168cm
三围: B87/W56/H89
喜好: 奶油巴夫、旅行
趣味: 游戏机、电影



和珠美一起来回奔波但
目的仍然是寻找男朋友，不过
最后却发现那男子是名冒牌
母情痴的人。



学园祭的成功将会掌握在你手中

星之丘学园 —— 学园祭

PS

SLG/MEM

CD-ROM

MEDIA WORKS

发售日:发售中

记忆: I BLOCK

故事

在很久很久以后(2010年),主角由于某原因转校至



“星之丘学园”,并且入读高中二年A班,该校原是女校,在数年前才开始变成男女校,该校的女生数字便较男生为

出场人物介绍「详细篇」

雷柳——

YUKIYANAGI NAZUNA

CV: 永野爱

出生: 1993年10月23日

身高: 161cm

血型: A

体重: 47kg

年级: 高中二年

职务: 副部长

所属学会: 新媒体部

喜欢的事物: 新媒体、收集毛公仔

不喜欢的事物: 有六只脚以上的物体



水尺翔子——

MIZUSAWA SHOUKO

“CV: 秋森旬子”

出生: 1993年5月3日

身高: 160cm

血型: O

体重: 48kg

年级: 高中二年

职务: 副会长、学园祭营运委员

所属学会: 学生会

喜欢的事物: 飞镖、园艺、台球

不喜欢的事物: 无条理的人、打雷



片栗——

KATAKURI KASUMI

“CV: 西川宏美”

出生: 1994年9月4日

血型: AB

职务: 幽灵会员

所属学会: 音乐学会



内田真子——

UCHIDA MAKO

“CV: 橘”

出生: 1994年2月25日

身高: 159cm

血型: O

体重: 48kg

年级: 高中二年

喜欢的事物: 购物、家务



藤野沙织——

UJINO SAORI

“CV: 前田”

出生: 1992年11月13日

身高: 163cm

血型: B

体重: 49kg

年级: 高中三年

职务: 会长

所属学会: 美术学会

喜欢的事物: 绘画、森林浴

不喜欢的事物: 纳豆



多。另外，该校适逢在一个月后举行“学园祭”，而主角又不能立刻加入任何学会，于是主角便变成有特别的权力，就是可以自由地到不同的学会进行协助，以便各学会能顺利完成学园祭的工作，之后主角在“星之丘学园”的生活便由此开始。

游戏目的

游戏目的当然就是在一个月内在各学会能完成工作，以便顺利地在学园祭中出场；另外就是从平日的会面及协助学会时，增加女孩的好感（指心仪的女孩），最后让各学会能在学园祭中成功，接下的“后夜祭”的时间，向心仪的女孩表白；或者由女孩向主角表白，二人再开始以后的交往。



游戏特色

本游戏的特色，就是摆脱了以往恋爱游戏中“约会”的规定，游戏中要提升女孩好感度，基本上是平日主角是否遇到她及遇到她时所选的对白或反应而定，另外是否到该女孩所属的学会协助、在协助时所选的工作、是否会提供道具协助也是一个关键。

此外，以往以遇到方式来增加女孩好感度的游戏，通常是不让玩家知道女孩的所在位置及地点；但这款游戏则会完全显示女孩的所在位置及地点，不会令玩家糊里糊涂地去找女孩。



芙蓉瞳——
FUYOU HITOMI
“CV：满仲由纪子”
出生：12月24日
血型：A
年级：高中二年
解说：谜一般的女孩，
传闻经常在天台晃荡。



秋月伊吹——
AKITSUKI IBUKI
“CV：折笠爱”
出生：1993年8月12日
身高：170cm
血型：B
体重：54kg
年级：高中二年
职务：部长
所属学会：网球学会
喜欢的事物：网球、缓步跑、
烹饪
不喜欢的事物：雨、蛇



名取——
NATORI ERIKA
“CV：根谷美智子”
出生：1994年7月7日
身高：156cm
血型：B
体重：50kg
年级：高中一年
职务：副部长
所属学会：媒体学会
喜欢的事物：看足球比赛、
电脑、数学
不喜欢的事物：日语



菱静香——
ANABISHI SHIZUKA
“CV：前田爱”
出生：1994年6月20日
身高：154cm
血型：A
体重：45kg
年级：高中一年
职务：会员
所属学会：科学学会
喜欢的事物：看书、当啦啦队员、
吃零食
不喜欢的事物：台风、粗鲁的人、
普通的烹饪



日向照美——
HYUGA TERUMI
“CV：大野”
出生：1993年1月28日
身高：145cm
血型：A
体重：39kg
年级：高中三年
职务：会长
所属学会：戏剧学会
喜欢的事物：零食、开心的事
不喜欢的事物：各人的气氛或
心情不太好



出场人物介绍“详细篇”

樱井阳子——

SAKURAI YOUKO

“CV：木村”

出生：1993年8月3日

身高：157cm

血型：A

体重：50kg

学校：高中二年

职务：会长

所属学会：科学学会

喜欢的事物：研究开发、实验

不喜欢的事物：不能用科学去理解的事



鸣海泪——

NARUMI RUI

“CV：藤卷惠理子”

出生：1995年5月14日

身高：157cm

血型：B

体重：43kg

学校：高中二年

职务：副会长

所属学会：音乐学会

喜欢的事物：发呆、钢琴

不喜欢的事物：展开太快的交谈



进藤爱

SHINDOU A

“CV：米本千珠”

出生：1993年4月8日

身高：160cm

血型：O

体重：46kg

学校：高中二年

职务：副会长

所属学会：美术学会

喜欢的事物：所有玩的事物、

不喜欢的事物：剪刀、板性、电话、画



小泉玲子——

KOIZUMI REIKO

“CV：吉田爱理”

出生：1992年4月22日

身高：172cm

血型：O

体重：53kg

学校：高中三年

职务：副会长

所属学会：戏剧学会

喜欢的事物：戏剧欣赏、戏剧、

不喜欢的事物：自己的身高、演技指导



山田美沙子

YAMADA MISAKO

“CV：木村”

出生：1991年8月18日

身高：160cm

血型：O

体重：51kg

学校：驹桥野大学一年

所属学会：高中部购买店

喜欢的事物：购物、兼职

不喜欢的事物：喜欢麻烦的人、趾高气扬的人



白河嫁菜——

SHIRAKAWA YOMENA

“CV：吉田爱理”

出生：1985年3月17日

身高：167cm

血型：B

体重：50kg

所属：高中英语教师

职务：高中二年A班班主任

喜欢的事物：英语、小布偶、

不喜欢的事物：所有家务、打被子



桥本直树——

HASHIMOTO NAOKI

“CV：野岛健儿”

出生：1993年7月16日

身高：175cm

血型：B

体重：66kg

学校：高中二年

职务：会长

所属学会：媒体学会

喜欢的事物：程式、恶作剧、

不喜欢的事物：水尺绳子



绫小路新一——

AYANOKOUJI

ARATA

“CV：米本千珠”

出生：1994年3月26日

身高：176cm

血型：AB

体重：57kg

学校：高中二年

喜欢的事物：交谈、下午茶



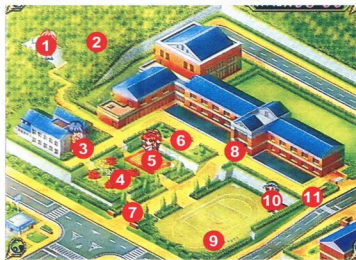
攻略要点——向学园祭举行成功及获得女孩欢心的道路进展

学园地图

校舍外

1. 晨之丘公园
2. 秘密山丘
3. 宿舍前
4. 红叶公园
5. 网球场

6. 校舍前公园
7. 正门
8. 校舍正门
9. 朝桐前
10. 体育用口仓库前
11. 学东屋



校舍内1F

1. 食堂
2. 教室
3. 医务室
4. 往2F
5. 体育馆
6. 图书室

7. 1年A班课堂“即戏剧学会阵地”
8. 学生会议室
9. 往外屋
10. 往2F
11. 女洗手间
12. 校长室
13. 2年A班课堂“即网球场阵地”
14. 3年A班课堂“即新体操阵地”



校舍内2F

1. 演剧
2. 小卖部
3. 大会议室
4. 往1F
5. 理科室“即科学学会阵地”
6. 媒体室“即媒体学会阵地”
7. 广播室
8. 往1F
9. 往天台
10. 女洗手间
11. 资料室
12. 音乐室“即音乐学会阵地”
13. 美术室“即美术学会阵地”



注：由外屋移动到校舍，移动到校舍外，移动到校舍内，由食堂移动到外屋、1F到2F、1F到1F，这几个移动不会花费时间。

时间的流逝——一天基本流程

每一天，主角行动的时间是由8:00-22:00，当中也有固定的时间表，现列出时间关系。

平日（周一至周五）

- 8:00 → → → → 起床及上学
 8:00-8:20 → → → → 在学园内外各处自由移动（可移动4次）
 8:20-12:20 → → → → 上课（期间有问题随机性地出现）
 13:00-13:20 → → → → 中午自由时间（可移动4次）
 13:20-15:30 → → → → 上课
 15:30-15:40 → → → → 自由时间（可移动2次）
 15:40-16:40 → → → → 学园祭准备工作时段2
 （当然也可不去）
 16:40-16:50 → → → → 自由时间（可移动2次）
 16:50-17:50 → → → → 学园祭准备工作时段2
 （当然也可不去）
 18:00 → → → → 下课（可能有女孩要求一同回去）
 22:00 → → → → 查看资料，设定及SAVE等。

11月2日学园祭前夕附加工作时间

- 18:00-19:00 → → → → 学园祭准备工作时段3
 （当然也可不去）
 19:00-19:10 → → → → 自由时间（可移动2次）
 19:10-19:20 → → → → 学园祭准备工作时段4
 （当然也可不去）



平日基本上以学习为主，只有在8:00-8:20、13:00-13:20、15:30-18:00这些时间可以自由移动，而移动到每一个地方，无论是否遇到人均会去“5分钟”，不过外面移动到校舍（或相反）、移动到/离开食堂、两层之间（到天台外）的移动是不费时间。

至于15:40-16:40及16:50-17:50这两个学园祭准备工作时段，玩家可选择去或不去，不过如果迟少许才到学会协助的话，对其工作效率可是会有少许影响。

当完成学园祭准备工作第二段后（17:50），好感度



较高的女孩可能会要求与主角一同回去，玩家当然是有权选择愿意与否，之后便会回到宿舍进行22:00的项目。最后不得不提，有时移动至一些没人的课室或地方时，可能随时会拾到一些有用的物品。

周日

第一个周末前，若玩家认识“山田美沙子”的话，她便会介绍玩家到校舍前的便利店做兼职，愿意与否又是看玩家决定，愿意的话便会依以下时间进行。

- 9:00-21:00 → → → → 兼职
 21:00-21:05 → → → → 绕路跑（选绕路的话）
 在兼职时间内，玩家有三个机会选（做）四类不同的工作，有不同的效果，分别是：

1. 收银 → → → → 理科能力上升
2. 写价格牌或标语（文章作成） → → → → 文系能力上升
3. 打扫地方 → → → → 体力上升
4. 整理货品（商品整理） → → → → 艺术能力上升

之后玩家在兼职过后选绕路的话，便可在校舍以外的地方移动一次，至于是否遇到别的女孩，或是得到物品，就得看玩家的运气了！

学园祭当日

- 10:00-17:00 → → → → 学园祭
 18:00-19:30 → → → → 后夜祭

在学园祭时，玩家可自由移动，不过有些学会是利用食品来吸引顾客的，所以玩家该储些银两，待当日也有机会使用。

天气——少女们的好感度

别人经常说“女性的心就象天空般变化万千”，这句话在此游戏可能会成立，因为此游戏女孩的好感度就是用天气来表示。

好感度比较高及很高的就用太阳来表示；开始转差及差的就用一朵云及黑云表示。当女孩的好感度变成黑云时便要注意，因为这是她讨厌玩家及开始散播谣言的信号，如果不处理的话，与她有关系的数个女孩的好感度便会因谣言下降，虽然不至于所有人都下降，但过程也颇长。



交谈的重要性

游戏中一个增加好感度的方法就是找“遇”女孩交谈、在交谈的中有可能会出现恋爱游戏少不了的常规——回



应对白选择，这些选择通常是三选一或二选其一，既然玩家是主动去找她交谈的话，便要想清楚回应的方式，不要鲁莽的去乱选，否则很容易便会伤了她的心。

另外如果玩家去某个学会协助，而该学会同时有两位女孩存在的话，二个人的好感度均会一起上升，不单是女孩就算是男孩也会出现这样的情况(当然不是爱情而是友情)。

SPECIAL HINT: 增加“白河嫁菜”好感度不单在于日常的交谈，连上课时玩家所答对题目与否也会有影响。

学园祭的成功与物资关系

每个不同的学会均需使用不同的物资、物资的利用、使用或分配是游戏中一个重要的地方。因为将物资交给学会后，其工作效率会提升，效率提升的话，自然其完成度达到100%的目标也会越快；不过游戏中并不是单单让学会达到完成度100%。到100%后，其完成度也可再度上升，至于这个完成度除了与学园祭的成败有关外，与另一事有关。



GOODEND 的关系

一般的恋爱游戏，达成GOODEND的条件通常是以女孩的好感度为标准；不地此款游戏除了与好感度有关外，女孩所属学会在学园祭的完成度也是息息相关的。游戏中有四个基本达成GOODEND的条件，分别是：

1. 女孩好感度——

恋爱游戏GOODEND基本原则，有关女孩好感的看法可见上文“天气”——少女们的好感度。

2. 学会完成度——

这个学会在学园祭准备的完成度，是会直接影响到该学会能否在学园祭评审中胜出，如果心仪女孩所属学会不能在评审中胜出的话，就算女孩有高高的好感度，也不能

与她一起，取得美满的结果(BAD-END)。

3. 学园祭评审——

正如上文所说“若女孩所属学会不能在评审中胜，就算有高高好感度，也不能取得美满的结果”所以在准备学园祭工作时，玩家便得先决定好目标，之后便多到目标女孩所属的学会协助，这样便可让该学会的完成度比其他学会快完成及更高，要取得评审冠军便容易多了。



4. 正确的地点——

这点必须留意，在学园祭当日，玩家可以在校园内自由移动，有时在某些地方会遇到女孩，当她说出用黄字特别提的地点时便得留意，因为这个地点就是女孩等待主角的地点，玩家去的话，便可找到她并是否进入“告白”一幕(GOOD-END)。

注：白河嫁菜的GOOD-END条件不可用理会第2、3点，反而要的就是后夜祭找到她并说出不太恰当的话。

SPECIAL EVENT 精选集





SONY 最新 RPG 火速登场!

legaia

傳 說

PS

RPG/MEM

CD-ROM

SCE

发售日:发售中

备注: 对应 DUAL SHOCK

人类世界突然被一股“雾”厚厚地覆盖着,使“善”性大发,思想被那些奇怪的“雾”支配,变成一些邪恶的野兽,不断地袭击人类。为了避免进一步被“雾”侵蚀,人类便兴建一些巨大的墙壁,之后再在海底深处建造一个地下城市。但这始终只是一种消极的方法……

基本操作

通常画面

SELECT 键	开启选项画面
方向键	移动游标及角色
L1 键	在野外时可观看世界地图
L2 键	取消
R1 键	加快角色的移动速度
△键	开启选项画面
○键	决定、调查及对话
×键	取消及加快角色的移动速度



战斗画面

方向键	选择战斗指令及行动对象
L2 键	取消
△键	选择攻击指令后,可按△键观着必杀技表
○键	执行战斗指令
×键	取消

设施种类

武器、防具屋	的地方。
出售身上的武器及防具的地方。	旅馆
道具、饰物屋	在此住宿可让 H P 及 MP 完全回复。
出售回复道具及饰物	

SAVE



在各个城镇及迷宫中,都会设置一些发出蓝色光芒的“记忆之雕像”,亦即是 SAVE POINT。玩家只要走近“记忆之雕像”,然

后再按○键,便可进入 SAVE 画面储存记录。

战斗解说

自由战斗系统

自由战斗系统的最大特色,是玩家可以自由设计攻击方法,大大提高了游戏的战斗性及临场感,而且此系统的操作简单易明,所以任何人也能轻松地享受游戏的乐趣。另外,如果玩家输入特定指令的话,还可施展出威力惊人的必杀技。

攻击方法

上 腿

攻击身体上半部分的踢脚,对于浮游于空中的怪物相当有效,但弱点是无法攻击身体细小的怪物。



右手→圣兽

惯用手的攻击指令,

但因为和圣兽的邂逅而改变,而且在冒险之旅途中,当玩家遇上一些特殊事件后,便会使有武器效果的圣兽提升能力值。

武器或左手

当左手持有武器时,如果选择右手攻击的话,便会使用武器作直接攻击。另外,武器的种类是否角色所擅长使用,也会影响行动力的消费。

下 腿

攻击身体下半部份的扫腿,作用和上腿刚好相反,对于身体细小的怪物相当有效,但却无法攻击浮游于空中的怪物。

必杀技

在游戏中的各个角色,也各自拥有自己的必杀技,而使用方法和一般格斗游戏的连续技十分相似。而当使出必杀技后,便会减去一定的精神力,至于消去的数量,是由必杀技的威力所决定。



必杀技种类

必杀技大致上可以分成两种，一种是攻击力比一般攻击威力强的连续技，另一种则是要配合各个角色的属性，来发动攻击的超必杀技，而想知道各种不同的必杀技，则要不断尝试寻找。

学习必杀技

若玩家在战斗中所输入的指令是刚好和必杀技的指令吻合，而且有足够的AP的话，便能学会该必杀技。另外，学会后的必杀技，只要玩家在输入指令时按△键，即可确认必杀技的按法。



台味“兽”

在游戏中召唤“圣兽”所吸收的“兽”，是会引发很多不同的特殊效果，而吸收“兽”的方法只有一个，就是首先要在战斗获胜，便会有机会可以吸收那只“兽”。至于要使用召唤回来的“兽”，方法则相当简单，只要玩家身上有足够数量的MP，便可以在战斗中使用。



“兽”的特性

附在“兽”身上的属性，共有地、水、火、风、雷、光及音七种，如果玩家附身“圣兽”的属性，是与“兽”的属性相克的话，威力便会大打折扣。

异常状态

	毒 不但每回合减去HP最大值的5%，而且还会降低攻击力及防御力。
	猛毒 不但每回合会减去HP最大值的10%，而且还会降低攻击力及防御力。
	麻痹 在遭敌人攻击之前，数回合动弹不得。
	细菌 会在“右手”、“左手”及“脚部”个别发病，滋生细菌的部位在根治好之前，是不能使用一般攻击。
	诅咒 受诅咒后不但不能召唤“兽”，而且很容易遭敌人击中。
	石化 虽然不会受伤，但却完全动弹不得，只要不使用“万能药”，便和“战斗不能”没分别。

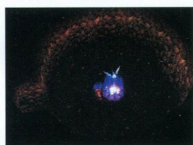
游戏锦集

提高召唤等级

“兽”的召唤等级，是会因召唤的次数而提升，而当“兽”的等级越高，拥有的战斗力亦相对提高，如果想轻松解决首领的话，“兽”绝对是一个不可或缺的好拍档，所以应该经常使用召唤术。



记忆之雕塑像

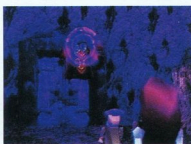


见到记忆之雕塑像后，便必须立即储存记录，免得意外死掉后要重新开始。

站在野外的地图上时，随时都可以储存记录，但当进入城镇或迷宫后，就必须依靠记忆之雕塑像才能储存记录。换句话说，当

装备饰物

在游戏中的每种饰物，也有某种特殊的技能，虽然一般角色的能力也不会有太大的差别，但学会了饰物的特殊能力后，就会判若两人，所以应巧妙地组合各角色的装备，创造出一位自己独有的超强战士。



道具表

名称	角色	装备	上段防击性	下段防击性	价值
战士之印	云翠	头	6	×	240
强者之印	云翠	头	15	×	940
守护之发饰	露雅	头	7	×	320
深绿之发饰	露雅	头	16	×	1000
武力之耳饰	加拿	头	14	×	780
猎人之服	云翠	身体	7	8	900
救世主之服	云翠	身体	16	15	1800
战斗之衣	露雅	身体	10	9	1100
深绿之衣	露雅	身体	19	18	2800
武力之大铠	加拿	身体	16	17	2100
战士之脚钢	云翠	足	×	7	420
强者之脚钢	云翠	足	×	14	1400
瞬间之鞋	露雅	足	×	8	580
疾风之鞋	露雅	足	×	17	1900
武力之钢靴	加拿	足	×	14	1300

饰物

名称	效果	价值
命中之首饰	攻击命中率上升	1200
防御之首饰	回避率上升	1200
解毒护身符	敌人的“毒”攻击无效化	800
守护之红玉	上段防御力上升 20%	2500
守护之苍玉	下段防御力上升 20%	2500
斗气之指轮	AP 之增加量上升 10%	12000
金之罗盘	提高自军的先制攻击率	3000
银之罗盘	减低敌军的先制攻击率	3000
苍白之画	召唤技获得确定率上升	5000

道具

名称	效果	价值
回复之叶	回复 1 位同伴 200HP	100
回复之大花	回复所有同伴 200HP	600
知惠之叶	回复 1 位同伴 50MP	1000
毒毒丸	回复毒状态	40
万能药	回复“气绝”以外之状态	300
不死鸟之药	回复“气绝”状态	1600
光之扉	逃离迷宫	200
风之扉	在野外返回城镇	200
怨发丸	在战斗中出现亢奋状态	2000

人物介绍

云霖

为了逃避恐怖的“雾”，因此与父亲及妹妹 3 人一起走到边境之村 LIMA·ELM。而云霖是一位正义感十分之强的少年，命中注定他会遇上“圣僧”米达，然后离开村庄展开冒险之旅。

PROFILE

年龄 14
 出生日期 成熟月 7 月
 身高 152cm
 体重 48kg

特征

无论攻击力和防守力都十分之好，是一位平均成长型的战士。由于他的圣僧是火属性的关系，所以使用水系属性召唤技的能力极之差劲。

ARTS



露雅

由狼养育成成人的露雅，自幼便居住在可以奇迹地隔离“雾”的“落魄人之洞”，可能自小便与狼一起生活的关系，所以她的直觉特别敏锐，因此能够分别别人的善恶。性格爽朗的她，是一位好奇心极强的女孩。

PROFILE

年龄 12
 出生日期 琥珀月 11 日
 身高 143cm
 体重 34kg

特征

行动力和速度都十分优秀的露雅，最擅长是使出连续技，但身体轻巧的弱点是体力和防御力较差，在 3 位主角中，她是唯一的左撇子。

ARTS



加拿

身为拜鲁教僧兵的加拿，永远也坚守着锻炼精神及肉体的信条，因为小时被“雾”夺去父母，因此非常讨厌怪兽。17 岁便得到大禅师称号的他，为了不断求进，所以便决定出外修行。

PROFILE

年龄 18
 出生日期 青叶月 21 日
 身高 178cm
 体重 82kg

特征

在 3 位主角之中，加拿的攻击力是最强，但是行动力和速度方面，却是最弱的一位，所以要组合 ARTS 则比较困难。



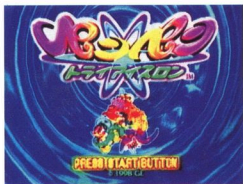
阿美

在 LIMA·ELM 出生的少女，与云霖自幼相识，而且还对他十分之倾慕，兴趣是裁缝和料理。

PROFILE

年龄 15
 出生日期 春月 4 日
 身高 154cm
 体重 秘密





PEN PEN TRILCELON

DC	SEGA	SPT 发售日: 发售中	GD-ROM 备注: 可供四人玩
----	------	-----------------	---------------------

游戏故事

在遥远的宇宙中, 有一个遍布冰雪的星球, 在那里住满了一些名为“PEN PEN”的生物。而近年来因为有很多其他地方的外星人移居至此, 该星球迅速发展起来。而“PEN PEN”希望和这些外星人作友好的交流, 便特意举行一个集合“游泳”的大型竞赛。

游戏模式

游戏共分为三个模式, 分别有耐力赛、时间赛和VS对战。而耐力赛在开赛前更有四项选择, 现在便为大家讲解四项选择的用途。

耐力赛

1 开始游戏



该项目不用多说也知道是开始游戏, 选择后有四条赛道选择, 分别名为糖果、生番之地(未开发地方)、玩具和鬼屋四种。

2 道具

在比赛后会有机会得到一些奇怪的道具, 这些道具看似只是装饰, 但其实只要将其集够一套后(看似一套), 是可以增加



“PEN PEN”能力的。

3 总成绩

可以看到各个角色的排名及每赛道的成绩。



使用 ANALOG 方向键

各种按钮使用方法

X 键: 不使用

Y 键: 不使用

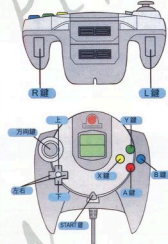
A 键: 跳跃键

B 键: 冲击键

L 键: 不使用

R 键: 不使用

START 键: 决定



4 睡觉

选择后电脑会问玩家是否记录游戏进度, 不记录的话所有赢回来的装备便会全部消失, 所以还是记录的好。



时间赛

听其名便知是和时间竞赛。在一个完全没有对手阻碍的赛道中, 玩家可以向时间挑战, 可以一次又一次地创出新成绩, 可将自己的最佳成绩和朋友互相比, 看谁才是真正的时间王者。

VS 对战

可以供二至四人一起游玩, 完全是一个用来招呼好友的模式, 但不能选择相同角色出赛。若果和朋友在现实中有何“牙齿印”的话, 在这里大可“有冤报冤、有仇报仇”, 不过记者友谊第一, 游戏只是娱乐, 在游戏怎样攻击对方也好, 记着不要在现实世界中同朋友进行报复啊。

游戏解说

每赛道一开始只有三条, 但事实是有五条的, 而出现方法很简单, 就是只需将那三条赛道全部赢得第一名,



最后两条赛道会出现,而那两条赛道玩法很简单,一条是和七只和自己相貌一样的“PEN PEN”比赛,另一条是和一只鼻涕虫比赛。

之后再把那两条胜出后(四款赛道,每款五条,共二十条),便会出现爆机画面。看过爆机画面后再重新开始游戏,便会发现多了一只先前第五条赛道和自己比赛的角色可供选择。这个角色在滑行时是用雪橇的,所以会比其他角色快,还有

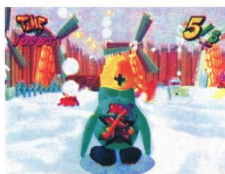
就是爆机后多了一个选择,不过这只是重看一次爆机片段,没有什么特别。

而在第一次爆机之后,每条赛道名后面会看见有一个银牌,但这并不代表完结,大家都应该想到,有银牌,那会不会有金牌呢?答案是……当然有,即是说还要再多打一次,但这次并不如银牌那么容易,要夺取金牌的

是要花很多精神和时间的,因为到这时电脑会变得很强,你会看见电脑整天也会在你身边,很难才可以将他们放离,到再把二十条赛道也完全征服后,便会看到一些非常有趣的事,想知道是什么的话大家便要努力少许了。

赛道简介

每条赛道也有一些陷阱等待玩家,现先讲解每条赛道有什么陷阱。



糖果赛道:

这条赛道没有什么难玩之处,只是要留意游戏途中要经过有几把大风车的地方,几把风车会把玩家向后吹,要通过便需等待风车停下来那段时间,按下B键一口气冲过去便可。

生番之地:

这条赛道困难之处是在游戏进入山洞后,会看见一个会转的转台,玩家要把握机会,看准转台转至出口时位时,按下B键一口气冲过去才可,若果第一次不能通过,便有可能给电脑追过头,由第一跌落至第八也有可能呢!

玩具赛道:

这条赛道没什么难度,要注意的只是在后段一个山洞中,两边布满了会反弹的墙壁,不要以为给墙反弹会快一些,其实是会让PEN PEN慢下来的,所以这里要考大家的控制能力了,最好便是不要撞到墙壁通过,这样便不会被电脑追过头了。

鬼屋赛道:

鬼屋这条赛道难玩之处是在进入鬼屋后,会有一些“时开时关的门、会飞的画及血池里的鬼手”这些都是有些阻碍玩家通过的地方,若果玩家位置是第一位,便有可能因这些阻碍而跌落次位,但玩家若果是在第二及第三位的话,便会有机会因受电脑这些阻碍而升至第一位,所以这些机关可以说是有好有不好。



完全攻略



凝望骑士 R 大冒险编

1998年3月19日，KONAMI在PlayStation上推出具有浓厚中世纪色彩的恋爱模拟游戏——《凝望骑士》。1998年11月26日，《凝望骑士》的女孩们又在PlayStation上登场，《凝望骑士 R 大冒险编》除保留了追女孩的内容外，完全成了一款角色扮演的RPG游戏。能追女孩的RPG游戏，够新鲜吧！下面将为大家介绍游戏的完全攻略。

能追女孩的RPG游戏

能和喜欢的女孩一起冒险，相信是一件不错的事，这款《凝望骑士R大冒险编》必能合你口味。

游戏内有很多种不同的系统变化，不同的女孩又会有不同的事发生。到最后的爆机结局，也是受玩家所选的女孩影响着。



旅途中有不同的决定，又影响着女孩对自己的好感度。将RPG加入这些元素，实在是内容丰富了很多呢。

两种地图模式**都市模式**

以一般RPG视点进行，斜角45度望下去的都



市模式，凡是进入村庄、城市等地时也是以这种模式来表现。

世界模式

街与街之间的路线便会改用这种模式来表现，通常主角也是走在两位同伴的后边，当要对话时，两位同伴才转身和玩家谈话。

世界模式的移动中，会有不时和女孩子谈话的机会，这些谈话均能增加或减少女孩对主角的好感度。对话中会有不同的问题需要玩家选择答案，例如，需



要选择和两名女孩中的其中一位谈话，玩家便要决定和谁谈话。而在这种情况下，很大可能会因选择了其中一位，之后另一位没有谈话的女孩便会降低好感度……你会作出什么取舍呢？

五位女孩中有着不同的友好度，详情可参看附表。若玩家选了两个不和睦的同伴一起同行，那么在以后的日子，很多时候

她们便时常发生吵架。因此人选方面也要好好考虑清楚再选择吧！

友好度一览表

对象	苏菲亚	哈拉	拉芝	尼芝娜	尼花
苏菲亚		○	△	○	△
哈拉	○		△	△	*
拉芝	*	△		△	△
尼芝娜	○	△	△		*
尼花	△	*	○	*	

选择你喜欢的理想女孩**苏菲亚**

住在街下方的屋内，性格单纯，没有人合不来，是最典型的善良女性。

**哈拉**

好动和方向白痴是她的标记，为人率直和鲁莽，是主动型的女孩。

**拉芝**

不太喜欢说话，对各事情也很认真并且细心，可惜感情上总是欠缺了一点情感……

**尼芝娜**

为人傲慢并带有一点傲气，不过她背后却有着一个伤感的故事……

**尼花**

最典型的骄傲型女孩，自以为

是，和她组队会有很多有趣的事发生呢！

装备系统

装备系统有很丰富的玩意，每位角色会有她们不同的装备特性，并不是任何装备都能装备在身。例如武器便是，每位女孩也有她们专长的武器，用剑的便只能用剑，并不可转用回力刀等。衣服（防具）方面也是一样有趣，游戏内有着形形色色、多采多姿的衣服，玩家将可有有趣又富能力的装备品装备



在同伴身上，同伴身上装备什么样的衣服或装饰，画面上会显示出她所穿着的物品，而且还很清楚地分开每部分来显示，使到可组合的款式变得更多丰富。

要收集齐全游戏内所

有的装备品恐怕也不是一件易事,但游戏内确有很多有趣的衣服待玩家去拿取,如兔仔衣服便是,你会让你的同伴穿这东东西上街吗?



装备会影响心情

不同的装备除了所显示的装备画面有所不同外,这些装备还会影响她们对主角的好感度,因此,一定要把些好装备给她们啊!

大家留意到装备画面各女孩们的“背景”吗?这些背景就是反映她们当时的心理状况的,这些状况均是因她们当时所装备的装备品不同,而影响着她们,玩家要和她们更换装备时,



要多考虑这一点啊!

战斗系统

战斗系统是以斜角视点来进行,由玩家向三人下达指令来开始,指令的表达简单易懂,相信不用逐个介



绍,聪明的玩家也能明白其中一个意思。但其中右角的一个“心心”图示便要讲,这个“心心”图示其实代表着“合体魔法”,所谓合体魔法,当然便是由二人合作所组成。但并不是任何二人走在一起也能使出,需要对主角有一定好感度的女孩,并级数已上升至一定程度,才能和主角一起使出。这些合体魔法所消耗的MP比一般的魔法高,因此威力也强出很多,当面对强敌时,这些魔法可能会成为胜负关键呢。

很多不同的事件

游戏虽说是RPG,但其实有很多元素是追女孩这点相信大家也明白,因此随着故事的进行,便会有很多不同的事发生,若事件是与同行的女孩有关,那么玩家便要好好的选择答案,让女孩们对自己的好感度越来越高。

除了同行的女孩,还会有其他属于故事内的事件,有些事件更有动画来表达,非常不错。

玩法不同 故事不同

而故事路线方面,虽已有一定的大方向,但有些时候却会因玩家选不同的同伴,而带来往后的一点儿变化。例如若某女孩在队中,



去到某处便会有特别的事发生,若没有这女孩便没有,就是这种分别。

可在多处照相留念

在特定的地方会有着SAVE POINT这东西,负责SAVE的这部机械,更是受很多多少少女所欢迎的



照相机除了SAVE之外,玩家只要有了“照相底片”,便能在各地照相留念。底片收藏在一路上的宝箱之中,很容易便能找到,找到后便可在每处新的地方照相来作留念吧!



故事背景

主角(玩家)的身份是一名近卫骑士团的副团长,但因正团长发生事故,因此将军便打算将主角升为正团



长……将军与主角谈及此事时,玩家便可选择第一个答案接受团长一职,更会即时有任务派下,就是

派主角前往搜寻不见了的“新王剑”!

和将军谈及中途,神祇官会由右手面的房间出来,



后又忽然有士兵来报,说皇上被人落毒导致吐血染上重病。于是新上任的团长便又加多了一项任务,需要找寻救回皇上的方法,就是找寻“星之泪”。而要找寻“星之泪”,便需先得到“刻之泪”,从神祇官手上得到“刻之泪继承者资格”,之后便可去找寻另外两位刻之泪的继承者,预备整个旅程的开始……

1. 在町中寻找自己喜欢的女孩

出城后先返回主角自己的房屋,在二楼会合由



小时候拾回来的“无邪气”公仔,之后便可去找寻女孩。上面也曾说过关于选择女孩一事和各女孩的一点分别,切记决定了两名女孩后,之后便不能反悔了,因此要考虑清楚呀!

2. 先取得宝箱锁匙

寻得两名同伴后,便可往叮子下方的教堂内,那



之后所有的黑色宝箱便能打开取得其中的宝物了。

3. 返回见神祇官

只要有两名女孩同行，便可返回城内的地牢处会见神祇官，从神祇官口中更得知竟连王女也不见了！他怀疑王女是被人绑架了，于是任务便又再加



多一项，需要找回不见了的王女。大体的事情交待得七七八八后，他便给了主角一些金钱和道具。

4. 准备好装备品

由神祇官手中得到金钱后，便可返回町中的武器店和服装店购买道具。



初时两名同伴身上就只有最基本的服装，而没有武器，因此紧记为她们购买武器。而在一路上所开的宝箱中，也已取得一些装备品，玩家可以看看合不合用。

POINT (城内)

A. 于城内的马房处，会遇到一个女孩，玩家和她的对话中，可选第三个答案来请她帮忙，那以后她会在各处地方向玩家提供情报。

B. 魔术师之间的四眼



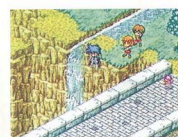
妹，只要手持“魔法徽章”来找她，便可得到新的强力魔法。

C. 若初时选了哈拉作为同伴，当预备去见神祇官时，玩家便可初尝此女孩的方向白痴能力……她会无缘无故失踪，玩家要先找回她才能再去见神祇官。



5. 开始旅程 (大桥)

离开村庄后，便前往大桥，但途中却遇上了大爆炸，因此被轰下悬崖下。



分支点:

若没有尼芝娜在队中或尼芝娜在队中，不过之前没有进到小屋中找老伯，

那之后也会在桥下野外露宿度过一晚。

若有尼芝娜又进到屋内找老伯，便能多玩一个情节，可以去到一个洞穴，不用在野外露宿。

6. 奇怪的师徒关系
在村内遇上主角的师傅拉美尼苏，他是一个专门收集剑的人，所以主角找他看能否从他身上得知“斩皇剑”一事。但师傅却说要打倒他才将此剑交给主角，于是便要和他一战。



师徒之战:

以主角初时的战力，要战胜他便要多运用魔法，加强攻击力，一文字斩等……没体力时用恢复魔



法，不久便能将师傅打倒。

但战胜后，师傅却只给了一把“斩雷剑”与主角（主角能力上升），更说若要得到“斩皇剑”便要下次再战胜他，之后便一缕烟地走了。

POINT (村内)

在宿屋内有一名神秘男子，和他谈话并答中两条题目，便可得到能开启所有红色宝箱的钥匙。



7. 宿屋的二楼

在这里可得知罗伊露家中的位置。罗伊露是知道星之泪秘密的人。

在罗伊露家外调查其



父亲的坟墓，而家门也锁上了，不能进入。

再次回宿屋二楼打探情报，得知罗伊露的现身。

8. 恐怖的僵尸

来到山里，深山中有一个村，进到其中一间房屋会遇到一班僵尸村民袭击主角。

在教会中接受神父的拜访，前往歼灭吸血鬼。



POINT

歼灭吸血鬼一事，若有尼花队在队内，便会快捷得多，不需再去找炸药来对付吸血鬼的银针。若没有尼花便要先去找得银针才能去击倒吸血鬼。

POINT (村内)

在面包店中若答应和

苏儿(不过千万不要当真)结婚,那主角便会即时和苏儿举行婚礼。其实只是南柯一梦而已……

9. 寻得对付吸血鬼的道具(矿山内)

乘坐矿山内的“矿(过)山车”,到达村子,于村内最上方的一间屋内,找到



炸药,乘“矿(过)山车”回去。

当经过水池塘的时候,主角一不小心将炸弹掉了落水池内……忽然池里冒



出一位女神,并向主角是否跌了东西落水池里,第一次诚实作答选第一个答案,女神便会归还炸药给主角,之后女神因见主角诚实而送多一样东西给主角,玩家可以三种颜色的炸药中



选取其一。三种颜色的炸药的作用,是取得矿坑内的宝物,只要找到同色宝石的地方,用同色炸药爆破,便能得到,但记住,三个只能取其中的一个。

POINT(矿山内)

哈拉此次又在矿山内迷路,一进入矿山时她已经不见了,另一位同伴守在出口等她,因此矿山这



段路便变成主角一人独自经过,直至寻回哈拉为止。而哈拉的位置就在所要找的硝石前,会合哈拉后,便可立时用炸药取得。

10. 将吸血鬼彻底歼灭

当找到对付吸血鬼的道具后,便可反回村庄,回去教堂找神父,隔邻的塔门便可进入。吸血鬼便在



塔的地牢中等待着主角……

PONINT(村子的塔内)

刚进入塔内,中间有一条长长的绳……由右手阶段上去,于最顶层先扯一次绳索,然后返回地下再扯绳索,那么后面的门便



能打开。内里便是行动的目的,吸血鬼的藏身处。

对吸血鬼一战:

吸血鬼可算是头大佬,刚开始他非常不济,不一会便能将其打倒,但原来会有两段变化,第二次他便厉害得多,无论攻击力和体力也相差不只十倍,因此玩家一定要小心对付。

当战胜他后,他便会立即于这世上消失……(战胜吸血鬼能得到勋章。在棺材之内可得到一条民家之键。)

11. 飞越峡谷

町内又再遇上师傅,主角问他“新皇剑”一事,不过最后仍是以武力来解决。玩家此时的LV应已学会了



一招单体技“兜割”,利用此招相信会比之前更易战胜师傅。将师傅打倒,却只



得到一把“斩影剑”……又被这个“古惑”的师傅所骗。

利用“民家之键”进入右后面的小屋,由宝箱中得到蝙蝠套装。回去见神父,知道可利用此道具飞过山,更送了一个(装饰品)道具给主角。

成功在山的左面飞越峡谷后,在尽头遇上一只鱼头怪人,每次攻击也可



扣大约一百的体力(全体,若队中有人懂全体回復魔法会比较有利。战胜后可得到“陆之石板”。走近崖边,便可见到远处的港町。将阻挡去路的怪鱼人消灭。

12. 不思議の宝石

刚到到町子,便与一名叫玛优的女孩相遇,因她的帮助,终于在码头找到罗伊娜。主角向她查问“星之泪”一事,但她却说小时候被父亲拾回来,对之前的记忆全没印象(即是失



忆)，因此什么也想不出来……但她说父亲拾她回来时，她的手是握住一颗不可思议的宝石，或可从此帮到什么忙，于是便把家中的锁匙交给了主角，叫主角替她拿回来。

返回村左上方的屋，靠着罗伊露所给的锁匙进到里面，在二楼房内睡床的旁边找到宝石。

当主角一接触宝石，宝石竟然发出强烈的光芒。



宝石只会对有勇者资格的人有反应。

POINT (港町)

主角进此町的日子，正是选择美少女的日子，若队中有尼花，只要替她换上由服装店购买的“三点式泳衣”，前往最上方的比赛场地，那样便可以参加。而决赛的对手是玛优……究竟最后会是由谁胜出呢？

POINT (港町)

在宿屋休息时，若选分房睡，第二朝早便会出现一名和主角相貌相似的人出现并袭击主角，到最后胜负是难分解，但因同伴们的来到，所以假的主角便破窗而逃。

13. 妖精世界 (环礁内)

回到港町。码头处却已不见了罗伊露的身影，返去向玛优，得知罗伊露已



去了环礁。去码头向船主借船，之后便可出发前往环礁。

由左路而行，终于找回罗伊露，宝石在她面前发出强光，瞬间罗伊露变为一小精灵比古，记忆也会全部回复过来，更称主角为勇者，原因是宝石对主角有反应，这便是证据。谈话中，岛屿忽然发生强烈地震，比古因此而晕倒了！要救治她的方法，



便得往岛上的洞穴内寻找药草。

小妖精比古和罗伊娜有很大的分别。不要被那女孩所骗。



14. 妖精世界中的恶魔 (环礁洞穴内)

比古上行少许，便是洞穴的入口。迷宮中有三条阶梯，最尽头那条是通往对战首脑。首脑是一只八爪鱼，会有二段变身。第二次的形态比第一次会强上

不知多少倍，不过，攻击力却不如想象中的厉害，只要花多一点时间便可将之打倒。战胜后可得到勋章，同时也获得救助比古的药草。

回到比古身边，使用刚刚到手的药草，终于成功救醒她。醒后的比古向主角讲述妖精世界存在着恶



魔，现在一连串的事件，很大可能是他们制造出来。而要找寻“星之泪”，主角便需成为真真正正的勇者，而勇者的资格便是持有“勇者之证”，唯有得到勇



者之证才能让宝石发挥出最大的力量去妖精世界对付恶魔。可惜主角现时只有“骑士团长之证”资格，于是以后的路程便要继续努力了！

因大地震导致船只沉没，比古便使用最后一点力气将主角等人转送回王城。

15. 向新目标出发 (王城内)

不断地战斗，真是喘不过气。见回将军和神祇官，向他们报告一切关于异世

界（即妖精世界）恶魔一事，相信王女是被这些恶魔所催眠而向皇上下毒，也知道了解毒药“星之泪”就是妖精世界中的一种植



物，所以需要前往妖精世界调查，但要去妖精世界的方法仍是不清楚，不过关键应在于“圣父母”的两粒宝石，而其中一粒已被王女所偷走……

主角走向墙壁的挂画查看，思想这一切的事，其后忽然有一道光由主角身上射出，直透窗户，一直伸延至远方。相信是宝石产生的反应，指引主角的道路。

POINT (王城内)

回到王城，在町里找一位叫莎拉的少女，她会请求主角将一封信交给她的哥哥，若主角答应帮她这个忙，除了得到“信”外，还会得到一件“衣服”，但她哥哥的身份其实是……



POINT (矿山上)

这时候若再回此矿山上，于SAVE POINT那位置处，便会找到带着面具的莎拉哥哥。但他却不肯



承认，说已舍弃了以往的名字，并说自己是“02”组织的四天王之一，之后更即时向主角作出攻击！

莎拉的哥哥能力并不太强，只需大约出四次“兜割”便能将其击倒。战胜他后他会溜走，遗下一个“零式炸弹”。

16. 再遇四天王之一的卡路罗（森林内）

在码头处找尼花的爸爸，想借他的船只前往东方，可惜却被拒绝，唯有向南方而行。

离开叮子，便可以选择往下方的森林。刚进入便被一只从高处急速飞下来的怪鸟袭击，将两名女孩中的其中一名掳走。

左方是通往此森林中的一个小村子，内里有宿屋和道具售卖让玩家补给。进入右方再有左右两条路选择，先往右边的路，行至尽头，会见有一只飞鸟被锁链锁在树旁，主角想拯救它，可惜用普通的剑却不能将锁链斩断。飞鸟说唯有取得山上的“卵之壳”，才能将锁链斩断。

沿路而回，刚才曾见过



一处灰色的沼泽地吧？沼泽地下列有洞穴？只要稍为走近，主角便会跌入其中，若要拯救上来，玩家便要不断连接○、×。不过若掉入其中反而更好？因为若掉了下去，便会来到一个洞穴之中，此洞穴内有一位老伯，他会送一件衣服给主角；在洞穴内又可找到很多的宝物，相反，若将主角拯救上来，也是会遇上那名老伯，不过却只会得到一条短裤。那你会如何选择呢？但记紧只能掉入沼泽地一次，没有两次机会的。）

剩下一条路，途中会有好几个宝箱能取得，直至去到一个悬崖，顶上便是取“卵之壳”的地方，于是主角便爬了上去。

刚爬至顶上，便遇上刚才袭击玩家掳走同伴的怪鸟，一场恶战即时展开！



只有二人的玩家并不需要太担心，因此鸟的威力并不是十分强。战胜后便走近巢穴，看见同伴躺卧其中，忽然，莎拉的哥哥卡路罗突然出现，并要再一次向主角作出挑战，

于是一对一的决战又再展开。

BOSS：卡路罗

若之前有回到矿洞中战他的玩家，相信也对他有少许认识。他的攻击力仍旧没有太大进步，单体技仍只会伤主角40-50点左右，唯那飞刀攻击力较强，会伤一百点以上。还有他的HP也多了很多，要有对敌多回合的心理准备



呢！将卡路罗击退后，终于得到了“卵之壳”，于是便返回飞鸟处。

正想解救飞鸟时，将飞



鸟困在此处的猎人刚巧回来，于是便要和他们来一场决战，不过他们只是凡人，不一会便可将其打倒，之后便可靠着飞鸟飞越下方的河流，来到工业都市。

17. 找寻船只过大海（工业都市内）

下方家的二楼会找到以往正团长的妻子，由她手中得到“介绍状”，之后便可去市长之家，靠这“介绍状”便可见市长。市长带主角等人去见这处的博士，若玩家的队中有苏非



亚，在很早之前又曾在王城城下町的酒吧处遇过此博士，博士便会讲解当初为何一见到苏非亚便失足倒地，全因苏非亚的样貌很像他的妻子，现今他的妻子已经离开了世界……

主角向他说明这次前来的目的，盼望博士能帮助让他们横过大海，过到东面的大陆。之后博士因



苏非亚的缘故，什么也免费的帮助主角，甚至借出船只，故此玩家便可乘船到东面的大陆。

POINT（工业都市）

要多谢小狗呢！入口附近的小狗，会带主角到垃圾堆找得一把钥匙。

中间路上会遇上—个



神秘少女，她向主角等人作出挑战！若玩家将她击倒，便可得到一件衣服。

POINT（工业都市）

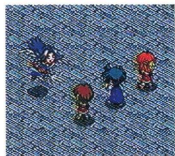
此处的故事流程会因为玩家的同伴组合而有所不同。若有苏菲亚便会很简单的渡过,但若没有苏菲亚于队内,便需要先完成一些



事情才能得到船只呢。

18. 沙漠之都 (町内)

经过很长的船程,终于



来到大陆的另一边,这是一处四周是沙漠的地方,主角等人初来到的町子,就是这里。

玩家可在町内多多补给,入口处的老伯伯是贩卖骆驼的,若要经过沙漠,便需靠这些骆驼,但却得先付30000G!

POINT (町内)

由町上方出去,当中最



顶处会找到一个宝箱,但却需要锁匙才能将其打开。而这处四周也会遇上怪物,因此若不够钱,便可在这里储值,够30000G时便可

以靠骆驼离开哦!

另外,左方三棵树旁的花草中可找到了一个“空之石板”。



POINT (町内)

若队中有哈拉,便可参加此町中的田径比赛,当中会有特别的事件发生。



19. 金字塔内的危机

利用30000G所换来的骆驼,靠着它们不一会便可去到金字塔,屋内有SAVE POINT,由右面进入金字塔,面前有一个绿色的小型金字塔,近前便可回复所有HP和MP(迷宮中还有很多这些回复体力的金字塔,玩家要好好运用)。

要先解决此怪物,才能



入到三间石板之房 将先前一直收集的三块石板装设在三间房内。

利用地图一直前进,玩家会发现一路上有很多



“眼睛台子”,凡是此者便将其启动,使它“开眼”。另外于三石板房处前要先击倒一个人面兽,之后便将



三石块安放在机关内。而地图中的BOSS位置会遇上“埃及妖后”。她只是HP高而已。其他攻击力和防御力方面也不太厉害,应可轻易取胜。另外一处

出金字塔外边的位置,会看见地上放着主角一直在



寻找中的“飞行石”,但与此同时,身后传来一阵女声!一直在背后作祟的首脑终于出现,她比“埃及妖后”的HP还高很多,所以要更有耐心的去战她。要留意她的特殊攻击。

20. 飞行石指引你路 (河川)

取得飞行石的同时,飞行石立时发出光芒,指引主角下次该去的地方,于是众人便起程往南方而去。



来到河川,眼前是一片宁静的河畔。一直以来,大家也是在沙漠上行走,难免会感到干燥和难熬,于是此刻便很想能下到水中清凉一番。玩家若选第一个答案,便会看见两名同



伴换上泳装并与主角一同在河流中嬉水。

当“清爽”完后,便要继续路程,但通往南方却需要跨越河川,而主角此刻却没有什么工具可以帮助他们乘坐过岸,因此只好先返回町内想想有什么其他办法。

21. 启动! 巨神像!

和村长谈话讲及现在所面对的问题,村长便给了一把“巨像启动”锁匙予主角,说只要能让金字塔内的巨像启动,便可藉此跨越河川。

于是众人便再次返回金字塔处,来到地图中的“☆”,在那里又再一次遇上



卡卡罗经历了这么多次的战斗,卡卡罗也开始认同主



角的实力,更想拉拢主角到他们的革命军处。玩家有三个选择,第一个由同伴代表发言;第二个是以“正义”为首,绝不向他们屈服;第三个是威胁卡卡罗。

当选了第二个答案和应同伴们的意见,难免又要和卡卡罗战一场。他的战力仍是一样,并没有什么太大的改变,也是只有“放飞刀”的威力较强,不一会便可将他打败。

战胜后卡卡罗遗下一个“壹式炸弹”,利用此炸弹便可将他身后的厚门爆



开,进到巨神像的摆放处。只要选择第一个答案便会即时起动巨神像,跨越河川来到南方!

22. 东方之国

但世事往往没这么顺利,驾着巨神像行至中途,忽然有“怪鸟”(主角初时是这样形容的)袭击巨神像,不幸地,巨神像受了连串的炮击后,便轰然爆炸了……

幸好主角等人吉人天相,被东方之国的村民所

救,由村长口中得知刚才袭击主角等人的“怪鸟”其实是“飞行艇”,是由南面“暗黑都市”所造,现在他们正积极筹备与他们对抗,得知主角的身份后,便问主角会否愿意帮助他们。村长等人救了主角一命;又记起以往神祇官讲过暗



黑都市之事,也不是什么好事,因此便义不容辞地选第一个答应帮助他们。

POINT

在上方的“少林寺”内,有武术大会举办,玩家如



参加并战胜了,会得到一套“忍者衣服”。但这比赛的背后,好像还隐藏着一点秘密之事……

注意事项:

玩家一直玩下去,是否眼见有很多新的服饰,却发现其能力值总不理想呢?其实玩家需要接受一

件事实,那就是此游戏除了是RPG,也是追女孩游戏,因此服饰这方面的问题,有些时候是不能着眼于“能力值”的,反而考虑的因素会是女孩喜欢的衣着。

每位少女有她们所喜欢穿着的衣服,若你愿意不理睬“能力值”方面,而让她们穿上她们所喜欢的衣服,这样,少女们对你的好感度便会更上一层楼啦!



怎样使用女神像

差不多每个町中会有一个女神像,但初时是没有用处的,直至游戏进度去到金字塔处,玩家收集齐三块石板,将它们全安置回三间小部屋后,以后玩家便可以靠这些女神像,自由地来往各个村庄了。使用风之女神像,能瞬间往来不同都市。

背景变化可看出恋爱度

恋爱度由背景的变化便可以看出来,每人也有三种变化。

苏菲亚

第一次游戏	第二次游戏
散落的樱花: 低	锅: 低
车厘子: 普通	狗仔: 普通
盛开的樱花: 高	糖果: 高



哈拉

第一次游戏	第二次游戏
怒之茶壶: 低	怒之茶壶: 低
彩虹: 普通	一粒粒水玉: 普通
庆祝: 高	魔法阵: 高



拉芝

第一次游戏	第二次游戏
闪电: 低	杀气: 低
魔法阵: 普通	生命之树: 普通
天使: 高	后光: 高



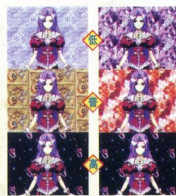
尼芝娜

第一次游戏	第二次游戏
炎: 低	枯叶: 低
画笔: 普通	茶系材料: 普通
心心相印: 高	开香槟: 高



尼花

第一次游戏	第二次游戏
冰雪: 低	散落的玫瑰花: 低
金银珠宝: 普通	玫瑰花: 普通
戒指: 高	戒指: 高



特别事情

真正的完成

《凝望骑士 R 大冒险编》并不是一只让玩家只玩一次爆机便了事的游戏,而是最少也要会玩两次的游戏,为什么? 因很多事件,会待第二次玩时才会发生啊!

玩家可在主角自己的家内,书画的旁边调查,得到一个名为“非情”的道具。此道具会使很多故事剧情改变。



而衣服方面,第一次所取得的所有衣服,在第二次再玩时,是全部仍然拥有的,因此第二次可以得到更多的新衣服。

深夜的约会?

玩家是否试过在宿屋睡觉时,被女孩子邀请去约会呢? 其实只要女孩子对主角的好感达到一定速度,往宿屋选择睡觉,选择同室还是别室时选“别



室”,之后再选“夜更”,如此,便会有机会被女孩子邀请去约会了。

同室与别室的分别

除了价钱有分别之外,

当然选会有其他分别啦! 若是选同室而睡,再选“夜更”,玩家便有机会听到女孩子们的“发开口梦”,当中有不同的情报,甚至是对主角的好感度或是坏感



度也能听到。

别室便有可能被邀请约会,不过除了上述所讲要好感度外,还有其他因素影响。

玩家每去到一处新的地方,该地方也会有一定的事情发生,然后才能去另一个新村庄的吧? 是不是这样? 所以若过了后才再回那些村庄,约会的事



件便不会发生啦! 一定要在那些事件发生前去宿屋尝试,若没有时,便代解决了事件后再去尝试,这样便万无一失啦-(记紧好感度才是关键)。

选“夜间”的另一个选择便是立即睡觉,因此什么事也不会发生。

五女子的最好“武”装

苏菲亚

苏菲亚对于衣着要求方面,最不喜欢,的就是—些露很多“肉”出来和恐怖、不可爱的衣服;而喜欢

的,就会是一些比较有艺术气质、带有神话色彩的服饰。



拉芝

拉芝喜欢一些比较“实际”的服装,例如钢之铠、军用服、品质保证之盾等……相反自然就是不喜欢一些不实际、得个“表面”的东西吧?!



哈拉

哈拉很喜欢一些不繁身的衣服,随随便便的动画装她最是喜欢,还有那些泳装她也很喜爱;最不喜欢的,与苏菲亚刚好相反,很华丽高贵那些她也不太喜欢。



尼芝娜

尼芝娜比较喜欢一些外表很“酷”的衣服,如非道之戒指、外道之戒指



等……对于军用之服、制作服等的东西一概不喜欢。

尼花

相信不用介绍,读者也知道她最喜欢的一定是那些外表高贵又华丽的衣服吧?!越少布的她越喜欢啊!相反便是不喜欢那些“低级”的服装,尤以农村衣服,若给她穿上她可能会选择寻死啊。



各人物专用装备

装备名称	重量	防御力	攻击力	魔力	回避率	获得方法/获得日期
ソフィアの制服 (付有靴子)	-4	20	0	5	0	0/どちらでも
チャームングな泳装	-1	4	0	11	-2	どちらでも
ソフィアの制服 (付有靴子)	0	6	0	13	-3	どちらでも
ソフィアの大膽な泳装	1	3	0	16	-4	両目
全身体タイツ (付有靴子)	-1	12	0	14	-3	両目
ハンパンの泳装 (付有靴子)	-15	37	5	5	-3	両目
ハンパンの制服 (付有靴子)	-4	20	0	5	0	どちらでも
スポーツーな泳装	0	4	0	11	-4	どちらでも
ハンパンの學校泳装	0	6	0	13	-3	両目
ハンパンの大膽な泳装	1	3	0	17	-3	両目
全身体タイツ (付有靴子)	-1	13	0	14	-3	両目
ツサギの服 (付有靴子)	-15	33	5	1	0	1両目
ツイスの制服 (付有靴子)	-4	20	0	5	0	どちらでも
ツサギの制服 (付有靴子)	-1	4	0	10	-2	どちらでも
ツイスの學校泳装	0	6	0	13	-3	両目
ツイスの大膽な泳装	1	3	0	17	-3	両目
全身体タイツ (付有靴子)	-1	12	0	15	-3	両目
イタチの服 (付有靴子)	-15	33	5	2	-3	両目
レスリーの制服 (付有靴子)	-4	20	0	5	0	どちらでも
フレッシュな泳装	-1	5	0	10	-2	どちらでも
レスリーの制服 (付有靴子)	0	6	0	12	-2	両目
レスリーの大膽な泳装	1	2	0	16	-3	両目
全身体タイツ (付有靴子)	-1	12	0	14	-3	両目
動物の服 (付有靴子)	-15	33	5	2	-3	両目
リンダの制服 (付有靴子)	-4	20	0	5	0	どちらでも
フレッシュな泳装	-1	4	0	11	-3	どちらでも
リンダの制服 (付有靴子)	0	6	0	12	-2	両目
リンダの大膽な泳装	1	3	0	16	-4	両目
全身体タイツ (付有靴子)	-1	13	0	14	-2	両目
孔雀の服 (付有靴子)	-15	34	5	2	-2	両目

上半身裝備

裝備名称	重量	防御力	攻击力	魔力	回避率	MP	MP	MP	MP	MP
ブレイダー	-3	7	0	2	0	0	0	0	0	0
セーラ一服	-1	5	3	10	0	0	1	0	0	0
情婦服	2	5	4	6	1	-2	0	0	0	0
パジャマヤン	-2	6	5	5	0	1	0	0	0	0
東洋のパジャマヤン	-2	7	6	6	1	0	0	0	0	0
レザージャケット	-3	2	1	7	1	0	0	2	1	0
カサチヤック	3	18	2	-1	1	2	-1	-1	-1	-1
反乱軍のジャケット	1	11	0	0	1	1	0	-1	-1	0
バスケットフォーム (上)	3	13	0	1	1	2	-1	-1	-1	0
カジュアルブラウス	-2	7	3	4	0	1	0	0	0	-1
ラップブラウス	-3	9	6	4	0	0	0	1	1	0
フリルブラウスA	-5	6	2	4	0	1	0	-1	-1	-1
フリルブラウスB	-3	7	3	5	1	0	0	0	-1	1
アロハジャケット	-2	8	0	7	1	1	1	-1	0	0
フリンジャケット	-3	14	2	2	1	0	0	0	-1	-1
フリン一パーカ	1	17	0	4	0	2	1	0	0	0
包帯	0	0	3	11	-2	0	-1	1	1	1
華麗な浴衣	-4	16	-2	2	0	0	-2	-1	-2	-2
質朴之鎧	-4	18	2	1	0	1	0	0	0	-1
賢士之鎧	-5	20	6	1	1	0	1	0	0	-1
安全之鎧	-5	22	0	2	1	-2	0	-2	-1	1
洗練之鎧	-5	17	11	3	1	-2	0	-2	-1	1
碧空之鎧	-4	25	9	4	-1	-2	-1	-1	-1	0
狩装之鎧	-3	12	3	2	1	0	1	1	0	0
フリーツングアーマー	-1	19	5	-2	1	0	0	-2	-1	0
リフレクトアーマー	-4	15	8	2	0	0	1	-1	-1	-1
初戀之鎧	-2	10	0	5	1	0	-1	0	-1	0
貴族之鎧	-4	24	-20	5	-1	0	1	1	1	1

下半身裝備

裝備名称	重量	防御力	攻击力	魔力	回避率	MP	MP	MP	MP	MP
チェックのスカート	0	5	0	4	0	0	0	0	0	0
フリルスカート	-1	4	0	5	0	0	1	0	0	0
スポーツツルマ	3	1	0	10	-1	2	0	0	0	0
パジャマボトン	-2	12	3	-1	-1	0	0	0	0	0
東洋のパジャマボトン	-2	11	4	2	0	0	-1	0	0	0
レザーパンツ	0	1	1	6	-2	1	0	2	1	0
カサチヤン	2	14	2	-1	1	1	0	-1	-1	-1
反乱軍のパンツ	1	8	0	2	1	1	0	-1	-1	-1
バスケットフォーム (下)	2	7	3	1	1	2	-1	-1	-1	0
カジュアルスカート	0	5	4	4	0	0	0	0	0	-1
ラップスカート	-3	9	4	3	0	-1	-1	0	0	0
フリルスカート	-4	9	2	3	1	-1	-1	0	0	0
ティアードスカート	-1	5	0	6	0	1	-1	1	1	1
シックスなスカート	-3	6	5	5	0	-1	-1	0	0	0
トラバーススカート	-5	10	1	3	0	-2	-1	0	0	0
包帯	-2	17	1	1	0	0	1	1	-1	-1
カットオフジーンズ	-2	3	0	7	0	1	1	1	1	1
スパッツ	2	6	6	7	-1	2	-1	0	1	1
ストラップス	-1	7	0	0	0	0	0	-1	-1	-1
サルエルパンツ	-2	15	7	-3	1	0	-1	-1	-1	-1
ルーズパマ	2	7	8	-2	1	1	-1	-1	-1	1

23. 侵入暗黑都市“达以”

为了寻找青色飞行石和女王,主角等人继续前行,来到了暗黑都市,发现城门紧锁,这时会有少许分歧:

拉芝在队内

若拉芝是成员,她便会为玩家将城门大开,如此便可以偷偷潜入城内了!但玩家仍可以去进地下水道的。拉芝不在队内

拉芝以外的情况,便要靠地下水道潜入城。

下水道中会有怪物出现,其中更有道道屋,在内能免费得到一把锁匙,可以开启一些不能开启的宝箱。

无论那条路径,最后也会成功来到城内的町子。



但却即时被敌人所发现,然后被包围!主角回想起,在参加武术大会得胜后,于颁奖时曾见一个偷偷摸摸的男人离开,原来就是他通风报信。但现在也不是计较这些事的时候,还是快快将面前的敌人打倒离开吧!

24. 是躲藏还是逃走?

成功将面前敌人打倒后,会得到敌人的一件制服,其后有一名女子出现帮助主角,将主角带回自



己的家暂避。

在家躲藏地过了一晚,但第二天敌军便来到搜查,玩家为了逃避,会有两项选择,一是找寻逃出的方法,二是躲藏起来。但无论那一个,到最后也是要去牢狱找“医师”的。

于牢狱内得到医师提



供的一些情报,然后便利用“胜利之键”将狱门打开。前往町中的教会,得知情报要由看守所西进入,来到看守所西,靠着“秘密警察之服”顺利入到其中。

25. 与“恶魔”之战!

先往看守所内的监狱处,会遇上一名少女,利用“胜利之键”将她救出牢狱。她是这个町的副官,因一天看见执政官与一名



充满着邪恶笑声的怪黑影谈话,而且指挥着执政官,之后被发现,所以便被锁了入监狱之中。在牢狱中再向下,会有一士兵阻挡去路,需要先说出暗号,才能通过,尝试第一个吧。

之后调查房内中间处的物体,便能下到秘密通道,如此便会逃离看守所。返回教会,看见医师和女儿重聚的一幕。在教会中



度过了一晚,翌晨便打算招集人民预备攻打执政官的住所“执政官府”。

在町的左上方便能去到执政官府的门前,已看见一大班人在等待着,其后成功冲入其中,找到最大的房门的那间房,便是执政官所在的房间。

主角等人打倒失去了常性的町长,但之后真正的首脑才现身。

收集齐所有的飞行石

BOSS的力量也不算太强,最大原因是他没有特别攻击,只靠每击扣过一百六十以上体力的剑,相信对玩家不会造成太大的伤害。



敌人战败后,便急急离开,遗留“青飞行石”在地



上。主角也由此收集齐两粒飞行石,可以预备前往妖精世界了!两位同伴于窗边向外观看,见町内所有的武器也在一瞬间完全不见了!这个“暗黑都市”也从此可以回复正常啦!而倒在地上的执政官也恢复意识,并且已经不再受控制,回复正常。

后来执政官为了报答主角等人,于是送了一条“飞行艇之锁匙”与主角,玩家便可去执政官门口左下方的飞行场乘坐飞机直接返回“王都”。

26. 出发往妖精世界

经过这么辛苦的旅程,现在终于回到自己的地方,玩家一定是先去宿屋休息一会吧?!这时若选独立房睡,队内两名女孩中的



其中一位,对主角好感度增高的少女在晚上时便会来找主角,这是她的最后告白,在最后晚上……

来到城中与神祇官和将军报告旅程中的一切事情,之后神祇官便将“刻之

泪”交给主角，玩家由此便可正式启程往“妖精世界”。

行至圣父壁挂画前，使



用两粒飞行石，飞行石便会回到本来的位置，房中中间的位置也忽然发出了一条大白光，所有预备的已经准备好了……

27. 妖精世界中的恶魔

来到妖精世界，玩家往左上方一间屋前与一位妖精谈话，她便会因玩家胸



前那块勇者之板而变身。

她给了主角很多重要的情报，又知道“星之泪”在魔王城里。最后她的家会成为宿屋，玩家能在她家选择休息。在村中四处走过后，拿齐所有道具，便可以预备进入魔王城中。

28. 最后迷宫魔王城

就是图中那种魔法球了！启动魔法球后才能用魔法阵启动魔法球后，再



回来这镜前便会被吸入进去。

魔王城总共有六层，每一层有一个魔法阵，这阵是用来作层与层之间的传送，但全都要先在另一处启动了特别的装置后，魔法阵才会有用。

在第四层会有女神像



作回复体力之用。

第四层的激光地区，只要是闪烁的地板，便能行过。

第五层中有两个“巨肉”装置，需要玩家调查并将其破坏，然后左上方的大房门才能开启。

第六层的大门前会有把握这次机会呢！因为接着的一仗便是最后一仗了！

29. 最后一战

D. 便是最后一战的对象，不过他会除下了那个

面具。HP大约超过一万的，攻击力能扣我方同伴过二百的体力，要特别留意呢，若有合体技记得使用啦！因他是没有再变身的了，一招合体技能带

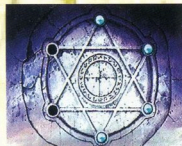


给他很大的伤害，要好好运用。

将他打倒后，成功得到了“星之泪”，然后回到妖精女王处，她便会为玩家预备回家之路。她带人到上方的魔法阵石柱，其中



一条柱有魔法图案，但到现在还欠两粒……之后对着柱子使用“刺之泪”，魔法阵图案便会亮起，众人便可以回到自己的世界去啦，之后立即去皇上的房间，在皇上面前使用“星之泪”，如此，皇上便康复



了！而游戏也到这里完结。不过，大家记得到SAVE啊！因为这游戏不是爆一次便算的，爆一次机并不



算真正爆机，因当中还有很多不同的事需要玩家玩第二次和第三次时才能尝试到，所以玩家可以继续将这游戏多玩两次呢！

第二次开始时，若选回



当初的女同伴，那些好感度会继续维持下去的。

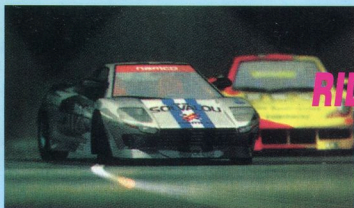
金钱、衣服方面也是能维持下去。

武器	攻击	防御	体力	智力	魔法	HP	MP	SP	CP	DP	CP	DP
コイン	ロープ	-1	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
サドルシューズ		-1	8	1	2	0	0	0	1	0	0	0
ワンストラップシューズ		0	6	4	5	0	0	0	0	1	0	0
木匠のブーツ		-1	4	2	1	0	0	0	0	0	0	0
パルシューズ		3	4	1	6	1	0	-1	-1	0	0	0
靴師のシューズ		-3	8	4	0	0	0	0	0	0	0	0
チニスシューズ		4	8	0	4	0	2	0	0	0	0	0
バスケッドシューズ		5	10	0	3	0	2	0	0	0	0	0
トレンディングシューズ		-1	13	0	3	0	0	1	0	-1	0	-1
スニーカー		4	8	0	2	0	2	0	0	0	-1	0
ハイヒール		-3	5	1	7	0	-2	-1	1	0	0	0
サンダル		-1	1	4	1	0	-1	0	0	0	0	0
菓屋のサンダル		0	4	4	4	1	-1	-1	-1	0	0	1
ゴキウ		0	2	1	4	0	-1	0	0	-1	0	0
菓屋のビーチサンダル		-2	2	3	7	1	0	-1	0	-1	0	-1
スリッパ		2	3	1	5	0	0	-1	-1	-1	0	-1
怪獣スリッパ		-3	2	10	1	1	-1	-1	0	0	0	-1
木匠靴子		-3	14	5	-1	1	-1	0	-1	0	-1	0
黄金靴子		-8	19	2	1	2	0	0	0	0	0	2
皮肉靴子		-2	8	5	-1	-1	0	-1	0	0	0	0
ピエロ靴子		-1	7	7	-1	1	0	-1	-1	-1	0	-1
革靴		-2	16	4	1	0	0	-1	-1	-2	0	-2
革のブーツ		-1	16	1	4	0	0	1	1	-1	0	-1
魔法师的ブーツ		-2	14	2	0	1	-1	-1	-2	0	0	-1
魔法师的ブーツ		-2	15	1	2	0	0	1	1	0	0	0
ジャンルのブーツ		-3	18	1	2	0	0	2	2	-1	-1	-1

R4

RIDGE RACER TYPE 4

《RIDGE RACER》系列对于PLAYSTATION来说,可算是赛车GAME中的必玩选择。每一集都给予玩家极大的乐趣。不知不觉《R4 RIDGE RACER TYPE 4》已是这系列的第四集了,游戏方面仍是十分出色,不过吸引人的并不是游戏本身,而是跟GAME同日发售的“JOGCON手柄”。

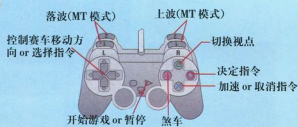


PS	RAC/MEM	NAMCO
	CD-ROM × 2	发售中
	可双人玩, 可对应震动手柄和专用手柄。	

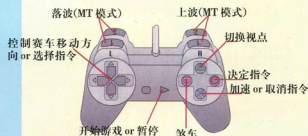


操作方法

DUAL SHOCK 手柄(初期设定)



一般手柄(初期设定)



JOGCON 手柄(初期设定)



JOGCON 介绍

这是NAMCO为了配合R4而特别制造出来的专用手柄,如图中所见,外貌上与一般手柄并没有太大的分别,只是在中央部分多了一个转向盘。这转向盘便等同于赛车中的方向盘,玩家可用此来控制赛车的转弯角度。可能大家会说这并没有什么特别的,因为市场上也有类似的产品,但这想法是错误的,因JOGCON最特别的地方是那反力效果,这效果有如真车中的抢方向,玩家可受到赛车中更真实的感觉。NAMCO提供的

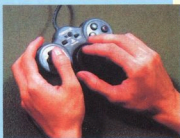
握持JOGCON方法,利用左右手的拇指来控制转向盘的转向角度,而左右手的食指和中指则用来控制加速和转波。



实际感受

开始接触 JOGCON 时, 感觉是觉得怪怪的, 转向过于敏感和反力出现时难于控制。不过玩了数次后,

已慢慢有了点心得, 成绩也不断进步。但感觉用双手来控制转向并不灵活(个人问题), 于是在 OPTION 中改变设定, 发现在内里有很多不同的按钮设定, 按钮的改变、中位的误差值、转向的敏感度



和反力的强弱。

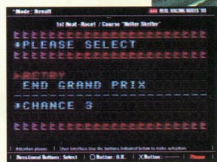
改变后的设定是, 按钮设定为EMODE(只用右手控制转向(如同玩遥控车), 而左手则负责转波和加速), 中位误差值设定是0, 转向敏感度是90°(如果有60°应会更好), 反力的设定是强(这只是个人喜好, 个人应寻找最合适自己的设定)。回到游戏时, 操控绝对得心应手, 如 GP 赛中的一个发夹弯, 只要稍稍减速, 便可一把方向就过了, 试向一般手柄要如何能够做到, 现在只寄望 JOGCON 能对更多 PLAYSTATION 的赛车 GAME (如迟些推出的 GT2 能够对应便最好了)。

GRAND PRIX

游戏开始时玩家身为一位赛车手, 这时玩家可选择希望加入的车队和车辆, 之后便可在赛道飞驰, 为着最终的锦标而迈进。玩家在每场中所得到的成绩, 将会直接影响车队日后引进的新车辆。

大赛中的八场赛事共分为三部分, 每场赛事中只要到达最低要求名次便可过版。第一次预赛最低要

得第三名(两场), 第二次预赛最低要跑得第二名(两场), 总决赛一定要取得第一名(四场)。画面会出现 RETRY (再来一次)及 END(离开 GRAND PRIX)的选择。要注意的是每条赛道最多只可跑四次, 如四次也未能达到要求便 GAME OVER。



车队介绍

进入 GRAND PRIX 后, 玩家便要选择适合自己的车队。而每个车队拥有不同的难度和特性, 这会直接影响玩家所得到的成绩, 因此应要小心选择, 以免将来后悔。



DIG RACING TEAM(DRT)

最高速度: D 操作性: D
难度: ★★★★★
关系良好的车队: 没有
关系恶劣的车队: 所有车辆
与各车队的关系十分恶劣, 因此最高速度与操作性也是所有车队中最差的, 如没有极高的驾驶技术, 在比赛中将会陷于凄惨的状况。对于喜欢挑战实力和接受考验的高手来说, 这个车队非常适合他们。



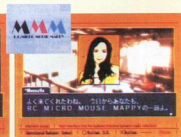
RACING TEAM SOLVALOU(RTS)

最高速度: A 操作性: C
难度: ★★★★★
关系良好的车队: ASSULTO
关系恶劣的车队: AGE SOLO
最高速度方面是四车队之冠, 在直路上得到很大的优势, 往往能在直路上把对手抛离。但操控性比较差, 转弯的技巧便变得变成十分沉重。选用关系良好的 ASSULTO 车厂会比较有利, 这车队适合中级玩家选用。



PAC RACING CLUB(PRC)

最高速度: B 操作性: B
难度: ★★
关系良好的车队: 没有
关系恶劣的车队: 没有
在最高速度与操控性上, 车队在这两方面取得不错的平均值, 而在车厂的低配上, 虽并没有关系良好的车队, 但也没有关系恶劣的车队, 因此在选择车辆时不至出现很大的问题, 这车队很适合初阶玩家选用。



RC MICRO MOUSE MAPPY(MMM)

最高速度: D 操作性: A
难度: ★
关系良好的车队: AGE SOLO
关系恶劣的车队: 没有
拥有最佳的操控性, 赛车反应非常敏锐, 转弯时完全能够得心应手, 但最高速度是车队的最大问题, 车厂 AGE SOLO 与这车队的关系非常好, 这车队对于初次接触《R4》的玩家来说尤其适合。





ASSOLUTO

国家: 意大利

类别: DRIFT

外形: 全车以直线为主要线条



AGE SOLO

国家: 法国

类别: GRIP

外形: 拥有流线形的
车身设计

LIGARD

国家: 美国

类别: DRIFT

外形: 外貌充满了爆
炸力

TERRAZI

国家: 日本

类别: GRIP

外形: 外形拥有丰
富的线条变化

TIME ATTACK



跑道上只有玩家一人, 目的是与时间竞赛, 做出最快的圈速。在TIME ATTACK中除了可使用自己设定的车款外, 也可使用在GRAND PRIX中得到的新赛车, 不过这些新车必须已在车库中登记后才可使用。开始时



只有4条赛道可选择。当玩家完成GRAND PRIX中8场赛事后, 可选择赛道便会增加到8条。另外, 当玩家反方向超过一圈时, 便会当作自动弃权。

GARAGE



如玩家希望把GRAND PRIX中得到的新赛车, 拿到TIME ATTACK或VS BATTLE中使用, 必需进入GARAGE(车库)作出登记。登记8部赛车, 当玩家要更换其他赛车时, 必须把其中一部赛车移除才可作出登记。



除此之外, 玩家也可在车库内更改赛车的颜色或单车标识, 另外玩家也可设计独特的标志来贴在赛车上(选择STICKER EDIT时便可自行设计)。

VS BATTLE

两人对战的模式, 画面会分成上下两部分。利用彼此的记忆卡, 便可使用在GRAND PRIX中得到的新赛车, 不过与TIME ATTACK一样在车库中登记后才可使用。当跑完指定的圈数, 首先到达终点的一方便会获胜。而比赛也会在此结束。



RECORDS



在这里玩家可看到在GRAND PRIX或TIME ATTACK中所得到的成绩。

SAVE AND LOAD



记录或读取游戏中的资料, 如GRAND PRIX或TIME ATTACK中所得到的成绩, 另外还有车库内的情况。

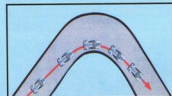
OPTIONS

玩家可在OPTIONS内改变游戏中不同的设定, 按钮的设定, 声音的输出形式, 画面位置及光暗度的调整, 最后是BGM的试听。

弯道破解法

减速转弯

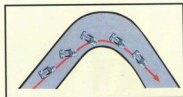
利用油门煞车的方法来降低车速，绕过急弯的技巧。当接近弯道时，放开油门或按着煞车键，让赛车速度下降，增加转弯的灵活性。跟着以慢速平稳绕过弯道，在弯道多出口处加速，使赛车抛离弯道，这就是“减速转弯”。在



车厂中，AGE SOLO及TERRAZI这两间车厂的赛车，由于拥有比较好的转向反应，因此十分适合利用“减速转弯”的方法来应付弯道。

甩尾转弯

“甩尾转弯”是利用甩尾时，赛车打滑所带出的力量来越过弯道，这是一种较高的转弯技巧。如说“减速转弯”是AGE SOLO及TERRAZI的专利，那么“甩尾转弯”象是为ASSOLUTO及LIZARD两间车厂的赛车而设的。接近弯道时，将转向盘内侧转尽，接着瞬间放开油门，之后再按油门键使赛车甩尾，赛车便与跑道成一直线越过弯道。

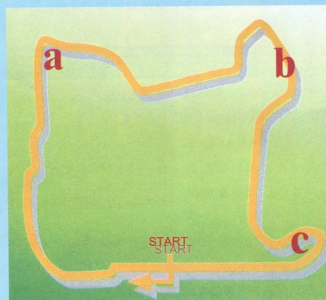


这是一条比较容易应付的赛道，赛道的弯度并不是太急，只要略为减速便可轻易走过，但隧道内的赛道要注意，过了这段路后是一段直路，如在隧道内有所失误，便会失速而降低直路中的速度，大大影响玩家得到的成绩。

- A:由于之前的车速很快，所以记着在弯路前加油。
- B:隧道的出入口也有一个急弯，要比较留意。
- C:发夹弯比想象中容易通过，只要在弯前减速便可。

HELTER SKELTER [JPN]

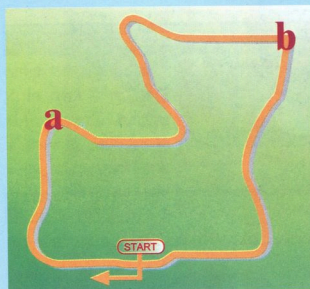
赛道总长：5220M



SHOOTING HOOPS [USA]

赛道总长：3958M

这是GRAND PRIX中最后一条赛道，是一场高速的



竞技赛。跑道上主要是由一些大弯位组成，不需要减速便可轻易走过，只是其中有两个弯位要减速，但也不是一些难于应付的弯路，相信各位也可轻易完成。取胜之道是不可在比赛中犯上任何错误，因小小的失误，可使对手远远的抛离你。

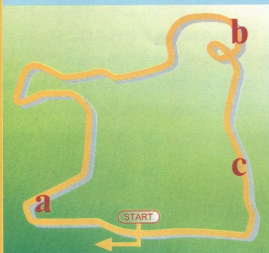
- A:隧道内的弯道要及早收油。
- B:直路前的弯角很急，如在这里犯上错误，在直路上会损失很多时间。



WONDERHILL [JPN]

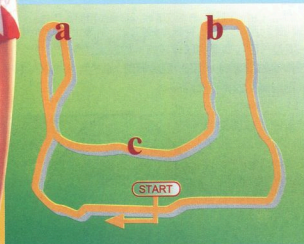
赛道总长: 6686M

这条赛道也是容易处理的一条, 不过由于弯

**EDGE OF THE EARTH [USA]**

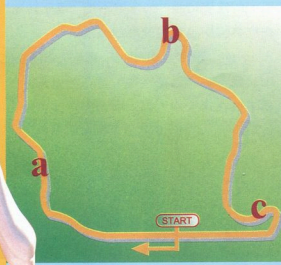
赛道总长: 5665M

这条是一条晚上比赛的跑道, 而赛道是由街道组成。这赛道并不是太难走, 只是能够过车

**OUT OF BLUE [JPN]**

赛道总长: 5564M

这条赛道拥有很多直角形的弯度, 而且还



度比较多, 而且拥有不少急速的弯角, 因此各位不要掉以轻心。因日后的赛道会越来越困难, 所以各位最好在这赛道中先熟练两种转弯技巧, 以便日后能较容易争取到好成绩。

A:这是较难走的一个连续弯道, 先减速走向左边的弯道, 跟着用“甩尾转弯”的技巧来过这夹弯。

B:在长命弯内要小心留意车速, 以免失速。

C:这段S弯路只要拉条直线便可走过。



的地方实在不多。当遇上前车时, 最好稍为忍让, 不要过分勉强, 在理想的位置才抽头抛掉前车, 避免因小失大。

A:因先前的车速来得较快, 使这发夹弯的难度增加。

B:除了起步点的一段大直路外, 这是另一段过车的好地方。

C:如这弯道过得不好, 将会大大影响之后那段路的速度。



有一些比想象中更急的弯道, 另外在跑道的末段更加上了一段与HELTER SKELTER [JPN]相似的弯道。在这条赛道上, 使用“减速转弯”的方法过弯较为合适。

A:这段直角弯道请小心应付。

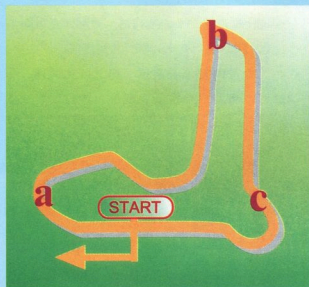
B:这个长命弯位, 留意路面改变, 不断作出转弯角度的调整, 最为重要。

C:走过的方法与HELTER SKELTER[JPN]内的发夹弯相同。



PHANTOMILE [JPN]

赛道总长: 3012M



这是8条赛道中最短的一条,是一条比较高速的赛道。赛道的弯度虽不多,但全都是一些较急的弯角,两种转弯技巧要充分的运用,才可得到理想的成绩。另外懂得利用这些弯角位超越前车,是考验攻略这条赛道的至胜之道。

A:这弯道应用“甩尾转弯”的技巧。

B:用“甩尾转弯”的方法,能做到较理想的效果。

C:这S弯道很容易使赛车撞到墙身,使直路的速度减慢。



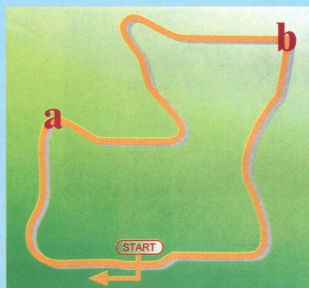
BRIGHTEST MITE [USA]

赛道总长: 5868M

这是游戏中另一条黑夜比赛的跑道,而跑道同样是由街道所组成。赛道上超高一半的路段与EDGE OF THE EARTH [USA]相同,但其他的路段是一些极急的弯角,全条赛道可说是EDGE OF THE EARTH [USA]的蛋化版。

A:看似很急,其实不需刻意减速也可越过。

B:飞越这跳台位,当赛车落地时,应做好足够入弯准备,因前面是一个很急的弯位。



HEAVEN AND HELL [JPN]

赛道总长: 6456M



这是最难走的一条赛道,赛道上布满了很多急速的弯位。因弯位较密,用“甩尾转弯”的技巧每每使赛车处于一个很低的速度行走。如玩家不把“甩尾转弯”的技巧熟练,在这赛道中是难得到好成绩的。

A:上山的一段弯道迂迴曲折,稍有失误便会使车速大跌。

B:又是考验“甩尾转弯”技巧的地点。

C:不要在这弯道失误,因前面直路可抢回时间。



玩 家 之 窗



本 期 精 彩 内 容

戏说游戏

游戏与我的家庭

主机风云之雄霸天下

游戏发售大观园

秘技门

游戏排行榜

非常漫画

GAME 画廊

玩友沙龙

66

66

67

68

70

73

74

73

80

游戏与我的家庭

文 / 深圳 吴建华

记得是在九十年代初，“任天堂”家用游戏机在我国市场上炒的火爆，当时我正好进入深圳一家生产“王中王”游戏机的公司工作，我用第一个月的薪水买了一台公司生产的游戏机寄回了兰州的老家，只是想告诉家人我就职的公司是生产这种游戏机的，可没想到由于这台游戏机的缘故，从此游戏就走进了我的家庭，一家人一路玩下去，现在还没有 GAME OVER……

那年春节回兰州度假，玩游戏竟成为全家人的节目。一有空，家里人就在电视机前轮番作战。我哥和我的小外甥总喜欢玩枪战游戏如“魂斗罗”，每每都打的天昏地暗；当时正在读研究生的姐夫，比较喜欢打“麻将”，不时碰碰运气；姐姐和读大学的小妹很喜欢打坦克，成为家里公认的一对打坦克好手；还有我那只有四岁的小女儿，用她那双小手抓着手柄操纵着“小玛莉”的命运；直到夜深人静时，客厅里仍有人静悄悄地玩着游戏，那就是我的母亲正在玩打台球的游戏……

自从有了第一台游戏机，我家玩游戏就不曾停过。因为母亲很赞赏玩游戏，这位老教育工作者对玩游戏自有一套理论，此套理论的论据就是“心灵手巧”，母亲认为对于养尊处优的现代人来讲，动手的机会越来越少，而打游戏需要的是“心灵”与“手巧”的结合，激烈的游戏需要你眼观六路，耳听八方，还要快速、准确地操纵手柄出击，才能打过通关，手柄上那上、下、左、右的方向键，再加上几个功能键，让你的手忙个不停，“心灵”与“手巧”的完美结合才能完成游戏中的各项任务，最后取得胜利。而“手巧”还可促进“心灵”，这对小孩子和老年人都很有好处。母亲还认为玩游戏可以培养孩子的团结、协作甚至牺牲精神，在许多游戏中只有双人联手，精诚合作才能闯过关，这一点我深有体会。每当有空我和小外甥一起玩游戏，总是得到他的援助，

因为我游戏的水平差一些，我们一起玩“魂斗罗”，在我遇到危险的关头，他总是大叫一声“二姨，爬下，我来！”我自然乖乖听话，他则帮助我解围，有时甚至不惜牺牲自己的“命”来保护我，还会时常把自己的“命”借给我，让我和他一起战斗到最后，总是让我好感动。就连我那小女儿和我一起玩“坦克”，在我四面受敌的时候她总是毫不犹豫地对我说：“妈妈，别怕，我来了！”从玩游戏中我知道了孩子是多么爱我。在玩游戏中孩子们学会了怎样去关心同伴，也明白了只有团结、协作才能够闯过难关，争取胜利，这种协作精神带给孩子很大益处，甚至会影响人的一生。

在我的家庭里，除了我，大家都可称为游戏高手，但却从没有人因玩游戏而影响工作、学习，玩游戏对工作、学习还有促进作用。

我那游戏高手的小外甥，在学校里成绩总是名列前茅，和他玩游戏的规则一样，他在学校里很富有协作精神，因此而成为学校的大队长，今年又考取了省重点中学，还参加了“奥林匹克”训练班，准备迎战全国比赛，蛮厉害呢。我的女儿则是一个很有爱心的孩子，她总是喜欢帮助别人甚至不惜牺牲自己的利益，只要你需要，她就会毫不犹豫的献出自己的爱心，去年长江水灾，她把自己的零用钱捐了出来，还打电话问我，“妈妈，你有没有捐款？”这就是我的女儿，总是让我引以为豪。

有一段时间，大姐工作要用电脑练习打字，家里人就主动帮她买了一台电脑学习机。大姐呢，就是通过这台电脑学习机练习打字，通过电脑考试的，当然了在练习打字时也玩玩游戏，游戏也可帮助学习。现在呢，大姐可是一把电脑好手。她工作的医院药库的账目在电脑里存的清清楚楚。

当然有了母亲对玩游戏的支持与参与，家里的游戏机随着市场的产品更新不断更新着，从

主机风云之雄霸天下

文 / 江苏 沈剑峰

“任天堂”到手机,从手机到电脑学习机,到今天的光碟机,应有尽有,最先进的还属我那个游戏迷小妹,虽然已读完研究生但仍在玩游戏,现在玩的是电脑游戏和网上游戏了。

这么多年过去了,不知怎么,我家的那台“任天堂”游戏机总是令人难忘,每逢回老家渡假,仍忍不住要玩上几个通关。

母亲现已退休,白天仍在一家私立学校任职,才思敏捷,母亲仍然保持着玩游戏的习惯,在夜深人静的时候,母亲仍悠闲地玩着自己喜欢的游戏,我如今远在他乡,每逢佳节,总是很想念母亲,如果能回老家渡假,我一定会陪母亲玩上几个通关,一定会!

游戏业发展至今,家用游戏机已经历了四个发展阶段,目前已是第四代。一:开发萌芽阶段,即从迷你手掌机→黑白机阶段;二:升级补充阶段,即16位机阶段;三:顶级潮流阶段,即从SS→PS→N64阶段;四:究极幻想阶段,即DC阶段,下面根据这四个阶段谈谈电视游戏机的发展。

第一阶段主要以黑白机(即8位插卡机)为主流,其机能在当时来说是不错的,而且游戏种类比较多,节目也比较充实,不过在视觉和听觉方面感觉平平,没有震撼力,只不过是一种休闲娱乐的工具,不过价格便宜,也受到了很多人的爱戴,而手机在当时却不太看好,主要是因为节目种类少,容易损坏,因此在这个阶段的游戏迷们只是有一种新鲜感。

第二阶段则是从黑白机的基础上上升了一级,到了16位插卡机的时代,但技术上并未有什么大的改进,只是看起来有点不一样,16位当然要比8位的容量大,多一点立体感。不过当时出现了一种补充产品,即插卡式手机,这使手机一时风靡起来,因为节目种类较多,而且操作性比较强,所以当时这种手机比较受欢迎。总的来说这个阶段是比较沉闷的,尚属游戏机发展的初级阶段。

第三阶段比起前两个阶段是一大飞跃。在主机性能的多个方面都有很大改进,主要表现为视觉方面,三维人物形象的出现带动了游戏机时代的大改革。以世嘉土星命名的SS游戏机首先推出了32位主机,系统也由原来的卡带变为光盘,并在街机上市发行。当陆续推出PS、N64后,游戏迷们的心灵得到了从未有过的震撼,而且玩游戏已不仅是为了消遣,更是为了得到精神上的满足和自豪,从而越来越多的人钟情于这类游戏机,N64在当时由于节目太少,曾一度被冷落。到如今,PS已成

为真正的主宰,而且拥有SQUARE、CAPCOM、NAMCO、KONAMI、KOEI等各方面精英公司的大力支持,PS几乎占有了半以上的游戏市场。

发展到第四阶段,许多人都密切关注起DC(DREAM CAST),虽然现在只是刚刚才发行,不过DC厂商自信将成为新一代电视游戏机的主流,并将取代PS的地位。由于DC应用了Power VR2追加的VQ压缩技术,这样存储器装人的数据只需要实际数据1/6左右,即装入1M数据,实际上跟装入6M数据表现的效果一样,这样,DC在处理图像能力方面就更上了一层楼,看起来更加逼真,图像从立体结构框架开始,经过几何学演算后分割成小领域,然后隐去看不见的面,再拍摄成图像结构,再经过数字传送后显示出来,一气合成,游戏制作比较精良。当初SONY推出PS取代了世嘉的SS主机,而如今世嘉又要推出DC来取代PS也未尝不可,不过现在人们对PS还是爱护有加,DC到底能不能取代PS呢?这就要看DC能不能生产出一些好的游戏,DC的图像处理已达到128位,我想推出好游戏应该不难吧。不过游戏界真正的主人是游戏迷,只有得到他们的拥护,才能发展得更强大,成为真正的主宰,就象足球的主人翁是球迷一样。照目前的形势来看,DC要取代PS还是需要一段时间的,希望DC能发行一些炙手可热的游戏。

纵观主机的发展及未来,谁能雄霸天下,应该说每时每刻都有,却又并非永远,游戏业的潜力是挖掘不尽的,每一次改革都对游戏业起了巨大的推动作用,我相信,随着时间的推移,游戏机会发展得越来越好,而等待的这段时间就象Now Loading一样是我们不愿意做却又不得不做的,不过只要有希望,等待是值得的。

游戏发售大观园

PS(PLAYSTATION)(Official Product)

3月	
DENSYA DE GO 2(SLG)	TAITO
DENSYADE GO 1 Special Gif Pack(SLG)	TAITO
PS(PLAYSTATION)(Parallel Import)	
3月	
TOMB RAIDER III(ACT)	ENIX
圣女贞德队 VIRGIN FREAK(AVG)	KONAMI
Senator(RPG)	T & EOSPT
AIR RACE CHAMPIONSHIP(RAC)	XING
火艇子传 - 恋解 - (SLG)	博理堂
电车GO 2(SLG)	TAITO
电车GO 1 2SPECIAL GIFT PACK(SLG)	TAITO
目标 1 - 打倒非道组(SPT)	DAZZ
VANPILE 魂血传说(SLG)	ARTDINK
特别报道传(SLG)	KSS
1970年代风 ROBOT ANIME GET P-X(STG)	AROMA
DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS(RPG)	ATLUS
全日本职业摔跤强者之战(SPT)	HUMAN
TURNING POINT(智将)(RAC)	NAXAT
投掷夫之大冒险(ACT)	NEW
VIRUS - THE BATTLE FIELD - (ACT)	POLYGRAM
MR.PROSPECTOR(SLG)	REMIX
FINAL FANTASY V(RPG)	SQUARE
CINEMA 英语会话 SERIES Vol.3(ETC)	SUCCESS
小人儿 MICROMAN(ACT)	TAKARA
PACHISLOT MASTER-Sammy SP-(智将)(TAB)	TEM 研究所
创造 TOMY CAR TOWN(SLG)	TOMY
GUNGO BRIGADE(SLG)	HUMAN
N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR(SLG)	东芝 EMI
CAPTAIN NOW(SLG)	东芝 EMI
新世纪 GPX CYBER FORMULA(AVG)	VAP
4月	
桌球 no-mix BILLIARDS MULTIPLE(TC)	ASK
RI(ETC)	FAB
ERAN(SLG)	VISCO
THE NOVEL(智将)(AVG)	VISIT
将棋棋盘多组(TAB)	AFFECT
NBA Live 99(SPT)	EA, SQUARE
CINEMA 英语会话 SERIES Vol.4 (ETC)	SUCCESS
5月	
CINEMA 英语会话 SERIES Vol.5(ETC)	SUCCESS
疯狂家康(ACT+AVG)	德川书店
6月	
CINEMA 英语会话 SERIES Vol.6(ETC)	SUCCESS
PRESSURE ZONE(智将)(ACT)	TAKI 工房
7月	
DINO BREEDER another progress(SLG)	J.MING
8月	
侦探病院(智将)(AVG)	VISIT
9年内	
To heart(AVG)	AQUAT
AQUANAUT之休日 2(AVG)	ARTDINK
UFO - A DAY IN THE LIFE - (RPG)	ASCII
WIZARDARY - DMGUIL - (RPG)	ASCII
GALERIAN(ACT+AVG)	ASCII
TANK SIMULATOR(SLG)	ASCII
MILLION CLASSIC(SLG)	BANDAI
BASS RISE(智将)(SPT)	BANDAI
时空少女(AVG)	BANDAI
FISHERS ROAD(ACT)	BPS
POP' N TANKS(ACT)	ENIX
MYSTIC ARK - 幻影剧场 - (AVG)	ENIX
目标MILLION SAILOR(智将)(TAB)	FPFS
黑色骑士之NOA - Cielgrit Fantasm - (RPG)	GUST
SEA BASSI-2-3(RPG)	JALECO
GRB - 被追击者 - (AVG)	KEJ
光輝季节(AVG)	KID
Zili O' LL (RPG)	KOEI
JERSEY DEVIL - 大冒险(ACT)	KONAMI
罗刹之例(ACT)	KONAMI
GLINT GLITTERS(TAB)	KONAMI
我想来-Your smiles in my heart(SLG)	KONAMI
小所探案 - In My Pocket - (SLG)	KONAMI
MONSTER COLLECTION(智将)(RPG)	KONAMI
BOYS BE-2nd Season(智将)(SLG)	角川书店
藤崎子彦(智将)(SLG)	讲谈社
RING(智将)(SLG)	讲谈社
有限公司战略的王者(SLG)	MEDIA RING
太阳之告知(AVG)	PROGRESS
育儿 QUIZ 多一点 MY ANGEL(QUIZ)	NAMCO
SUPER ENDULLO(智将)(未定)	NCS
CAPA(智将)(ETC)(CPTS 专用)	SCE
剑峰那部一起(ETC)(CPTS 专用)	SCE
再买(AVG)	SME
前往总有一天会重逢的未来 - 斯洛洛 - (AVG)	SME
前往总有一天会重逢的未来 - 莎九利德 - (AVG)	SME
RACING LAGOON(RAC)	SQUARE
CYBER ORG(ACT)	SQUARE
CHOCOBO RACING - 幻界之路 - (RPG)	SQUARE
SAGA FRONTIER 2(RPG)	SQUARE
PINOCCHIA之梦(SLG)	TAKARA

机甲骑兵 VOTOMS LIGTHING RUSH(ACT)	TAKARA
勇者 G GAUGAIG BLOCKADE NUMBERS(SLG)	TAKARA
RESTAURANT DREAM(智将)(SLG)	TEICHIKU
FARLAND SAGA 2 时之迷踪(RPG)	TGL
MEROMANDIRRG)	XING
MARIA 2 - 受胎者告知之谜 - (AVG)	AXELA
根须与支那(智将)(RPG)	CAPCOM
LITTLE RIVERS SEASON GAME(SLG)	NTT 东电
屋中沉没的冬之大陆(SLG)	MAX FIRE
PARADISE LOST(RPG)	ASCII
BMS DESTRUCTION(STG)	BMG JAPAN
PIXY GARDEN(SLG)	ESCOT
Knights «GENESIS»(RPG)	ESCOT
STRIKER JAGU(ARSTG)	GAPS
Final One - into the mind(ACT)	GMP
HLA.E - BEELZEBUB - (RAC)	1' MAX
魔突! SKI BATTLE(智将)(SPT)	J.WING
Tempest X(STG)	J.WING
魔炎! ANIMALS(SLG)	讲谈社
鬼眼魔(ACT)	MAP JAPAN
MELT(STG)	NAMCO
WORLD STADIUM 3(SPT)	NAMCO
ACE COMBAT 3 electraSphere(STG)	NAMCO
STAR IXION(STG)	POINTEERLDC
皇家双妹传(AVG)	SPS
根太(FAB)	Tears
炸弹小子 SCOOT THE KID(智将)(AVG)	TECMO
LOVE GAME: S plus - 非常对战网球 - (智将)(SPT)	VISIT
GALLOP RACER (RAC)	
TOMY	
RAVAGE D.C.(XSTG)	

发售日未定

魔彩行(智将)(AVG)	ACTVEART
SYNCHRONICITY(AVG)	A.D.M
THE RUINS(AVG)	A.D.M
BANDADOT(TAB)	AMUSE
魔法战士 SUNNETC)	ASCII
LINK RISE(ACT)	ASCII
TREPER'S 魔法学园初等部(RPG)	ASCII
棋棋(TAB)	ASCII
JOHNNEYMAN PROJECT PEGASUS PRIME(未定)	BANDAI
IQ博士(ACT)	BANDAI
LETS GO BASS FISHINGS(PT)	BANPRESTO
AIR COMMANDER(AVG)	BANPRESTO
REAL ROBOT 战队(SLG)	BANPRESTO
魔法都市 ELPS(RPG)	BANPRESTO
GRAND SEVEN ALL (智将)(RAC)	BGM JAPAN
TAIBREAKE(SPT)	BODY
侦探神音寺三部 no W & th EN(智将)(AVG)	DATA EAST
BOUNTY ARMS(SPT)	DATA WEST
time/real/fantasy(RPG)	DREAMCUBE
CHILL(SPT)	EAV SQUARE
Tiger Woods 99 PGA TOUR(SPT)	EAV SQUARE
BUST A MOVE 2(ETC)	ENIX
DRAGON QUEST V(RPG)	ENIX
JLEAGUEXKITE STAGE VIS(PT)	EPOCH 社
NEWS(SLG)	ESCOT
Just a little Doll(SLG)	ESCOT
White Diamond(SRPG)	ESCOT
NHL OPEN ICE(SPT)	GAMEBANK
MAXIMUM FORCE(STG)	GAMEBANK
Nap.Nap(AVG)	GENTEC
ROBIN LLOYD之冒险(智将)(AVG)	GUST
PICELL DROPIETC)	HUMAN
CLOCK TOWER 3(AVG)	HUMAN
弹珠俱乐部(TAB)	I.S.C
GAME 日本史 - 天下人秀吉与家康 - (ETC)	KOEI
GUNGAGE(智将)(ACT+STG)	KONAMI
CONTRA - LEGEND OF WAR - (ACT)	KONAMI
TOKIMORI MEMORIAL 2(智将)(SLG)	KONAMI
新体验 3D DUNGEON(智将)(ACT)	KONAMI
青山 LOVE STORIES(AVG)	KONAMI
FLY(智将)(SLG)	M.D.B
VIRTUA PACHISURO II(ETC)	MAP JAPAN
CIRCUIT之皇(HRAC)	MTO
DRAGON VALOR(AVG)	NAMCO
新 GUNCON GAME(智将)(RAC)	NAMCO
GARL - RINDING REVOLUTION - (RAC)	NCS
皇家骑兵 WALKEN 2 (ACT)	NCS
WHITE DIAMONDIRRG)	OZ CLUB
JUSTO4 LITTLE DOLL(SLG)	OZ CLUB
那个了不起的饭盒 (SLG)	POLYGRAM
PILE-UP MERTS (SLG)	POLYGRAM
SPEED UP (RAC)	SAMMY
BUZZER BEATER(ETC)(CPTS 专用)	SCE
POCKET 单 - POCKET 热(ETC)(CPTS 专用)	SCE
COBRA GALAXY NIGHTS(ETC)	SCE
PUZZLE GAME(智将)(PUZ)	SCE
NFL GAME DAY(智将)(PUZ)	SCE
Adidas Power Soccer International! 97 (SPT)	SCE
HERMHOPPERHEAD DE PUZZLE(PUZ)	SCE
PARAPP(智将)(ETC)	SCE
LAGNACURE LEGEND(RPG)	SME

ESCAPER (ACT+AVG)
SNK FAN COLLECTION 换值传说 (ETC)
联叶子屋 KID (AVG)
SCREAMER2 (暂称) (RAC)
C 双核碎骨 (QUZ)
VIRTUAL REMOTE CONTROL HELICOPTER (SLG)
HYPER TOUR(SLG)
SNOW QUEEN(ETC)
HIT BACK(AC)
WYASURFING(SPT)
RAYMAN 2(暂称)(ACT)
圣龙传说(暂称)(FTG)
TSDANKAMEN 之速(暂称)(AVG)

DC(DREAMCAST)

3月
BLUE STINGER(AVG+ACT) SEGA
BUGGY HEAT(RAC) CRI
PUYO PUYO - N4(PUZ) COMPILÉ
开心哥夫夫(SPT) SEGA

5月
DRAM CAST 麻雀 (TAB) NAXAT

8月
ENTERTAINMENT GOLF (SPT) BOTTOM UP
DC 大相扑(SPT) BOTTOMUP

12月
紫壳龙 2 (STG) 重
DYNAMITE ROBO 2000 (ACT) 重

99年内
SEAMAN - 崭新之宠物 - (SLG) VIVARIUM
Elemental Gimmick Gear E.G.G.(ARPG) HUDSON
养蚕大会 II SPECIAL(TAB) KOEI
THE KING OF FIGHTERS(暂称)(FTG) SNK
PSYCHIC FORCE 2002(FTG) TAITO
CRACK 2(SLG) SEIG
剑风传奇 BERSERKER(RPG) ASCII
魔剑 X(AVG) ATLUS
红色天狼(SLG) SEIG
GUEST FORCE(GSTG) SEGA
GIANT GRAM - 今日日本摔跤 2IN 日本武道馆 - (FTG) SEGA
J.LEAGUE 创造职业足球会(SLG) SEGA
创造职业棒球会(SLG) SEGA
电脑游戏 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAMI(PTG) SEGA
牧场物语牧场物语 PATA PATA(ETC) SEGA
SHENMUU - 伊夫 - (FREE) SEGA
COOL BOARDERS(暂称)(SPT) UEP SYSTEM
RAYMAN 2(暂称)(ACT) Ubi Soft
Speed Busters(RAC) Ubi Soft
D 之食草 3(ACT) WARP

SS(SEGA SATURN)

发售日未定
机动战士 GUNDAM(暂称)(未定) BANDAI
BIO HAZARD - CODE: Veronica - (AVG) CAPCOM
GRANDIA (RPG) GAME ARTS
邦之三国志(SLG) GAME ARTS
CARRIER(暂称)(AVG) JALECO
FLIGHT SHOOTING(暂称)(STG) KONAMI
POP' N MUSIC(ETC) KONAMI
MARIONETTE HANDLER(ETC) MICRONET

3月
KISS (AVG) KID

99年内
SYNCHRONICITY(AVG) A.D.M
THE RUINS(AVG) A.D.M
MILLENNIUM FIRE(GSTG) BANDAI
MONICA 之城(ARPG) PIONEERLDC
SONIC 3D FLINKY ISLANDIACD SEGA

发售日未定
DERBY STALLION(暂称)(SLG) ASCII
WORDS WORTH(RPG) ELF
J.LEAGUE EXCITE STAGE VIS(PT) EPOCH社
PRISM COURT(SLG) EPS
神秘人生之意味(SLG) GANXN
PROPINBALL(TAB) IMAGINEER
弹珠俱乐部(TAB) I.S.C
CONTRA - LEGEND OF WAR - (ASTG) KONAMI
无人岛物语外传 英雄救世大冒险(暂称)(SLG) ESS
VIRTUA PARK THE FISH(ETC) KOEI
南京幻梦大学(暂称)(AVG) NAXAT
US TRACK CHAMP(暂称)(PAC) 日本物产
SUPER 301 SR(暂称)(SLG) 日本物产
弹珠 FIGHTER(TAB) PLAY STAGE
PYRAMID 之谜(RAC) LAY
STARLING ODYSSEY II - 魔龙战争 - (RPG) FLYR FORCE
SONIC THE FIGHTERS(暂称)(FTG) SEGA
红之鱼 The Phantion Fish(SLG) SEGA
开进! 不憚什么鉴定团 (ETC) TELEVISION 东京
海狗大作战 (SLG) VING KIDS
BACKGUINER - 完结编 - 然后 - 明天 - - (SLG) VING KIDS
制服 - HIGH SCHOOL COUNTDOWN - - (SLG) YUMEDIA

NG4 (NINTENDO 64)

3月
64 大相扑 2 (SPT) BOTTOM UP

超空间 NIGHTER 职业棒球 KING 2 (SPT) IMAGINEER
TOP GEAR OVER DRIVE (RAC) KEMCO

4月
PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64 (FTG) BANDAI
超HERMAN 2 (ACT) HUDSON
SHADOW GATE 64 (AVG) KEMCO

99年内

新神机 EVANGELION (ACT) BANDAI
NBA IN THE ZONE 2 (SPT) KONAMI
HYBRID HEAVEN (ARPG) KONAMI
SILENT SUMMER STORIES (SLG) KONAMI
GISTABLE (SLG) KONAMI
实现 POWERFUL 职业棒球 6 (SPT) KONAMI
超级 CRUCILLA 展示录 (ACT) KONAMI
OGRE BATTLE 3 - Person of Lortly Calibar - (SLG) QUEST
REV LIMIT (RAC) SETA
TONIC TROUBLE(ACT) UBI SOFT
MARIO GOLF 64(暂称)(SPT) 任天堂

发售日未定
金田 - 少年事件簿(暂称)(AVG) HUDSON
ROBOT PONCOTT 64(暂称)(ETC) HUDSON
ZOOB - 魔未使传说 - (暂称)(RPG) IMAGINEER
BLADE AND BARREL(STG) KEMCO
WIN BACK(AC) KOEI
实现 J. LEAGUE PERFECT STRIKER 2(SPT) KONAMI
POCKET MONSTER STADIUM 2(ETC) 任天堂
POCKET MONSTER SNAP(ETC) 任天堂
NBA BASKETBALL(暂称)(SPT) 任天堂
森之 E LEORING 任天堂
卡比之 AIR RIDER(暂称)(ACT) 任天堂
ULTRA DONKEY KONG(暂称)(ACT)(64DD 专用) 任天堂
CLIMBER(暂称)(ACT) 任天堂
FIREEMBLEM 64(暂称)(SRPG) 任天堂
CONKY QUEST(暂称)(ACT) 任天堂
CABBAGE(暂称)(SLG) 任天堂
CREATOR(未定) 任天堂
GOLF(暂称)(SPT) 任天堂
MOTHER 2(RPG)(64DD 专用) 任天堂
SIMCTY 64(暂称)(SLG)(64DD 专用) 任天堂
SUPER MARIO RPG(RPG)(64DD 专用) 任天堂
RUMOR MARIO 64-2(ACT)(64DD 专用) 任天堂
萨尔夫传说 64DD(暂称)(ARPG)(64DD 专用) 任天堂
BUGGY BOGGY(暂称)(ACT) 任天堂
BODY HARVEST(暂称)(STG) 任天堂
雷之彼情 - 超高速团棍 - (TAB) SETA
SUPERMAN(ACT) TAITO
Cu-On-PA(PUZ) T&E SOFT
RAYMAN 2(暂称)(STG) UBI SOFT

NGP(NEO GEO POCKET)

发售日未定
通信人打 那时谁谁谁(TAB) SNK
NFI BELTA(暂称)(SPT) SNK
NBA HANGTIME(暂称)(SPT) SNK
POCKET 格斗 SERIES 月季之烈士(暂称)(FTG) SNK
POCKET 格斗 SERIES REAL BOU 2(暂称)(FTG) SNK
NED DERBY CHAMP(暂称)(SLG) SNK
POCKET CASINO SERIES NED 2(暂称)(TAB) SNK
PUZZLE BOBBLE(暂称)(PUZ) SNK
PASSIVE SONAR(暂称)(SLG) SNK
FLYING POWER DISC(暂称)(SPT) SNK
MAGICAL DROP(暂称)(PUZ) SNK
MORTAL KOMBAT(暂称)(FTG) SNK

GB(GAME BOY)

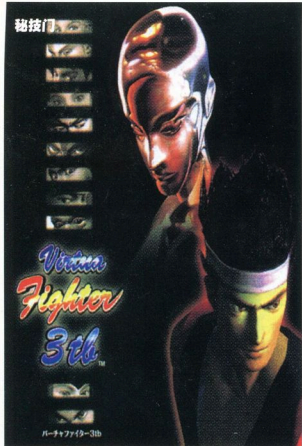
3月
BEAT MANIA (BRIET) KONAMI
OWA SUITA 山毛毛和 LAYMOND(ETC) EPOCH社
叮当 KART 3(RAC) I' MAX
CANTS MONSTER 2(SLG) KEMCO
TOP GEAR POCKET(ETC) NCS
小霸王 JING ANGL(ETC) NCS
小霸王 JING DEVIL(ACT) NCS

4月
ANIMAL BREEDER 3(SLG) J.WING
DINO BREEDER 3(SLG) J.WING
SHADOW GATE RETURN(STG) KEMCO

99年内
BLACK ONYX (BRIET) BPS
BUNGER BUNGER POCKET(SLG) GAPS
MONSTER RACE 2(SLG) KOEI
RALLY CHAMP(SPT) KONAMI
POCKET GI STABLE(暂称)(SLG) KONAMI
OTHER LIFE OTHER DREAM(RPG) KONAMI
HYPER DECATHLON(SPT) KONAMI
WORLD SOCCER GB 2(SPT) KONAMI
QEI (QUICK) 魔法
甲子团 POCKET(SPT) 魔法

发售日未定

对局将棋棋 (GB(TAB) ATHENA
REMOTE BATTLES(暂称)(RPG) KONAMI
POCKET MONSTER 2 金(RPG) 任天堂
POCKET MONSTER 2 银(RPG) 任天堂
DONKEY KONG LAND 2(ACT) 任天堂



Dreamcast

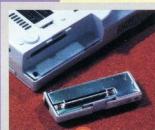
主机内部的秘密

拆机程序大公开!

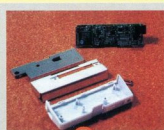
1. 首先将所有连接 Dreamcast 的线拔去。
2. 拔走 Modem 部分。
3. 拿起螺丝起子(即螺丝批)松开 Modem 外壳的螺丝, 拆出底座。
(由于底座被铝片巧妙地包裹, 要小心处理。)
4. 反转机身, 松开底部的所有螺丝。反面机盖, 拿起上半部机壳, 就会看到电源, GD-ROM Drive 以及 Controller I/O 组件。
5. 松开电源及 I/O 的螺丝, 然后把连接线拨离母版。
6. 松开 GD-ROM DRIVE 的螺丝, 取出。
7. 松开母版盖及风扇的螺丝, 顺次序抽出。注意: 风扇有两片金属片(即散热板贴于母版的 SH-4 及 Power VR2 之上, 最后将母版及底座从机壳拔出, 完成。



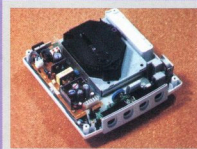
1



2



3



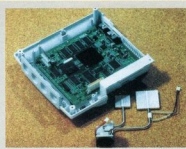
4



5



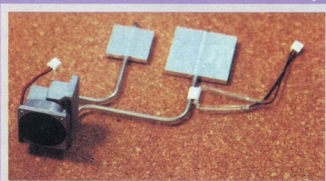
6



7

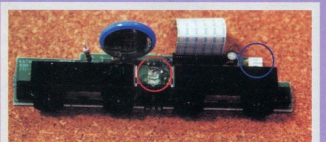
部件解说:

风扇: 可说是 Dreamcast 的命脉 (!)。除了利用直接连系来替 SH-4 及 Power VR2 作冷却外, 更有助整部机体散热。

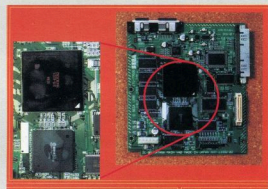


Modem: 整个 modem 只用了两块晶片, 构造简单。究其原因, 是用上名厂 Rockwell (占全球 80% 的市场的 Modem 用晶片制造商) 的多功能晶片。而 modem 本身也有名字, 叫 modemaru, 印在底座上。

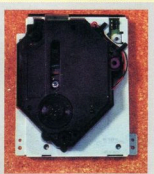
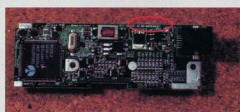
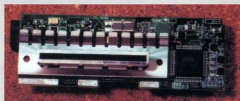
Controller I/O: L/O 卡的中央是电源指示的 LED (红圈), 前面四个控制键插口, 而后置的充电池是维持本体系统(如时钟等基本部分)的记忆, 左面的电插(蓝圈)是提供风扇电力。



母版: 整部 Dreamcast 的心脏部分, 最大的晶片便是 Power VR2DC, 是以现今最高晶片科技制成, 线路只有 0.25 微米的宽度, 次等大的主 CPU SH4, 此外底座各处都印有开发时的名称 "KATANA (日文刀的意思)", 除了母版, 在电源版及 GD-ROM Drive 等地方亦刻上了 KATANA。



GD-ROM: 外觀跟一般 CD-ROM 无异, 然而有着山叶 (YAMAHA) 制的 GD-ROM 底座及特殊的光头, 使这部 Drive 可读 GD-ROM 及一般音乐的 CD。(注意: 切勿随便拆开 GD-ROM 组件, 因为非常脆弱, 稍一不慎便会报损。)

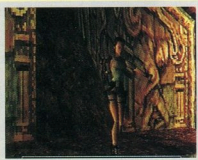


几款最新游戏秘技大放送

古墓丽影 III (PS)

■所有武器

玩家只需要在游戏途中(不用暂停)快速地输入 L2、R2 × 2、L2 × 4、R2、L2、R2 × 2、L2 × 2、R2 × 2、L2 × 2、R2、L2 × 2、R2、成功的的话会听到 LARA 的叫声, 这样就能得到所有武器。



■自动过关

玩家只需在游戏途中(不用暂停)快速输入 L2、R2、L2 × 2、R2、L2 × 2、R2、L2 × 4、R2、L2、R2 × 4、L2。成功的的话会听到 LARA 的叫声, 这样就能自动过关。

■所有秘密

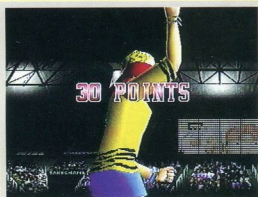
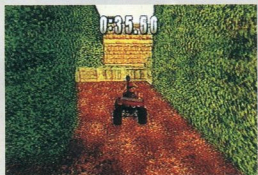
玩家只需在游戏途中(不用暂停)快速地键入 L2 × 5、R2、L2 × 3、R2、L2、R2、L2 × 2、R2、L2 × 2、R2、L2 × 2, 成功的的话会听到 LARA 的叫声, 这样就能得到所有 SECRETS。

■新增的越野赛车模式

玩家只需在游戏途中(不用暂停)快速输入 R2、L2 × 3、R2、L2 × 6、R2、L2 × 5、R2、L2 × 2, 成功的话道具栏内便会多了一把锁匙, 利用 LARA 屋前的花园左面的铁门, 就能进入越野赛车游戏中。

■马上恢复体力

玩家只需在游戏途中(不用暂停)快速输入 R2 × 2、L2、R2、L2 × 6、R2、L2 × 3、R2、L2 × 5, 成功的话失去的体力便会马上恢复。



1 on 1 (PS)

■使用隐藏人物

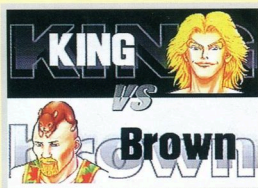
游戏中共有四名隐藏人物可以使用, 其中包括有 OSCAR、MASH、KING、DR.T。而使用方法也很简单, 只要玩家在 IP 模式中选择任何两名球员, 而又在故事中遇到 OSCAR 和 MASH 的话, 就可以使用二人。之后只用将所有球员爆机, 就能使用 KING。至于最后的 DR.T 基本上是一个乱入角色, 遇到的机会并不高, 只要遇到的话, 就能使用这名强劲的球员。

■新加入的插画模式

玩家每使用一名球员爆机, 在选择画面中便会多一个项目, 包括每个人物的插画及设计图片。

■有趣的篮球

当进入选择画面时, 玩家发现那个跳动的篮球, 其中是可以不停拍动它, 方法是在篮球弹起的一刹那按△键, 就可把球拍高, 若能做出连续的拍球动作, 画面还会出现 COOL 或 GOOD 的字样。

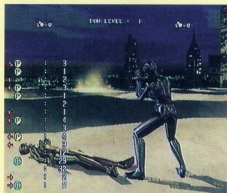


■增加蓝球

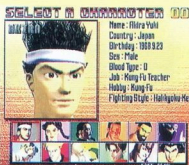
这个秘技虽然用途不大，但难度却非常高，首先玩家需要进入迷你游戏中的“三分射球模式”，然后要以全中的情况下取得30分，这样在积分表中的篮球便会增加，而最多同时可有5个蓝球。

VIRTUA FIGHTER 3tb (DC)

使用金属DURAL的方法是进入TRAINING MODE中，在选人画面处选按START，然后再同时按下X和A键即可。至于使用DURAL场地的方法是按着START来选择场地。另外使用字母人的方法则是在NORMAL MODE中，将指标移向AKIRA



处按START，接着移向PAI处按START后便可决定人物，这样就可以使用到字母人，字母人的招式。



而最后决定的人物则代表着

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter Ex Edition(PS)

■可使用隐藏角色

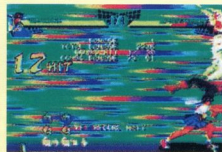
在选人画面，分别以游标指着特定人物，紧按Select后按O键，就可选到特定人物。

特定人物

- Hulk
- Dhalsim
- Vega
- Black Heart
- Spiderman
- Omega Red

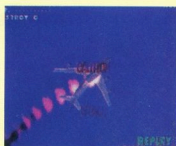
可选的隐藏人物

- Dark Sakura
- Shadow Nash
- U.S.Agent
- Mech-Zangief
- Armor Spiderman
- Mephisto



■HARD EDGE(爆机的礼物)

将这游戏打爆机1次角色的Body color项目便会增加1种颜色供选择，爆2次再增加多1种颜色，同样在Bar的Music Box在爆机1或2次后增加8首歌曲，3次的话增加多7首，最多可增加至23首歌曲。



游戏排行榜

香港家用机人气榜

1		STREET FIGHTER ZERO 3 PLAYSTATION/CAPCOM/FTG
2		SONIC ADVENTURE DREAMCAST/SEGA/ACT
3		POPOROGUE PLAYSTATION/SCE/RPG
4		萨尔达传说 时之笛 NINTENDO64/NINTENDO/ARPG
5		VIRTUA FIGHTER 3tb DREAMCAST/SEGA/FTG
6		机动战士 GUNDAM 高达之反击 PLAYSTATION/NAMCO/RAC
7		R4 RIDGE RACER TYPE 4 PLAYSTATION/NAMCO/RAC
8		TOMB RAIDER III PLAYSTATION/EIDOS/ACT
9		EHRGEIZ PLAYSTATION/SQUARE/FTG
10		幻想水滸传 II PLAYSTATION/KONAMI/RPG

香港家用机期待榜

1		FINAL FANTASY VII PLAYSTATION/SQUARE/RPG/2月11日发售
2		GRANDIA II DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/发售日未定
3		SEGA RALLY 2 DREAMCAST/SEGA/RAC/1月14日
4		BIO HAZARO CODE:Veronica DREAMCAST/CAPCOM/AVG/发售日未定
5		ACE COMBAT 3 electrosphere PLAYSTATION/NAMCO/STG/预定99年发售
6		D之食卓 2 DREAMCAST/WARP/ACT/发售日未定
7		DRAGON QUEST VII PLAYSTATION/ENIX/RPG/发售日未定
8		神机世界 EVOLUTION DREAMCAST/STING/ESP/RPG/1月21日发售
9		电车 GO! 2 PLAYSTATION/TAITO/SLG/3月18日发售
10		PSYCHIC FORCE 2012 DREAMCAST/TAITO/FTG/预定99年发售

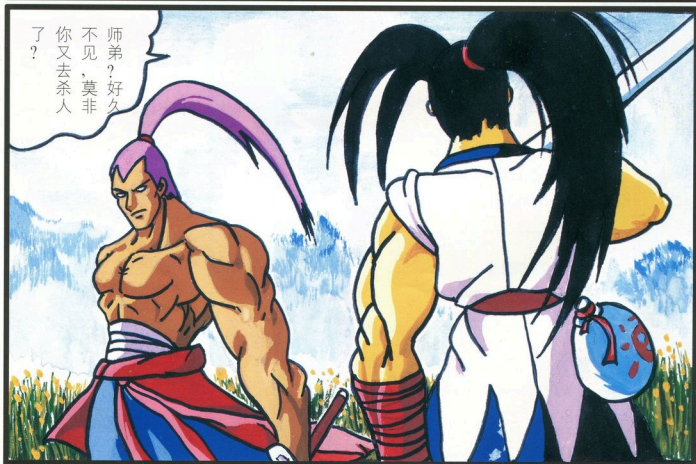
香港街机人气榜

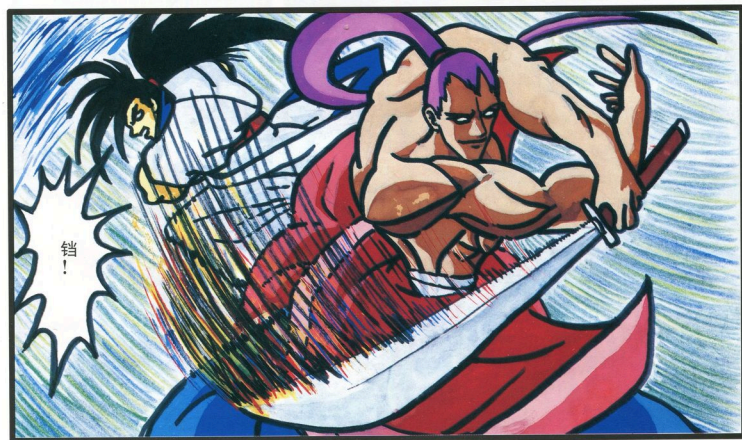
1		THE KING OF FIGHTERS' 98 SNK/FTG
2		SPIKE OUT SEGA/ACT
3		STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM/FTG
4		THE HOUSE OF THE DAED 2 SEGA/GSTG
5		VIRTUA STRIKER 2 VERSION 98 SEGA/SPT
6		HIPHOPMANIA KONAMI/ETC
7		幕末浪魂第二幕 月华之剑士 SNK/FTG
8		SHOCK TROOPERS 2nd SQUAD SAURUS/ACT+STG
9		FIGHTING LAYER ARIKA/FTG
10		JOJO 的奇妙冒险 CAPCOM/FTG



《武士道烈傳》

作者：江西 杨文









“逝者如斯夫”(刚开头,怎么就有一点伤感?莫非……),不是啦,想到杂志与你们见面,正是一年中最好的日子,亲人团聚,天伦融融,这样的日子永远叫人幸福,只是一年就这么快的过去了,象流逝的水一样一去不返,令人有些伤感。(不必啦。)

画廊开张以来,受到玩友的热情光顾,北国的《北京卡通》寄来“紫光杯”电脑漫画大赛参赛作品中的精品,江西的杨文再次光顾……天南海北的各路英雄心里还有一方小小的GAME画廊真令我高兴(哈!哈!哈!哈!……)(长啸状。)

——黑易



广西 陆小燕

三国志 VI



江西 杨文



《路口望》 乔 乔 (“紫光杯”电脑漫画大赛二等奖,由《北京卡通》供稿)



江西 杨文



◀《鹭》田宇(“紫光杯”电脑漫画大赛参赛作品·由《北京卡通》供稿)

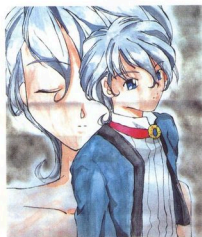


▼《女娲》杨洁(“紫光杯”电脑漫画大赛参赛作品·由《北京卡通》供稿)

▶「花仙子」司空涵(由《北京卡通》供稿)



▶「长春」寒冰



玩友沙龙

龙长说话

SALON OF PLAYERS

□ / 阿鹏主持

好运不断，喜庆连连。圣诞平安夜邀友共欢，庆元旦众小窝举杯高歌，仿佛就在昨天；抬头望，又见万家期盼的春节迈着婀娜迷人的脚步，轻轻款款向我们走来。还是名人说的好：古为今用，洋为中用，不论东方传统的节日还是西方古老的庆典，统统都是我们欢庆的绝对话题，生为现代人，鱼与熊掌均可得也，真是我们的福气。

自阿鹏开办沙龙以来，承蒙众玩友热情相助，来信凝结浓浓的友谊，银线传递真真的热诚，沙龙内外热热闹闹、温温暖暖(沙龙里没空调?)，连主编也不时到沙龙里坐坐(预防感冒?)，动问印制沙龙会员证的情况。不料，半路上杀出个名叫小窝武王的家伙，把阿鹏气得肚子痛。圣诞节这天，小窝武王买到本刊总第4期，立马就给阿鹏写信，并寄来了尊容(你也想后宫三千佳丽?)说什么“听到了龙长大哥的上任讲话，不听则已，越听越喜欢。这么好的事，免费为玩友刊登资料，真太令人感动了，我第一个报名，如有沙龙会员证请赐我编号0000001吧!”虽然有很多人觊觎本沙龙会员天字第一号的宝座，但态度并不十分坚决。我正想利用职务之便将座位留给本人，不承想偏遇小窝武王这样顽固的人，硬要横

刀夺爱(小窝武王，你也太厚颜无耻……，我很……我很……)，而他竟然还下决心：“一、订阅贵刊至死!

二、尽力宣扬贵刊! 三、龙长大哥若看中上海的产品，愿提供极大方便，如免费包裹邮寄。”(看在这一条的份上，阿鹏暂不与你计较。)人生不如意，十之七八九，且听主编安排，让出宝座了事。如众玩友打抱不平，尽可来信声援。

阿鹏再次宣告，欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料寄至本刊，我们免费为您刊登，并免费寄出沙龙会员证，资料内容包括您的姓名、年龄、性别、星座、爱好、通信地址、邮编，一句简短独特的精美附言。一张彩色近期生活照或自画像。要占好座位，必须行动迅速哟!

我在沙龙里忙着阅读来信、接待朋友，乐得整天哈哈哈哈哈……(装傻?!)

——阿鹏

玩友沙龙会员证

编号: 0000001

姓名: 小窝武王

性别: 男

年龄: 20岁

星座: 天秤座

爱好: 电玩

附言: 游戏主角所具有的我都具有。
(引伸自马克思格言: 人所具有的我都具有。)

邮编: 200240

通信地址: 上海市宾川路406号806室



玩友沙龙会员证

编号: 0000002

姓名: 杨文

性别: 男

年龄: 16岁

爱好: 说GAME

台词。

附言: 请别打扰我。

邮编: 341000

地址: 江西省赣州市赣南文艺

学校 96装璜(2)班



玩友沙龙会员证

编号: 0000003

姓名: 彭迪

性别: 男

年龄: 17岁

星座: 天秤座

爱好: 电玩、漫画

附言: 有朋自远方来，不亦乐乎。

邮编: 547000

电话: 0778-2289486

地址: 广西省河池市电业局用电管理所

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。





Virtua
Fighter
3th™



以最快的速度與您分享最新、最好的遊戲內容，誠懇邀請您共同市場先機。

1999年 特別企劃 最新機率·絕對好玩

加強版

中200倍
BLACK JACK

NEW



神机妙算 铁板神算 神算

GMS GAME MEN SYSTEM
©1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
AMUSEMENT GAME 娛樂遊戲

國際中文版

新一代對戰型麻將·華人市場展現超強人氣

麻將王朝

六宮紛戰回國戰·會理乾坤帝王尊

加強版



AMUSEMENT GAME
©1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
MAY LONG

最新機率·最新時代新機·絕佳製作·超水準演出·千萬不可錯過



三國列傳

AMUSEMENT GAME

GMS GAME MEN SYSTEM

©1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

第一次真心之創·完全符合您市場需求·遊戲內容是更新可驚



三國風雲

滾滾長江東逝水·浪花淘盡英雄
AMUSEMENT GAME
麻將篇
象棋篇

© 1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

© 1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

开发制造

GMS GAME MEN SYSTEM

高凱科技有限公司
GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.

TEL:+886-2-27889407 FAX:+886-2-27857340

E-mail:gamemen@ms18.hinet.net

麻将

笑傲江湖



笑看风云傲群雄

江湖是非天地间



TEL: 886-2-27828915
FAX: 886-2-27861566
<http://www.subsino.com>
subsino@email.subsino.com