

贈送  
一書兩冊

綜合電子娛樂周刊

遊樂誌

# GAME plus



## 世嘉 Dreamcast 面面睇

### 勁機壓境

SONY、任天堂如何自處？

### 挑戰 SONY、SEGA 手提機

SNK「NEO GEO POCKET」緊急發表！！

## 名廠新作齊爆發

NEO GEO 64最新鎗式射擊  
《BEAST BUSTERS》血腥出擊！

飯野賢治野心作《D之食卓2》

NAMCO最新PS鎗GAME《GUN BARL》

GAME BOY可以釣真魚？



GAME PLUS 別冊一本  
「性感女神」急流勇退？  
雛形明子閃電結婚！

免費贈送  
《D之食卓2》  
拉頁海報



# GAME PLAYERS WORLD

遊 戲 誌 尊 賣 店

# 尊 賣 新 聞



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

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

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

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



## 香港僅有的電腦精品 MIX CANNY 1、2、3集 每集 HK\$550

集COCKTAIL SOFT各名作的最精采壁紙，並附有迷你遊戲，在日本只供郵購，存貨有限，欲購從速。隨軟件附送精美滑鼠墊一張。  
 (只限18歲以上人士選購)



## 伊蘇再生之作 伊蘇 ETERNAL HK\$690

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

## RPG製作新工具 RPG MAKER '98 HK\$220

最新版本大幅提高遊戲處理速度，簡易界面即使不會程式設計也能輕易製作出精采RPG。附有大量圖畫及音效素材，讓你立即動手創造自己的遊戲世界。



## ELF最新作 臭作 HK\$650

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

## 尊 賣 積 分 卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

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

### 注意事項：

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

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

新產品數量眾多，未能盡錄。歡迎到各區遊戲誌尊賣店參觀選購。

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



# EVENTS

- 世嘉Dreamcast面面睇 \_\_\_\_\_ 7
- 勁機壓境——SONY、任天堂如何自處? \_\_\_\_\_ 6
- 挑戰 SONY、SEGA 手提機 \_\_\_\_\_ 4
- SNK『NEO GEO POCKET』緊急發表!!
- 名廠新作齊爆發
- NEO GEO 64最新鎗式射擊 \_\_\_\_\_ 4
- 《BEAST BUSTERS》血腥出擊!
- 飯野賢治野心作《D之食卓2》 \_\_\_\_\_ 8
- NAMCO最新PS鎗GAME《GUN BARL》4
- GAME BOY可以釣真魚? \_\_\_\_\_ 4

遊戲中情局	4
讀者群英會	12
GAME 市行情	14
爆料 JUST GOSSIP!	15
HYPER 有腦遊戲榜	16
秘技密室	18
G+Q&A	20
GAME SCHEDULE	22
XI 廣告	24
優惠印花	35
問卷	55
PlayStation 專頁	56
書展廣告	57
自投羅網	58
電腦快車	60
睇星星	62
自說自話	62
有辦你睇	64

## 遊戲類型註釋

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

© フェアリーテール/NEC インターチャネル/イラスト 水谷とおる

98年6月5日

No.48

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

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

## New Release

銀河英雄傳說	25
無人島物語 R ~ 二人的愛之島 ~	26
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3	27
GT 24/PARANOIA SCAPÉ	28
DOWNHILL SNOW/PERFECT GOLF	29
FORSAKEN/CRIME KILLER	30
LUNAR THE SILVER STAR	31

## Coming Up

Final Fantasy VIII、THE KING OF FIGHTERS 京、RADIANT SILVERGUN Epica Stella、齊來做日本代表隊監督! 世界首個足球RPG、WORLD CUP'98 FRANCE ~ Road to Win ~、精靈召喚 ~ Princess of Darkness ~、FRIENDS ~ 青春的光輝 ~、BREEDING STUD 2、MERRY CARRYING CARAVAN、新世紀EVANGELION~EVA 與愉快的同伴們~、貓的名字是KA·N·KE·I、童夢之野望2~THE RACE OF CHAMPIONS~、魔法使用方法、MAGICAL MEDICAL、ATSU NANJANIN、ASTRA SUPER STARS、PRINCESS MAKER 夢見妖精、SLAYERS ROYAL 2、F-ZERO X	52
---	----

## 新作Flash

D 2	8
EBEROUGE SPECIAL	10

## 攻略機重隊

LUNAR THE SILVER STAR	31
雙界儀	36
超級機械人大戰F完結編	42
GRANDIA DIGITAL MUSEUM	46





## 挑戰SONY、SEGA手提機——

### SNK『NEO GEO POCKET』緊急發表！！

繼SCE、SEGA先後宣佈要推出手提P.D.A. (個人數碼助理) 遊戲機後，這次輪到SNK了！！SNK的手提遊戲機名為『NEO GEO POCKET』，以下是其基本資料。

#### 『NEO GEO POCKET』基本資料

名字	NEO GEO POCKET	
基本性能	• CPU	16 bit
	• 液晶	2.6型、160×152 dot、8階段 MONOCHROME (單色)
	• SYSTEM SOFTWARE	世界時計、月歷、搭載了占星機能
	• 內置MEMORY BACK UP機能	(內藏鋰電池)
	• 使用電源	單4型電池×2
	• 連續運作時間	約20小時(使用ALKALI電池時)
尺寸	122mm (長) × 74mm (高) × 24mm (闊)	
重量	約130g (連電池時160g)	
色樣	7色	
外部插口	• 通信	有線通信CABLE用的6pin插口
	• 音聲	耳筒插口
	• 電源	AC ADAPTOR插口
推出日	1998年10月中旬	
售價	6,800日圓	

## 軟件資料

形式 卡帶

尺寸 54mm (長) × 46.5mm (高) × 7.5mm (闊)

重量 約20g

售價 2,500~5,000日圓 (未連稅)

這手提機除了可以單純地當它手提遊戲機拿出街玩之外，還預定可以接駁SEGA將於11月20日推出的新機『Dreamcast』，而這兩部機在以NETWORK形式連接之後，將可推出跨機種的新型遊戲，未來的可塑性實在是十分之大，不過在這一方面暫時未有太多的消息，想知詳情便要等等了。

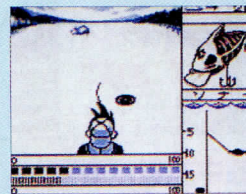
而這部機的對應遊戲雖未有公佈，但就知道會盡量利用SNK的人氣角色來造，如已有打算會推出《NEO GEO POCKET版KING OF FIGHTERS肆》，此外亦會有其他類型如育成、運動、RPG以至將棋等等，預定在來春之前，會推出一共15個專用遊戲。

而這部『NEO GEO POCKET』除了一般的版本外，亦預定會在98年內推出其他的顏色版。這機的SAMPLE預定於7月中左右，與勁GAME《拳皇98》同期在『SNK LIVE TOUR 98』中公開，大家一定要密切留意我們進一步的報導。(飛龍)

## GAME BOY可以釣真魚？



GB繼宣佈會在7月推出魚群探測器『POCKET SONAR』(BANDAI出品)後，這次是更直接和釣魚有關的產品——那便是附有絞盤REEL型控制器的釣魚GAME《GRANDA武藏RV》(也是BANDAI出品)了。這個釣魚GAME和一般的同類遊戲分別不大，分別主要在於這GAME在推出時會附送一個REEL型手掣，把其接上GB後，玩釣魚GAME時便可感受到真正釣魚時可以不斷絞動轉盤的樂趣，若在真正去釣魚時，帶齊以上「架生」的話，既可一邊



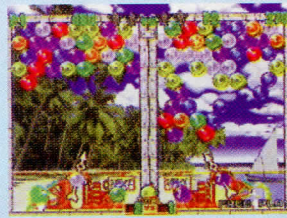
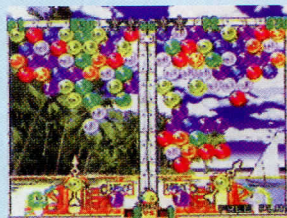
借助『POCKET SONAR』找尋魚群出沒的位置，亦可在釣魚時等待的空隙間玩玩像真的釣魚GAME，肯定會令釣魚的樂趣倍增。而上述所有產品BANDAI都預定在7月推出，『POCKET SONAR』售14800日圓，



《GRANDA武藏RV》則是5800日圓。(飛龍)

## PUZZLE BOBBLE系列移植N64版

TAITO最著名之PUZZLE GAME傑作(亦是近年來最HIT的一隻PUZZLE GAME)《PUZZLE BOBBLE》系列，在推出了街機、超任、電腦、SS、PS等多個版本之後，終於都宣佈要推出N64版！！這GAME在美國名為《BUST A MOVE》，而由於先公開的是美版，所以這個N64版名為《BUST A MOVE 64》，不過這版本的內容據知是移植自SS及PS的第二集，所以在畫面上會和上述兩個版本差不多，而最大的不同主要在於N64版是可以對應ANALOG控桿的，所以相信射波的瞄準方面，可以作出最準確的調校了。這GAME預定5月由ACCLAIM推出。(飛龍)



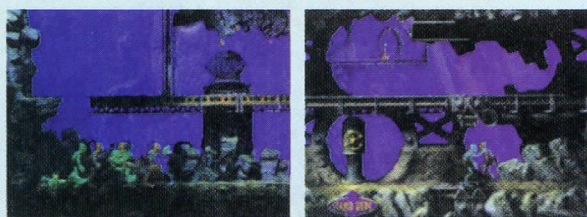
## SNK推出立體街機射擊遊戲！

SNK推出利用其新的機板「HYPER NEO GEO 64」推出一隻立體射擊遊戲，遊戲名為《BEAST BUSTERS》，玩者要對付的敵人全是一些恐怖的喪屍，遊戲的類型雖然和SEGA的《THE HOUSE OF THE DEAD》相似，但其驚嚇程度絕對有過之而無不及，絕對令人期待。(四哥)



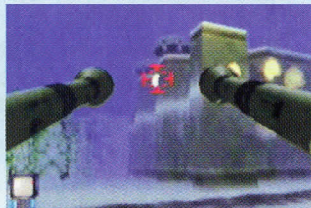
## 'FOLLOW ME」要出第2集！！

「FOLLOW ME。」「OK。」不知大家還記不記得這兩句經典對白呢？沒錯！！這些對白就是來自著名的解謎動作遊戲《ODD WORLD~ABE'S ODDYSEE~》(日版名為《ABE a GO GO》)，而這個怪難而又有趣的遊戲，已決定會推出續集，名為《ODD WORLD 2: ABE 愈 EXODDUS》，今集自然在內容上有大幅強化，譬如那些需要你拯救的MUDOKANS會更難服侍，不單極為敏感，而且很容易哭，而且又很喜歡自己走上死天之路，真的是「睇少陣都唔得」，而你除了要拯救他們外，更要努力令他們開心，而且在有需要時還要道歉哩！敵人SLIGS方面在經歷了上集之後你已知道他們其中一個大弱點——那便是生存只為執行指令，所以你只要裝作是他們BOSS，他們便會甘心讓你「點」，是否十分過癮呢？這一集依然由GT INTERACTIVE開發，預定98年11月推出PS版(美版)。(飛龍)



## MISSION:IMPOSSIBLE九月推出！

這個玩法和《007 GOLDEN EYE》非常相似的遊戲，在多次延期後，現終於決定在九月於美國推出，但何時才推出日本版則仍有待公佈(這或許是和《007 GOLDEN EYE》在美國大受歡迎，但在日本銷量欠佳有關)。遊戲內容方面，這個《MISSION:IMPOSSIBLE》的動作要素將會比《007 GOLDEN EYE》更多及更豐富，遊戲風格將會和PS版即將推出的《METAL GEAR SOLID》十分相似，若遊戲準時推出的話，相信香港的玩家很快也能玩到這個遊戲啊！(松鼠)

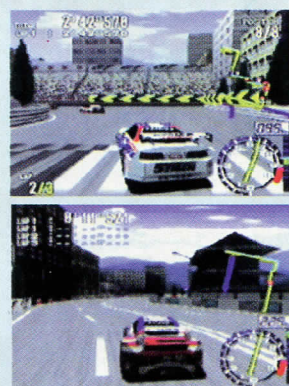


## N64 GT賽車新畫面！



這個由IMAGINEER與GENKI合作開發的GT賽車遊戲，其名稱終於決定為《GT CLUB》，並預定於6月在美國發售。遊戲模式方面共有三個，分別是爭取最快時間的「TIME TRIAL」、最多可供二人對戰的「BATTLE MODE」及需完成共六場賽事的「CHAMPIONSHIP MODE」。(松鼠)

這個由IMAGINEER與GENKI合作開發的GT賽車遊戲，其名稱終於決定為《GT CLUB》，並預定於6月在美國發售。遊戲模式方面共有三個，分別是爭取最快時間的「TIME TRIAL」、最多可供二人對戰的「BATTLE MODE」及需完成共六場賽事的「CHAMPIONSHIP MODE」。(松鼠)



## SEGA又有街機新GAME

在5月19日SEGA展出了一些最新的街機遊戲，包括16能同時對戰的賽車遊戲《DAYTONA USA2》，前作很人氣的《DYNAMITE 刑事2》和一隻還在開發中的《SPIKE》。而



《SPIKE》是一隻

可以同時四人進行的動作遊戲，並且會使用MODEL3基板，可以說是相當令人期待，而予定發售日是有夏天。(Caesar)

## 《D2》公仔、FAN BOOK大贈送！！

上期曾說過會送出《D之食桌 2》的公仔(名額5個)及FAN BOOK(名額10個)，我們當然不會食言，今期一於一次過送晒俾大家。只要大家答中以下問題，便有機會得到這些精美的獎品。若來信超過名額的話，得獎者便會以抽籤形式抽出。(每人只限選一種獎品)



截止日期：98年6月19日

揭曉日期：98年7月3日

問題：《D之食桌 2》將於哪一部主機上推出？

答案：

我想要： 1.《D之食桌 2》羅拉公仔

2.《D之食桌2公式FAN BOOK》

姓名：\_\_\_\_\_ 年齡：\_\_\_\_ 性別：\_\_\_\_

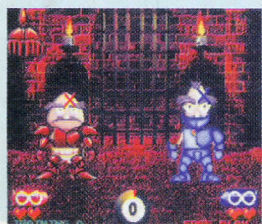
聯絡電話：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## NAMCO最新PS鎗GAME《GUN BARL》

NAMCO繼早前把街機鎗GAME移植到PS後，今次會再把另街機一鎗GAME《GUN BARL》移植到PS。這次除了會有街機上原有的遊戲舞台外，還會加設一些只在PS上才能玩到的原創舞台，而且這遊戲還能對應手鎗，可說是街機感十足，愛玩鎗GAME的朋友不容錯過。(Caesar)





專題！！

# 世嘉勁機壓境——SONY、任天堂如何自處？

TEXT：飛龍



## SONY方面

### 出機不用著急

和畑山先生談過這個話題，他的意見十分直接：「SONY為甚麼要急（急於推出新機）？」，這話真的一語中的。是的，為甚麼要急呢？主機的全球銷售量早已超過3000萬部，佔有全球最大的家用遊戲機市場，而且還有一大批仍未推出的期待之作，所以是絕對不用好像SEGA那麼著急要推出新一代主機的。

### 仍然強勢

雖然她的PS主機在多個市場上已開始接近飽和狀態，但由於其主機的市場佔有率真的是現時全球最高，所以仍願意為其出GAME的遊戲廠商依然極多，因為要等到下一部能夠得到一定市場佔有率的新一代主機成熟，縱然是今年尾最早推出的『Dreamcast』相信也絕對至少需要2至3年的時間，才可達到一定的市場佔有率，所以在今日賺錢為上的遊戲界裡，這些廠商自然是盡量為仍然強勢的PS多出遊戲吧（因為於新舊主機交替之時，在新機未成熟，舊機業績走下坡之下，是軟件廠商賺得最少錢的時候，若不乘早這樣做，到98年尾Dreamcast推出而令PS逐漸走下坡時再出，便已經遲了。）。

### 大作仍多

不過姑勿論PS如何強勢，也總有沒落的一天，所以相信SONY方面早已暗中展開新一代主機的開發工作，不過在一大堆動GAME名作如《TOMB RAIDER 3》、《FINAL FANTASY VII》、《勇者鬥惡龍VII》，以至NAMCO、SQUARE及很多美國多間著名的廠商的最新作仍未推出之時（即未到最後一刻），SONY方面也是盡量不會公佈其下一部新主機的推出，以免影響PS的銷售。

### 2000年因素

而觀乎現時PS的走勢，應還可玩多1-2年，加上又有2000年世紀交替的因素，所以對SONY來說最適合推出新主機的時首推2000年，由此可以推論，SONY最適宜公佈新主機的時，當在99年中左右，而在這之前由於未能以公佈新機來打擊Dreamcast的發展，所以PS必是以強大的PS遊戲陣容來應敵。

在沉寂了好一陣子的遊戲界，很明顯，在經過了上星期SEGA公佈了其最新128bit遊戲機『Dreamcast』的推出後，頓時變得沸騰起來，對於SEGA怎樣部署她的新機大駕光臨，各大遊戲傳媒（包括我們）自然爭相報導，所以大家亦很清楚『Dreamcast』降臨前的一切，但其實現在最有趣的題目，相信反而是SEGA最大的兩個遊戲機硬件對手——任天堂及SONY，究竟會如何去打這一場硬仗？本文便為大家粗略地去探討一下。

## 任天堂方面

### 發展膠著

而任天堂方面又怎樣呢？和PS不同，由於N64的政策失當而令到N64的遊戲量少之又少，以致N64的發展一直在膠著狀態，銷售方面除了在美國方面較好之外，在其他地方尤其是日本均十分失敗，所以任天堂一直都視64DD為其秘密武器（因為其擁有高容量、軟件低價格的特性，可以改善N64盒帶遊戲成本及售價偏高的缺點）。

### 64DD 玩完？

但很可惜，美國任天堂（NINTENDO OF AMERICA）的社長HOWARD LINCOLN已經在一次受訪中表示，64DD將不會於98年在美國推出，而在99年亦未定實是否一定會有，所以在美國方面N64的發展相信短期內仍是會以N64的盒帶為主，而為了催谷N64，任天堂唯有推出多一點的遊戲才是其暫時的最好方法。而日本方面雖未有明確表示會放棄64DD，但是在一再延期及N64在日本的發展比在美國差的情況之下，64DD能否在日本順利推出仍屬未知之數，所以日本方面相信會和美國差不多——仍會以盒帶為主。

### 以價打價

除了多推出遊戲外，任天堂所能夠做的便是盡量把N64的軟件售價調低，因為N64主機售價已很便宜，所以已難以再調低，所以要谷機便只能向軟件埋手，譬如即將推出的《F ZERO X》，訂價竟然只是5800日圓，128M的盒帶超級作品竟和一般的CD-ROM遊戲的標準訂價相等，這可說前所未有的事，亦顯示出任天堂不惜大洒金錢，也要爭戰市場的決心，看來她亦感受到Dreamcast的壓力。

### N64 → 新主機？

有傳聞說若要任天堂繼續研究64DD的市場價值，倒不如把資源放在N64之後的下一代主機還好，因為若64DD真的要在1-2年後才出得成的話，已經是沒有推出的必要了——因為那時64DD的技術必定已經落後了，而且現時差不多所有的任天堂的重頭作都已決定推出N64卡帶版，那麼到64DD推出的時候還有甚麼動作可以谷機呢？所以總括來說，任天堂的主機發展史極有可能是：N64—新主機，而非：N64→64DD—新主機哩。

### 總結

總而言之，現時在各方面來說仍有很多未知之數，我也只能以手頭上僅有的資料作出簡略的分析及推測，相信未來仍會出現很多未可知的要素影響事件的發展，大家不妨拭目以待。



# Dreamcast 知多D!

看了上期對於Dreamcast發表會的報導之後，相信不少讀者也十分期待11月20日的來臨吧，從現時的資料來看，不少人也覺得Dreamcast是一部集N64與PS兩大主機優點於一身的超級遊戲機，但其實外表是否真的相像呢？這次，我們將會從多個不同的角度來與大家一起看看這部世界最強的娛樂機器。



Text: 松鼠

## Dreamcast 體積知多少？

雖然廠方已把Dreamcast各個部份的尺碼向外公開，但不少讀者對於其實際體積仍感興趣及懷疑，這次我們找來了Dreamcast主機與有些現行的主機來作個實際對比，相信大家看了之後，對於Dreamcast的體積將會更清楚。



### Dreamcast主機有多大？

根據廠方方面的公佈，Dreamcast主機的體積為長195mm × 闊190mm × 高78mm，至於與現時的SS在體積上相差多少呢？根據下方的圖片，大家應可看到Dreamcast不論從長度、闊度及高度來計算，也比SS更為細小。



◆雖然體積細小，但機能卻超強啊！

### Dreamcast控制器有多大？

從外型來看，Dreamcast的手掣是以SS時的MULTI CONTROLLER作基本變演而成，由於當日發表會上並沒有公開有關控制器的尺寸，因此大家只能從一些照片估計其體積，這次我們找來了一個SS控制器與Dreamcast控制器的體積比較，這次很明顯地Dreamcast的控制器遠遠比SS的控制器更大。



◆功能與體積同樣的增大了，實在教人期待。

### Visual Memory實際又有多大？

這個像手提遊戲機的產品，名稱為Visual Memory，它除了是Dreamcast的記憶卡外，還可當作一部PDA（個人數碼助理），而且每個Visual Memory也設有一個遊戲。廠方公佈他的體積為長80mm × 闊47mm × 高16mm，而螢幕的尺寸則為長37mm × 闊26mm，至於其實際的體積嘛！請看這張與Game Boy Pocket的合照吧！



◆雖然體積相差這麼遠，但Visual Memory卻像「縮水版Game Boy Pocket」。

## Dreamcast 多面睇！

至現時為止，大家可能只曾看過Dreamcast的頂部及較前面的部份，對於主機及手掣的背面可謂甚少看見，這次我們將會為大家公開這些圖片，令大家對Dreamcast有更深入的了解。

### Dreamcast 主機

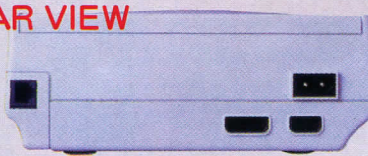
#### TOP VIEW

◆大家可以清楚看見主機上只得POWER鍵及OPEN鍵，看來沒有了SS時的RESET鍵了。



#### REAR VIEW

◆這看來是首次公開的背面照片，右上角的是用作接上電源的接口，而最左方的位置是用作接上電話線的連接口，而在電源下方的兩個插口分別用作MULTI AV端子及主機的擴張接口。



#### Visual Memory

◆Visual Memory是這樣接上Dreamcast控制器的。



#### FRONT VIEW

◆控制器的插口增至四個，看來將會有很多可供四人同時進行的遊戲啊！



#### Dreamcast 控制器

◆控制器頂部的照片，大家除可看到LR鍵外，還可看到Dreamcast的手掣是設有兩個接口的，這樣可使玩者能同時接上記憶卡及震動器等週邊設備，但不知Dreamcast會否推出震動器呢？



◆Visual Memory的擴張接口是這樣的。

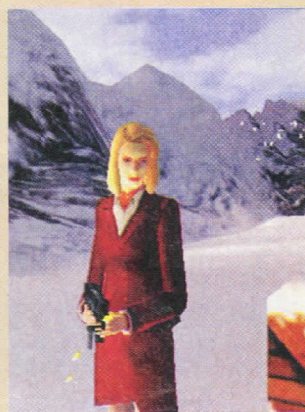


# D2

Dの食卓2

## D之食卓2

頗受注目的動作AVG遊戲《D之食卓2》(以下簡稱為《D2》)製作發表會，終於如期在Dreamcast發表會後兩天舉行，今期我們將會把當日所公開的最新遊戲畫面及已知的遊戲系統作詳盡介紹。



### 長達10分鐘的OPENING MOVIE

惡夢的起源.....

日期：1999年12月25日

時間：下午1時57分

地點：加拿大上空.....

#### 事源

這段長達10分鐘的OPENING MOVIE，主要交代了故事的初段劇情。畫面一開始，鏡頭便影著遊戲中的主角羅拉(Laura Parton)，她正身處在一架飛機之上，更不經意的在機倉內睡著了，突然她

從睡夢中驚醒，就在睜開眼的一刻，她不慎把果汁倒在自己的衣服上，坐在她前方的一位少女看見這有趣的情景不禁向羅拉微笑，羅拉看見這個有善而天真的笑容，瞬即便把剛才的恐懼感忘記，並回上一記微笑以表友善。



◆羅拉從睡夢中驚醒的一刻驚。

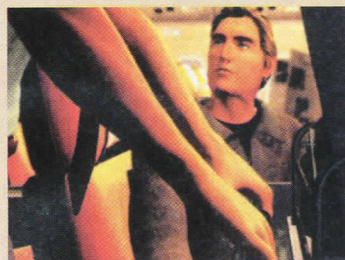


◆坐在羅拉前方的少女。

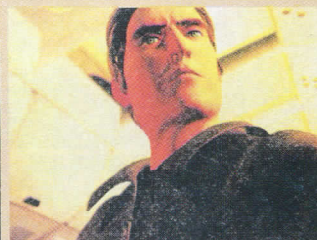
#### 鄰座的新朋友

當羅拉發覺衣服被果汁沾污後，便打算在拿起身邊的迷你化妝盒，但由於客機上通道狹窄的關係，於是她便請求了鄰座的大衛(David)協助，替其把迷你化妝盒拾起。迷你化妝盒裡面刻有一些文字，大衛看後便問：「羅拉，這是你母親

送給你的禮物吧！」接著他便把迷你化妝盒遞給羅拉，羅拉接過後便打算往服務員通道走去。雖然一切看似平淡，但悲慘的命運正向著她們走近，但飛機人上的每一名乘客也懵然不知.....。



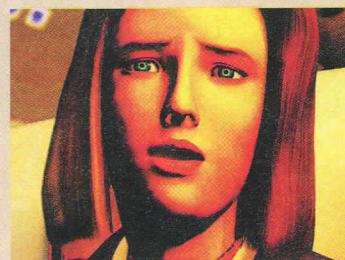
◆大衛替羅拉拾起迷你化妝盒



◆這位男子，便是坐在羅拉隔鄰的另一位乘客大衛，他們本是互不相識的，但在這次的旅途中卻成為了朋友。

#### 恐怖組織發難

就在羅拉接過迷你化妝盒的刻，服務員通道突然傳出了巨響，原來在服務員通道發生了命案，突然一位手持手鎗的男子從通道出現，他自稱是恐怖組織的成員，並利用手鎗威嚇機倉內的所有乘客，大衛看準這個時機，衝上前企圖制服這位劫機者，在互相爭奪手鎗期間，突然有一顆隕石衝向客機，令客機在雪山邊墜毀。



◆勇敢的大衛與恐怖分子周旋，坐在羅拉前方的少女看見這個混亂的情景，不禁發出了驚呼，使機倉變得一片混亂，此情此景，令心情剛剛平服的羅拉再次感到不安。

#### 謎團多的是

單單看了這段OPENING MOVIE，可看出故事開端而出現了很多伏線，令到故事更加吸引，至於羅拉在機上所做的惡夢，內容是羅拉看見一顆很

大的隕石撞向地球。而據稱該位劫機的男子仍然生存，但已經身受重傷，最後更會變成一頭怪獸。



## 遊戲系統與視點

既然《D2》是Dreamcast的專用遊戲，因此遊戲內各個部份也盡量利用Dreamcast的特性，當中最顯而易見的莫過於遊戲畫面了，《D2》的遊戲畫面將會以全多邊形製作，務求帶給大家一個新一代的立體動作遊戲感覺。



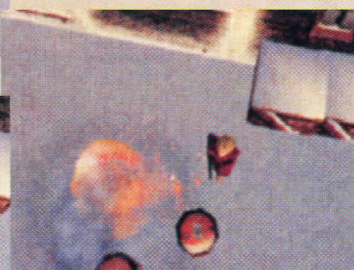
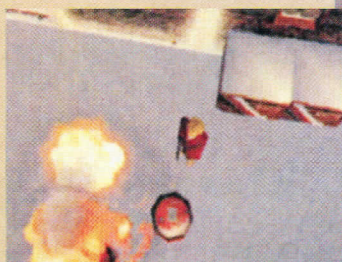
◆遊戲的 CLOSE UP 畫面，大家可清晰看到羅拉的樣子及表情，並沒出現爆多邊形的情况，充份顯示 Dreamcast 的強勁機能。



### 羅拉最初的武器

在遊戲開始之初，羅拉身上已有 SUB MACHINE GUN 作武器，此武器的特點是可作連續發射，當然這只是遊戲中最初期的武器，隨著故事的發

展，羅拉將會擁有更多火力更加強勁的武器。



◆當羅拉擊毀油桶時，便會產生爆炸，值得留意的，是這些逐漸出現的煙霧所做出的半透明效果。

### 以 ANALOG 控桿移動

玩者必需利用控制器上的 ANALOG 控桿才能操控羅拉移動，當玩者把控桿推向上時，羅拉便向著畫面前進，當玩者

把控桿推向下時，羅拉便會向畫面深處移動，而控桿的移動幅度將會直接決定羅拉的移動姿態。



◆羅拉正一邊向著畫面前進，一邊開動手鎗。



### 超突出的遊戲畫面

遊戲的舞台位於雪山，基本上背景的雪山以大約1-2萬個多邊形構成，而且全是 REAL TIME 的CG畫面，可說是完完全

全把一望無際的大自然環境完全表現出來，下著的雪、美麗的斜陽、集體行動的鳥群，簡直是一個由CG組成的虛擬世界。



◆斜陽。粉紅色的斜陽，連白色的雪地也被染紅，當然這些也是即時演算的CG啊！

◆雪地。畫面中的雪同樣是多邊形構成，而且同時更有2,000顆以上的多邊形雪同時降下，基本上與真實時的雪景十分接近。



◆鳥群。大家可清楚看見遠處白色的鳥群，也是由多邊形構成，而且即時更會有鳥聲來增加玩者的臨場感。

### 注目的光源處理

遊戲中的光源變化會隨著畫面的轉移及轉變而產生微妙的變化，在《D2》中，縱使玩者是面對著同一個環境，但日與夜所看到的氣氛卻完全不同，此外當玩者在黑夜使用 SUB MACHINE GUN 時，畫面更能

巧妙地作出適當的光源變化，完全表現出開鎗時的火光。



◆開鎗時產生的火光效果相當不俗。



◆雖然是相同地方的畫面，但在不同時間到達也有不同的畫面效果及氣氛。

© WARP





# Eberouge Special

Eberouge Special

這隻在上一集大受歡迎的戀愛遊戲，終於決定會於下個月推出特別版，而今次在遊戲中會有11位女主角登場，這次就為大家一介紹。

## 11位女主角大接近計劃

故事講述玩者要拯救這快要滅亡的世界，但唯一的解決方法便是學成創造魔法，所以玩者就到了魔法學園入學，學習創造魔法。而在校園生活中，玩者認識了一班少女，還和他們戀愛起來。

### 掌握世界存亡關鍵的女孩 露爾絲



小時候她的樣貌很中性，很難分出究竟是男或是女，但是到了青春時期，她的樣貌便開始慢慢地變回女性化，亦對玩者產生了好感。而她有著一種不可思議的特質，可以影響世界的生死存亡。

### 喜愛大自然的天才少女 米拿



在入學考試中取得滿分的秀才，無論是文科或理科都一樣出色，她是學校的生物學會會員，非常之喜歡花草樹木，經常到花屋看花，而她亦有對世界末日這件事作出調查。

### 性格很蠻不講理的少女 安芝



在一個複雜的家庭環境中長大的她，性格比較古怪，所以和同學間的關係也不太好，而且還經常發生糾紛，而她同時也是田徑和戲劇學會的會員，另外，她也飼養了一頭小貓。

### 武術魔法非常之強的少女 利迪露



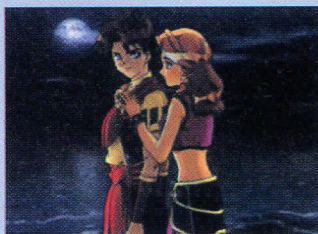
擁有一頭紅髮的她，武術魔法的修為比起很多男性還要高，而且行為還非常之男性化，經常向其他男生發出挑戰書，希望能證明自己的能力是不比任何男性低。在遊戲中，玩者也會被她挑戰。

### 喜歡收集情報的女孩 莫利芝



學校面的第一情報通，女生間的情報她能完全掌握，如果想知道各個女生的資料，玩者可以到她處探聽一下，另外她的好奇心也非常之旺盛，是個很多說話的女孩。

### 一位任性的大小姐 嘉絲泰露



雖然她是出生於一個有教養的家庭，但她的性格也非常任性。她是網球和音樂兩個學會的會員，兩方面都很有才能，而且亦很努力，如果玩者想和她談戀愛，對她一定要非常之寬容。

### 喜歡運動的少女 歌尼



身材細小但非常活潑開朗的她，志願是成為一位冒險家。她喜歡到的地方是動物園和海灘，而她的性格非常之率直，喜怒哀樂也會完全表露出來，可以說是位很親切的女孩。



機種...SS  
發售CD-ROM  
SLG MEM

發售日期...TAKARA  
發售口...6位11口  
價格...5800Yen



喜愛藝術的美少女

## 希利



出生於一個藝術世家的她，是一位很文靜的少女，比起其他同學多了一份成熟感。而她自己亦很喜歡繪畫，也喜歡在夜間觀看天上的星星和月亮，所以夜晚和她起會有很多特別事件發生。

有問題使用科學解決的少女

## 科露拿



是科學學會會員的她，經常也在想一些新理論去解決一些未知的問題。她的性格非常積極，當遇到難題時，必定會勇往直前去尋找答案。而她最喜歡的事，就是到道具屋尋找一些新奇的物品。

校園裏的聖母瑪利亞

## 瑪利亞



她擁有一雙非常性感的眼眸，在校園是位很有名的一級美少女，很多男生也對她非常仰慕。如果玩者想結識她也並不是一件容易的事情，因為你要戰勝一班數量不少的男生。

喜愛閱讀書本的少女

## 費露迪



她是一位浪漫主義的讀書家，所屬的學會是文藝學會，性格非常之害羞，很少說話，但為人也很有親切。她最愛到的地方就是洋服屋和喫茶店，在最初的時候，如玩者和她交換日記的話，親密度便會上升。

## 好感度圖表

今集新增設的功能，當玩者每發現一個新女角時，在表上便會出現她的圖像，而圖像下方會有一個數值，這數值是代表著女角對玩者的好感度，而且亦有正負數值之分，當女角的好感度高時，樣子會非常甜美；但當好感度低時，女角便會露出奮怒的表情。如果女角的面頰開始發紅時，便是到了戀人的程度，而這圖表的數值會每星期更換一次。



## 約會女孩

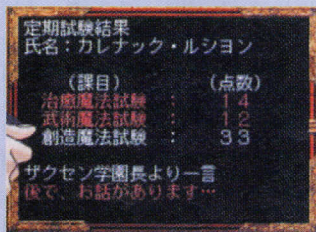
當玩者和女角的好感度到了一定程度時，便可以去約會她，

而每位女角也有不同的喜好，所以玩者應小心選擇約會的地方，因為這會影響到她對你的好感度。而玩者亦要緊記約會的時間，因為如果失約的話，她對你的好感度會大幅下降。



## 退學處分

在遊戲中玩者除了要結識女孩外，也要盡學生的本份，努力讀書。如果玩者只顧著戀愛，而令學業成績太差的話，將會被退學處分。另外，每逢是雙數的月份便要進行小考，在小考之前，玩者最好是先把學科、武術和魔法等科目好好地練習一下，以免考試不及格。如果玩者連續兩次考試也有兩科不及格的話，便需強制退學。而考試後學校會發表同學們的名次，玩者的目標是要成為全校第一名。



## 新事件發生



在特別版中也會有一些特別事件發生，如果玩者是文化學會的會員，在文化祭時到喫茶店的話，便會有一些特別事情發生。另外，在情人節時，發生特別事件的機會性是非常之高，所以玩者應要特別注意。



# 讀者群英會

## 我對 Dreamcast 的第一印象

畑山先生：

相信畑山先生和各位都已知道SEGA的新主機D C吧，我想在此談談此新主機。

處理器是日立的SH-4，是個128bit的處理器。據聞此處理器是特別為D C而設計的，在浮點計算方面（在計算多邊形時，除多邊形晶片外，此亦是非常重要的）比各位家中的Pentium II強上四倍，配合NEC的PowerVR2，最多一秒可顯示出300萬個多邊形，仲厲害過Model3，那還需要街機嗎？

D C用上16MB記憶體、12倍速光碟機、YAMAHA的64聲軌音效晶片，手掣則十分像現時S S的Multi Controller，分別在中央是有一空位供一張有LCD的插咭使用。作用和P S那張插入Memory Slot的卡一樣，可供大家在街上儲Level，而那同時也是一張Save Card，有128kb的容量。按鈕只得四個（表面），和N64一樣，沒有了Select，只有一個Start掣。售價將是2萬9800日圓左右，不過可能嗎？因為消息人士說一部的造價是3萬9800日圓。

外國的分析員的著眼點並不在以上的資料，而是在於此機使用了Microsoft（微軟）的Windows CE，並配上33.6modem。他們均認為這是微軟入侵電視遊戲界失敗而作出的舉動。但我卻不以為然。

SEGA選用Windows CE作為開發平台的原因，不外乎是「令遊戲編寫員更容易編寫遊戲」，此舉無疑是放棄「貴精不貴多」的策略，改為「寧濫勿缺」。可能是吸取了多年的教訓，加上N64的失敗而作出此決定吧。此舉的確可以令一些非機迷買機，但須知道SEGA所用的一切硬件都是沒有專利使用權的，加上以Windows CE作為平台的機無數，那這些機械是否加上一些配件便可以玩D C的遊戲呢？而且使用沒有專利使用權的硬件，結果便可能和當年IBM PC的結果一樣——兼容機湧

現。發展下去會否和個人電腦一樣，最後益了微軟呢？

微軟的軟件，或應說一切軟件，都需要在推出後作出修補，只因功能過於強大，推出前未能完全找出問題。本來家用遊戲機只供遊戲之用，所以一向沒有甚麼因為有蟲（bug，錯誤）而要回收的問題。但D C的功能已和個人電腦分別不大——CE內置我們最常用的Word、Excel，連上網用的Internet Explorer都有，加上33.6modem，不是簡化版電腦是甚麼？大家只須照常用Word做功課，沒有磁碟機不要緊，用Modem send返學校便可以。就是因為功能這麼強，有bug的機會便大大增加。假如真的出現大錯，那麼是否需要收回呢？美其名Modem是給對打之用，實際Modem的作用可能是給大家下載修補檔吧。而SEGA亦沒有在演說會中示範任何Game的Demo。是否SEGA已忘記D C是一部遊戲機呢？

此機11月20日便在日本出現了，半年至一年後亦會在美國登陸。隨機會有五個Game推出，雖然尚未決定是那五個，不過《Virtual Fighter 3》、《Super GT》、《D之食卓2》、《Daytona USA 2》、《Sonic》、《Virtual Striker 2》、《Virtual On》和《SEGA Rally 2》都是候選佳麗。回看網上的回應，期待的人不多，質疑卻不少，包括會否有人做蝕本生意，SONY和任天堂又會怎回應，而又有多少第三廠商會為D C做Game等。可見大家對SEGA都不大信任。我們唯有期待11月20日吧。不知SONY會否把《FF8》放在11月20日推出呢？

讀者 阿俊上

## 從市場上觀看三大家用機的活路

畑山先生：

小弟初次投稿，若有錯處，請各位見諒。這次我想討論三大家用機。家用機的成功指標在於日美市場，因大部份軟件商都在日本，其次是美國。而且日美玩家是全球最多的。所以，在日美

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

銷量好，便能吸納更多第三廠商。正因為現時的市場以非機迷作主導，他們最主要的要求是遊戲多……。一個循環效應就此產生：主機銷量上升→第三廠商數量上升→軟件數量上升→顧客上升→主機銷量上升……。所以，PS的勝利是必然的，因為這個效應形成的銷量上升有如銅牆鐵壁，而N64和S S則處於惡性循環。

那麼，SCEI真的不敗嗎？假設從SEGA方面想，新機D C（D C）該走的路線有：（1）另闢新路=接近P C的新產品；（2）和P S相同。若走（2），勝敗的關鍵在於和P S的比拼。在機能上，D C應勝P S，機能的優越可以吸納第三廠商，因為她們都希望有多一條路可走，只有一部主機的市場是不健康的。而且機能強勁可幫助發展新技術，遊戲趨於更高科技。但是，對於顧客，因現時以非機迷為主，不太大的機能差距是無作用的，性能太高價錢又一定昂貴，何況SCEI到時亦可推出新主機。以以前的循環因素下，單靠機能並不能使銷量上升。若論形象，SONY的名氣比SEGA更大，更能吸引非機迷。所以，N64和D C一定要走新路線。

相信任天堂會以N64+64DD+G B的組合來開創新路，本人對這「新奇玩具」的新意念抱有很大的期望。以現時G B的普及率，「新奇玩具」的流行是可能的。

又假設有間名氣和SONY相若的新公司加入家用機市場，雖然好像是打和，但若SONY的新主機能支援P S的Games，這後援能力定可保留PS的顧客，所以SONY會以時間較早而勝出。

以上的假設全部立論於非機迷仍然是市場主導，將來可能會有新的局面由N64或D C所開創。既然後援功能對主機轉換有著重要的作用，為何以前任天堂從未推出有後援功能的主機？原因有：（1）新主機沒有競爭對手；（2）後援功能亦是負擔和限制。負擔是主機因而造價上升，限制是主機結構不能和上一

代有太大分別。所以，在沒有必要和有負面影響的情況下，任天堂便不推出有後援功能的主機了。不過，以現時N64在美國的成功，任天堂下一代主機可能有後援功能。但此功能要配合推出時間才可發揮市場作用……。例如N64推出太遲，多數人都把超任和其Games棄掉，加上又有P S和S S推出，後援功能便對N64沒有作用。

最近大家都喜歡討論D C，而本人最想知道的是，究竟SEGA所指的「接近P C」是：（1）D C的主要市場；還是（2）D C的功能之一？若是（1），D C便成為P C的一件配件；若是（2），D C便成為能連接P C的主機。

感謝先生和各位前輩願意看小弟的拙文，希望以後你們能多多指教。

讀者 N 上

## 新主機 LOGO 顯示 SEGA 要放棄一貫形象

畑山先生：

SEGA的Dreamcast（D C）終於發表了，這次來信是想表達本人對D C形象的意見，以及D C的周邊設備——PDA。

第一眼看見D C的商標，感覺就像是一塊「波板糖」，那不是昔日孩童時代夢想的東西嗎？倒也十分符合「Dream」的解釋。和S S相比，S S的商標給予別人一種高科技的感覺，而D C的商標則多了一份親切感。明顯地，SEGA變了。雖然D C的機能不知比S S強多少倍，但SEGA並不著重於「Sell」她的高科技形象，而是像P S般，走上大眾化的路線。

說到包裝（外殼）方面，當我從Internet上觀看，看著機身慢慢地出現在畫面上時，不禁有這樣的想法：噢！我去錯網頁嗎？為甚麼P S的主機會出現在……不，原來是D C呢。再看一看其專用手掣：天啊！這次是N64！……無可否認，真的十分相似。話說回來，似乎看不見「SEGA」一字出現在機身上，甚至在D C的網頁也沒有。這是SEGA故意放棄一貫「SEGA形



象」的做法？還是打算在發售時加上？

在這裡，我並打算談論DC的性能，畢竟這一大堆數字，要待SEGA發表其專用遊戲後才有意義，反而那個周邊設備——PDA，卻是一個不能忽視的東西。大家不覺得很可疑嗎？在三個月前，SONY傳出了PS用的PDA；三個月後的今天亦有DC的PDA。問題在於由哪一間公司首先開發，PDA在策略上和形象上的意義。如果SEGA是在SONY公佈其PDA後才開發的，那DC的PDA可視為「PS版」的實用化，兼備了手掣LCD Display、Memory card、攜帶型遊戲機的功能、以及把兩部PDA接上對戰和接駁PHS。反過來說，若是SONY因為知道SEGA出PDA而馬上開發其「PS版」與之抗衡，並比SEGA發表DC來得早，那「PS版」PDA則是SONY用來攻擊SEGA的「武器」，告訴大家DC和PDA並不是甚麼新產品，間接減弱了DC的聲勢。眾所周知，SEGA的保密功夫一向做得不太好……。

關於這一點，畑山先生認為怎樣？當時眾人認為矛頭是指向GB的「PS版」PDA，其真正目標會否是DC呢？

讀者 German

## DC為何不採用DVD-ROM呢！

畑山先生你好：

實在很難明白DC為何仍然用CD-ROM呢，因為自己實在不希望一隻六CD或更多CD的《櫻大戰3》。這類GAME一向十分多動畫，加上DC用上MPEG，畫質上升了，容量也上升了，何況《3》一定比《2》有更多動畫。有人可能說DVD-ROM及DVD遊戲成本貴，但SONY將來出DVD機的話，對SEGA會十分不利，今天漠視DVD-ROM，就像當年漠視3D技術一樣！何況增加成本也沒所謂，因為主機推出一年內或立即買下的大多數是機迷，他們不大介意價錢，然後待DVD-ROM成本下降再推出平價版DC也不遲！至於DVD Game成本雖然高，但DVD-ROM可以讀取CD，低容量的Game可以出CD版，高容量的出DVD版；又或

是規模比較小的遊戲廠商可以出CD版，大型或十分重視質素的遊戲廠商可以出DVD版，何嘗不是方法，而且又富有彈性！而且它是比較難複製的，雖然香港已有DVD翻版出現，但價錢相比翻版CD仍然昂貴，不能相提並論。這也算是暫時打擊翻版的方法。

至於遊戲廠商方面，應該問題不大，WIN CE + DIRECT X，不理它們是不是好東西，總之原本開發PC遊戲的廠商便十分容易開發或移植至DC，SEGA一向有推出PC遊戲，她可以推出了DC版後再輕鬆地移植（？）至PC，大家互相移植。這是比較理想的說法。

不樂觀的說法便是她用WIN CE，畑山先生可以上DC的BBS看看，日本人也對此擔心，例如說：「ゲーム中に突然、一般保護違反出して落ちたりしないだろうねえ……。」（希望遊戲中不會出現有General protection的情況發生『即電腦中出現藍畫面的當機現象』）希望不要出現如他所說的情況……。

VALIS

各位讀者：

長達半月的公幹，在上個星期四才完成了。請原諒上期本欄因專題報導而暫停。說到該「專題」，我寫得實在太差了，雖然有時間緊迫這因素，但還是覺得對各位不起，為了那樣垃圾的東西而花費了四頁，在此道歉。

× × × ×

而這次本欄，則是各位高手的「專題」討論了。首先要介紹反應最快的阿俊。正如他所述那般，相信SEGA這次採用WIN CE，並強調「開放的開發環境」，是吸取了自己及反面教材的教訓。部份業內人士指出，「開放」的好處主要是「低成本」及「易於開發」，這兩點一定會吸引軟件開發商吧。但SEGA同時也要盡快完成銷售制度的改革：若較大膽地說，雖然SS採用了可供供求情況而隨機應變的CD-ROM，但其銷售制度不是如PS陣營那般的「直銷」，而是與任天堂（盒帶）相似的、無法做到快速反應的一套，結果經常錯過了對軟件的潛在需求。另外，相信阿俊指出的「候選佳

麗」與各位心目中的大致相同，但若真的是這樣，那又能否受到廣泛消費者（非機迷）的關注呢？俊君，你說呢？

至於DC的售價，還記得SEGA社長入交昭一郎，在發表會上介紹DC的機能時小聲地獨言獨語（？）：「現在是可以把這樣的遊戲機以兩三萬日圓推出的時代了。」從其日文的說法看來，我想SEGA方面計劃以2萬4000～5000日圓出售。

× × × ×

看來N君在發表會前寫好這篇作品，因為原文用了「DURAL」這名稱，但他亦為探討DC的前景而提供了不少不可缺少的觀點。

想必他是根據PS的成功例子而提出暢銷硬件的「良性循環」，我也十分同意他的看法。但讓我在第一個「主機銷量上升」前面，補充一下「提供良好的產銷環境—第三廠商數目上升」一項吧。另一方面，為了實現「主機銷量上升」，一定需要有「放眼非機迷」的宣傳策略，不知SEGA在此方面會做得如何呢？到目前為止，我認為她在報章或電視上宣傳得還算妥當……。

N君，我很欣賞你的「不太大的機能差距是無作用」這一句。在DC的機能方面，我們手上的具體證據只有發表會上所公開的片段（巴比倫塔），但與《FFVII》相比，我認為它會難以給非機迷帶來一種衝擊，想知道你的評價如何？（順帶一提，以免誤解：「接近PC」這個說法不過是我對DC或SEGA家庭機事業的看法，而不是SEGA方面的「公式見解」。）

× × × ×

German君，真是好久不見了！我對你前作（對SEGA新主机的看法）印象深刻呢，很開心能再次看到你的文章。我看要談像這種有很多高手想來出戰（即競爭率較高）的題目時，特意限定討論的焦點，是十分明智的。

我非常佩服你經過對DC的LOGO及主機外觀進行觀察，並推出「這是SEGA故意放棄一貫『SEGA形象』的做法」此一結論。這種視點是頗為寶貴，而又是不錯的，我完全贊成你的見解！

至於「搶先公佈PDA」之

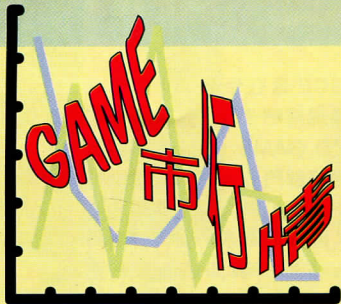
謎，SCE是在今年二月公開過其有關規格吧？而三月底，我在TOKYO GAME SHOW上與該公司開發部門的人聊天，當時他表示：「除了那次所公佈的內容之外，連我們都未有任何詳細情報呢。」——我知道的只有這些，也許你的推理很準確。只就「攻擊對手」的一點而言，我大概曾經在本欄說過，認為這是針對N64（現在再要包括DC啦）的一套，因為可使非機迷感到64DD及Visual Memory與PS版PDA差不多；再談DC的影響，搶先公佈也許可令不少軟件開發商感到：「那還是不如做PS的好吧！」因為PDA畢竟是個周邊機器，在主機有較大的地盤下才可發揮作用（說到PDA，不少人曾經指出過她只能靠Download供應軟件是不大便利的，因為在攜帶時只能玩到一種軟件。但我卻認為：對非機迷來說，有一個軟件已是十分足夠了）。

× × × ×

VALIS亦不愧為位老高手，這次談DC便集中談論「CD-ROM」。到底DC為何要採用CD-ROM，各位有何答案？這我可不大清楚，是因為考慮到主機價格或軟件供應（生產方面）時，DVD的各種成本（包括時間）仍然成為一種障礙嗎？我想主機價格還是極為重要的：我贊同VALIS的說法，在頭一年內的用家定會以機迷為主，可是在此期間，相信非機迷也會作為旁觀者，對DC與PS進行不詳細的比較吧，而太高的價格定會給他們一點負面印象。或者，SEGA打算在解決「障礙」後，會以同一價格（甚或廉價）推出「DVD版」的DC呢？

VALIS君，原來你也留意DC的BBS，其實我向來也關注那邊（包括SS）的輿論呢。例如在DC發表會後，不少SEGA迷在那邊表示不滿意，指出「SEGA變心了！」，甚至有人說一句：「去死吧！」但對於要推出大眾路線的SEGA來說，這也許算是個吉兆。至於有關WIN CE的「不樂觀的說法」，你大概是指阿俊所指的「Bug」吧？阿俊對此說得很有趣：「可能實際Modem的作用是給大家下載修補檔。」現在我們只希望這一句不會說中吧！





TEXT：林店員

# N64 失敗之謎

隨著Dreamcast的發表，N64在日本命運真的可說是岌岌可危。在銷量方面，大概只有二百五十萬部左右，而且在近期的每週銷量上，還及不上進入黃昏階段的SS。說到她失敗的原因，相信已有不少人談論過吧，除了軟件陣容弱少外，在類型上太偏

向動作和賽車遊戲，而導致發展不平均也是原因之一。如畑山先生在其專欄談到的一樣，任天堂以遊戲/遊戲機=玩具這一個想法並不再適用於日本市場之上，至於她在歐美能取得成功，甚至有超越PlayStation之勢，則只能再一次說明，不同市場有不同需要這一事實。

現在N64在港的售價大約在八百元以下，的確是一個非常便宜的水平，但其銷量始終未能及得上PS。究其原因，除了較難取得翻版軟件這個因素外，遊戲量少始終是一個主要原因。對一般消費者而言，雖然N64的畫面的確很漂亮，但她和PS之間的差距，並不足以抵消少遊戲這個問題。所以對他們而言，與其買一部高性

能但少有有武之地的商品，倒不如購買一部性能較次，但軟件選擇極多的遊戲機。而筆者相信，購買N64的人中，絕大部份是已經擁有其他次世代機種，並且已經接觸了遊戲機一段時間而有所要求的人。在這種情況下，已注定了其銷量只能在PS和SS之下。

到了今年末Dreamcast推出，N64在日本的死期便差不多可以宣告，但如她在歐美還能守得住的話，便會使日本任天堂處於一個兩難的境地。如繼續以N64為公司的主力的話，那可以肯定經營方面會有一定問題(需然有歐美市場的補貼令其不致虧損)；但要推出新產品抗衡，一來技術還未成熟，二來也難以對N64的用戶家交待。或許到時，任天堂真的會以Gameboy作主力商品，而以N64作輔助也說不定吧(畑山先生的說法)！



◆任天堂的次期機種會在何時登場？

## 產品介紹

### セガサターン必勝法スペシャル スーパーロボット大戦F 完結篇

種類：攻略本  
出版社：勁文社  
ISBN：4-7669-2972-1  
定價：980日圓(約\$90)



《超級機械人大戰F完結篇》這遊戲，首週推出便已在日本售出了45萬隻之多，可算是SS在本年中較好賣的一款軟件了。至於這本攻略本，是由一向製作甚為嚴謹的勁文社推出，故玩者們大可以放心購買。內容方面，沒有了其他花巧的東西，只集中在介紹遊戲中的每個版面，與及所有人物和機體的資料，可說是非常詳盡。如要說它的缺點的話，可算是介紹事件時只以文字作交待，令讀者要花點神才會留意到。

推介度：7分

### Imagineer ProgramPad

種類：PS手掣  
製造商：IMAGINEER  
定價：2980日圓(約\$100)



既然名為「程式手掣」，這手掣自然是以能夠儲存多達八個指令作為賣點。至於輸入指令的方法也十分簡單，玩者只需按下中間的SET掣，然後按下指令的各個按鈕，再多按一下SET掣便可。此外，這手掣亦備手連射和慢動作的功能，其外形設計也算不俗，要購買多一個手掣的朋友可以考慮一下。

推介度：5分

## 遊戲 PRICE

如上星期所說的一樣，《雙界儀》這遊戲一推出便已被人一掃而空，有些地方甚至將售價定為六百多元。其實這遊戲以SQUARE的水準而言只是一般，但可能因為近來實在太少有睇頭的遊戲，所以只要有一些中上的作品，便令玩者們雀躍不已。

另外，KONAMI的《WORLD SOCCER實況WINNING

ELEVEN ~World Cup France '98~》在沒有行貨的情形下，價格亦被推至四百元以上。其實以遊戲的可玩性而言，這作品的確是近一年以來其中一款最出色的足球遊戲，加上以世界盃作為賣點，所以不大受歡迎才怪呢！

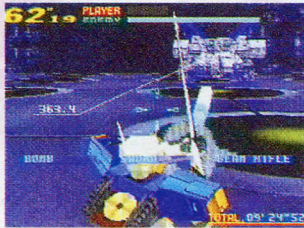
## 最新 GAME 價一覽

PS《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN ~World Cup France '98~》	\$430-\$480
PS《雙界儀》	\$530-\$650
PS《KITCHEN PANIC》	\$300-\$330
PS《FROGGER》	\$270-\$300
SS《無人島物語R ~二人的愛之島~》	\$290-\$340
SS《GT 24》	\$220-\$250
SS《TECHNO MOTOR》	\$80-\$190
SS《GRANDIA ~DIGITAL MUSEUM~》	\$190-\$230
SS《PANZER DRAGOON II ZWEI》	\$160-\$200
N64《1080°》	\$330-\$400



## MODEL 2 大作再現 Dreamcast !

SS 曾先後移植了不少以 MODEL 2 基板所開發的業務用大作如《VIRTUA FIGHTER》系列、《DAYTONA》及《VIRTUA ON》等等，雖然部份作品的移植度相當不俗，但礙於 SS 機能所限，大部份作品也不能作完全移植，白白浪費了不少名作，有見及此，SEGA 方面已打算把這些作品以完全移植姿態於 Dreamcast 重現，而一些已系列化的作品如《VIRTUA FIGHTER》系列及《VIRTUA COP》系列更會以單碟形式發售，確實是相當吸引及超值。



◆不少玩家夢寐以求的完全移植版啊！

※畫面屬 SS 版本

© SEGA ENTERPRISES.

堅料度：50%

## GAME ARTS 名作系列陸續登陸 Dreamcast !

說 GAME ARTS 是 SEGA 主機最忠心的遊戲廠商相信絕不為過，因為由 MEGA-DRIVE 時代開始，GAME ARTS 便一直為 SEGA 的主機開發了很多出色的遊戲，而即將推出的 Dreamcast 當然也不會例外，據稱《GUNGRIFON》系列及《LUNAR》系列等等的新作將會陸續於明年年中開始於 Dreamcast 上登場，而最令人震驚的，是 GAME ARTS 打算為 Dreamcast 開發《GRANDIA 2》，據稱開發此作續篇的原因是 GAME ARTS 始終對《GRANDIA》的銷量未能達到預期目標而耿耿於懷，由於此遊戲開發經年，可謂浪費了不少人力、物力及心血，雖然推出後擁有不俗的口碑，但銷量未如理想始終是鐵一般的事實，同時 SEGA 方面亦打算利用這個作品來與 PS 版的《DRAGON QUEST VII》對撼，以 Dreamcast 的超卓機能配合 GAME ARTS 的遊戲開發技術，究竟會是一個怎麼樣的 RPG 作品呢？



◆《GRANDIA 2》VS.《DRAGON QUEST VII》，究竟誰勝誰負？

※《GRANDIA》畫面屬 SS 版遊戲畫面

※《DRAGON QUEST III》畫面屬 SFC 版遊戲畫面

© GAME ARTS © ENIX

堅料度：45%

## 64DD 售價及發售日已有定案！

上期本欄曾說任天堂方面經已放棄 64DD，但最近又有傳聞任天堂方面已著手部署下一輪的宣傳攻勢，而這次的宣傳重點將是配合了 64DD 後的 N64，畢竟任天堂方面認為加上 64DD 後的 N64 才是真正的 N64，才是她們心目中一套最完整的遊戲系統。而 64DD 的發售日，則暫定於 98 年冬季，售價方面據稱將會是 9,800Yen，那麼 64DD 連 N64 的售價即合共 26,600Yen，這個售價配合已推出及即將推出的一系列廉價而高質的作品，相信足以與推出不久的 Dreamcast 抗衡。



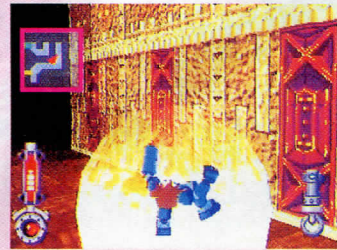
◆這個組合是否超值，真的見仁見智。

© 1998 SEGA ENTERPRISES

堅料度：65%

## CAPCOM 首個 N64 遊戲今冬發售！

各位有看上期「遊戲中情局」的話，相信也十分清楚 CAPCOM 方面已公開表示會開發 N64 專用的遊戲，其實一早已傳聞說 CAPCOM 正在全力開發 N64 的遊戲，至於遲遲未能向外公佈是由於需等待遊戲有一定的開發度，而 CAPCOM 的首個 N64 作品已預定會是立體的 ROCKMAN 遊戲，遊戲當然會活用 N64 的 3D 機能，相信其效果應比 PS 版的《ROCKMAN DASH》精密及華麗數倍，據稱遊戲已預定於今年 12 月發售，但售價為 7,800Yen，至於《STREET FIGHTER》系列及《BIO HAZARD》系列則尚在開發初期，估計發售日將在明年春及夏季，而這兩個作品更有機會是 64DD 的專用遊戲。



※畫面屬 PS 版《ROCKMAN DASH》

◆N64 終於也有 CAPCOM 的遊戲了。

© 1997 CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

堅料度：45%

## 《S.F.Z.3》將是最後一個 4MB RAM CARD 遊戲?!

預定於 7 月推出的 CAPCOM 格鬥動作《STREET FIGHTER ZERO 3》，其實已預定在今年冬季移植往 PS 及 SS，而 SS 版當然也會對應 4MB RAM CARD，但據聞 CAPCOM 方面已打算把此作作為最後一個對應 4MB RAM 卡的 SS 遊戲，因為 SS 的前途已在 Dreamcast 公佈後逐漸明朗化，CAPCOM 方面為了旗下開發的遊戲有更佳的開發環境、更佳的效果，已打算把往後的開發資源逐漸從 SS 轉移往 Dreamcast 身上。



※畫面屬街機版《STREET FIGHTER ZERO 3》

◆難道這會是 CAPCOM 在 SS 上的最後大作？

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

堅料度：5%

※以上消息部份只是傳聞，如有不確，實屬不幸



今期PS榜方面《FINAL FANTASY VII》與《電車GO!!》這遊戲都同時上升了一級，這兩隻遊戲都已推出了一段較長的時間，但仍然能夠有好的成績，足以証明好的遊戲無論推出了多久，都依然會受到歡迎。除此之外，《新世紀EVEANGELION鋼鐵女朋友》亦上升了一級，現時排在第九位。

今期SS榜是多個排名榜中變化最少的，只有《GRANDIA》和《日本足球聯賽 創造職業球會2》互相交換了位置，其餘遊戲的位置依舊不變。而《THE HOUSE OF THE DEAD》的票數亦開始出現回升的現象，正逐漸逼近最它一級的《機動戰士高達 基利之野望》。

## HYPER 有腦 PlayStation 榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	BIOHAZARD 2	293
2	2	PARASITE EVE	247
3	3	鐵拳3	201
4	5	FINAL FANTASY VII	186
5	4	XENOGears	183
6	6	GRAN TURISMO	169
7	8	電車GO!!	134
8	7	TAIL CONCERTO	130
9	10	新世紀EVEANGELION鋼鐵女朋友	124
10	9	STREET FIGHTER E.X. PLUS α	121

## HYPER 有腦 SATURN

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS 97	377
2	2	超級機械人大戰F完結篇	356
3	3	櫻大戰2~求你別死去	304
4	4	超級機械人大戰F	299
5	5	VAMPIRE SAVIOR	270
6	7	GRANDIA	244
7	6	日本足球聯賽 創造職業球會2	241
8	8	機動戰士高達 基利之野望	202
9	9	THE HOUSE OF THE DEAD	194
10	10	X-MEN VS STREET FIGHTER	157



◆ BIOHAZARD 2



◆ PARASITE EVE



◆ 鐵拳 3



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ 超級機械人大戰 F 完結篇



◆ 櫻大戰 2~ 求你別死去

期待榜方面今期可說是「大執位」，最大的原因就是有三隻遊戲同時上榜，它們分別是《FINAL FANTASY VII》、《武藏傳》和《齊來做日本代表隊監督~世界首個足球RPG~》，現時這三隻遊戲分別排在第六至第八位。可能由於各方面都大力的宣傳，《METAL GEAR SOLID》由第七位跳升至第五位，是今期排名榜中升幅較高的遊戲。

今期街機榜的變化亦比較少，只有《VIRTUA STRIKER 2》和上升了一級，現時排在第九位，但在第四位的《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》氣勢十分驚人，票數升幅是今期排名榜中最高的，看來排在第三位的《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》有危險了。

## 最期待家庭用遊戲榜

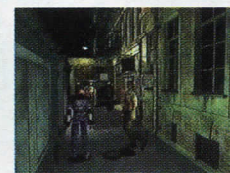
位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	POCKET FIGHTER(PS、SS)	318
2	2	BIOHAZARD 2(SS)	243
3	3	THE KING FIGHTERS 97 (PS)	177
4	5	私立JUSTICE學園 (PS)	161
5	7	METALGEARSOLID (PS)	144
6	-	FINAL FANTASY VII (PS)	132
7	-	武藏傳 (PS)	126
8	-	齊來做日本代表隊監督~世界首個足球RPG~	120
9	8	DUNGEON AND DRAGON COLLECTION (PS/SS)	119
10	10	DRAGON QUEST VII (PS)	104

## 最喜歡街機遊戲榜

位置	上周位置	遊戲名稱	票數
1	1	THE KING OF FIGHTERS 97	352
2	2	MARVEL VS CAPCOM	280
3	3	STREET FIGHTER III 2nd IMPACT	266
4	4	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	221
5	5	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	198
6	6	REAL BOUT 餓狼傳說2	186
7	7	私立JUSTICE學園	151
8	8	VIRTUA FIGHTER 3tb	144
9	10	VIRTUA STRIKER 2	128
10	9	FIGHTING VIPERS 2	125



◆ POCKET FIGHTER



◆ BIOHAZARD 2



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ THE KING OF FIGHTERS '97



◆ MARVEL VS CAPCOM



◆ STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

註：紅色—下降、藍色—上升、綠色—新上榜



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

# 接觸層面最廣泛的遊戲選舉 HYPER有腦遊戲榜

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

## 合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿（逢星期六下午8時~9時於新城997播）

網絡傳媒——PC HANDBOOK (<http://www.pchandbook.com>)

書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌》（逢隔周五出版）

《GAME PLUS 遊樂誌》（逢周三出版）

《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》（逢隔周三出版）

## 遊戲榜分類

HYPER 有腦PlayStation榜

HYPER 有腦SATURN榜

於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果

HYPER 有腦PC榜

於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果



## 本周遊戲提名（截至6月1日）

## HYPER 有腦遊戲榜參加表格(GAME PLUS)

姓名：\_\_\_\_\_ 年齡：\_\_\_\_\_

性別：男女 身份證／護照號碼：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_ 電郵地址：（如適用）\_\_\_\_\_

## HYPER 有腦 PlayStation 榜

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

- 20.PARANOIA SCAPE
- 21.心跳回憶 彩之愛歌
- 22.PARASITE EVE
- 23.救救泥膠城
- 24.BOMBERMAN WARS
- 25.GUILTY GEAR
- 26.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
- 27.銀河英雄傳說
- 28.DOWNHILL SNOW
- 29.PERFECT GOLF
- 30.KITCHEN PANIC
- 31.雙界儀
- 32.LUNAR SILVER STAR STORY
- 33.拳皇97
- 34.STOLEN SONG
- 35.實況攬球98
- 36.THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM
- 37.炎之料理人COOKING FIGHTER好
- 38.MIRALCE JUMPERS
- 39.火爆拳擊
- 40.實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE98

- 11.SHINNING FORCE II 狂都之巨神
- 12.SENTIMENTAL GRAFFITI
- 13.心跳回憶
- 14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
- 15.下級生
- 16.VIRTUA FIGHTER 2
- 17.NIGHTS
- 18.真女神轉生 SOUL HACKERS
- 19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
- 20.YU-NO
- 21.SD 高達 G CENTURYS
- 22.街頭霸王 COLLECTION
- 23.怒首領蜂
- 24.紫炎龍
- 25.THE HOUSE OF THE DEAD
- 26.少年街霸2
- 27.LANGRISSER IV
- 28.BOMBERMAN WARS
- 29.SHINING FORCE II 被狙擊的神子
- 30.機動戰士高達 基利之野望
- 31.心跳回憶 彩之愛歌
- 32.VAMPIRE SAVIOR
- 33.SHADOWS OF THE TUSK
- 34.SUPER REAL麻雀P7
- 35.銀河少女警察RE-INFORCE
- 36.偶像麻雀FINAL ROMANCE 4
- 37.無人島物語
- 38.GRANDIA~DIGITAL MUSEUM
- 39.GT24
- 40.少女革命UTENA

你最期待的家庭用遊戲作品（不分機種）

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

你最喜歡的街機遊戲：

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

## HYPER 有腦 SATURN 榜

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





# 拳皇 '97



# FROGGER

PS/FIG/SNK

© SNK 1997 © SNK 1998 © YUMEKOBO 1998

PS/ACT/HASBRO JAPAN © HASBRO JAPAN

## OROCHI 全招表爆發

上期曾介紹過此 GAME 的各個隱藏角色秘技，今次則公開 OROCHI 的全招表。

### OROCHI 全招表

- 使出火柱 →\↓/←+x or O or Δ or □
- 擊起衝擊波 ↓\→+x
- 張開前方 BARRIER ↓\→+O
- 張開斜上 BARRIER ↓\→+□
- 擊回對手之飛道具 ↓\→+Δ
- ◆畫面浴在光之中 ↓\→↓\→+x or □
- ◆牽引對手吸其魂魄 ↓\→↓\→+O or Δ
- ◆：超必殺技



## 選版

在遊戲中途按 START 暫停，再順序輸入一、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、↓，若成功的話便會令畫面出現「OPEN ALL LEVELS」的字樣，這樣便可自由選擇 6 至 9 版了。

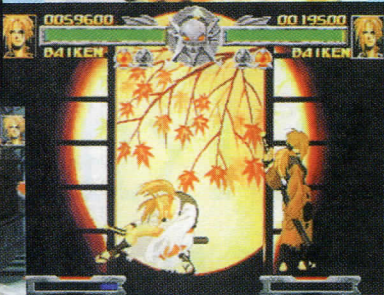
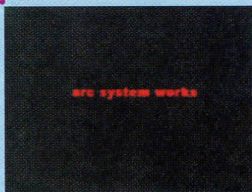


# GUILTY GEAR

PS/FIG/ARC SYSTEM WORKS © ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD

## 簡易使用隱藏角色法

上期介紹過梅喧 (BAIKEN) 的使用方法，但要把他打倒才可用到始終較為麻煩，現有更簡單的方法。在開機後，出現「ARC SYSTEM WORKS」的 LOGO 時，同時按著 ↓、□、L1 及 R2 不放，這樣在 VS MODE 中便可使用這些隱藏角色了。



# WORLD STADIUM 2

PS/SPT/NAMCO

© NAMCO

## MINI GAME 有新角色

在標題畫面時，按 START 擊之後，同時按 L1、R1、START、△ 擊不放，在 LOADING 中出現的 MINI GAME 的角色會變為一隻狗，若在這 MINI GAME 中取得第一位便可玩到「XEVIOUS STADIUM」（來自 NAMCO 名作《鐵板陣》的球場）。若在同樣情況按其他擊便會出現其他角色，可參閱下表。

- |                    |      |
|--------------------|------|
| 指令                 | 出現角色 |
| 同按 L1、R1、START、△ 擊 | 狗    |
| 同按 L1、R1、←、○ 擊     | 豪華選手 |
| 同按 L1、R1、→、□ 擊     | PINO |



# SEGA AGES/PHANTASY

SS/RPG/SEGA © SEGA

## STAR COLLECTION

在進入『PHANTASY STAR I』的遊戲途中，GAME SELECT 的畫面表示「I」時，按 X 擊，若成功的話是會有一下效果音的，於是在 DUNGEON 中移動時的平敘速度加快了。



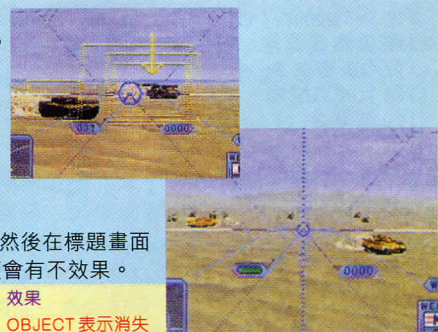
# GUNGRIFION II

SS/STG/GAME ARTS © 1998 GAME ARTS/ESP

## 難易度上昇

先接上 2 號手擊，然後在標題畫面時輸入以下不同指令便會有不同效果。

- |           |                   |
|-----------|-------------------|
| 指令        | 效果                |
| ↑、↓、A、A、B | OBJECT 表示消失       |
| C、C、C、↑、B | 敵人不會在雷達上顯示出來      |
| C、B、A、Z、Y | 連續擊倒 COUNTER 表示   |
| ←、←、B、←、→ | PLAYER 角色之機體改為粉紅色 |
| A、C、B、C、C | PLAYER 角色之機體改為粉黑色 |



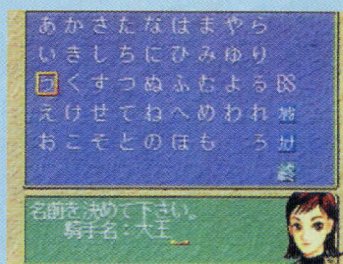
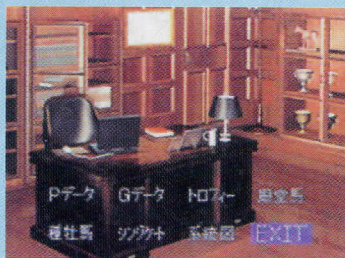


# THROUGHBRED BREEDER 世界制霸編

PS/SLG/HECT

## 自由更改騎手名

先進入書齋，然後把游標移到「EXIT」再按著×掣不放來按○掣這樣便可進入自由更改騎手名的畫面了。



© HECT



# MORTAL KOMBAT TRILOGY

PS/FIG/GAME BANK

© GAME BANK

## 一擊超必

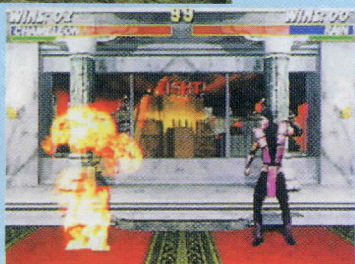
在OPTION中把游標指著最右邊的「EXIT」，然後同時按著↑、L1、L2、R1及R2不放，2秒後便可選擇「？」OPTION，之後便可設定只按一個掣便可使用超必FATALITY，以下是一擊超必的對應表。

- L1 ANIMALITY
- R1 FRIENDSHIP
- × BABALITY
- BRUTALITY
- 、△ 其他 FATALITY



## 隱藏角色

在選擇了SUB ZERO的忍者TYPE進入了遊戲後，同時按著←、△、□、R1、R2（1P用，若是2P則是一、△、□、R1、R2）不放，過一會便可用到隱藏角色CHAMELEON。



# 美少女雀士大冒險

PS/AVG/JALECO

© 1998 JALECO LTD.

## 看齊所有場面

先把DISK 2放入PS機中，然後在ミュリイ之屋中按著R1掣不放，然後順序輸入←×5、→×5、←×5、→×5，成功的話便會聽到一下效果音，這樣便可隨時看齊遊戲中所有的場面。

## 輕易擊敗BOSS

在對BOSS戰的遊戲開始時，同時按↓、SELECT、L1、L2、R1及R2掣，畫面右下角便會出現遊戲的答案了，這樣便可輕易取勝了。

## 字幕出現

遊戲初段有一個MINI GAME「舉旗不定」，這GAME若有字幕提示便會易玩很多，現在終於有秘技了。只要在遊戲說明時按著SELECT掣不放，再順序按△、×、□、×、□、○、○、×，若成功的話便會在遊戲畫面上出現字幕。



# THE HOUSE OF THE DEAD

SS/GSTG/SEGA

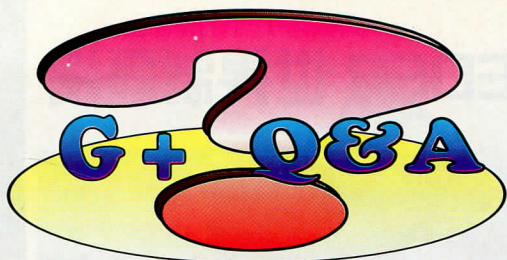
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

## 古怪的喪屍

這秘技只限在第二版使用。當喪屍サイモン出現時，若只打斷它的兩隻手，這樣它便會發出奇怪的聲音及重覆做著不可解的動作，非敘有趣。







SEGA新主機Dreamcast終於也正式曝光，或許本幫主也趁機發表一下自己對此機  
的意見吧，從現有資料看來，Dreamcast的功能確實與傳聞中的功能非常接近（同樣強  
勁！），而且發售日還預於11月20日，主機售價介乎在20,000-30,000Yen之內，  
以新主機來說絕對不算昂貴。各位打算購買新主機的讀者又多一個選擇了，關於此機  
的進一步消息，當然要留意我們《GAME PLUS》囉！

## FAX 來信會唔會快啲嘍？

### 《GAME PLUS》G+幫主：

你好！本人是貴刊的長期讀者。今次是第一次來信請教，不知道是否以  
傳真方式來信較其他以郵寄方式的讀者不公平，有「打尖」之嫌呢？  
望多多包涵。

1. 請問《METAL SLUG》有沒有 SAVE FUNCTION 呢？
  2. 聽聞有《METAL SLUG 2》，請問何時發售？（你喜歡這遊戲嗎？）
  3. 在香港有各式各樣的遊戲週邊配件，例如震動軟盤、對應光線槍等。  
為甚麼 PS 沒有指定或本身生產商生產此類產品（日本製）呢？只得  
寥寥可數，是否日本本土並不重視（重視）呢？
  4. 除了《TIME CRISIS》及《GUN BULLET》外，PS 還有沒有其他類  
似 GAME 介紹給小弟？
  5. 以上兩個遊戲非常好玩，不知日後會否推出續集呢？
  6. 我的字值多少分呢？（以 100 分為滿分）
- 祝貴刊銷路節節上升！業務蒸蒸日上！

森仔

森仔：

森仔，利用 FAX 來問題當然不會有「打尖」之嫌，因為來信及 FAX 的問  
題，被抽中的機會是均等的，知道嘛！

1. 遊戲是有 SAVE FUNCTION 的，但只限於儲存遊戲設定，但並不能儲  
存遊戲進度。
2. NEO·GEO 版（CD-ROM）預定於 6 月 25 日發售，售價為  
6,800Yen，但尚未公佈會移植往 PS 或 SS 之上。本幫主從未玩過此  
遊戲，皆因每次到遊戲機中心時總是有一大群人圍著此遊戲，實在難  
以試玩，加上本幫主對這類型遊戲的興趣不大，但看見這麼多人觀看  
及玩此遊戲，這遊戲的確是非常出色及受歡迎啊！
3. 其實在日本本土內出產了很多遊戲機的週邊配件，只是某些配件未有  
被帶回香港吧！而日本方面對於這些配件也有一定的需求，畢竟香港  
地少人少，商人對於入貨也非常謹慎及小心，避免輸入一些無謂的商  
品，以下本幫主替你介紹其中兩款在港較難找到的 PS 手掣。

#### ◆ SUNSTATION PAD

這個手掣由 SUNSOFT 製造，擁有  
連射、慢動作及指令輸入機能，對於  
不善應付複雜的指令但又喜歡玩格鬥  
遊戲的讀者來說，這手掣絕對是相當  
適合。售價為 3,480Yen。

#### ◆ ASCII PAK

這個由著名遊戲配件製造商 ASCII  
所製造，手掣以高性能及低售價作賣  
點，手掣最特別的是其原創的方向  
鍵，對於按斜上或斜下時皆更為容易  
及方便，售價為 1,900Yen



4. PS 還有一個玩法和《GUN BULLET》非常相近的作品，遊戲內容同  
樣是迷你遊戲為主，名為《MIGHTY HITS》，由 ALTRON 開發，於  
96 年 12 月 27 日推出，售價 5,800Yen。
5. 《TIME CRISIS 2》經已推出，但這是業務用版本，由於此作是以  
system 23 開發，因此移植往 PS 的機會不太高，至於會否推出  
《GUN BULLET》續篇則未有消息。
6. 你的字相當整齊，有 80 分啊！

## 你完成咗機械人完結編未呀？

### TO G+幫主：

本人已寫過幾封信給貴刊，有一封曾經刊登，但上一封你沒有刊登，希  
望今次被刊登。

1. 《J.LEAGUE 創造職業球會 2》中，你覺得一個青年軍的球員較強，還  
是遊戲中的原創（架空）球員較勁呢？
2. 你們知道為何 SS 版《BIOHAZARD 2》那麼久還未推出？
3. 你們完成《超級機械人大戰 F 完結編》嗎？
4. 承上題，貴刊有否為這遊戲特別推出一本攻略呢？
5. 「HYPER 有腦遊戲榜」接受影印本嗎？
6. SS 版《電車 GO！》何時才推出？這 GAME 與 PS 版有何分別？
7. 《GUNFRIFON II》SS 版有甚麼秘技？
8. 隨信附有本人及我朋友之密碼，一隊名叫富士 MYTHOS，另一隊叫  
鹿 嶋 IGRE，希望你能刊登，可以和各位較量一下。  
希望你能刊登我的信！Unlimited Thank You！！  
祝貴刊銷量 No.1！

KYC3G15 吉日文平上

### KYC3G15 吉日文平：

1. 基本上架空球員和青年軍的球員是完全一樣的，問題是如何把那些出  
色的架空球員成為己隊的青年軍罷了，這時出色的球探便成為新血質  
素的關鍵了，球隊若有出色的球探，那麼找到出色的架空球員作為青  
年軍的機會便會大增。
2. 我們也不大清楚。
3. 本幫主還未把整個遊戲完成啊！
4. 沒有。
5. 無任歡迎，而且也非常歡迎大家使用傳真來投票呢！
6. 這遊戲的發售日經已由原先的 5 月 28 日延期至 98 年夏季，但有消息  
說開發此遊戲的廠商日本 FLEX 出現了問題，導致遊戲停止開發，但  
事真事假還有待查證。至於遊戲內容則大致和 PS 版相同，但會加入  
一條新路線。
7. 請留意秘技密室吧！



8. ◆ 富士 MYTHOS



◆ 鹿嶋 TIGRE

## 唔可以唔好次次都叫我睇秘技密室呀？

### G+幫主：

你好，本人是一個非機迷，今次是第二次來信，希望你能盡快回答我的問題！

1. 我有一部 PS，它的型號是 SCPH-7000，到底這機可否可聽 CD，如果可  
以的話，要買正版還是翻版 CD 呢？
2. PS 的《鐵拳 3》怎樣才可集齊所有隱藏人物？（請不要叫我留意「秘技密  
室」）
3. PS 的《便利店時代 2》有甚麼秘技？（請不要叫我之前的《GAME  
PLUS》，因為我是由 40 期才開始看的！）
4. PS 的《超級街霸 PUZZLE》有甚麼秘技？
5. PS 的《BIOHAZARD 2》有甚麼秘技？（請不要叫我留意「秘技密室」）
6. 我十分喜歡本欄，但我覺得本欄頁數太少了，希望可以增加。



7.本人在某GAME公司買了一張120格的記憶卡，這是否翻版，會否傷機？希望幫助解答我的問題，THANK YOU！

#### 問題兒童上

問題兒童：

哈囉！多謝你選擇我們，在你的問題中大多也說不用叫你留意「秘技密室」，但對於一些新遊戲的秘技，在時間及工作程序來說，我們還是會留在「秘技密室」內刊登，因此恕本幫主不能為大家解答這方面的問題。

- 1.當然可以，其實不論任何型號的PS及SS，全部也可以聽CD的，但當然是聽正版CD啊！
- 2.仍是那句，請多留意我們秘技密室啦！
- 3.無限金錢：首先玩者選擇好地方興建便利店後，然後選擇「新規配置」把最貴的物品填滿整間便利店（連便利店外的空地亦要填滿），接著選擇「內裝保存」把這個設計儲存，跟著便重新開始遊戲，當選擇了地方後選擇「內裝讀入」把之前儲存的資料讀取出來，之後把所有物品賣掉，接著再按「內裝讀入」把資料讀取然後把物品賣掉，不斷重複這步驟玩者便能不斷的增加金錢。
- 4.這遊戲的秘技以隱藏人物為多，現送上其中兩位隱藏人物的秘技及一個使用符的秘技。

使用豪鬼：不論在哪个模式，選擇角色時將1P的游標移到MORRIGAN，然後按住SELECT來順序輸入↓3次和←3次再按掣決定便可使用豪鬼；2P則把游標移到FELICIA後按住SELECT來順序輸入↓3次和←3次。

使用ANITA：在街機模式、對戰模式或專家模式的選擇角色畫面中，將1P游標到MORRIGAN後按住SELECT來按→2次指向DONOVAN，按掣決定便可使用ANITA；2P則先把游標移到FELICIA，然後按住SELECT來按→。

使用符：在街機模式、對戰模式或專家模式的選擇角色畫面中，將1P游標移到MORRIGAN後按住SELECT來按→指向LEI LEI，按掣決定便可使用符；2P則先把游標移到FELICIA，然後按住SELECT來按→2次。

- 5.請繼續留意「秘技密室」吧。
- 6.多謝你對本欄的意見，但真數方面應相當足夠吧！
- 7.絕對是翻版，傷機是難免的，但在此也告訴各位讀者，原裝的PS記憶卡，其記憶容量只得15 BLOCK。

## 我想要盜墓者嘅秘技呀！

TO《GAME PLUS》：

你好！本人買了《盜墓者》，但現在仍未能完成遊戲，所以今次寫信來。

- 1.請問《盜墓者》怎樣跳關？（SS版，請詳細一點）
  - 2.請問《魯邦三世 金字塔之賢者》是不是一個像《盜墓者》的遊戲？
  - 3.SS有了4MB RAM CARD後，是不是不會開發擴張RAM卡的遊戲呢？
  - 4.請問貴刊會不會在不久的將來增加一個專欄介紹漫畫呢？
  - 5.《DEEP FEAR》和《GT 24》是否值得期待？
  - 6.最後，請問SQUARE會不會為SS開發遊戲呢？
- 祝《GAME PLUS》一日肥過一日！

#### 街頭小子許景琛上

街頭小子許景琛：

- 1.跳關：按START進入目錄畫面後，先按↓2次把游標移到EXIT TO TITLE這一欄上，然後順序輸入Z、Y、Z、Y、X、X、X就會立刻跳關。
- 2.雖然兩個也是3D動作遊戲，但《魯邦三世 金字塔之賢者》應不會像《盜墓者》般精細及高難度。
- 3.當然不會，而《KOF'97》仍沿用舊的擴張RAM卡便是最佳的證明。
- 4.已把你的意見向有關方面表達了。
- 5.《GT 24》經已推出，表現尚算合格，而《DEEP FEAR》嘛！這絕對是一個值得期待的AVG遊戲，SS用家絕對不可錯過之作。
- 6.可能性可說是近乎零。

## N64 隻他媽哥治係點玩嘍？

TO《GAME PLUS》G+Q&A的G+幫主：

你相信本人是首次來信嗎？

- 1.N64的《TAMAGOTCHI》是怎樣玩的？是否像PS一樣要捉回來？或者有甚麼內容加插了？
- 2.接上題，這GAME有何秘技？
- 3.N64的《爆BOMBERMAN》和《BOMBERMAN HERO》，哪個較好玩？它們有甚麼個人之處？
- 4.N64的《SUPER MARIO 64》有甚麼秘技？可否透露些呢？那些星星很難找呀！！
- 5.水貨和行貨有甚麼分別？它們是否比正版的平些呢？
- 6.本人的N64是日本版，而不是香港專用，有甚麼不同呢？
- 7.64DD的售價不大吸引，這樣的售價基本上已可多購一部PS或SS，請問幫主對此有甚麼意見？
- 8.N64有甚麼大富翁類型的遊戲？
- 9.為甚麼N64的麻雀遊戲這麼昂貴呢？
- 10.接上題，為甚麼在麻雀遊戲裡，為何很多時也不能食糊？（我的牌也不算差的）

多謝幫主為本人解答上述問題，希望幫主能加多些環節或贈送於貴刊上，務求使《GAME PLUS》的銷量提高！！

祝《GAME PLUS》的銷量繼續「PLUS」！

4MCA7LHOD8上

4MCA7LHOD8：

依本幫主的記憶，你應不是首次來信，是嗎？

- 1.這遊戲的玩法和PS或SS版可謂完全不同，遊戲不再是育成SLG，而是BOARD GAME，玩者選定了了蛋後，便沿著版圖擲骰子前進，途中你會遇上很多不同的迷你遊戲及事件，這些東西均會令你的他媽哥治不斷成長，最終更會像原作般育成出不同品種的他媽哥治，由於每完一局遊戲大概一小時左右，確實比以往需數小時或數日才完成的玩法更加有趣及簡單，算是一個不錯的作品。
- 2.他媽哥治全公開：先進入「おまけ」中，然後在「たまごつち研究ノート」的畫面中輸入以下指令，當聽到博士的叫聲便是成功。要順序按：1/十字鍵（←）及C（→）同按；2/十字鍵（←）及C（←）同按；3/十字鍵（↑）及C（↑）同按；4/十字鍵（↓）及C（↓）同按；5/十字鍵（↓）及C（↑）同按；6/十字鍵（↑）及C（↓）同按；7/十字鍵（→）及C（→）同按；8/十字鍵（←）及C（←）同按；9/L及R鍵同按。

觀看照片及出現迷你遊戲模式：首先在玩者進「おまけ」模式，然後在圖鑑封面的畫面順序輸入←+C（←）、←+C（←）、↑+C（↑）、↓+C（↓）、↓+C（↑）、↑+C（↓）、←+C（←）、←+C（←）、L+R，當玩者聽到一聲叫聲便成功了，這樣玩者便能進入迷你遊戲模式與及在照片模式中觀看所有的照片。

- 3.本幫主還是覺得《爆BOMBERMAN》較佳，至於優點嘛！《爆BOMBERMAN》基本上仍保持了一貫炸彈人系列的風格，而解謎要素也非常豐富，加上還有一個尚算可以的四人對戰模式，算是不錯之作；而《BOMBERMAN HERO》則較著重故事性，因此對戰模式沒有了，但在新要素方面則非常之多，而且帶點《SUPER MARIO 64》的影子。
- 4.本幫主也覺得那些星星當中有些的確很難找，秘技方面由於曾在早前刊登了，因此暫時不會在此重複。
- 5.基本上水貨和行貨也是「正版產品」，但分別在於水貨是從生產地直接由商人帶返，因此沒有售後服務如保養，而且售價也不太穩定，行貨由於由商人取得代理權後引入，因此擁有較佳的售後服務及有穩定貨源及售價。
- 6.在機能上是完全沒有分別的。
- 7.這個要看個人的價值觀了，因為始終有些人會認為購買一部N64連64DD比購買一部PS來得更加好，但本幫主則覺得這個售價尚可接受，畢竟這是一部64bit的遊戲機啊！
- 8.暫時仍未有。
- 9.N64的麻雀遊戲的售價大概維持在\$200-250左右，以盒帶遊戲來說已算合理了。
- 10.這是由於日本的麻雀規則和香港的規則不同有關，由於規則非常多及複雜，恕本幫主難以在這裡在詳盡解答，但我可以提醒閣下一點，只要不作無謂的「碰牌」或「上牌」，那麼食糊的機會便會大大提高了。



GAME BOY

Table listing Game Boy games including Medalot, World Soccer, Dino Breeder, and others with release dates and prices.

Table listing Game Boy games including Dark Messiah, Eberouge Special, King of Parlor, and others with release dates and prices.

Table listing Game Boy games including Magical Medical, Anokodoko No Ko, Bomberman Fantasy Race, and others with release dates and prices.

SUPER FAMICOM

Table listing Super Famicom games including Magic Ball.

NINTENDO 64

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

Table listing Nintendo 64 games including Dark Messiah, Eberouge Special, King of Parlor, and others with release dates and prices.

Table listing Nintendo 64 games including Magical Medical, Anokodoko No Ko, Bomberman Fantasy Race, and others with release dates and prices.

NEO GEO

Table listing Neo Geo games including Metal Slug 2 and Real Bout Fatal Fury 2.

PlayStation

Table listing PlayStation games including Nightmare Project, Formation Soccer, and others with release dates and prices.

Table listing PlayStation games including Dark Messiah, Eberouge Special, King of Parlor, and others with release dates and prices.

Table listing PlayStation games including Magical Medical, Anokodoko No Ko, Bomberman Fantasy Race, and others with release dates and prices.



Table listing video games with columns for release date, title, developer, publisher, and price. Includes titles like NAXAT, 100萬 QUIZ HUNTER, and 98年冬 MALL 王國之入形姫.

Table listing video games including DAREDEMO GAME, BONO BOARD, and 98年冬 98年春 titles like 98年春 98年春 98年春.

Table listing video games including KONAMI ANTIQUE MSX COLLECTION, SONIC JAM, and 98年秋 98年秋 98年秋 titles like 98年秋 98年秋 98年秋.

SEGA SATURN

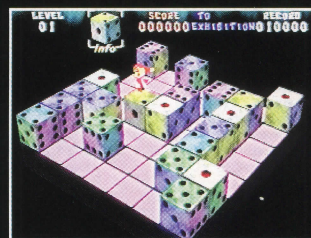
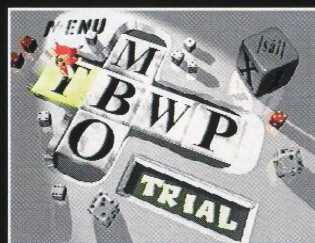
Table listing Sega Saturn games with columns for release date, title, developer, publisher, and price. Includes titles like EBEROUGH SPECIAL, WORLD CUP '98, and 98年6月11日.

PS 行貨時間表

Table listing PlayStation games with columns for release date, English name, Chinese name, company name, price (HKD), and category. Includes titles like NAMCO ANTHOLOGY 1, CRISIS CITY, and 6月 4日.



# XI [sái] 初體驗



© 1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

## 第76期《遊戲誌》 讓你體驗骰仔遊戲的奧妙

骰子遊戲可以怎樣好玩？怎樣刺激？怎樣花腦筋？怎樣令你和你的家人朋友同學仔樂此不疲？下期《遊戲誌》給你送上這份骰子遊戲的新體驗。

XI[sái]——首個同時推出中文版的PlayStation遊戲，也是首個隨本地遊戲雜誌附送體驗版的PlayStation遊戲。《XI[sái]中文體驗版》，《遊戲誌》第76期隨書附送，限量4000隻。

為免炒賣，《遊戲誌》第76期XI[sái]特別限定版只在下列遊戲商店發售，數量有限，售完即止。

## 《遊戲誌第76期 XI [sái] 特別限定版》發售點

### 香港

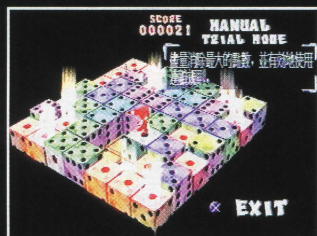
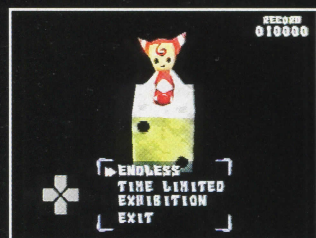
PlayStation Pro shop 銅鑼灣皇室堡 10 樓 16 號舖	2504-3133
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 銅鑼灣駱克道 474 號地下	2572-8216
遊戲誌尊賣店灣仔店 灣仔道 188 號東方 188 商場 1 樓 117 室	2891-4448

### 九龍

頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 深水埗福華街 146-152 號高登電腦中心一樓 68 號舖	2387-7297
遊戲誌尊賣店旺角店 旺角彌敦道 602-608 號總統商業中心「CHIC 之堡」3 樓 324-325 號舖	2391-1067

### 新界

THE GAME SHOP 大埔新達廣場 024 號	2651-1042
THE GAME SHOP 荃灣廣場二樓 227 號舖	2499-8613
THE GAME SHOP 元朗大棠路千色廣場 241 號舖	2473-0030
THE GAME SHOP 屯門時代廣場二樓 3 號舖	2449-2955



# 緊急情報!

## XI [sái] 公式 GUIDE BOOK 《XI [sái] 完全投入手冊》

《遊戲誌》攻略部全力製作

6月中旬發售預定  
每本港幣20元正



# 銀河英雄傳說



© 1998 YOSHIKI TANAKA・TKKW  
© 1998 TOKUMA SHOTEN CO., LTD.・MicroVision  
MECHANIC DESIGN © 1998 NAUYUKI KATOH

## 操作方法

- 方向掣** 選擇指令／移動游標／在提督情報畫面變更旗艦的視點
- START掣** 在銀河地圖上按下便會實行戰略部份／暫停
- SELECT掣** 在艦隊一覽畫面切替敵我艦隊的資料
- 掣** 決定／把游標移到艦隊上按下可呼出艦隊指令／在提督一覽畫面查看提督的資料／在艦隊之外按下可呼出系統選單
- ×掣** 取消／關閉選單
- △掣** 畫面的擴大縮小／在星系畫面中呼出戰略指令
- 掣** 顯示星系的情報
- L1/L2掣** 在我軍艦隊之間切替
- R1掣** 我軍艦隊的平行移動
- R2掣** 我軍艦隊的移動

## 戰略選單

在這部份，玩者先編配好艦隊的人事和物資的配置，然後決定它們的移動目的地，從而向敵人的陣地進攻：

### 實行

當玩者完成了所有戰略上的配置之後，便可以選這指令來實行。

### 艦隊

在選擇了這指令以後，會先出現艦隊一覽的畫面，當玩者將游標移到想要對它下命令的艦隊後，便可以在「GROUP」（部隊）和「FLEET」（艦隊）之間選擇，並實行以下的指令：

- 情報 [FLEET]** 查看艦隊及其司令官的資料。
- 編成 [FLEET]** 將不同的艦艇編配到艦隊之中。至於編成的種類，則分為通常、游擊、打擊、警備及揚陸五種，玩者可以按自己的戰略需要而進行編配，但要注意各種編成方法是會耗費不同的資金的。
- 參謀 [FLEET]** 玩者可以替每支艦隊的指揮官，安排多達三名的參謀作為輔助。
- 分離 [FLEET]** 當有數支部隊集合在一起行動時，玩者可以利用這指令來把它們分拆開來。
- 解散 [FLEET]** 如玩者選擇將一名艦隊的司令解任，那該支艦隊便會解散，而玩者便可以替空出來的艦艇編成一支新艦隊。
- 移動 [GROUP]** 將艦隊移動往其他星系。
- 待機 [GROUP]** 暫時不給予艦隊行動的指令。
- 歸還 [GROUP]** 命令艦隊返回首都星系。
- 合流 [GROUP]** 將不同的部隊合而為一，以方便一起行動。

### 提督

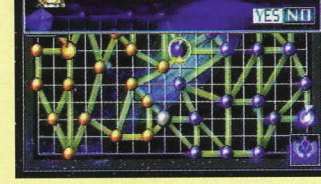
查看各司官及將校的資料，按△或□掣可在敵我之間切替。

### 系統 (システム)

進行遊戲進度的讀取、儲存及其他設定。

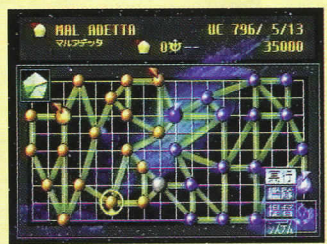


◆ 把艦隊合流有利攻擊。



◆ 每回合只可推進一個星系。

《銀河英雄傳說》這作品曾在電腦及多款家庭用遊戲機上推出遊戲，而今次在PS上推出的這新作，無論在操作和畫面上，都得到適當的改良。不論你是原著的擁躉，或只是純粹以一個普通玩者的身份去接觸這遊戲，都會得到相當的滿足感。



◆ 遊戲的主要畫面。



◆ 高質素的動畫。

## 戰術選單

當玩者在戰略部份移動了艦隊後，如該艦隊在途中遇上了敵人的話，遊戲就會進入戰術的部份。但玩者要先行編配好艦隊的陣型和他們的位置，才會進入戰鬥。另外，隊伍中又分為作戰及獨立艦隊兩種，作戰艦隊是指主要的一個艦隊群，而獨立艦隊則是在它之外的一些單獨隊伍，它們所能實行的指令是有所不同的：

- 移動 (作戰/獨立)** 把艦隊移往其他的地點。
- 平行 (作戰/獨立)** 當選定了目的地後，艦隊便會以平行的方式移動（如艦隊的前方是向著南面，而目的地在西面的話，它們便會一直以「橫行」的方式來移動。），當到達預定地點後才作出變更。
- 作戰 (作戰/獨立)** 這選項中又包含了四個行動指令：「追擊」——對敵人某一艦隊進行集中攻擊；「射擊」——與敵人保持一定距離的攻擊方法；「後退」——把敵我雙方的距離拉遠；「待機」——暫時不作為行動。
- 情報 (作戰/獨立)** 把游標移到想調查的艦隊上，再按下○掣便可查看到其資料。
- 隊形 (作戰)** 替各艦隊重新編配戰鬥的隊形。
- 撤退 (作戰)** 把當戰況不利時，把整支艦隊撤離所處的宙域之外。
- 合流 (獨立)** 將獨立的艦隊歸入主力艦隊群之中。
- 分離 (獨立)** 將部隊中特定的一群分離出來，作獨立的行動。
- 旗艦** 將游標立即移到旗艦之上。
- 系統 (システム)** 進行遊戲進度的讀取、儲存及其他設定。



◆ 設定艦隊的移動路線也很重要。



◆ 繞到敵艦隊背後攻擊是好方法。

## 特別指令

在一些星系中會有一些要塞的存在，如玩者的陣營控制了它的話，便可以實行指令：

- 要塞** 將游標移到該要塞時，便可以查看到要塞砲的能源補充度；如玩者按下○掣，就會出現其攻擊的軌跡，而玩者可利用方向掣來決定其發射的方向，或把游標移到敵艦上作Lock On攻擊。
- 要塞砲** 是攻擊的好幫手。





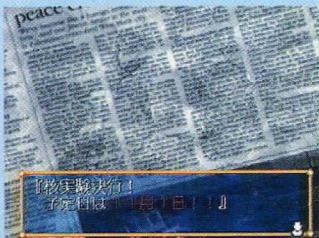
# 無人島物語R ~ 二人的愛之島 ~

在這遊戲中，玩者所操控的主角，將會和另外五名角色一起在一個無人島上生活。身為少數的男性，主角要負起照顧和帶領其他同伴渡過各種難題的責任。

其中最重要的，自然是在島上查探，找出各樣物件，使大家的衣食問題得到解決，並想辦法吸引經過的船隻注意，令大家可以回到都市生活。



◆ 乘坐的船在海灘失蹤了。



◆ 要在美軍核試前離開啊！

**回復好感度 (ご機嫌取り)** 當主角和各女角的關係出現問題時，玩者可以利用這指令和她們一起散步，以回復她們對主角的好感度。  
**約會 (デート)** 顧名思義，主角能向女角們提出約會，並決定地點，從而使大的信賴和好感度上升。



◆ 落難也不忘追女仔。

**休息 (お休み)** 休息能回復很大程度的體力，如主角之前一天曾和女角散步或約會時，更要好好地休息一下。

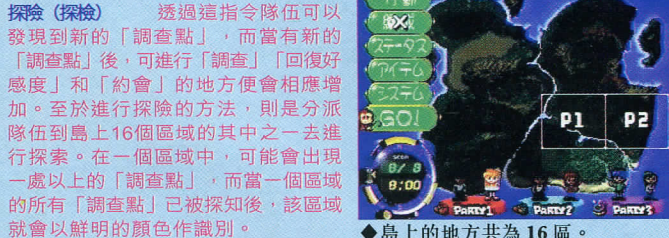
## 基本操作

A/C掣	決定
B掣	取消
X掣	呼出GO指令的快速鍵
Y掣	在主地圖畫面中確認狀態資料
Z掣	在主地圖畫面中確認所持有的道具
L掣	按下一次會顯示各角色的體力值/按下次會顯示原本的隊伍資料及消去會話視窗
R掣	查看已發現的SOS道具數及顯示日期時間的畫面
START掣	顯示地圖/已發現的地點/正調查的地點/SOS道具資料
方向掣	選擇指令/移動游標

## 主要指令

### 行動

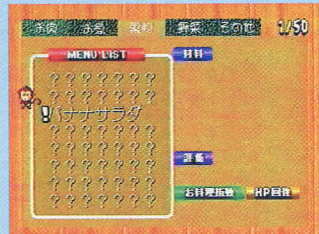
遊戲中每天的行動會分為上、下午兩部份，玩者要安排好各隊伍在這段時間之內的活動。其中有關「吃飯」的事項，要在上午事先安排好當天負責「料理」的隊伍，如在某天沒有吃過飯的話，便會影響到次天眾人的行動。



◆ 島上的地方共為16區。

**探險 (探検)** 透過這指令隊伍可以發現到新的「調查點」，而當有新的「調查點」後，可進行「調查」「回復好感度」和「約會」的地方便會相應增加。至於進行探險的方法，則是分派隊伍到島上16個區域的其中之一去進行探索。在一個區域中，可能會出現一處以上的「調查點」，而當一個區域的所有「調查點」已被探知後，該區域就會以鮮明的顏色作識別。

**料理** 吃了料理所製成的食物後，角色們可以回復體力，以應付不同的工作。而料理的款式，是會隨著發現品的累積，與及角色們對料理的熟練度而增加的。當選擇要進行料理後，便會出現一張料理的菜單，玩者可以在各種料理中看到所需要的材料及它們回復體力的程度，再選出要製作的料理。



◆ 料理的製作是一門學問呢！

## 編成

進行工作的時候，是會以隊伍作為單位的，而每單位的人數會設定為兩人。玩者可以利用這「編成」的指令來重新分配隊伍的成員，如負責料理的隊伍，若由兩名精於此道的角色負責，便可以達到事半功倍的效果。



◆ 隊伍的編成也是重要的一環。

## 狀態 (ステータス)

玩者可以查看各個角色不同的能力值，再決定應該分配一些甚麼工作給他們。

## 道具 (アイテム)

遊戲中的道具大致可分為三大類，它們分別是：

- 材料** 多是食物的材料。
- 寶石** 當要和土人進行交易時，便要使用到寶石。
- SOS** 如有一些船隻接近無人島的話，便要利用這類道具才可以吸引到注意，令自己和同伴脫險。

## 系統 (システム)

進行遊戲進度的讀取 (セーブ)、儲存 (ロード) 及音效、音樂等設定。

## GO

當玩者已經安排好各人的工作後，就可以用這指令來實行，而實行的時間，則會以半日為單位。



◆ 各式道具是生活的必需品。



# WORLD SOCCER

## 實況 WINNING ELEVEN 3

### WORLD CUP FRANCE '98



這系列的遊戲由超任至PS都大受歡迎，現在KONAMI為迎接世界杯的來臨，推出了此系列第三集的世界杯版本，在今集中玩者能選擇的球隊共四十隊，而戰術和陣形運用亦比上集更講究，絕對是足球遊戲的首選。



## 遊戲模式介紹

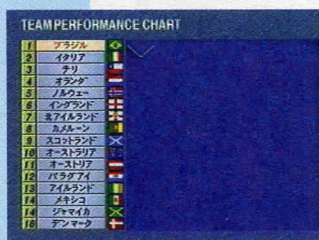
### 表演賽 (EXHIBITION MODE)

在這模式中玩者可從四十隊選出一隊作賽，而在比賽之前玩者亦可調校在比賽時的設定，其中包括比賽的天氣、比賽所需的時間、敵人的等級與及球場種類，除此之外今集玩者更能設定比賽場地是屬於主場還是作客。



### 聯賽 (LEAGUE MODE)

玩者可從四十隊球隊中選出一隊，然後與另外十五隊電腦對手進行聯賽，當比賽後遊戲便會按照成績給予分數，在最後分數最高的球隊便能勝利。



### 杯賽 (CUP MODE)

這模式共有八種杯賽選擇，不同的杯賽讓玩者使用的球隊均會不同，接著便開始比賽，當最後能取勝的球隊便是杯賽冠軍。



### 明星賽 (ALL STAR)

玩者可從歐洲明星隊與及世界明星隊中選出一隊然後進行比賽。



### 十二碼比賽 (P.K. MODE)

顧名思義，這模式是與對手進行十二碼比賽。

### 訓練 (TRAINING)

當選擇了球隊後玩者便可在一個沒有對手的場地中練習。

### 設定 (OPTION)

這裡可以讓玩者調校遊戲中的設定。

## 操作方法

### 進攻時

□擊	射球
L1+□擊	笠射
△擊	慢傳
○擊	長傳
×擊	短傳
L1+×擊	互傳
L1擊	控制選手轉換
R1擊	配合方向製作高速移動
L2擊	L2擊的作戰方式實行/解除
R2擊	R2擊的作戰方式實行/解除
SELECT擊	防守或攻擊等級調整

### 自由球

方向擊左/右	射球方向
方向擊上/下	射球強弱變化
○擊	長傳
×擊	短傳
□擊	射球
△擊	慢傳

### 界外球

方向擊	投球方向轉變
×擊	短界外球
○擊	長界外球

### 防守時

×擊	攔截對手
○擊	鎗截對手
□擊	當球在空中時把球項走
△擊	當對方球員將球帶到底線時，守門員走近來球
L1擊	控制選手轉換
R1擊	配合方向製作高速移動
L2擊	L2擊的作戰方式實行/解除
R2擊	R2擊的作戰方式實行/解除
SELECT擊	防守或攻擊等級調整

### 角球

方向擊	射球方向轉變
○擊	傳中
×擊	短傳
□擊	射球

### 龍門球

方向擊	射門方向決定
○擊	長傳
×擊	短傳

### 龍門球 (用手拋出時)

×/□擊	中距離投球
○擊	遠距離投球

## 球員編排

在球賽開始前玩者可對球隊作戰方式進行調校，玩者可按照球員現時的狀態 (可參考圖一) 及能力 (可參考圖二) 進行調動，與及調動球員外玩者更可更改球隊的陣形，玩者可按照球員的類型而變動，除此之外玩者更可按照 SELECT 設定球隊使用的戰術。



## 戰術分配

在今集裡面玩者能使用的戰術由之前的一個增加至兩個，玩者只要在球隊編排畫面中按 SELECT 擊便能調校，之後在比賽時按 R2 或 L2 擊，便能採用選擇了的戰術 (這兩個擊代表剛才選好的兩種戰術)，但要留意每次只能選用一種。而戰術的名稱和用途如下：

<b>NORMAL (正常)</b>	即是以正常的隊形作戰
<b>CENTER ATTACK (中央突破)</b>	將球員集中於中間，並主動的在中間進攻。
<b>RIGHT SIDE ATTACK (右側攻勢)</b>	將球員集中於右邊，並主動的在右邊進攻。
<b>LEFT SIDE ATTACK (左側攻勢)</b>	將球員集中於左邊，並主動的在中間左邊。
<b>CB OVERLAP (總攻擊)</b>	後防與中場的球員一起上前進攻。
<b>ZONE PRESS (陣地戰)</b>	球員集中在球的四周。
<b>COUNTER ATTACK (隱守突擊)</b>	當對方攻擊過後便立即進行反攻。
<b>OFFSIDE TRAP (越位陷阱)</b>	令球員佈下越位陷阱。

NEW RELEASE

PlayStation

製造商: KONAMI  
售價: 5800Yen  
SPT 2P MEM  
發售日: 5月28日  
型號: CD-ROM





## 基本操作

方向掣	移動汽車/選擇模式
A、C掣	加速/決定模式
B掣	減速/取消模式
X、Y、Z掣	變換視點
START掣	暫停遊戲/決定模式
L掣	落波
R掣	上波

## 遊戲模式

### GRAND PRIX

決定回數後，便要在限定時間內和其他車作賽。

### 24h

在規定時間內要行走一段長距離的耐力挑戰賽。

### TIME ATTACK

在沒有其他車行走的情況下，向極速挑戰。

## Pit Crew 介紹

在24h模式前，玩者先要在五隊工作隊伍中選擇一隊，而每隊也有各自不同特性，玩者可依自己的喜好去選擇。



### CALCULATION

標準的Pit Crew，作業內容、時間和汽車性能等能力也沒特別強或弱的地方。

### SKILL

對修理壞車方面的能力特別強，但其他方面的工作時間就比較長。

### DILIGENCE

比標準的工作時間快一點，但是在決定作業內容時會有些微停頓。

### TECHNIQUE

作業內容和時間也比標準慢，不過在修理汽車性能方面的能力是非常之強。

### ARTISAN

作業時間最快，但汽車是未完全被修理好的，所以性能方面會較差。

## Pit 畫面介紹

- 1 交換車手指示。可以將P1和P2互換。
- 2 加油指示。令燃料表回復。
- 3 零件交換。修理汽車，回復汽車的受損度。
- 4 圈數和時間。表示了由第一位到第五位的圈數和時間差距，最下方則是玩者的圈數和時間差距。
- 5 零件和燃料的資料。各種零件和燃料的回復狀況表示。



© 1998 JALECO LTD.

# PARANOIA SCAPE



## 畫面說明

- 1 玩者的得分，打倒怪獸和每過一關後也能得分。
- 2 骸骨兄弟的能源值，當所有能源都被扣除後，便會Game Over。
- 3 骸骨兄弟。
- 4 腦球，作用是用來攻擊敵人。
- 5 腦球殘餘數目，當所有腦球都用完時，便會Game Over。



## 道具說明

### HELLPY

食滿8個後，便會在骸骨兄弟中間的空

位中出現一道磁場，可以把腦球用磁力固定，防止腦球落下。

### BRAINER

食後可以增加腦球的數目，每食一個BRAINER便能增加一個腦球。

### TENGRAND

食後可增加玩者的得分，如在情況危險時，玩者最好不要去食它。

## 遊戲玩法

玩者要在人體的內臟進行遊戲，把一些未知的奇怪生物和障外物消滅。而玩者可以用腦球去攻擊怪獸和障外物，但當腦球攻擊完後便會反彈回來，玩者雖要用骸骨兄弟把腦球再反彈過去，玩法有點像波子機。而每一關也有一個終點，玩者目的是要把腦球運到終點，但在運送的途中，玩者需要避過一些機關和擊倒不同怪獸，如在中途用完所有的腦球或沒有能源便會Game Over。



© 1998 MATHILDA. ALL rights reserved.



# DOWNHILL SNOW

## 模式介紹

### TOURNAMENT

共分易、中、難三種難度，玩者可從七名角色中選出一名，然後便要替他們選擇衣著，如果不滿意現時的衣著可按口擊重新設定。接著便開始比賽，在每場比賽中均有一名

### PRACTICE

在這裡玩者可自行設定比賽的場地、滑雪板與及角色，然後進行練習。

### SCENARIO

這模式可說是這遊戲中最特別的模式，玩者首先要設定主角的名稱，然後開始進行故事，隨著故事的發展將會出現不同的比賽，比賽的勝負會影響到故事的發展，到最後能不能在比賽中勝出與及取得美女的歡心便要看玩者本事了。

### VS MODE

這模式是讓兩名玩者同時進行比賽。

對手，他們各具獨特個性，而在賽前玩者可先選擇使用的滑板作賽，當戰勝後便會有新的對手出現，如此類推。

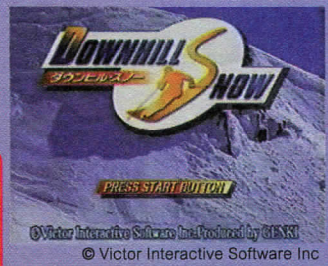


## 花式指令一覽

SPREAD EAGLE	L1+R1
COSSACK	↓、↑+L1+R1
IRON CROSS	↓、R1、L1
DAFFY	R1、L1/L1、R1
BACK SCRATCHER	↓+L1+R1
MULE KICK	←、→+L1+R1
TWISTER	←+R1/→+L1
360°	←、→+R1
720°	←、↓、→+R1

## 操作方法

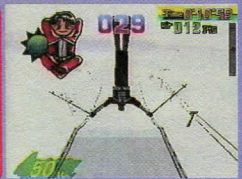
方向掣左/右	角色轉向
方向掣上	伏下身子
口掣	視點轉換
×掣	起跳
連按○掣	增加速度
△掣	板邊滑行
跳起時R1+L1掣	花式動作



## 隱藏花式動作

在遊戲中的每一名角色，除了本身的花式外，更會有一招本身獨有的隱藏花式，這些隱藏花式會比平時使出的花式取得更高分數，而各人的使出方式如下：

大久保純平	←、↓、→、↑+L1+R1
滝口淳司	↓、←、↑、→+L1+R1
神谷剛	↓、←、↑、→+L1+R1
豚間考昭	↑、←、↓、→+L1+R1
白川美雪	←、↑、→、↓+L1+R1
神田清美	↑、→、↓、←+L1+R1
井坂その子	←、↓、→、↑+L1+R1



## 遊戲項目說

### GAMES

玩者可從多個真實的日本球場中選擇，然後進行比賽，遊戲人數最多可讓四人同時參與。

### SIMULATION

玩者在這模式中除了能在多個哥爾夫球場中比賽外，更能自行製造出一個哥爾夫球，球員的各種能力與及資料玩者均能調校，令自己更能享受比賽樂趣。

### RULES & MANNER

在這裡遊戲會教授玩者在玩哥爾夫球時的規則，與及比賽的心得。

# PERFECT GOLF

在這遊戲中一共收錄了超過四百條的賽道，而立體多邊形的效果亦令四處的景色更為漂亮，除了哥爾夫球比賽外，這遊戲更會教大家一些哥爾夫球的基本知識，無論熟悉哥爾夫球與否都不能錯過這遊戲。



## 畫面遊戲解說

- 現時球員名稱
- 射球次數
- 與球洞現時距離
- 現在的時間
- 球洞方向
- 風速/風向
- 指令視窗 (詳情請參閱下文)
- 射球的力度
- 選擇球桿
- 站立位置
- 球的形態/打球的位置



## 比賽時指令介紹

- |         |   |
|---------|---|
| 擴張機能    | 這項目是讓玩者調校遊戲內的設定，與及儲存遊戲的資料等。                             |
| ティ位置    | 當玩者準備開出第一球時，便可選擇射球的位置。                                  |
| アンプレヤブル | 當在一個球洞打上了一球或以上時，玩者便可選這項目放棄這球洞。                          |
| グリーン下見  | 這項目讓玩者確認球場的地形和距離。                                       |
| マップ表示   | 顯示球場的地圖，而玩者可將地圖放大 (L2) 或縮小 (L1)。                        |
| スタンス    | 變更現時玩者射球時站立的方式，不同的站立方式射球的方向亦會有所改變。                      |
| クラブ選擇   | 選擇使用的球桿，玩者是需要使用不同的球桿才能打出不同的距離。                          |
| 方向選擇    | 當玩者發覺風向有變時，便可利用這項目調校射球的方向。                              |
| ショット    | 這是射球的指令，當選了這項目後，玩者便要選擇射球的力度，之後便要調校打擊哥爾夫球的位置與準確度，之後便能射球。 |

© 1998 SETA CORPORATION © 1998 NASA CORPORATION, LTD.

YES  
RELAX  
EASE

PlayStation

製造商: PACK-IN-SOFT 發售日: 5月28日  
售價: 5800Yen 軟體: CD-ROM  
SPT MEM 2P 雙重SHOCK

PlayStation

製造商: SETA 發售日: 5月28日  
售價: 7900Yen 軟體: CD-ROM  
SPT MPLY MEM



# FORSAKEN



可能是因為各學生都忙於考試，連帶令到遊戲的推出亦少了很多，但在這段「淡期」中竟出現了一隻十分吸引的遊戲，這就是立體射擊遊戲《FORSAKEN》了，其流暢的動作與及極多種類的角色令人一玩再玩，喜歡立體射擊遊戲的你這個遊戲絕對是首選。

## 操作方法

SELECT+L1掣	選擇主武器
L1掣	發射主武器
SELECT+L2掣	選擇副武器
L2掣	發射副武器
方向掣左/右	向左/右轉
方向掣上/下	向上/下望
□掣	左橫移
○掣	右橫移
△掣	向上升
×掣	向下降
R1掣	前進
R2掣	後退
SELECT+□掣	原地360度向左旋轉
SELECT+○掣	原地360度向右旋轉
SELECT+R1掣	刹掣

## 畫面介紹

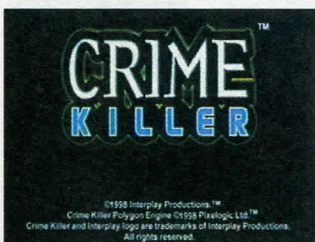


## 遊戲玩法

在遊戲開始前玩家可以先選擇控制的角色，玩者可選擇的角色共有十六名，各名角色的能力值均會不同，在選擇了角色後便可開始遊戲，在遊戲中玩者要駕駛著電單車在迷宮中前進，當遇上敵人時便要利用手上的武器將它們擊倒，而在遊戲中玩者可拾得一些道具，它們除了能回復角色的體力外，更能取得新的武器。在遊戲中玩者如被敵人擊倒，便需要重新來過，而畫面左上方的角色數量會便會減少，當這數字減至零時便會GAME OVER。



# CRIME KILLER



在近期較少遊戲推出的情況下，大家是不是想玩一些極具刺激性的遊戲呢？相信這隻《CRIME KILLER》絕對適合你，在遊戲中玩者除了要駕駛警車四處巡邏外，當遇上賊人時更要追捕他們，並且將他們消滅。遊戲的畫面和效果十分流暢，絕對能為大家帶來無比的刺激性。

## 畫面介紹

- 1 現時追捕的目標
- 2 遊戲訊息顯示
- 3 雷達顯示
- 4 汽車防禦罩能量



## 遊戲玩法

在遊戲裡面玩者飾演一名十分討厭罪惡的警察（因為他的父親被劫匪殺死），開始時玩者需要駕駛著警車四處巡邏，在過了一會後在雷達上便會出現目標，這時玩者便要開始對犯人作出追捕，當碰上犯人後畫面上方便會出現一個移標，而玩者只需瞄準敵人不斷射擊，便能將敵人擊毀，之後便會出現另一個目標，如此類推，最後只要消滅了一定的目標後便能過關。



## 操作方法

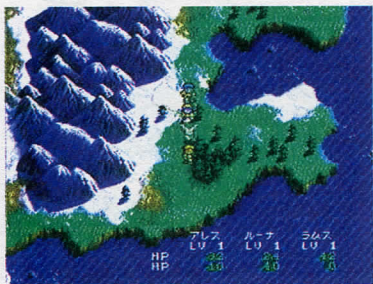
方向掣左/右	汽車轉向	L1掣	副武器
方向掣下	轉換為背後視點	R2掣	特殊武器
點		L2掣	高速模式啟動
×掣	加速		
○掣	180度急速轉向		
□掣	倒後走		
R1掣	主武器		



# LUNAR Silver Star Story

NEW RELEASE

這隻曾在MEGA DRIVE和SS上推過的RPG名作，這次終於在PS上登場了。此作基本上和MD版及SS版差不多，出場人物、故事和道具等也沒甚麼改變，如果還未玩過MD版和SS版的朋友，此作也是值得一玩的。



## 基本操作

方向掣	移動人物及游標。
START掣	遊戲開始。
O掣	開啟主畫面、決定選擇和與人會話。
X掣	顯示人物的狀態及取消選擇。
L1/R2掣	用於改變顯示的人物。
L2/R2掣	暫時變更信息播放速度。

## 各項指令



### 系統

Save、Load和遊戲設定也是在此欄進行。



### 道具

使用、放棄和交換道具也是在此欄進行，而主角的寵物納爾一共可以擁有96個工具，主角和其他角色則可以擁有6個工具。



### 作戰

大家可在此欄登錄戰鬥時用的作戰設定，而每位角色也可從命令、AI、攻擊、魔法、道具和防禦中作出三種作戰設定。



### 陣形

用來設定戰鬥時的陣形，玩者可在一塊面積9x9的格子上的自由移動角色，一般來說也是把攻擊力和防禦力高的角色放在較前位置，而魔法攻擊和回復能力高，但防禦力低的角色應放在後方。

### 魔法和技巧

在此欄中玩者可選用不同的魔法，而每位角色的魔法也各有不同。如魔法名是以白色顯示的話，則表示可以使用；如用灰色顯示的話，則表示不能使用。



### 裝備

武器和防具都要在此裝備，而上段顯示的是現在裝備中的武器和防具，下段則是顯示所持的道具。如想裝備的武器或防具在另外的人物手中時，便要先把道具交換後才能裝備。



### 強

表示角色現在的能力值和狀態。



## 戰鬥指令



### AI

由電腦自動判斷，以最有效率的方法去攻擊敵人，在戰鬥時玩者只要按一下X掣，便能取消電腦控制。



### 作戰

玩者在戰鬥前登錄的作戰設定，可在此實行，但當玩者的MP不足以實行指令時，角色便會自動實行防禦。



### 逃走

此指令是使全部人逃走，如逃走失敗的話，便要待下一回合才能再次行動。



### 命令

玩者對每位人物作出不同的行動指示，使行動更有效地進行。

## 基本畫面介紹

- 1 項目圖標
- 2 現在選擇的人物
- 3 現在持有的金錢
- 4 人物圖像
- 5 人物狀態
- 6 項目名稱
- 7 項目說明
- 8 裝備品
- 9 所持品



## 戰鬥畫面介紹

- 1 指令欄
- 2 敵人
- 3 敵人名
- 4 敵人數目
- 5 我方人物
- 6 我方人物的狀態



PlayStation  
製造商：角川書店  
發售日：發售中  
RPG MEM  
容量：CD-ROM x 2  
價格：6800Yen





阿瑞斯、納爾及露娜們的旅程即將開始，究竟他們會遇到甚麼呢？

# MD 名作再度重現

## LUNAR THE SILVER STAR

present by : 山寺良牙

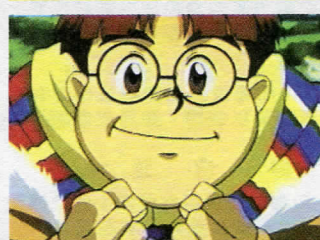
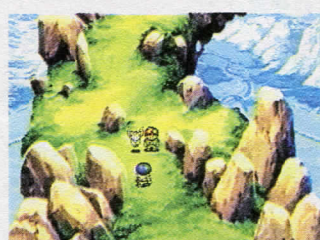
### 故事攻略篇

有天，故事的主角亞瑞斯（アレス）在村中北面的懸崖上的墓前，看著及回想當世四英雄其中之一位DRAGON MASTER（ドラゴンマス）戴因（ダイン）的事蹟，而他嚮往自己有天能像戴因一樣，能創造出轟轟烈烈的英雄事蹟。就在亞瑞斯想得出神的時候，納爾（ナル）飛來，與主角一起談過有關戴因的事後，便說露娜在四周找亞瑞斯，原來露娜約了亞瑞斯在村附近的湖邊練歌，可是亞瑞斯遲遲未到，亞瑞斯聽到後便與納爾回村。



就在此時，突然聽到一陣巨大的聲響及震動，接下亞瑞斯的另一位好友兼村長的兒子-拿姆士（ラムス），前來想拉攏亞瑞斯一同前往白龍洞找尋

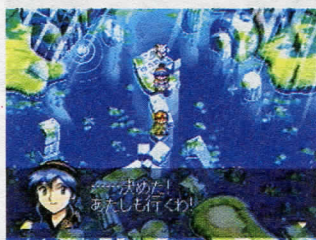
「龍鑽石（竜のダイヤ）」，還說鑽石賣掉後能換很多錢，雖說亞瑞斯不看重金錢，但一聽到納爾說白龍洞可以冒險，便心動想去一次。之後亞瑞斯便進村中，聽到了露娜的一小段歌聲並從村民口中得知她在村中的湖邊練歌後，便從村中右上角的小徑前往湖邊。



亞瑞斯在湖附近的森林時，便再次聽到露娜的歌聲，就在露娜唱到約一半時，亞瑞斯吹起了露娜送他的笛來伴奏，之後露娜便轉過身來說亞瑞斯這麼久，這時納爾又多口的向露娜說拿姆士及白龍洞的事，露娜說她及亞瑞斯母親擔心亞瑞斯去做冒險的事，可是露娜亦知道亞瑞斯嚮往像戴因般的生活，最後露娜便決定與亞瑞斯一同去冒險。





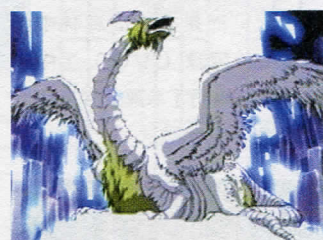


與露娜一同回到家的亞瑞斯，便向父母說明他們即將到白龍洞探險，而父親亦讚成他們出外冒險，之後便將短劍、投石器及「炎之指環」交給亞瑞斯及露娜，並說家中地牢的寶箱內有有用的道具，還教亞瑞斯往白龍洞的路線。取得道具後，便到村口與拿姆士會合。



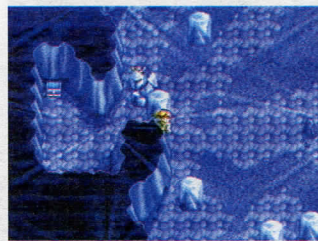
出村後，向東北方移動並繞過山，在村的東南面就是白龍洞，一進洞時發覺有冰塊擋路，於是亞瑞斯使用「炎之指

環」溶解它。之後便往洞穴內進發，最後在深處遇到了白龍費迪（ファイティ），各人作自我介紹後，拿姆士便說出想取得「龍鑽石」，費迪聽過後便感嘆為何有不少世人都希望得到它，之後費迪給他們一個考驗，如果能夠取得「龍介指」（竜の指輪），就給「龍鑽」，於是各人便再向更深處進發。



更深處的地方需有寶箱，但大多都不能直接取得，原因是有冰塊擋著，而為了取得他們，便必須靠敵人撞破冰塊，

這樣才能取得寶物，至於怎樣引他們衝過來破壞冰塊就得看各下的技巧了，總而言之，不能一見敵人便立刻將他們幹掉。



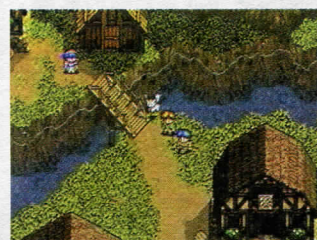
取得「龍介指」後便回到費迪處，費迪看見亞瑞斯取得介指後十分高興，並將「龍鑽石」送給他，就在各人想離去之時，費迪對亞瑞斯這只是個小小的冒險，真正的冒險現在才開始，並且看得出亞瑞斯的目標是成為另一位「DRAGON MASTER」，還說若要成為DRAGON MASTER的話，便要出訪世界，並見過赤龍、青龍、黑龍後，回來後才有資格成為新的DRAGON MASTER。



之後各人便離開白龍洞，回到村後拿姆士急著到雜貨店將鑽石出售；而納爾卻建議先到村中的雅典娜女神像回復力量（可無限次使用）。於是各人便先回復HP及MP後便到雜貨店。可是店主竟說他沒有能力收購如此貴重的東西，並建議各人到美利比亞（メリピア）去試試，可是這裡離美利比亞太遠，拿姆士只好失望地走出雜貨店，接著露娜便說先回家。



過亞瑞斯家前的小橋時，拿姆士突然說有事想與亞瑞斯商量，希望露娜暫時迴避，於是她便不快的行開。其實拿姆士是想到美利比亞去，更希望與亞瑞斯同行，而亞瑞斯也想與其他的龍會面，之後納爾卻反說露娜該如何應付，最後決定要隱瞞。



之後亞瑞斯與拿姆士從村中的人打聽到村的西南方有個叫沙爾斯（サイス）的港鎮，而西面又有個叫哥特（ゴート）的森林，該處終年濃霧深鎖，很多人進去後都會迷途。於是各人便出村向西面進發，森林的濃霧果然名不虛傳，拿姆士竟害怕起來，走了沒多遠便驚到走掉，而這時正直黃昏，於是只好回村，過橋時拿姆士又再約亞瑞斯明天出發。





回到家中看見露娜，納爾竟涉露二人的行蹤，結果氣得露娜不理睬他，接著與父親傾談，說亞瑞斯與露娜就像兄妹一樣，出發前理應作個交待；而母親則認為亞瑞斯仍年少，但既然他下定了決心出外的話也不能阻他，之後還給他一千元，再者向露娜說明後，她表示也要同行，而父親亦讚成，於是便休息待明天出發。



當晚，露娜又再次夢見不可解的景像而驚醒，接著便發現亞瑞斯不在家中，後來聽見他的笛聲，便到戴因的墓前，果然找到亞瑞斯，露娜便將夢境的內容說給亞瑞斯，並說可能這些與自己有關係，亞瑞斯便安慰她，還叫她不要在意。



第二天，各人與父母道別後出發，而且在村口與拿姆士會合，他說希望今天霧會散去，可是霧仍是太濃，這時露娜嘗試用歌聲來驅散霧，但說然有效，令其他人十分驚訝。



走了一會被大量怪物包圍，起初想著這次完了，這時一位戴軍帽的人出來並問要不要他幫助，由於敵人過多，所以還是請他幫手，戰勝後其他怪物亦散去。該人叫尼古（レイク），跟著他會在森林中生火渡宿，各人更自我介紹一番，尼古對亞瑞斯及露娜似乎有所反應，他說亞瑞斯們所住的村而想起四英雄中的戴因，而亞瑞斯告知為了能成為「DRAGON MASTER」而出來冒險，閒話後各便休息。



第二天醒來時尼古已不在，於是各人便繼續上路。通過森林往南方移動就是沙爾斯港鎮，從村民聽說美利比亞是由一位叫米諾（メル）提督的獸人管治，亦是四英雄之一，另外還得知可於南方的碼頭乘船到美利比亞。

到碼頭內找到船長，他說沒有航海地圖而無法出海，而問及航海地圖時又支吾以對，於是去找店主問問，得知船長賭輸了給叫古蘭沙（クライサ）的人，該人常在酒吧，於便前往酒吧並在右上方找到該人，他自稱精於估硬幣，二十年來從未輸過。



於是用一百元和他玩，但兩戰皆敗，拿姆士開始懷疑對方用計，便用「龍鑽石」引他，之後揭破他竟用兩面相同的幣，古蘭沙只好退回所有物品，但問到航海圖卻表示不在他身上，而是在北面森林中的魔法使芭芭雅（ババア）手中，於是便給他們「幸運之杖」用此物去換回航海圖。



出鎮往西北方到森林，走了一段路後會發現地上有捕鳥設備，這時聽到求救聲，原來一男孩被捕鳥器所擒，於是便救他出來，該人名叫拿素（ナッシュ），自稱是四英雄之一賢者卡雷歐（ガレオン）的弟子，在

言談中得知對方奉卡雷歐之命而到布魯克村找尋歌姬，而想找的正是露娜，於是拿素亦加入。



再往上走會到芭芭雅的家，對方要求用「流水杖」才肯換航海圖，剛巧拿素有「流水杖」，於是便在他不太願意的況下換回來。回到沙爾斯港鎮找到船長，之後得悉船上有怪物盤據，如果不擊倒他的話便不能到美利比亞，於是只好去收拾他，到碼頭上看見船員都逃跑，在甲板上遇到怪物，於是首次BOSS級戰便展開。



to be continued..



# 書展遊樂報

## 第二號

### 我哋一齊去書展囉！

去年《遊

誌》和《遊樂誌》

首次參加香港書

展，在首天開展

不夠兩小時便給

蜂湧的遊戲迷擠

得要暫停一會疏

導人潮。為免慘

劇重演，我們今

年決定將攤位加

大、加大再加

大，共佔六個攤

位，是去年的三

倍！

當然，大而

無當也沒用。今

年我們加入了《電腦遊園地》及《街機皇》二大新書，

加上《遊戲誌電腦遊戲年鑑98年版》等多本遊戲專刊

亦將於書展中登

場，勢必再次掀

起搶購熱潮。

除此之外，

COSTUME

PLAY，遊戲試

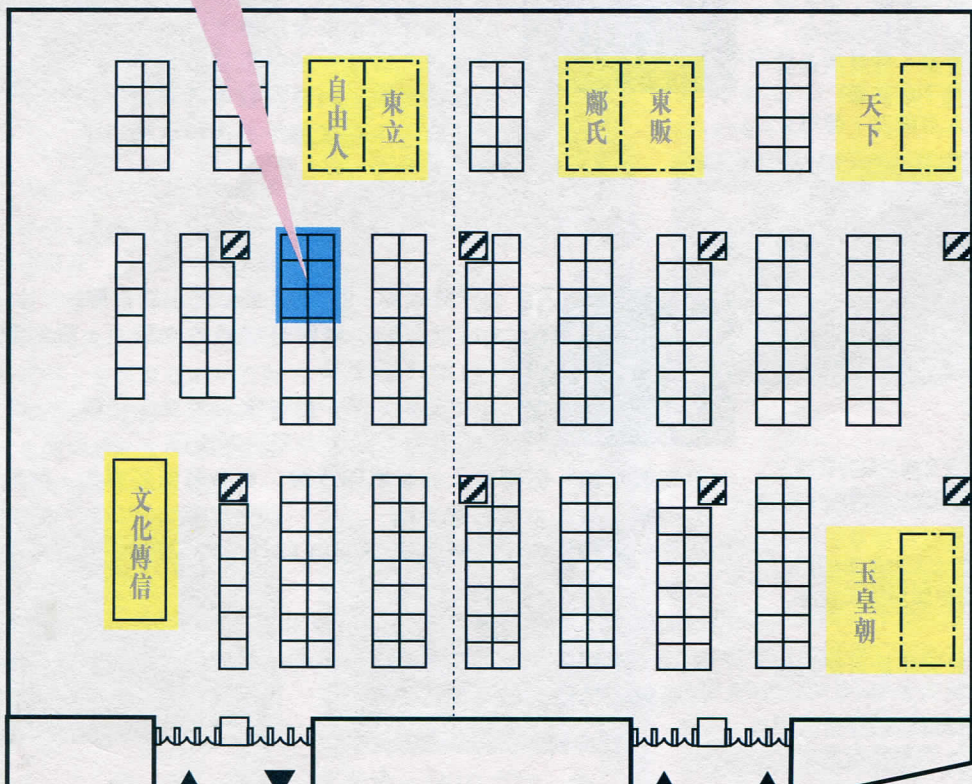
玩、新作遊戲率



## 我們的攤位就在——

香港會議展覽中心二號展覽廳

年青人天地C23-C27及B24-B28攤位！



**第九屆香港書展**  
日期：1998年7月22至27日  
地點：香港會議展覽中心

**免費換領書展入場券**  
**積分券002**

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

（本廣告將不定  
期刊登於《遊戲  
誌》、《遊樂誌》及  
《電腦遊園地》內）



## 書展入場券送俾你！

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



# 雙界儀

## 雙界儀

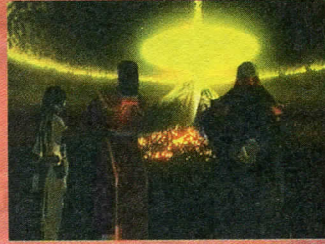
### 故事序幕

平成10年12月(1998年12月9日)，一場大異變由富士山上開始。山頂突如其來的巨大爆炸，還有一些閃爍的光劃破山峰，使日本各地的靈山同時產生巨大爆炸，擁有半徑50km的火球更將附近的地域化成焦土。而火柱中心部份殘留的物質最終更化成長150km、直徑10km的異常黑色石柱，究竟富士山突如其來的異變，真的是普通的天災.....？

在全人口14%死亡的大災難後，日本各地出現一些正體不明的怪物，而能夠登上此異常黑色石柱的五方輪成員，將面對一些難以想像的事情.....。



富士山測候所



### 雙界儀操作方法

#### 方向掣

- ◆上 『前進』在按實時可持續一定的速度前進，再次加入方向後便會以弧形的路線移動。
- ◆下 『防禦』一回入力便會進入防禦狀態，放手後便會回復原本的姿勢。(在防禦狀態的時候，玩者可防禦正面的「寄神」攻擊，但當然會有某些攻擊會削減體力或甚至不能防禦)
- ◆左 『迴轉』以自身為中心點左右自轉，方向掣左=左迴轉，方向掣右=右迴轉。
- ◆右 『橫移動』方向掣右連續入力兩次=右橫移動，方向掣左連續入力兩次=左橫移動。

#### ×掣

直接攻擊「武器直接打擊」、旺氣攻擊「旺氣彈飛行攻擊」，在連打時可舞出多段的連斬攻擊，而當按實×掣時則可發動奧義攻擊。

#### □掣

**神通足** 比DASH更快的特殊移動，但只可向正前方突閃，在突閃中途再追加入力則可立即停止突閃動作。

#### △掣

跳躍，在跳至本身角色的最高點時再追加入力則可使用二段跳躍，而在崖壁邊緣時使用跳躍則可抓緊崖壁的邊緣。

#### ○掣

- 1) 可展開一定距離的結界捕捉敵人(只適用於可使用結界捕捉的敵人)。
- 2) 在連打入力時，便會發動封陣符的奧義(封陣符的招式分為八級，當封陣符發動中入力一次則代表使用咒符的第一級威力)。

#### L1掣

左180度迴轉(在戰鬥中自動面向敵人的方向)

#### R1掣

右180度迴轉(在戰鬥中自動面向敵人的方向)

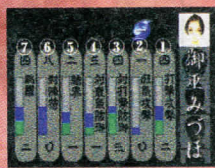
#### L2/A2 轉變視點

### ◆角色選擇畫面解說◆



- 1) 五行—每個角色五行屬性的表示
- 2) 五神—守護神的五行屬性力量之源表示
- 3) 陰陽—五行屬性力量傾向表示
- 4) 流派—角色本身所屬的流派表示
- 5) 武具—裝備中的武具名稱表示
- 6) 角色樣貌—現在選擇中的角色樣貌表示
- 7) 名稱—現在選擇中的角色名稱表示

### ◆能力值畫面解說◆

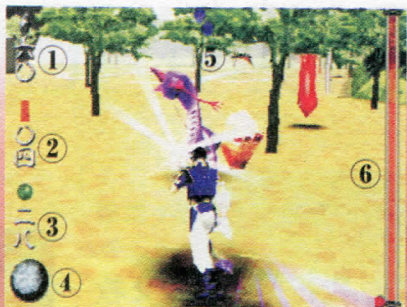


- 1) 打擊攻擊—影響對武器直接的打擊力
- 2) 旺氣攻擊—影響旺氣彈的攻擊力、發射數目及飛行距離
- 3) 對打擊防禦—影響敵人的直接打擊力，自身防禦力、耐久力和防禦範圍
- 4) 對衰氣防禦—影響敵人的衰氣彈攻擊，自身衰氣防禦力、衰氣、感染率、耐久力和防禦範圍
- 5) 結界—影響結界的展開數量(最多可同時使用五個)、展開時間和強度
- 6) 封陣符—影響咒符數目和咒符攻擊力
- 7) 跳躍—影響跳躍的直接高度、落地的硬直時間、超級太極彈的飛行距離和神通足的突閃距離。

### ◆戰鬥畫面解說◆

- 1) 現世之碎片的殘存量—表示碎片現在的殘存數目，每當回收其一碎片便會自動減少殘存數值。
- 2) 咒符—現在手持咒符的數量表示。





- 3) 奧義—現在留下的奧義數值表示，每次使用均會自動減去殘留數量。
- 4) HP(體力)—現在操作中角色體力的表示，而不同五行屬性均會以不同的顏色表示，當體力減少時顏色會開始渾濁，衰氣感染狀態時則會以黑霧表示(在按START掣時可看到體力的正確指數)。
- 5) 結界—展開結界數量的表示。
- 6) 衰氣「旺氣」—紅色數值代表衰氣的數量，綠色數值代表中和狀態，而藍色數值代表旺氣的數量，當進入旺氣狀態時則可使用寄神攻擊「現世之碎片」。

## ◆寄神的對戰方法◆

在遊戲的戰鬥中，時常會有一些不知名的寄神向玩者攻擊。某些寄神會使用直接攻擊，但某些則會使用衰氣彈作遠距離攻擊，當中更會帶有毒屬性的衰氣彈，除了會使玩者損耗一定體力外，更會感染衰氣(毒狀態)。



◆寄神的種類同樣存在五行的屬性，所以在屬性方面需使用相剋的屬性攻擊。



◆寄神的直接攻擊或死去時的效果顏色可表示該寄神的五行屬性。

## ◆結界之展開◆

在可以捕捉寄神的距離時，按○掣便可自動展開結界。

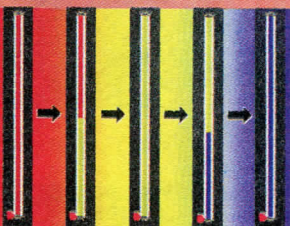
在結界展開後，寄神會在一定時間內被拘束(不能作出任何攻擊及防禦)。

拘束的時間分為三種不同的階段，在經過藍—黃—紅三種顏色的變化後，結界便會自動消除。

結界可以複數展開，當玩者面對單一敵人時，可以一次過展開多重結界拘束敵人，形成多重的積層式結界，相反地，當玩者不幸地被寄神的結界捕捉，需立即連打攻擊掣或方向掣來脫身。



◆攻擊在結界內的寄神會增加玩者兩倍的直接攻擊威力。



◆衰氣表示

◆中和狀態

◆旺氣表示

## ◆現世之碎片的破壞方法◆

「現世之碎片」合共紅、黃、藍三種不同的顏色種類，而全部不同種類的碎片均有不同的效能，當玩者成功破壞「現世之碎片」的其中一片，便可取得增加能力值的分數，而三種不同顏色碎片的評分如下。

紅色的現世之碎片—1分

黃色的現世之碎片—3分

藍色的現世之碎片—5分

## ◆破壞方法◆



因為現世之碎片主要由衰氣而形成，所以一般的旺氣攻擊難以將之成功破壞，而當玩者使用旺氣彈作遠距離攻擊碎片的話，是會給予碎片力量形成衰氣彈反擊玩者，所以玩者應使用直接的攻擊最好不過，另一方面，現世之碎片不是完全沒有攻擊能力，當玩者在近距離觸碰到碎片，便會立即損耗一定的體力值，同樣地玩者可以使用咒符攻擊(一穴點螺)來破壞碎片的。

## ◆封陣符效果一覽◆

咒符的使用，全數與天地陰陽互相干涉，而不同的咒符數目，均可產生不同的效果。

在按實○掣時，封陣符發動，在封陣符發動中，每入力一次代表咒符的使用數量，例如在封陣符發動中按一次○掣，便可發動「一穴點螺」的攻擊。



## ◆五方輪獨門秘技「封陣符」◆



### 一穴點螺 咒符使用量—1枚

效果：首先向寄神擊出結界，之後再以突閃撞擊，擁有獨特的貫通性能，可一次過擊潰多頭寄神。



### 三元鎮守 咒符使用量—3枚

效果：正面3枚咒符不停迴轉，可用作防禦衰氣彈的攻擊，而且可在移動下一直維持迴轉狀態，但會在一定時間後自動解除。



### 五芒醒力 咒符使用量—5枚

效果：攻擊力2倍，在一定時間內完全無懼衰氣的感染，同樣會在一定時間後自動解除。



### 七星招鬼 咒符使用量—7枚

效果：產生一個有形無質的分身，主要用作引誘敵人攻擊，雖然沒有攻擊用途，但在發動後可維持30秒。

### 二王仙胎 咒符使用量—2枚

效果：中和衰氣的感染，例如中和身上的毒狀態等等。



### 四方色滅 咒符使用量—4枚

效果：在同一畫面內直接攻擊全體敵人，比較弱的敵人會被立即消滅，而強的敵人則會被消耗體力。



### 六氣封殺 咒符使用量—6枚

效果：除玩者本身的敵人均在一定時間內失去所以活動能力。



### 八極天地 咒符使用量—8枚

效果：體力全回復，在咒術發動中擁有完全無敵的狀態。



## ◆奧義攻擊◆



每個不同角色所擁有的必殺特殊攻擊，當按實×擊後便可發動奧義必殺技，再追加入力便可發出極強破壞力的奧義攻擊，另外玩者在發動奧義攻擊時，同樣需要注意五行屬性的影響力。

### 『奧義之珠』

每當玩者擊倒不同的寄神時，便會有機會取得奧義之珠，而且奧義之珠的出現，會因玩者使用不同的攻擊直接影響出現率(即使用高級的技巧)。

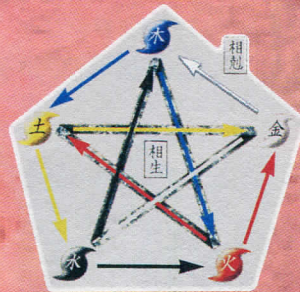


## ◆五行屬性的相生相剋表◆

『木』『火』『土』『金』『水』五行屬性的主要元素。

而萬物組成的元素，木生火、火生土、土生金、金生水、水生木，此乃五行屬性中的相生論。

而萬物中的木剋土、土剋水、水剋火、火剋金、金剋木，此則和相生輪相反的相剋輪。



五行	木	土	火	金	水	五行屬性的表示
五神	蒼龍	黃龍	朱雀	白虎	玄武	五行屬性中不同守護神的表示
五色	藍	黃	紅	白	黑	五行屬性中不同顏色的表示



# ◆ 龍穴 ◆

各種不同屬性的龍穴均會噴出不同顏色的旺氣，當然玩者可依旺氣的顏色來分別出旺氣的屬性，而某些龍穴的旺氣屬性更會在一定時間內自動變化，而每個龍穴均只供玩者使用一次。

## 龍穴與屬性的相生相剋表

### 真武居 直柔

■	體力全回復
■	全能力值一時上昇
■	無效果
■	全能力值一時下降
■	中和感染中的衰氣

### 御巫 美津穗

■	體力全回復
■	全能力值一時上昇
■	無效果
■	全能力值一時下降
■	中和感染中的衰氣

### 八洲 大騎

■	中和感染中的衰氣
■	體力全回復
■	全能力值一時上昇
■	無效果
■	全能力值一時下降

### 朱童 繪文

■	全能力值一時下降
■	中和感染中的衰氣
■	體力全回復
■	全能力值一時上昇
■	無效果

### 琴平 梓

■	無效果
■	全能力值一時下降
■	中和感染中的衰氣
■	體力全回復
■	全能力值一時上昇

### 我舞 要

■	全能力值一時上昇
■	無效果
■	全能力值一時下降
■	中和感染中的衰氣
■	體力全回復

## 第一話 ~ 珠洲 ~

能登半島極北端位置的珠洲岬，同樣是第一話的戰鬥舞台，而由擁有一萬二千歲以上的「紫微仙」所張開的結界中，五方輪的成員需以五行屬性的相生相剋來擊倒寄神，而擁有不同屬性效果的「龍穴」同樣可幫助玩者取得勝利。



第一話出場角色

## 五方輪~真武居 直柔

### 現世之碎片

紅—32枚  
黃—5枚  
藍—3枚  
龍穴—3個

### 寄神種類

Anmo × 17  
Honade × 4  
Hidaru × 7  
Medoehi × 5  
Moujabune × 5

## ◆ 神社 ◆

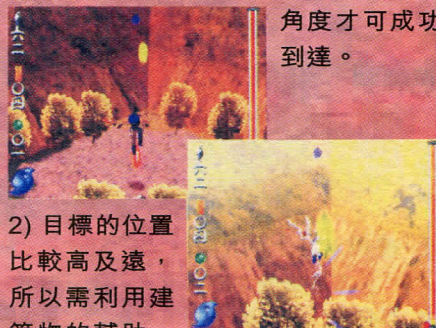
### 寄神之初回戰

遊戲開始的地點「須須神社」，地圖右側位置的Anmo群會在遊戲開始不久向玩者攻擊，因為遊戲中的其中一個模式是可以將大部份的建築物破壞，所以應將戰場的距離拉至右側的Anmo群中，在「真武居」的旺氣與紫微武甲法的攻擊下，絕不難將Anmo擊倒，但同樣因為Anmo屬於飛行型態的寄神，所以適當地使用L1掣/R1掣來轉身便十分重要（L1/R1會在轉身中自動導向敵人的正確位置）。



### CHECK 2

1) 在神社左側的高處同樣有黃色的現世之碎片，現者需在屋頂上以斜視的角度才可成功到達。



2) 目標的位置比較高及遠，所以需利用建築物的輔助，而在屋頂上使用神通足突閃的話，玩者首先需要提升神通足的能力兩倍（即遊戲開始時的神通足能力×2）。

### CHECK 1

神社屋頂上的黃色現世之碎片，玩者需使用L2/R2掣轉移視點才可察看。

使用燈塔取得黃色現世之碎片？

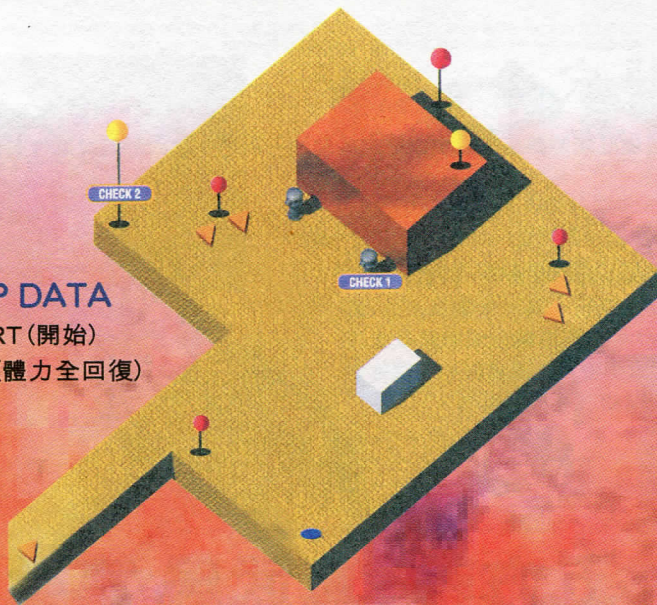
因為遊戲開始時主角的能力值比較低的關係（例如跳躍力和神通足等等），所以某些高處的現世之碎片不容易將之破壞，所以配合一些建築物來增加機率便十分重要，而開始部份的神社燈塔便可幫助「真武居」攀上神社的屋頂上，之後便可破壞黃色的現世之碎片。





## MAP DATA

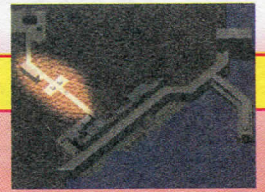
START (開始)  
龍穴 (體力全回復)



### CHECK 1

社務所屋頂上的位置，玩者可以發現原本是寄神出現的地點。

## ◆ 社務所 ◆



社務所前方位置可使用直接攻擊破壞紅色的現世之碎片，而高處位置的碎片當然可以在社務所屋頂上將之破壞，而破壞方法可先在屋頂上對準碎片的位置，再使用直跳配合神通足便可成功破壞碎片。



### CHECK 2

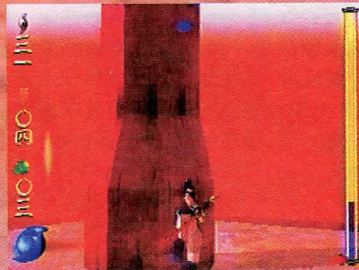
浮在半空高處的藍色現世之碎片，以現在直柔的跳躍力是不可能取得的，而最低限度是需要提升直柔的跳躍力達第六級，才可在通道中心的「鳥居」上使用神通足破壞。



## ◆ 燈塔 ◆

適當地使用無敵時間！

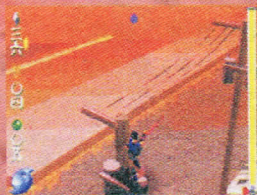
當玩者不幸被敵人的衰氣擊中及感染衰氣時，玩者可立即利用燈塔的攀爬位置將衰氣解除，而且在攀爬燈塔的整個過程中均會完全進入無敵狀態，另一方面玩者在燈塔上可同時使用神通足取得紅色的現世之碎片。



## ◆ 民家 ◆

使用木柱上的位置！

在沿海路線的民家上，正浮游黃色的現世之碎片，而因為高度的關係，真武居便需要先攀上民家的屋頂上，再使用斜跳才可攀上木柱上，但落點的位置同樣十分留意，因為在落點時大多會因為落地時的硬直使玩者掉回地面，所以在跳上木柱的落點應以木柱旁的電箱為準。



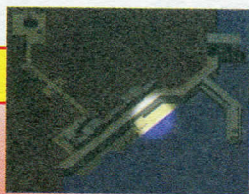
## ◆ 海岸 (1) ◆



海上浮動的黃色現世之碎片，因為距離的關係，所以真武居是完全沒有機會破壞的，而能夠及唯一破壞碎片的方法，是使用朱童 檜文的跳躍攻擊，所以在遊戲開始時可以不用理會海上的黃色現世之碎片。

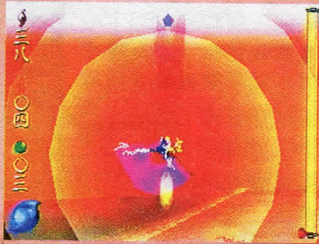






## ◆ 海岸 (2) ◆

在海岸中心的位置上，同樣浮上另一片的黃色現世之碎片，而因為高度的關係，玩者需使用跳躍攻擊才可將之破壞，但需要留意的是當真武居使用直跳攻擊的話，是不可以在最高點擊中碎片的，此時玩者應使用「析雷」作空中近距離擊破。



## ◆ 寄神擊退之章 ◆

### STAGE 1 MONSTER

#### Anmo 五行屬性『土』

LEVEL	1
體力	96
衰氣結界	無
彈性	無
結界無效化	無
衰氣感染	無
攻擊方法	體當(直接攻擊)



Anmo 在整體上而言，絕不是一隻極強的寄神，而其主要的本錢是擁有極高的移動速度和飛行能力，當玩者在攻擊 Anmo 時，Anmo 大多會使用迴轉移動使玩者難以捉摸其確實位置，但只要 Anmo 迴轉時立即按 L1 / R1 擊，便可立即自動導向寄神的位置從而作出有效攻擊。

#### Hidaru 五行屬性『金』

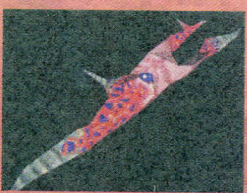
LEVEL	3
體力	96
衰氣結界	無
彈性	無
結界無效化	無
衰氣感染	無
攻擊方法	高速體當(突進攻擊)



擁有極強破壞結界的能力，所以即使用結界將其封鎖，Hidaru 同樣可在一瞬間擺脫出來，而使用旺氣彈攻擊同樣收不到理想的效果，所以應以密集的近身攻擊為主。Hidaru 的主要突進攻擊，因為速度極高的關係，所以絕難成功避開，而當玩者使用連斬攻擊時，應在連斬中的第二劍收招，以免被突撞擊中，當然在收招時需配合防禦動作來減低受傷程度。

#### Moujabune 五行屬性『火』

LEVEL	3
體力	96
衰氣結界	無
彈性	無
結界無效化	無
衰氣感染	無
攻擊方法	溶解液



Moujabune 的主要攻擊為向上方噴出的溶解液，而效果範圍只維持在本體範圍，而且大多只會在玩者接近時才發動攻擊，所以在一定距離下使用旺氣彈攻擊便不難將之擊倒。

#### Honade 五行屬性『木』

LEVEL	1
體力	96
衰氣結界	無
彈性	無
結界無效化	無
衰氣感染	無
攻擊方法	舌頭攻擊



完全沒有移動能力的寄神之一，但可使用遠程的衰氣彈攻擊，而主要的舌攻擊同樣擁有極遠的攻擊距離，但因為主角「真武居」的屬性關係，是可以使用結界將之封鎖的，之後再繞行到 Honade 的後方便可輕易將之擊倒。

#### Medochi 五行屬性『水』

LEVEL	2
體力	96
衰氣結界	無
彈性	無
結界無效化	無
衰氣感染	無
攻擊方法	沒有



擁有反彈攻擊的 Medochi，其本身的寄神完全沒有攻擊招式，而且更不會主動攻擊玩者，當玩者使用旺氣彈發動攻擊，更會立即反彈回玩者的身上，所以使用結界封鎖後再使用連斬便可。

## 三位結界中掌管《星》的人

### 元聖天尊—河伯 五行屬性『土』

體力	2000
攻擊/防禦方法	衰氣攻擊/八卦爻

#### 「一穴點螺」之戰！！

第一話「珠洲」出場的首腦角色，同樣是位高權重的元聖天尊，在第一話中主要使用攻守兼備的「八卦爻」，當「八卦爻」張開時，則可反彈任何旺氣彈的飛道具攻擊，而當「八卦爻」收縮時，則進入完全無敵的狀態，而且更會在此時使用衰氣彈攻擊玩者。

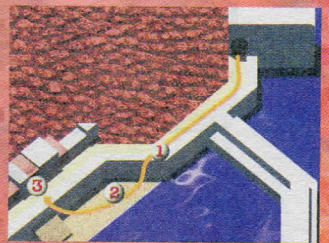
#### 對戰攻擊

擁有2000體力的河伯，其防禦力同樣十分可怕，而且更必須待其「八卦爻」張開時才「打得入」，所以使用擁有極強貫穿特性的「一穴點螺」便可收到極高效果(大概使用四次便可)。

◆ 可收到事半功倍之效的咒符攻擊「一穴點螺」。

#### 元聖天尊—河伯移動路線

- 1) 使用「一穴點螺」的最佳地段，雖不能在一瞬間將之擊倒，但可奪去河伯大部份的體力。
- 2) 海岸邊的戰場，在這裡河伯會以飛行型態使用衰氣彈攻擊，而「真武居」空戰比較吃虧，所以應以防守為主。
- 3) 河伯最後停留之地，可在這裡的平地上將之了結，但記牢不可以旺氣彈作主導攻擊。



下回待續.....



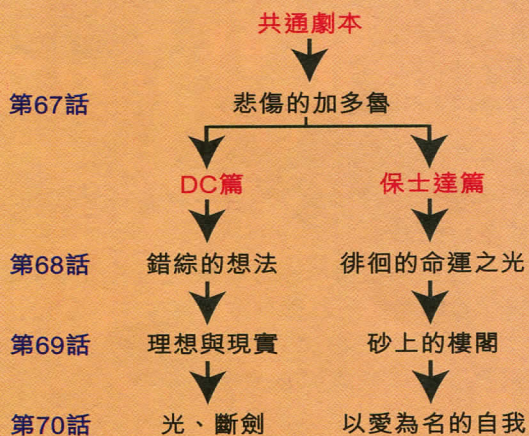
# 攻略第八回 超級機械人大戰F 完結篇

文：林友德  
協力：赤目黑龍



● 著プロ GAINAX・Project Eva. テレビ東京  
● サンライズ・東映エージェンシー・テレビ東京  
● 創通エージェンシー・サンライズ  
● ダイナミック企画  
● 東映  
© BANDAI・VICTOR・GAINAX  
© BANPRESTO 1995

## 故事流程表 其之七



## 機體特殊能力

### BEAM COAT (ビームコート)

會令到損害度為1000以下的光線武器攻擊無效化，當BEAM COAT被破時，也可以減少1000的受損度。

### I FIELD (Iフィールド)

會令到損害度為2000以下的光線武器攻擊無效化，當I FIELD被破時，也可以減少2000的受損度。

### 奧拿護罩(オーラバリア)

會令到損害度為3000以下的光線武器攻擊無效化，但當奧拿護罩被破時，並不能減輕受損的程度。

### AT FIELD (ATフィールド)

令到損害度為4000以下的所有攻擊無效化，而在對手也擁有AT FIELD的情況下，則會互相抵消而失去作用。另當AT FIELD被破時，並不能減輕受損的程度。

### 分身

當駕駛員的氣力達130以上時，便會有1/2的機會以分身來完全迴避敵人的攻擊。但如玩者選擇以「迴避」或「防禦」來應付敵人的話，分身就不會出現了。

### HP 回復 (小)

在每回合的開始能回復最大HP值的10%。

### 暴走 (EVA 初號機)

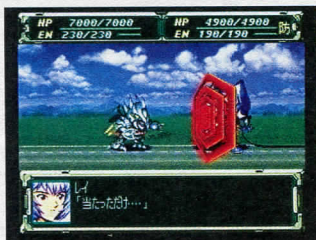
當EVA初號機的HP降至零時，便會出現暴走的情況，駕駛員也會變為ダミープラグ，並開始對在版圖上的所有機體展開無差別的攻擊。

### HYPER MODE

這是神高達的特殊能力，當多蒙在第53話「圭亞拿高原的修行」學會了「明鏡止水」後，而氣力又達至130時，便會發動起HYPER MODE。除了多蒙的各項數值均會上升十點之外，神高達也會多了「ゴッドフィールドダッシュ」、「超級霸王電影彈」、「爆熱ゴッドスラッシュ」、「爆熱ゴッドフィンガー」及「石破天驚拳」(在地上篇的第61話「被解開的封印」中學會)等武器。至於以上的五種武器攻擊，是不能在Inter-mission的畫面中進行改裝的，但它們的攻擊力會隨著多蒙等級的上升而自動提升，而多蒙的等級與武器攻擊力的關係，大家可從下表中看到：

多蒙的等級	改造階段
1~40	0
41~44	1
45~48	2
49~52	3
53~56	4
57~60	5
61~64	6
65~68	7
69~72	8
73~76	9
77~80	10

◆發動HYPER MODE後才有厲害的攻擊。



◆在這集中 AT FIELD 仍十分有用。



◆氣力高才會有分身的機會。

### HP 回復

在每回合的開始能回復最大HP值的30%。

### 暴走 (伊迪安)

當伊迪安的數值達120左右時，伊迪安會有暴走的情況出現，駕駛員會由「伊迪力量」所取代，並開始向所有機體發出攻擊(詳情請參閱第46期的攻略)。

### 合體/分離

一些由多部機體組合而成的機體，如超力電磁俠及超獸機神等，便有這能力出現。

### 變形

一些特別的機體，像Z高達、三一萬能俠及翼霸等均可變身為不同形態。



◆三一萬能俠的變形已成經典。

### S2 機關

當在地上篇的第63話「創造命運的人們」，發生了初號機吞食第14使徒的事件後，初號機便可以憑S2機關而不需要透過電纜來吸取能源。



## DC篇 第68話 錯綜的想法

在上一話戰鬥的結尾，遊戲需要玩者作出一個頗為重要的決定，那就是選擇為了保衛地球，而主力和保士達軍對抗；還是以守護殖民地為要，向DC軍作出反擊。如玩者選的是前者的話，那便會進入保士達篇的「徘徊的命運之光」之中；相反，遊戲便會跳到這話裡。

另外，玩者在這版可以得到母艦勒佳林及v高達量產型，而v高達量產型是可以由玩者選擇安裝新類型人專用的飛翔砲（フィンファンネル）

及一般兵士用的INCOM(インコム)，當然，如玩者希望將這機體交由嘉美尤等機師使用，選擇前者便比較恰當了。

在這次戰鬥中，玩者首先在六回合之內將位於殖民地的敵人擊倒，在完成任務後，剩下的DC軍便會自動撤退，而巴庫古蘭軍則會緊隨著出現。在首輪戰鬥中，由於在殖民地上的渣古處於敵人的大後方，玩者可派出高速而又可兩次行動的機體將其消滅，但是希望多得金錢的話，又另作別論了。



◆ 在上一話選擇以DC或是保士達主要敵人。



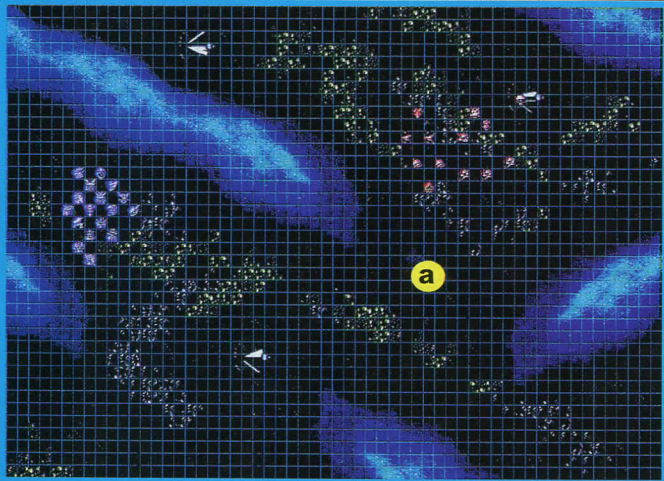
◆ 得到了量產型v高達。

### 己方初期機體

自選戰艦1艘  
自選機體16部

### 敵方初期機體

奇利	(華路·華羅)	Lv.48
強化兵	(愛美號)	Lv.46
強化兵	(普魯·普羅)	Lv.46x2
精英兵	(古拉夫比連)	Lv.6
精英兵	(贊茲巴露)	Lv.46
精英兵	(京寶梵)	Lv.46x2
精英兵	(魔爪)	Lv.46x3
精英兵	(大魔II)	Lv.46
精英兵	(渣古改)	Lv.46
完成任務後 第3勢力 (a)		
巴庫古蘭兵	(加布羅·贊)	Lv.47
巴庫古蘭兵	(剛杜·巴奧)	Lv.46x3
巴庫古蘭兵	(亞迪哥)	Lv.46x3
巴庫古蘭兵	(迪加·巴奧)	Lv.46x3
巴庫古蘭兵	(加魯波捷古)	Lv.46x4



## 保士達篇 第68話 徘徊的命運之光

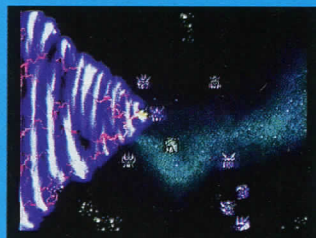
在隆巴納隊決定全力對付保士達軍之後，布拉度便和多利斯聯絡，希望能得到他的協助。多利斯在聞訊後，也很爽快地答應了有關的要求，並派了麗迪作為支援軍的指揮。這時隆巴納隊得到消息，知道保士達軍正準備展開攻擊，於是他們便立刻前往敵人結集之地，預備給予對方迎頭痛擊，但在這時，泰坦斯的部隊卻突然出現。

在敵軍中，只有尊尼及瑪

雅二人算是較有威脅，但玩者只需派出兩部較快速的機體，加上使用「魂」或「熱血」等精神，就可以將他們解決。接下來出現的巴庫古蘭軍，更可說是眾多敵人中較弱的一支，雖然其攻擊力不俗，但卻鮮有擊中己方皇牌機師的機會，故玩者只需花一點時間便應可將他們消滅。在戰鬥完結後，達拉姆會夥同一群敵機出現，但是伊迪安會自動使出「伊迪安鎗」鎗把他們滅掉。



◆ 多利斯答允派出援軍。



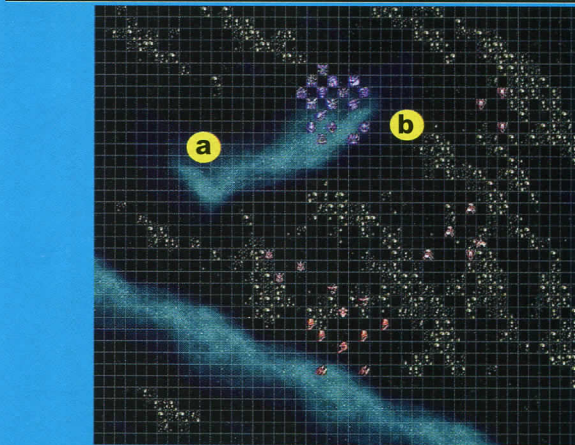
◆ 伊迪安自動使出「伊迪安鎗」。

### 己方初期機體

自選1艘戰艦  
自選16部機體

### 敵方初期機體

尊尼	(班杜·多古MS)	Lv.47
瑪雅	(加普斯利MS)	Lv.48
加狄	(亞歷山多利亞)	Lv.48
泰坦斯兵	(班杜·多古MA)	Lv.46x3
泰坦斯兵	(嘉撒C MS)	Lv.46x4
泰坦斯兵	(嘉撒C MA)	Lv.46x2
泰坦斯兵	(拜亞倫)	Lv.46x3
泰坦斯兵	(基布侖MS)	Lv.46
泰坦斯兵	(基布侖MA)	Lv.46x2
泰坦斯兵	(加普斯利MS)	Lv.46x3
敵方全滅後 第三勢力 (a)		
巴庫古蘭兵	(剛杜·巴奧)	Lv.46x2
巴庫古蘭兵	(亞迪哥)	Lv.46x2
巴庫古蘭兵	(迪加·巴奧)	Lv.46x2
巴庫古蘭兵	(加魯波捷古)	Lv.46
巴庫古蘭兵	(加布羅·贊)	Lv.47
第五回合 己方增援機體 (b)		
地獄死神高達	(狄奧)	Lv.50





## DC篇 第69話 理想與現實

隆巴納隊從基里亞姆方面得到消息，原來山古王國正受到DC軍的包圍，在這緊急的情況下，眾人決定先派出一支快速的應變部隊前往支援，而主力艦隊則隨後趕到。

由於在開始時玩者只能派出五部機體作戰，當中最佳的選擇，自然是一些迴避能力高及擁有地圖武器的機體了。在開始時出現的DC軍，以姬莉亞的多羅斯最為厲害，但各位也不用太過擔心，因為她的難應付之處乃是在於其HP和裝甲值均極高，一般的攻擊對她不易

造成傷害，但玩者只需耐心點便可收拾她。另外，如玩者希望替麗迪等三部己方機體解圍，則可派出CYBASTER及另一部機體將接近她們的敵人消滅。

若玩者希望穩健一點的話，則可以移往右上方的殞石群，那裡等待另外五部己方機體的增援亦可。在戰鬥結束後，已回復本來名字——米利奧當的撒古斯，突然在戰場上出現，並好像已了解到自己應該所走的路向似的。



◆ 撒古斯變為米利奧當。



◆ 多羅斯極為堅固。

### 己方初期機體

自選機體5部
笨恩 (多拉斯)
兵士 (多拉斯) x2

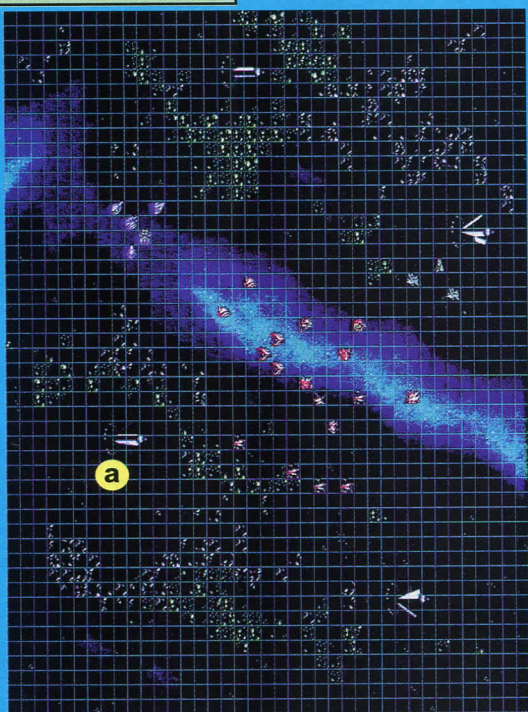
### 敵方初期機體

姬莉亞 (多羅斯) Lv.51
馬·高比 (R.查查) Lv.50
謝利亞 (普魯·普羅) Lv.48
佳亞 (度拉辛) Lv.49
馬殊 (度拉辛) Lv.49
奧狄加 (度拉辛) Lv.49

精銳兵 (京寶梵) Lv.46x2
精銳兵 (大魔II) Lv.46
精銳兵 (魔爪) Lv.47
精銳兵 (贊茲巴露) Lv.47
精銳兵 (多哥斯) Lv.47
強化兵 (愛美號) Lv.47
強化兵 (普魯·普羅) Lv.47x4
精銳兵 (渣古改) Lv.46

### 己方增援機體 (a)

自選機體5部



## 保士達篇 第69話

### 砂上的樓閣

保士達十三人眾之首的基華撒，正興起了反叛保士達自立門戶的念頭，但當妮爾和他提起這件事時，他卻不留情面地對她當面責罵。原來，基華撒知道艦上裝有了偷聽器，於是便借勢地假惺惺一番，但實則他謀反的心意，已是相當的堅定了。

當隆巴納隊準備和麗迪吻合時，發現她與及希羅等人正受到保士達軍的圍攻，如玩者希望能得到希羅他們重新加入的話，不可以讓他和多羅華被敵方擊毀。可是正進攻他們

的，是不易應付的阿修羅宮殿，故玩者也不可輕敵，要多派幾部快速機體前往支援。至於其餘的部隊，則可以利用右上方的殞石群為掩護，向另一群以異星人監察軍主的部隊攻擊。在擊倒全部敵人後，馬·高比會率領一隊強化兵出陣，當中多部的拉芙莉茜亞是最大的敵手。最後，加多魯會再次駕著零式飛翼高達出現，但這次玩者不可以擊毀他，否則便不會發生多羅華替希羅擋去攻擊，及加多魯等人重新加入的事件。



◆ 基華撒準備叛變。



◆ 多羅華替希羅接受了攻擊。

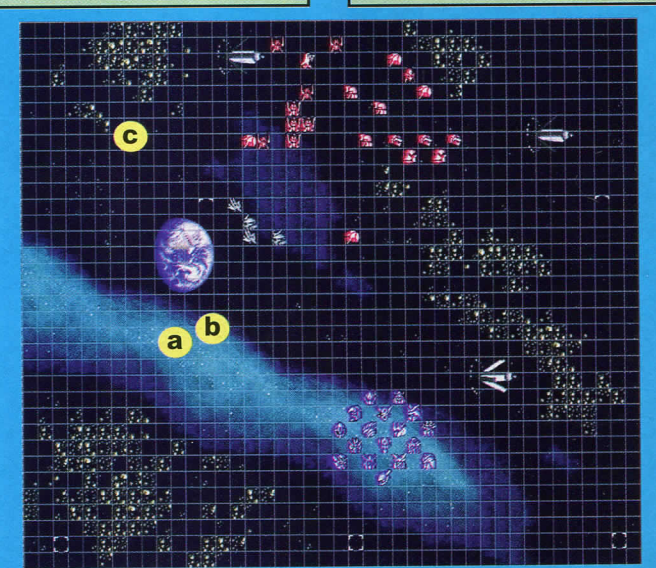
### 己方初期機體

自選1艘戰艦
自選16部機體
希羅 (馬利古奧斯) Lv.48
多羅華 (維艾特) Lv.48
麗迪 (托拉斯 飛行型) Lv.48
兵士 (托拉斯 飛行型) Lv.46x3

### 敵方初期機體

妮爾 (奧津) Lv.49
希基拿 (阿修羅宮殿) Lv.48
安東 (阿修羅宮殿) Lv.48
桀布尼 (阿修羅宮殿) Lv.48
麥杜明 (亞多魯V) Lv.48
哈查 (古倫) Lv.47

諾古尼 (阿修羅宮殿) Lv.48
親衛隊 (寶爵) Lv.46x4
親衛隊 (古倫) Lv.46x4
突擊兵 (卡利捷度) Lv.46x3
突擊兵 (利斯托利) Lv.46x3
突擊兵 (古拉斯杜紐) Lv.46x2
敵軍全滅後 第三勢力 (a)
馬·高比 (古拉夫比連) Lv.48
謝利亞 (普魯·普羅) Lv.49
強化兵 (愛美號) Lv.46x4
擊倒其中一部敵機後 第三勢力增援機體 (b)
強化兵 (拉芙莉茜亞) Lv.46x4
敵軍全滅後 第三勢力 (c)
加多魯 (零式飛翼高達) Lv.47





## DC篇第70話 光、斷劍

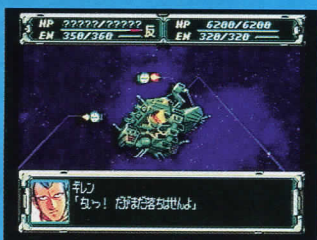
雖然受到隆巴納隊的打擊，但DC軍卻想到以另一個計劃，來對付和他們有不同立場的山古王國。至於這個計劃的內容，幸好被隆巴納隊查探了出來——那便是以三號殖民地當，直徑達6.5公里的殖民衛星作為太陽砲的砲身，然後將山古王國一舉消滅。

由於事情實在緊急非常，於是眾人便立即前往制止敵方的計劃。可是DC軍也早料到我方有此一著，因而預先建立了三個外型完全相同的大陽砲，

以擾亂視線。玩者這時，要在三個太陽砲中，選擇其一作為攻擊目標，之後就便始以侵入太陽砲為目的戰鬥。當己方機體進入太陽砲時，如發現這是偽做的話，便要重新進行選擇。而在這三個太陽砲中，只有最下方的一個是真的，故希望盡快過版的玩者大可以直接選擇它（要多賺錢的自然是多打兩場仗為佳）。至於在這版中的戰略也沒有甚麼特別，只需將機體集中起來，再慢慢向太陽砲推進便是了。



◆ 最下面的一個太陽砲才是真的。



◆ 基利親自出戰。

### 己方初期機體

自選戰艦1艘

自選機體9部

### 敵方初期機體

基利	(多羅斯)	Lv.51
賈圖	(羅路·捷路)	Lv.50
卡路斯	(度拉辛)	Lv.49
馬·高比	(R.查查)	Lv.50
強化兵	(普魯·普羅)	Lv.47x4
強化兵	(哈曼·哈曼)	Lv.47x2
強化兵	(愛美號)	Lv.47x2
精銳兵	(紅勇士J)	Lv.47x6

## 保士達篇 第70話 以愛為名的自我

隆巴納隊得到亞曼達拉的情報，知道一名叫奧莉菟的少女被基華撒囚禁在他的戰艦沙捷·奧巴斯之中，而這位奧莉菟，正是達巴失散已久的妹妹。達巴得到消息後，便立即駕駛著亞路加mk.II前去基華撒的所在之處。

在這仗中，由於開始時玩者只有兩部機體（其中一部更是已甚少用到的亞路加），所以只宜採取等候的方法，待第三回合己方增援出現時才進行反攻。但與此同時，就在己方部隊的下方，會有敵人的增援同時到達，而保士達的部隊也應

該到了十分接近位置，可是玩者只要能集中兵力，便可以慢慢地把他們擊破。另外，當玩者以達巴的亞路加mk.II攻擊沙捷·奧巴斯時，便會出現對話的事件，這對於將來玩者能否得到一位有力的同伴是很重要的。此外，玩者必需十分小心捷布的奧古巴紐的攻擊，盡量要在一回合內把他解決，不能給他反擊的機會。至於最後出現的巴庫古蘭軍，因為實力不強，所以這裡也不特別說他們了，但如用伊迪安攻擊夏露露的話，也是會有特別的對話的。



◆ 達巴為救妹妹而戰。



◆ 夏露露原為比斯妻子嘉拉娜的姐姐。

### 己方初期機體

達巴(亞路加mkII)、  
愛姆(亞路加)

### 敵方初期機體

基華撒(沙捷·奧巴斯)	Lv.49
華讚(古倫)	Lv.48
親衛隊(寶爵)	Lv.46x5
親衛隊(亞多魯)	Lv.46x4
親衛隊(寶爵)	Lv.47x3
捷布(奧古巴紐)	Lv.49
第二回合 敵方增援機體 (a)	
芙娜(佳林)	Lv.50
第三回合 己方增援機體 (b)	
自選1艘戰艦	

自選最多16部機體

第三回合 敵方增援機體 (c)

突擊兵(卡利捷度) Lv.46x3

突擊兵(利斯托利) Lv.46x3

突擊兵(古拉斯杜紐) Lv.47x2

敵方撤退後或第六回合 第三勢力 (d)

夏露露(多羅華·贊) Lv.50

達美杜(查撒·路布) Lv.48

度巴(洛古·麥克) Lv.48

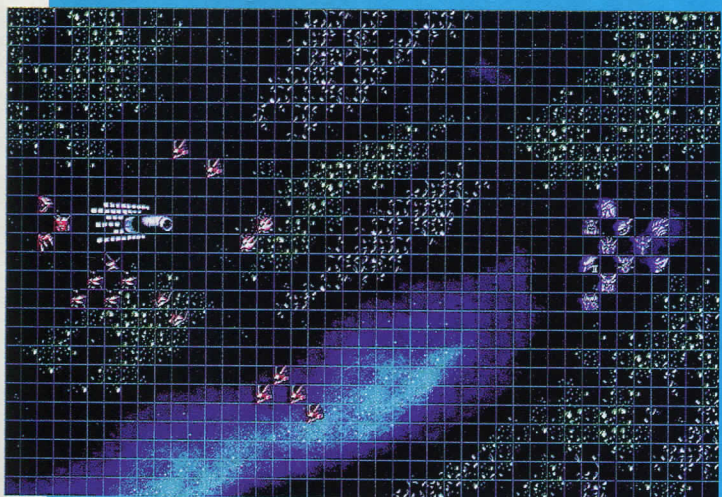
紀艾艾(洛古·麥克) Lv.48

漢尼巴魯(加度摩亞·贊) Lv.48

巴庫古蘭兵(基度·麥克) Lv.46x4

巴庫古蘭兵(加達曼·贊) Lv.47x2

巴庫古蘭兵(加魯波捷古) Lv.46x3



待續



# GRANDIA

文：恐怖燒賣

© 1998 GAME ARTS/ESP

## GRANDIA Digital Museum 新迷宮的簡易攻略 (1)



經亞利多博物館中的雲之橋即可通往羅沙遺跡、軍基地、亞蘇油田、基奧斯之塔四個新迷宮自由冒險，離開雲之橋越遠的入口、裏面的迷宮難度就越高。最好按本文指示的次序順序冒險，遊戲將可進行得更有效率。

### 羅沙遺跡



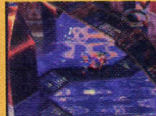
■ 地方十分之廣闊，並沒有甚麼真正令人頭痛的位置。

### 軍基地



■ 陷阱極多，幸好敵人的等級不高，昇了LV便可應付。

### 亞蘇油田



■ 高低差十分之大的地圖，不小心行動很容易迷路呢。

### 基奧斯之塔



■ 無論陷阱和敵人的難度，都是四個迷宮中最高的。

## 羅沙遺跡

羅沙遺跡以「太陽」、「月」等名稱分成五大部份，深入內層更會到達四周都被溶岩包圍的溶岩之谷。整個地圖都佈滿許多回復道具、武器防具，不要遺下任何一件啊！

## CHECK POINT 1 先攻略那一部份好呢？

在起點的正北方盡頭是「黑暗之房間」，在此可選擇進「太陽」、「月」、「星」其中一部份，以敵人的強弱和迷宮的複雜程度計算，先由「月」開始、再進入「星」、「太陽」部份會比較容易處理。此外，在太陽部份會有中波士出現呢！



■ 要前進一定要先按各層入口的石塊



■ 當黑暗之房間中的門關上後便有新路到溶岩之谷

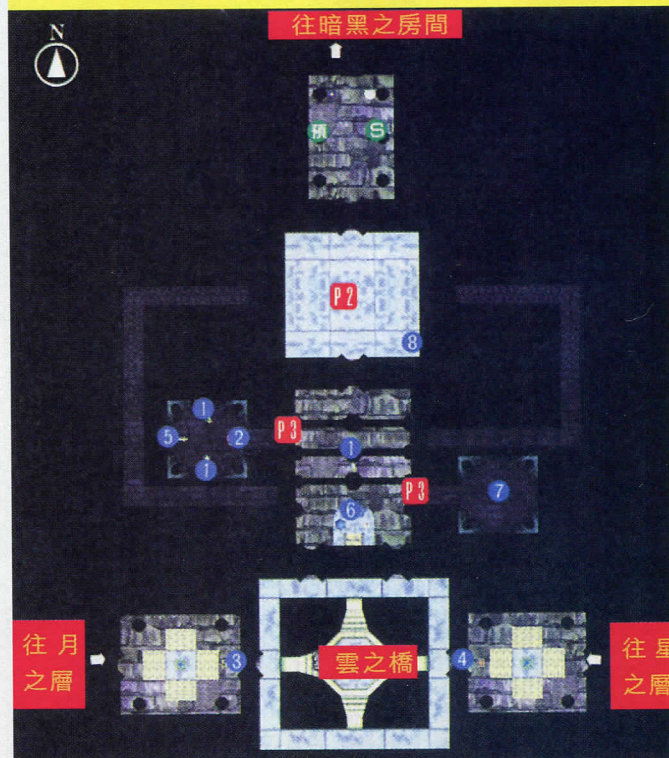
## 大地之層所得之寶物

- 1 金錢(小)
- 2 金錢(大)
- 3 美麗的寶石
- 4 有美之回復藥
- 5 光之刃
- 6 7號FILE
- 7 強力之斧
- 8 石板



■ 太陽之層的波士，必須集中攻擊它的手杖

## 大地之層





## CHECK POINT 2 突然出現的敵人！



■狹路之中無法避免戰鬥，回復體力是最重要的事

走到「P2」位置時，在玩者的背後會突然出現敵人，尤其是在月之層那個P2位置，敵人簡直多得離譜，要有萬全的準備才可行動啊！

## CHECK POINT 3 不要忘了取ITEM啊！

所有表記有「P3」的地方都有一些不易看見的ITEM，必須自行按L、R掣轉換視點看清楚，而其中尤以太陽區的兩個「P3」最為隱秘，好好調查一下，不要遺下任何寶貴的ITEM。

## CHECK POINT 4

### 溶岩之谷有強力的大波士！



■對付它最主要用吹雪系的魔法攻擊

當你完成了黑暗房間中四道門的迷宮區域（月、星、太陽等等），中央的物體便會產生變化，並會出現通往溶岩之谷的隱藏通道。除了正在等你決鬥的大波士，還有最後四件寶物可取。

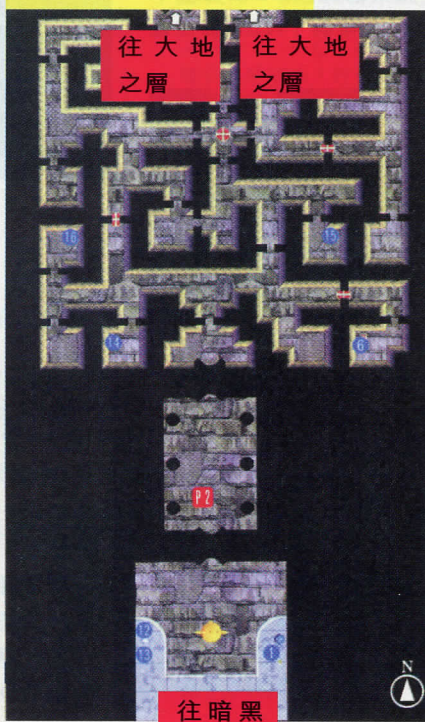
## 暗黑之層所得之寶物

- 1 金錢(小)
- 2 金錢(大)
- 3 秘技之種
- 4 噴射靴
- 5 守護之種
- 6 美麗的寶石
- 7 急救套裝
- 8 炎之護符
- 9 MONSTER之本3
- 10 鐵之鞭
- 11 忍耐之合桃
- 12 魔導之長袍
- 13 屠龍劍
- 14 石板2
- 15 盒帶1
- 16 速攻之種
- 17 走力之種
- 18 轟擊之斧
- 19 MONSTER之本6
- 20 信賴之絆
- 21 虹色之花

## 回廊



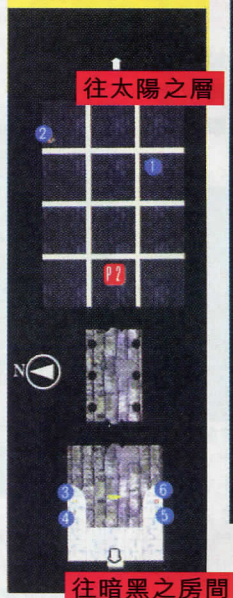
## 太陽之層



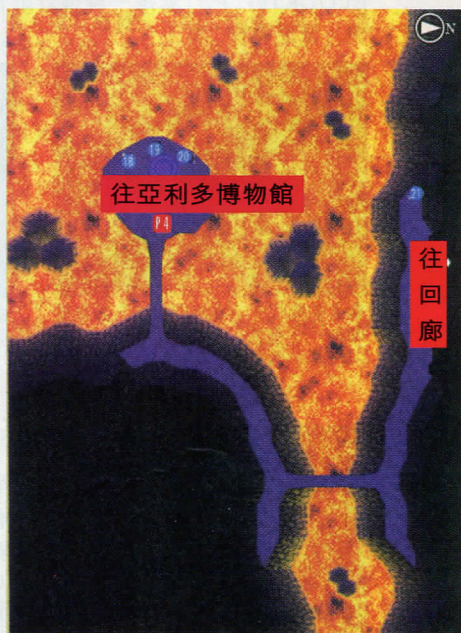
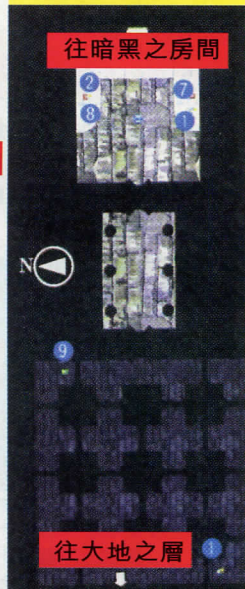
## 暗黑之房間



## 月之層



## 星之層



## 溶岩之谷



## 軍基地

神神化化的加拉魯軍三人娘再次出場，她們更不斷設下陷阱對付主角，此外玩者又要面對一隻又一隻的波士級敵人，不儲蓄經驗值昇LV不行啊！

### CHECK POINT 1 突破暴走戰車陣

在入口的廣場那狹小的畫面中，有暴走中的戰車會在走來走去。此外，廣場中的「石板6」暫時未能取得，當完成迷宮出來後才可取得。



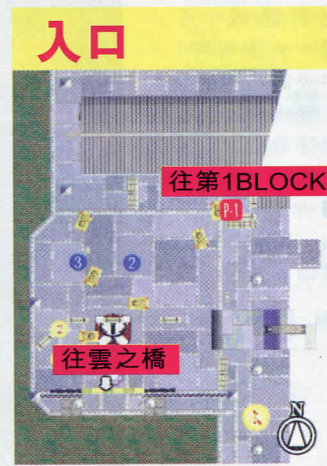
■解決全個迷宮後才回來取 ITEM

### CHECK POINT 2 泰先生再次出現

在本篇前段曾經出現的泰先生，以泰軍曹的身份再次復活！他不但懂得全體攻擊，各種魔法攻擊亦很麻煩。



■防禦和回復是此戰最重要的事



### CHECK POINT 3 請切換視點

在「P3」的地方，有很多被隱藏起來的ITEM，例如圖中BLOCK1的「P3」就是一個很好的例子了…確認了ITEM的位置後，就要連接C擊了。



■看來雖然沒有甚麼特別，不過只要轉換一下視點…



■這個陷阱果然是十分難發現，必須要轉換視點啊！

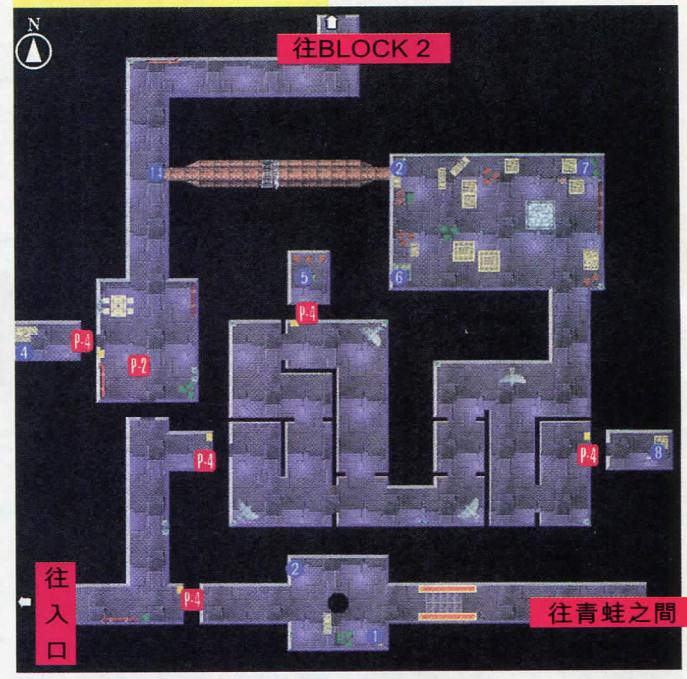
### CHECK POINT 4 開不到的門就要用卡



■有許多以卡打開的門是十分隱蔽的，好好調查吧！

有一些門沒有鎖匙是無法打開的，而打開它們的鎖匙就是打敗敵人波士時取得的卡片了，當你成功戰勝泰軍曹、三人娘等人之後，便可以深入迷宮內部了。

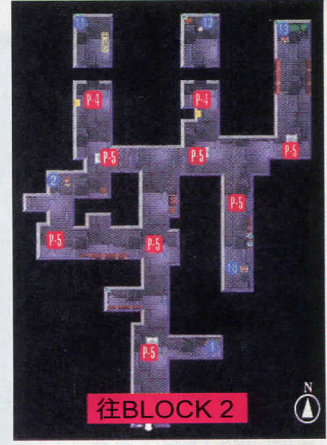
## BLOCK 1



## BLOCK 2



## 沙漠之月房間

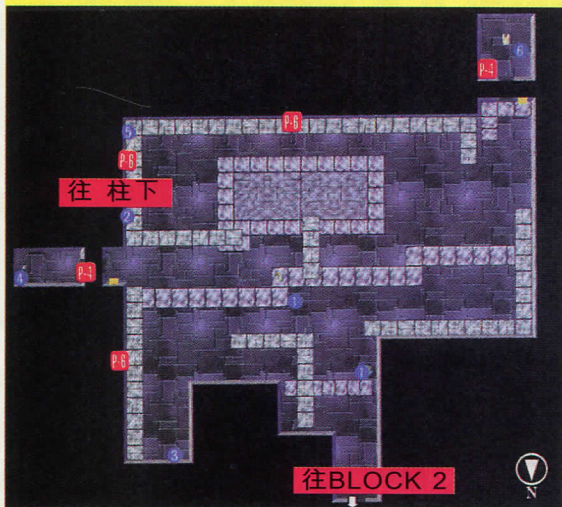


### 入口至沙漠之花房間所得之寶物

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1 金錢(小)      | 8 駕駛員頭盔   |
| 2 金錢(大)      | 9 光榮之証    |
| 3 石板6        | 10 萬能藥    |
| 4 拳擊靴        | 11 FILE 5 |
| 5 MONSTER之本7 | 12 軍帽     |
| 6 力之果實       | 13 戰鬥裝    |
| 7 影子DARTS    | 14 遊戲金幣   |



## 雷電之星房間



## 血玫瑰之房間



## 三個房間的攻略法

在沙漠之月房間、雷電之星房間、血玫瑰之房間中，三人娘一早已準備了大量陷阱對付祖迪，在此為大家一一簡單介紹陷阱的內容，好讓各位能小心防範。

### CHECK POINT 5 沙漠之月房間

這房間的陷阱是爆彈，看到本文的地圖應該已知道它們出現的位置，只要小心行動，看準機會按B掣跑走即可。

### CHECK POINT 6 雷電之星房間

在P6三個狹窄的位置會突然出現巨型的紙扇，只要不急行動通常都可以安全通過。方法是不時轉換視點，看準機會便以DASH通過。



■ 在紙扇前靜靜等待



■ 之後馬上以DASH通過

### CHECK POINT 8 與巴魯將軍父子對壘

GRANDIA D.C果然是超越原作時空的作品，曾經反目成仇、互相對抗的巴魯和梅靈竟然會在最後的房間中等待祖迪！攻擊的任務交給祖迪，而兩女就負責回復和狀態強化，由於二人的魔法攻擊十分之強，而且速度又快，要好好看清敵人的情況以連招CANCEL對手的攻擊才有勝望啊！



■ 對美奧的戰鬥，盡快用全體攻擊對付她和其手下們吧！

### CHECK POINT 7 血玫瑰之房間

主要是避開不斷移動的巨型搖搖，要好好利用地型的高低差。但是搖搖的確行難應付，相信多少也會受到少許損傷，要帶備適量的回復用品啊！



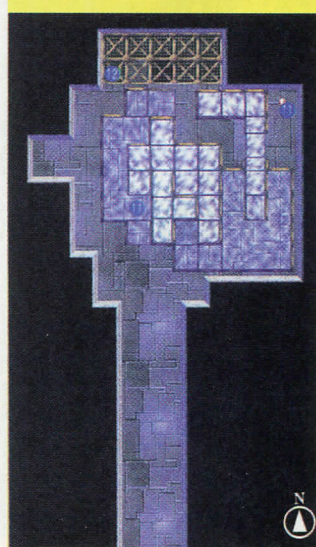
■ 與波士娜娜戰鬥之前，要先回復啊！

## 將官之房間



■ 利用低位避過搖搖吧！

## 青蛙之房間



### 雷電之星房間至將官之房間所得的寶物

- 1 金錢(小)
- 2 金錢(大)
- 3 生命之果實
- 4 奇蹟飲品
- 5 連續玉
- 6 石版3
- 7 鈦金屬盾
- 8 磁碟片
- 9 娜娜的皮鞭
- 10 遊戲金幣3
- 11 美麗的寶石
- 12 MONSTER之本8

《待續》



# FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

這個以700萬銷量為目標的RPG超大作，自5月15日的「Final Fantasy VIII發表會」之後，便陸續有新消息向外公佈，這次我們將會介紹遊戲中的故事背景及世界觀。

## 故事背景

與以往《F.F.》系列的作品一樣，今作也是一個完全獨立的故事，而《F.F.VIII》的故事背景發生在兩位主角 SQUALL LEONHART (男主角) 及 LAGUMA LOIRE (女主角) 的世界之間，雖然詳細內容仍然未明，但由於故事是以近代時期作背景，因此玩起來時的親切感及投入感將會比《F.F.VII》更高。



## 世界觀

《F.F.VIII》的世界與現實世界可謂非常相似，那裡同樣有海洋、天空、森林及大地，而且世界內能同時擁有天然景物如樹木、沙漠及山丘等與人工建築物如公園、酒店、塔城及海港等，但人工建築物的比例遠比天然景物為多，或許遊戲的故事內容會牽涉到現今的環境問題。



## 魔法系統仍然健在！

雖然遊戲的時代轉變了，但魔法系統卻仍然健在，屬性方面則分為回復、炎、冰及雷四大類，但關於魔法的詳細內容，仍有待進一步的公佈。



© SQUARE

# THE KING OF FIGHTERS 京

## THE KING OF FIGHTERS



製造商... SNK  
 容量... CD-ROM  
 AVG MEM  
 發售日... 夏季  
 售價... 5,800Yen



這個遊戲可說是集合了KOF系列的人氣角色而成，遊戲改以AVG類型掛帥，希望能給予大家一個與別不同的感覺，這次我們將會為大家公開這遊戲的故事內容。

## 基本移動

遊戲的基本流程是控制角色在地圖上移動，當中有機會遇上各種各樣的事件，故事發生在KING OF FIGHTERS大會舉行前31日開始，遊戲的主角草薙京需在大會舉前的有限日子裡，到處尋找拍檔參加大會。



## 三個章詳

在遊戲開始之前，將會有一段序幕，而在序幕過後，玩者便需選擇章詳了，遊戲一共設有三個章詳，分別是「日本編」、「亞洲編」及「美國編」，玩者在不同章詳的故事中有機會遇上不同的同伴，從而影響參賽組合的陣容，據現時所知，神樂千鶴將會於「日本編」中登場，TERRY BOGARD將於「美國編」中出現，而龍虎之拳的角色將於「亞洲編」出現。



## 好感度能影響組合

玩者在遊戲中將會遇上大量對話，而在對話中將有很多「選擇肢」，而玩者所選擇的答案將有機會增加該角對京的好感度，從而影響故事的發展及最終章的組合。



© SNK 1998 © YUMEKOBO



# RADIANT SILVERGUN

這個移植自業務用的射擊遊戲，由於業務用版本是以ST-V基板開發，因此SS版的移植度相信不會令大家失望。此遊戲的特點是玩者戰機共有七種武器可以使用，而且設有升級系統，隨著等級的提升，武器的威力也會隨之增強。SS版主要由兩大部份組成，其中ARCADE MODE是把業務用版本完全移植，而SATURN MODE則會加入一些新的STAGE及新BOSS角色。此外SS版在OPENING及ENDING時更設有動畫播片。



© TREASURE/ESP

SS

製造商：TREASURE  
 容量：CD-ROM  
 STG MEM

發售日：7月29日  
 售價：5,800Yen

# Epica Stella

這個S.RPG遊戲，其戰鬥系統可謂和同類型作品有明顯分別，一般的S.RPG遊戲，其戰鬥重點大多也放於戰事之上，但在這個遊戲中，玩者在戰鬥前的準備功夫亦相當重要，玩者若要取得優勢，便必需善加利用戰前的「作戰會議」，預先看看戰鬥環境及看看其他隊員對戰略的意見，其次是到商店購買強化部件來增加戰鬥力，跟著是按各人的能力值及性格，從而配上適當的部件及戰術。



© HUMAN 1998

PlayStation

製造商：HUMAN  
 容量：CD-ROM  
 S.RPG MEM

發售日：7月  
 售價：5,800Yen

# 齊來做日本代表隊監督！ 世界首個足球RPG

這個世界上首個以足球為題材的RPG遊戲，最近又有新消息外向公佈，便是遊戲設有投資系統，而投資項目包括提升球員能力的「技術投資」及提高入場人數的「人氣投資」，為了令提升國家的足球水平及提起國人對足球興趣，這兩個投資項目可謂非常重要，此外遊戲和《J.LEAGUE創造職業球會2》一樣，當比賽中入球時，將會有REPLAY重播剛才的入球片段，而在比賽後更會有新聞報導，但主持人則只得一名女新聞報導員了。



© JFA © SEGA/RYUTAROU KANNO/ENIX

SS

製造商：SEGA/ENIX  
 容量：CD-ROM  
 RPG MEM

發售日：6月25日  
 售價：6,800Yen

# WORLD CUP'98 FRANCE ~ Road to Win ~

這是SATURN今夏唯一為世界盃而推出的足球遊戲，此作每次的OPENING MOVIE也非常突出，今作也絕不例外，今作收錄了一些日本隊於世界盃外圍賽的紀錄及片段作此段DEMO，遊戲模式方面，則增加了一個世界盃外圍賽附加賽的模式，在這模式裡，玩者將可嘗嘗日本對伊朗這場重要賽事。球員名字方面，除日本隊球員以實名登場外，其他國家的球員將會以假名代替。



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

SS

製造商：SEGA  
 容量：CD-ROM  
 SPG MPLY

發售日：6月11日  
 售價：5,800Yen

# 精靈召喚

## ~Princess of Darkness~

《精靈召喚~Princess of Darkness~》是一個由出色劇情及華麗的動畫播片組成的S.RPG遊戲，遊戲內容講述玩者為一名王子，與五位以大自然為元素的精靈共同對抗魔王的戀愛故事。戰鬥系統方面，遊戲的戰鬥系統採用回合制，而且非常重視戰略的運用，此外遊戲中更設有一項獨特的系統，此系統令角色的行動次數產生變化，而玩者在戰鬥時的行動及戰鬥結果皆會影響精靈對玩者的好感。



© 1998 Shoelisha Co.,Ltd.

PlayStation

製造商：翔友社  
 容量：CD-ROM  
 S.RPG MEM

發售日：6月25日  
 售價：5,800Yen

# FRIENDS

## ~青春的光輝~

這個移植自電腦版的冒險遊戲，最近正式宣佈將會對應擴張RAM卡及4MB RAM卡，由於遊戲資料可作預先儲存，令遊戲進行時的速度大大提升，據稱使用RAM卡後速度提升了約25%。遊戲內容方面，除了把電腦版完全移植外，這次的SS版更會加入一些原創的CG泳照及場面。遊戲流程方面則主要分成早上、黃昏及晚上三段時間，其中早上及晚上可讓玩者自由活動，而在黃昏時，玩者則需同伴進行雜談，藉以加深雙方的了解。



© フェアリーテール/NEC INTER CHANNEL

SS

製造商：NEC INTER CHANNEL  
 容量：CD-ROM  
 AVG MEM

發售日：夏季  
 售價：未定



這一隻著名的育成賽馬遊戲終於決定推出續集了，在上一集裡其極具真實感的玩法與及系統曾令大家愛不惜手，今次推出續集當然會將遊戲的畫面與及系統大為強化。在遊戲中玩者扮演一名馬場的管理人，每天面對各種大大少少的牧場事務，例如賽馬的培養與及進行比賽，令牧場的知名度提高，如果擔心自己一個人應付不來，你亦可僱用秘書協助自己，絕對是一個像真度非常高的模擬遊戲。



## 選擇角色

在上一集裡玩者所扮演的管理人只能僱用一名秘書，但在今集裡秘書的數目會增加至四名，玩者可從多名應徵者中，選擇出適合自己經營風格的人作為秘書，令他們成為玩者的左右手。而除了秘書外，玩者亦能選擇自己喜歡的管理人樣貌，令牧場不斷壯大起來。



# Breeding Stud 2

## 馬的買與賣

在一個模擬育成賽馬遊戲中，除了培育出一流的名種馬外，最重要的就是要以出色的經營手法令牧場不斷的擴充，但如果牧場開始衰落，玩者便要購買一些年青而又具潛質的賽馬了，這樣當賽馬開始受人注目時它的價格亦會不斷的提高，而牧場亦會繼續擴充起來，在今集裡面賽馬的買入與賣出的情況及畫面均會和現實的十分接近，令玩者完全感受到培育賽馬的艱難與成就感。



© 1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

# MERRIMENT CARRYING CARAVAN

這個遊戲集育成與運輸於一身，玩者飾演一名擁有四個女兒的運輸商人，除了要在限定的時間之內，提高自己運輸公司的業績外，更要養育四名沒有母親的女

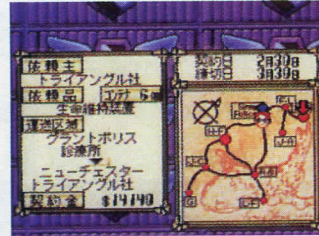


兒，要同時兼顧兩方面絕對令人感到為人父親的煩惱呢！



## 商業要素

既然擁有自己的生意，自然少不了有商業對手的出現，遊戲中除了玩者的運輸公司外，更會有其它的運輸公司存在，它們會和玩者「爭生意」，令自己公司的業績降低，解除方法就是將現時



的任務好好辦妥，這樣便會令公司的知名度提高，這樣便能吸引更多的生意。除了業務上的對手外，玩者在進行運輸時更可能會遇上海盜的襲擊，所以玩者在進行運輸之前，需要替運郵船上裝備武器，這樣便能防止海盜將船上所有物品奪去。

## 分身有術

之前亦曾經提及玩者除了經營生意外更要照顧四名女兒，但是要兩者兼顧卻絕不容易，如果玩者只是集中照顧四名女兒，這樣便會令公司的業務日漸下降；但如果只理公司的生意，便會女兒和玩者之間的關係漸漸惡化，甚至會有離家出走這些事情發生，所以玩者一定要小心的分配公司與及女兒的時間，如果不是的話上述的情況會降臨在玩者身上啊！



© 1998 TENKY Co., Ltd. © 1998 Imagineer Co., Ltd.



# 新世紀EVANGELION EVA 與愉快的同伴們

在這個麻雀遊戲中，多個為人熟悉的動畫人物均會在這遊戲中出現，它們包括「新世紀EVANGELION」、「飛越巔峰」、「冒險少女娜汀亞」，這些人物均會在麻雀檯上和玩者一較高下，在故事模式中每一名角色均會有其不同的故事，隨著遊戲的勝負故事的發展亦會有所改變，而且更會出現在原作中沒有的原創劇情，各角色未為人熟悉的一面均有可能在這裡看見，如果閣下是這些動畫的FANS，這個遊戲便絕對不要錯過了。



© GAINAX/Project Eva · テレビ東京 © 1998 NHK · 総合ビジョン · TOHO BANDAI · VICTOR · GAINAX © 1998 GAINAX

PlayStation

製造商：GAINAX發售日：7月28日  
售價：6800Yen 容量：CD-ROM  
TAB MEM

# 魔法使用方法

這個動作RPG是需要玩者以不斷學習魔法使為目的，進行冒險，而學習魔法的方法首先就是要到老師處了解學習的魔法，然後便要在地圖上四處移動，搜集材料，之後便要到資料庫參考魔法合成的材料與方法，最後便開始進行調製，成功的話便能學成魔法，當學識了一定的魔法後便要到魔法大會進行表演，如果表演良好的話便能取得「大魔法使」的資格。



© TGL 1997/1998

SS

製造商：TGL 發售日：8月  
售價：未定 容量：CD-ROM  
ARPG MEM

COMING UP

# 貓的名字是KA · N · KE · I

這是一隻十分特別的模擬戀愛遊戲，遊戲中的主角是一名高中二年級學生，有一日在街上拾得一顆十分奇特的石頭，忽然之間一名女子在主角的眼前出現，告知主角手中所持的石頭名為貓眼石，這石頭擁有令人自由變成貓的能力，但是主角必定要在拾得這石頭後的七十四日後「轉手」，如果不是的話恐怖的事便會降臨在主角身上，而玩者便在這七十四日中，利用貓眼石找出自己喜歡的女子，與及將這石頭轉手的方法。



© 1998 Victor Interactive Software Inc.

PlayStation

製造商：VICTOR SOFT 發售日：未定  
售價：未定 容量：CD-ROM  
SLG MEM

# MAGICAL MEDICAL

在這遊戲中玩者所操縱的是一名被譽為「史上最細」的英雄，玩者需要控制主角進入人體的內部，對一種未知的病原體「X」進行清除的工作。遊戲中玩者要利用維他命與及酵素合成的特殊藥物將寄生在人類體內的邪惡細菌消滅，但不同的細菌只會對某種藥物產生反應，所以玩者一定要不斷調配出新的藥物，以消滅層出不窮的細菌，當將所有的細菌消滅後便可讓病人離開醫院，這亦是遊戲最主要目的。



© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

SS

製造商：KONAMI 發售日：8月6日  
售價：5800Yen 容量：CD-ROM  
RPG MEM

# 童夢之野望2

## ~THE RACE OF CHAMPIONS~

在上一集中曾以極真實的管理系統而大受歡迎的模擬遊戲，現在終於宣佈推出續集，在今集裡玩者依然是在車隊中扮演著工程師與及監督這兩個非常重要的職位，替所屬車隊的賽車行調校與及裝配，讓賽車在比賽時發揮最好的效果，以通過預選的資格，並且取得比賽的冠軍，在第二集裡遊戲對各方面的資料表達得更詳細，玩者要作多方面的考慮如過彎、入位等，這些都比上一集更講究，車隊能不能取勝便要靠你的管理技術了。

順位	車手	時間	圈數
1	DAVID	1:43.295	3.840
2	DAVID	1:44.015	1.361
3	DAVID	1:45.399	2.153
4	DAVID	1:45.558	2.323
5	DAVID	1:45.185	3.451
6	DAVID	1:45.391	3.155
7	DAVID	1:45.955	3.721
8	DAVID	1:47.099	3.864
9	DAVID	1:47.849	4.414



© DOMU/OUT BACK/OZ CLUB

PlayStation

製造商：OZ CLUB 發售日：98年9月  
售價：6800Yen 容量：CD-ROM  
SLG MEM

# ATSU NANJARIN

「NANJARIN」這名稱其實是指一些由宇宙人擁有的寶石，這些寶石能夠變成一些謎一般的生命體。在遊戲中玩者便要對這些謎之生命體進行培育，最初外星人只會給予三種寶石（小生物）讓玩者培養，但隨後數目會不斷增加，最多會增加至八隻每隻各有不同的形態。當這些寶石變成小生物時玩者便要開始細心的照顧，有時候玩者要給它們進食，但是食物的種類一定要細心選擇，如果一不小心，小生物便會生病，甚至有死的可能，所以要多多注意啊！



© 1998 to ONE co., Ltd.

SS

製造商：G1 發售日：6月17日  
售價：3900Yen 容量：CD-ROM  
SLG MEM





# ASTRASUPERSTARS



此遊戲由宣布製作到現在已差不多半年了，現在已經決定會有8位角色供玩者選擇，而大家也是來自不同的國家，背後都有著不同的故事。這遊戲除了會有一般格鬥遊戲的原素外，還加入了一些新原素，像玩者可以在空中進行格鬥，戰鬥前玩者會和電腦對話，而你要從三個答案中選取其中一個，選擇不同的答案會有不同的難易度。而此作也很適合一些初玩格鬥遊戲的朋友，因為這遊戲的操作十分簡單，如基本操作是六個拳腳掣，而同時按其中兩個掣便使出必殺技，連按可以使出連續技。

製作者商：SUNSOFT  
發售日：夏天  
價格：5800Yen  
容量：CD-ROM  
圖畫：CD-ROM



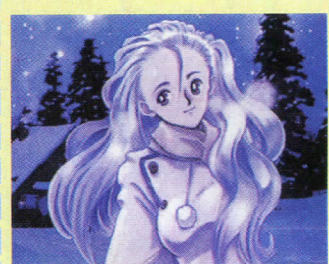
©1998 SUNSOFT



# PRINCESS MAKER 夢見妖精

這經典育成類遊戲系列的最新作，繼早前在PS登場後，今次終於都在SS上推出。此作的遊戲目標基本上和前作沒分別，也是要在女主角10歲至18歲這8年時間之內，提升她的能力值，令她成為王妃。在遊戲中玩者要替你的女兒安排工作和課堂，使他的能力值上升和替你賺得一些平時開支。另外，在遊戲中也會有一些特別事件出現，像女主角會在自由活動時買零食，使她的體重暴增，老師來到家做家訪，離家出走等事件發生。如果玩者喜歡玩育成遊戲或是此系列的擁躉，此作絕對不容錯過。

製作者商：GAINAX  
發售日：6月18日  
價格：5800Yen  
容量：CD-ROM



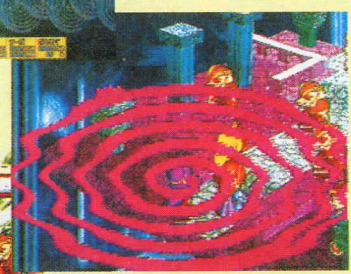
© 1997,1998 NINE LIVES Inc/© GAINAX



# SLAYERS ROYAL 2

這隻期待已久的RPG遊戲，現在的完成度已有60%，而今次就為大家介紹一下魔法。在Slayers的世界裡，魔法力量的性質和來源是分為三大類，分別是女巫和僧侶使用的「白魔法」，是用作催眠敵人和回復能源等之用。借助自然力量的「精靈魔法」，此魔法是分為地、水、火、風和精神系五種，每種也各有不同的屬性，互相克制著。最後是借助魔族力量的「黑魔法」，是主要用來作攻擊之用。另外在今集中，玩者可以在戰鬥時使用「AI設定」，讓電腦自動進行戰鬥。

製作者商：角川書店/ESP  
發售日：8月27日  
價格：6800Yen  
容量：CD-ROM



©神坂-あらいすみるい/角川書店/テレビ東京SOFTX紅丸/「スレイヤーズ」製作委員會  
©1998角川書店/ESP



# F-ZERO X

此作是91年在超級任天堂上發表過的賽車遊戲「F-ZERO」的續編，這次不但繼承了前作大受好評的要素，而且還加入了一些新原素，像可以四人同時進行遊戲及車輛和賽道是重新設計等，這也能大大增加了玩者的樂趣。此外，今集將會有30輛不同性能的汽車登場，而不同的汽車會適合不同的賽道，玩者也可自行調整引擎。不過，遊戲開始時只有六輛車供玩者選擇，如要使用其他隱藏車輛的話，玩者必須要滿足一定的條件才可。而遊戲模式共有五種，分別是格蘭坡治賽、練習賽、時間賽、死亡賽道和對戰。

製作者商：任天堂  
發售日：7月14日  
價格：5800Yen  
容量：128M



©1998 Nintendo



## 你對GAME PLUS新裝有何意見問卷調查

《GAME PLUS》終於一分为二，相信大家以後便可以得到更豐富及詳盡的遊戲及潮流偶像資訊了，為了今日後的《GAME PLUS》能更加切合大家需要，我們在是次改革的同時，亦再次舉行問卷調查，好讓我們清楚明白各位讀者的需要，希望大家能趁這最後機會表達你意見，令《GAME PLUS》能成為一本大家喜歡的綜合電子娛樂周刊。

※凡寄問卷來的讀者，皆有機會得到原裝遊戲乙隻（遊戲任意挑選），名額10名，若來信超過10封，得獎者將會以抽籤形式選出。  
(歡迎使用影印本)

姓名：\_\_\_\_\_

年齡：\_\_\_\_\_ 性別：\_\_\_\_\_ 身分證號碼：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

電話：\_\_\_\_\_ 職業：\_\_\_\_\_

## GAME PLUS 問卷調查

1. 你對一書兩冊後的GAME PLUS感到滿意嗎？

\_\_\_\_\_

2. 請你在下列三項中選一項表示你對本刊專欄的評價。

	滿意	普通	不滿意
攻略機動隊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
New Release	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
遊戲業界新紀元	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
讀者群英會	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G+Q&A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自說自話	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自投羅網	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coming Up	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
秘技密室	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
有辦你睇	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Schedule	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
遊戲中情局	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G+特稿	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
街機版	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
新作FLASH!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
爆料JUST GOSSIP!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation專頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G+講場	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G+研討會	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAME 1補習社	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAME PLUS買GAME優惠計劃	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CAPCOM快訊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
動漫新聞	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
電腦快車	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
點名介紹	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
偶像情報	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
偶像廊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
寫真館	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
視聽軟件	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
影評、碟評	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
流行特搜	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
玩具發燒友	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV RADAR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
睇星星	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. 你希望《遊樂誌》隨書附送那些贈品？

\_\_\_\_\_

4. 你認為本刊的頁數足夠嗎？若不足的話，請寫出你心目中的理想頁數。

GAME：\_\_\_\_\_ 頁  
潮流偶像：\_\_\_\_\_ 頁

5. 你認為一書兩冊後的GAME PLUS售價合理嗎？如不合理，請寫出你心目中的售價。（現在售價\$10）

\_\_\_\_\_

6. 你每天花多少時間於玩遊戲機？

7. 你喜歡玩哪類型的遊戲？（可選多項）

- ACT       戰略SLG       育成SLG  
 RPG       A.RPG       FIG  
 RAC       SPT       AVG  
 SOC       STG       PUZ  
 TAB

8. 你覺得GAME PLUS應該加強或加插的專欄是甚麼？

GAME：\_\_\_\_\_

潮流偶像：\_\_\_\_\_

9. 你覺得GAME PLUS應該刪除的專欄是甚麼？

GAME：\_\_\_\_\_

潮流偶像：\_\_\_\_\_

10. 除了玩遊戲機外，你還有甚麼興趣？

\_\_\_\_\_

11. 你還有閱讀其他雜誌嗎？如有的話，請寫上。

\_\_\_\_\_

12. 除了GAME之外，你還會花費金錢在甚麼地方？

\_\_\_\_\_

13. 你希望《點名介紹》介紹哪位日本偶像？

\_\_\_\_\_

14. 你還希望得到甚麼流行資訊？

\_\_\_\_\_

15. 你家中擁有多少部遊戲機嗎？請列出：

\_\_\_\_\_

16. 除了你自己外，你還會把《遊樂誌》借給他人傳閱嗎？

\_\_\_\_\_

17. 你從哪期開始購買《遊樂誌》？

\_\_\_\_\_

18. 你何時在市場購得《遊樂誌》？

星期二       星期三       星期四  
 其他

19. 請問你在哪裡購買《遊樂誌》？

報攤     GAME SHOP     其他（請列出）

20. 你覺得自己是一個怎樣的機迷？

瘋狂機迷     超級機迷     一般機迷     入門機迷

21. 你有否閱讀日本遊戲雜誌的習慣呢？

有（請寫出雜誌名稱）：\_\_\_\_\_

沒有

22. 你覺得現在市面的遊戲周刊各有甚麼優點及缺點，請列出：

GAME PLUS

優點：\_\_\_\_\_

缺點：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GAME PLAYERS MAGAZINE

優點：\_\_\_\_\_

缺點：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GAME WEEKLY

優點：\_\_\_\_\_

缺點：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GAMER

優點：\_\_\_\_\_

缺點：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GAME STATION

優點：\_\_\_\_\_

缺點：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

23. 若你要分配喜好程度，你會把這些遊戲雜誌排作甚麼位置呢？（1.為最喜歡）

( ) GAME PLUS  
( ) GAME PLAYER  
( ) GAME WEEKLY  
( ) GAMER  
( ) GAME STATION

請把這問卷調查填妥後寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，信封面請註明「你對G+新裝有何意見問卷調查」字樣。

※截止日期：98年6月12日

※公佈日期：98年6月26日



# 各位PlayStation Fans,

如果你還記得四月尾在旺角的"鐵拳3 擂台大賽"盛況, 如今烽煙已經蔓延至——獅城新加坡!

小弟五月廿九日去新加坡, 參與了這場擂台大賽。比賽在新加坡市中心 Bugis Junction 的 Parco 商場內舉行, 和香港最大分別是, 報名參加的英雄來自各個國家, 民族, 如大馬, 印尼(可能是剛巧走難落來!), 菲律賓等等的華人, 馬來人, 印度人等各色人種, 當然以新加坡人為主啦。其中不少人的職業是"NS",

點解? 小弟請教過當地人後, 才知道是 National Service(兵役) 咁解! 失敬, 當兵當然識打功夫啦! 雖然膚色國籍語言不同, 大家的溝通毫無問題, 因為手制無國界嘛! 至於比賽的精采篇段, 特別是搞笑故事, 容小弟賣個關子, 下回分解!

尖沙咀郵政信箱91582號每次收到很多朋友來信支持, 我們都有將其中的意見翻成日文, 直接給東京SCEI總部, 說不定, 你的來信會改變PlayStation 將來的方向戰略!

Akio Hong:

你好! 本人是一位足球迷, 對



PlayStation 推出的足球遊戲都很關心。本人覺得比較出色的Konami的J League實況Winning Eleven和EA的FIFA系列都沒有行貨, 所以令購買時都很困難。希望SCEH今後可以使機迷以方便及穩定的價格買到這些遊戲。

永遠支持正版的Chan Man Kit

Chan Man Kit君:

謝謝你的支持! 你所提到的遊戲都是很正的遊戲, 我們也很想推出。但是因為各種原因, 這次沒有行貨供應。在日本每個月都有八十個新遊戲, 在香港推出的行貨名單是SCEI的亞洲企劃部和我們SCEH共同商量後, 如果版權沒有問題, 就可以在港發售。以後我們會努力將最好的遊戲帶給各位忠心的香港PlayStation Fans, 各位也可以將心中不吐不快的批評, 意見告訴我們, 我們是十分樂意聽取! AKIO 如果您有任何意見, 歡迎寫信給我們。請寫信來: 尖沙咀郵政信箱91582號



Akio Hong (SCEH)



# GAME PLUS 買 GAME 優惠計劃

## 遊戲誌尊賣店

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

灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

TEL：23911067 或 28914448

※有效日期至98年6月12日止

※恕不接受影印本

※優惠遊戲數量有限，售完即止

※以上有顏色是新加進的遊戲或遊戲價錢經過更改，敬請留意

# 印花

GAME PLUS  
遊戲誌尊賣店  
有效日期至98年6月12日止

\* 鳴謝遊戲誌尊賣店

( 恕不接受影印本 )

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



\$350  
\$350  
\$480  
\$280  
\$180  
\$228  
\$350  
\$250  
\$90  
\$340  
\$450  
\$380  
\$380

## 優惠遊戲包括：

### PlayStation

KLAYMEN KLAYMEN  
BOMBERMAN WARS  
鐵拳3 (附有 DUAL SHOCK 手掣特別版)  
鐵拳3 (行貨版)  
SOUL EDGE  
黑色 DUAL SHOCK 手掣  
WONDER 3  
NOEL (日本版)  
XEVIIOUS 3D / G+  
《FINAL FANTASY V》  
《PARASITE EVE》  
《DEAD OR ALIVE》  
《心跳回憶 DRAMA SERIES V



### Sega Saturn

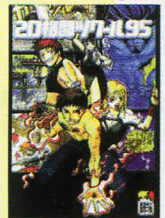
THE KING OF FIGHTERS'95 + 96 \$790  
櫻大戰 2 \$380  
THE KING OF FIGHTERS'97 (淨 GAME) \$320  
ENEMY ZERO (立體封面特別版) \$150  
PHANTASY STAR COLLECTION \$330  
VAMPIRE SAVIOR 連 4MB RAM CARD \$390  
DRAGON FORCE II \$280  
機動戰士 GUNDAM ~基利之野望~ \$320  
Airs Adventrue \$30  
《機動戰士高達 ~G CENTURYS~》 \$420  
《J.JEAGUE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

### WIN95

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

### 其他遊戲產品

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



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



# 自 投 羅 網

## 「自由講」如箭在弦，六月爆發

相信大家知道了在六月開始自由講將會重出江湖，而我們亦已經收到了很多讀者的投稿，在此特別多謝大家對「自投羅網」的支持。而自由畫方面在此特別呼籲大家，在你們將作品寄來時請勿把來信摺起來，因為這樣會令你們的作品不能刊登出來，請各位緊記。

### 投稿內容：

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

## 自由評

### PS《THE NEED FOR SPEED 3》

本人等了很久的《THE NEED FOR SPEED 3》終於在PS上推出了，於是本人立刻買了一隻回家玩，但是遊戲出來的質素卻很差，與同類賽車遊戲《GRAN TURISMO》相比，更是天淵之別，除了跑車外形不夠逼真外，與警車追逐碰撞時所產生的火花很假，沒有真實感，而且警車從四方八面攔截你的方法很離譜，除非轉換其他模式玩，否則你根本不能專心比賽，而最過份的是和對頭車碰撞太不合情理了，本人每次與對頭車碰撞時車子也是向上打筋斗，真是不知所謂，本人已對此GAME失去信心，奉勸各位不買也罷。

評分：4分  
讀者WAI

### PS《可變走攻 GUNBIKE》

這隻《可變走攻 GUNBIKE》又是SONY的作品，自《天誅》後，又一好玩、新奇的作品。這作品的機械人又可以三體變身，而且速度也很真實，又有像看日本卡通的感覺。

不過有好處，當然也有很多缺點，其一：經常有無聊的配音，畫面又暗，最差都是第三關的迷宮，唉！雖然是新作，但又是一隻差作！希望日後SONY用多點心機造GAME吧！

評分：7分  
讀者香港人

### PS《WORLD LEAGUE SOCCER》

未出這GAME時，本人認為它是一隻令我玩完又玩的足球遊戲。但買來之後，簡直撞鬼。遊戲畫面奇差；操作性更恐怖，球員可以自己飛出界；電腦又會無端端將波踢番去後面；而且又難入波；角度個個都唔好，根本睇唔到，再玩落去真係你會發癲。可以一句講晒——「垃圾」。但「垃圾」之中，也有一些好的東西，如流暢度好和製造球隊模式便是好的一面，但也不能挽回多大的分數。

評分：3分  
讀者大力水手

### PS《熱門小馬》

《熱門小馬》的主角——牧場王是一匹十分精靈活潑的馬，在多次遇上挫折中，不屈不服，使它成為一匹強勁的馬。我覺得這隻育成賽馬與其他育成賽馬不一，前者原本是改編自一本同名的漫畫，如果深愛這漫畫的人，一定會對這遊戲的主角及其他成員十分熟悉，給人一種歸屬感。除此之外，還有角色選擇，共有八位要員和特訓，而特訓共有五種。如能掌握這些特訓，不論強馬或是弱馬也能取得佳績，所以我很喜歡這隻遊戲！

評分：8分  
讀者熱門超人

### SS《SHINNING FORCE III SCENARIO 2~被狙擊之神子~》

本人於四月尾買了《SHINNING FORCE III》第一、二集。到現在已打到第二集。這隻GAME的好處是故事情節生動，可以隨時轉角度，立體效果也算不錯。而缺點就是HP太少，戰鬥時動作很慢和戰鬥時角色會起角，比不上PS的立體效果。這隻GAME亦算難打，不想死人亦很難，可能是本人打機很水皮，幸好可在教堂復活。總之，這隻GAME亦算是好玩的GAME，我現正期待這GAME的第三集的來臨，希望能在本年內出第三集。

評分：7分  
讀者盲炳

### PS《X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION》

我在玩過這隻GAME後，發覺在某幾方面強差人意，不及SS版那麼勁。這隻GAME LOAD碟時比SS版慢得多，SS版只須2-4秒，但PS版竟用上8-10秒。選人方面，雖然叫2對2，但其中一位只是「客串」一下，所以其實可算是1對1。而且這隻GAME在選人後LOAD碟時，只有被選人物的名字打出來，並沒有人物的圖像。不過，因為PS沒有4M RAM卡的原故，才会有以上的情況出現。另外，這GAME比SS版多了SUPER CANCEL及HYPER CANCEL，所以我給它6分。

評分：6分  
讀者KYC3G15吉日文平

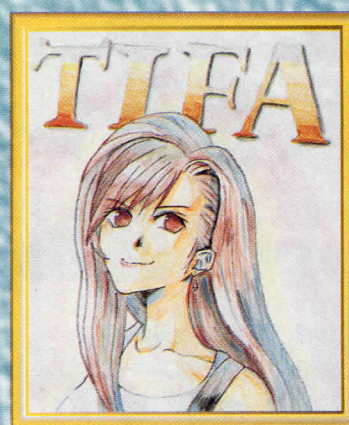




◆NG SIO PEK



◆C.S.C

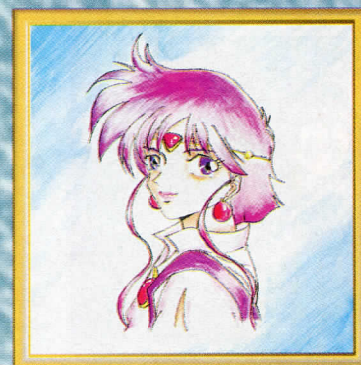


◆JANE

# 自由畫



◆張秉基



◆何振文



◆KAORU



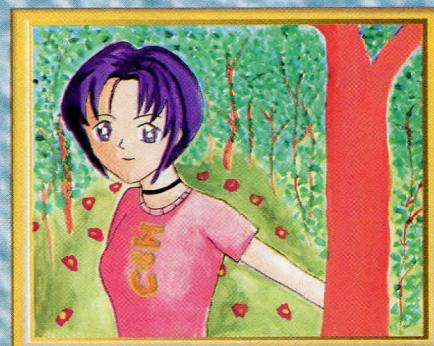
◆TONY CHAW



◆陳富宏



◆安格斯



◆CHAN CHAU YIN

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

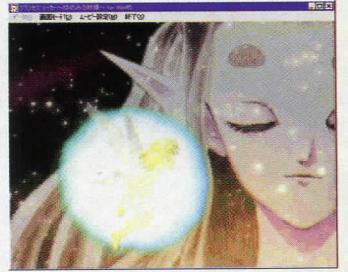


# 電腦快車



# PRINCESS MAKER 夢見妖精

## 做個好爸爸



### 育成經典

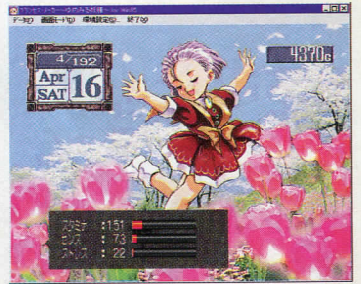
育成遊戲可算是近期較受大家歡迎的遊戲類別，其中的《美少女夢工場》更是當中的經典遊戲，而且也有一大班FANS支持，最新一集《PRINCESS MAKER夢見妖精》終於在Windows上和大家見面。

### 多姿多彩的生活

為了女兒可以健康成長，你便要好好安排她的生活時間表，時間表以2星期為一節，你可以安排她去當兼職或學習，過程會使女兒的各項能力值有所改變，你的女兒會變成一個怎樣的女兒也是由這些數字決定，所以要格外小心抉擇，你當然還要注意袋中的銀兩否足夠支持日常的生活。另一特別之處是你可以一口氣安排她在8年間共192節的活動，之後便可以放心看看結局如何。

### 小心選職業

遊戲一開始時，你當然是要輸入自己和女兒的名子、出生日期、血型一類的資料，其中父親(玩者)職業共六個不同的職業有供選擇，其中包括了商人、沒落貴族、引退騎士、苦行僧、江湖藝人、流浪者，選擇時大家要非常小心，因為不同的職業除了影響父親開始時可動用的金錢和跟著每年收入的多寡外，也會影響女兒最初的性格和基本能力值，對遊戲最終的結局有一定的影響。



### 結局多多

大家玩《美少女夢工場》的目的自然是要看看不同的結局，今次《夢見妖精》一定能夠滿足大家，因為今次的結局共有60個之多。當你完成一次遊戲後，更可以在相簿裡看看不同結局的畫面，各位父親大人，努力吧。



### 系統要求

- OS：日文版Windows95
- CPU：Pentium100Mhz以上(建議使用133Mhz以上)
- 記憶體：16MB以上(建議32MB以上)
- 顯示：16bit high color，640x480以上解像度。
- CD-ROM：2x以上(建議4x以上)
- 音效卡：對應Win95標準PCM音源
- 硬碟空間：約20MB以上空間





# 賽揚好用！K6-2 重正！

TEXT：怪物R (monster\_r@hotmail.com)

## 今次 Intel 又有排震！

Intel推出「賽揚」廉價版Pentium之後，香港竟然冇得賣。原因一字咁淺，因為「賽揚」真係不濟。如今AMD又推出K6-2(先前叫做K6-3D)，看看其性能同價錢，你不禁會問：「點解要買Pentium II呢？」

上個星期，AMD推出了他們認為是「鎮山之寶」的K6-2，雖然在結構上同以前的K6冇好大的分別，但賣點就同Intel的MMX一樣，加多21個新指令落K6上(正式名稱叫3D Now!)，加快執行立體圖像的性能。姑勿論是否快過Pentium II，以成本效益來講，K6真係優勝過Pentium II，一來唔需要換底板(除非你塊板好舊)，二來以低於Pentium II的價錢，有接近Pentium II的速度，絕對是抵。

先唔講咁多技術上的東西，以K6-2新的指令，的確可以加快執行立體圖像的速度(就如Intel所說的MMX一樣)，不過與MMX不同的地方是，3D Now!直接支援DirectX 6.0，而且連OpenGL都支援，咁即係話，除了遊戲之外，就連CAD/CAM軟件都可以有速度上的提升。

K6-2應該今個月有貨賣，不過小心Remark，因為暫時未有任何測試軟件可以Check到CPU裡面真係有新的21個指令。300MHz應該賣\$2500左右(非常合理的價錢，但要睇睇代理入貨之後的價錢先可以作準)，如果嫌貴都可以揀買266MHz，但就行唔到100MHz外頻，要用番66MHz，速度會打個折扣。

不過話時話，3D Now!是龍是蟲都要睇睇有貨賣之後的效果。因為現在同Socket 7的K6加上Voodoo 2玩遊戲，速度已經令人滿意非常。雖然加上3D Now!之後速度可以進一步提升，但多花二千元值得嗎？



## 數碼相機又進入另一個戰國時代

自從Olympus推出一部140萬Pixels的數碼相機之後，過百萬Pixel的數碼相機都紛紛出籠。先有Kodak的DC210，後有Fuji的FinePix 700，今次連相機老大哥Nikon都整部CoolPix 900出來，加上新進的Casio QV 5500，真係混亂到頂點，最弊的是它們的價錢都差不多(約在四千至六千之間)，要揀都唔知點算。

不過，要買數碼相機都有個Guideline可以跟的。第一，Pixels並非最重要，如果見過Sample的話，就會發現Fuji有150萬Pixels，但質素比Olympus的C-1400L差，可見最後儲存落RAM的檔案的好壞非常重要；第二，鏡頭質素都好重要，因為鏡片靚，設計好，影出來的影像都會逼真些，因此Nikon同Olympus的質素真係好些；第三，儲存用的RAM亦同樣重要，用Smart Media雖然體積細，但價錢就貴些；用Compact Flash價錢就平些少。雖然唔關圖像質素事，但10MB、8MB咁買，其實都幾貴，最慘的是得10MB、8MB，影幾張相就話「爆廠」，又唔似得用菲林咁通街有得賣，買得多又傷荷包，魚與熊掌不能兼得。

最後，用乜電池都好重要，用充電電池雖然可以慳錢，但玩完後唔可以通街又電，用AA電就唔同，通街買得到。

跟住哩幾條Guideline買機，唔知你揀中邊部機呢？





## 飛龍

得知近日《GAME PLUS》有輕微昇書之勢，這除了要多謝各位讀者捧場之外，其實亦要多謝一下《G+》一眾同事的努力，因為大家近日的鬥志都異常旺盛，「砌」出來的稿自然是更見活力，相信大家都會見到我們的努力，雖然仍未算最好，但只要我們有誠意+你們肯支持，我們自然會愈做愈好，永遠向前、永不停步……

舊日劇《理想之結婚》終於看完，果然十分好睇。這片和一般愛情掛帥的日劇有所不同，題材頗發人深省，打算結婚的男女一定要看看。

而在這劇中那飾演常盤貴子媽媽的那個中年女人，真名叫中村玉緒，此人有甚麼來頭？除知她演技了得、攪笑出色外，亦發現BANDAI的最新他媽哥治機原來就是以她為題材，這個最新品種名為「玉緒治TAMAOTCH」，玩的自然仍是培育，不過你所扮演的卻是她的經理人，目的是要把她培育成女明星。連他媽哥治亦要以她為題材，可能是她的形象夠親切攪笑過癮吧！這也可看到她在日本的受歡迎程度，而如果大家對這隻最新的「玉緒治TAMAOTCH」有興趣而又不大認識中村玉緒的話，便建議你們最好先看看《理想之結婚》，這樣玩起來便會更有投入感了。這個「玉緒治TAMAOTCH」4月下旬推出，1980日圓。



## Skin是堅少年之事件簿

其之一：最近買了吉川日奈的最新大碟，相當興奮！雖然她的歌藝就……，但是看樣子就已經足夠了！

其之二：A小姐好靚！（A小姐逼我寫嘍）

其之三：有朋友話我寫編者話偷懶！大佬呀！我咁多嘢要做，咁多嘢要跟，樣樣都要做到足，個編者話寫少啲字都話唔得？我又唔想成日講啲唔開心野、又唔想話影射呢個影射啲個、又唔想成日亂講廢話，咁偷懶啲都得掛！

## 眼看無聊的RAYRAY

- 哈哈，我已經連續四期第一個交《自說自話》，睇睇下次又係唔係我。
- 今個星期看了一齣戲，原本對片子有點期望，看過後才發覺只是鬧劇一場，快D回水呀！
- 最近和友人去打《時間危機第二集》，一口氣打爆機，過癮非常，雖然遊戲沒有過份美麗的畫面，但勝在遊戲系統帶來的遊戲性和新鮮感，唔知幾時可以再去爆多次機呢？
- 正所謂「合久必分，分久必合」，慢慢走著瞧吧。
- 剛剛看了一套記錄片，過後也令人感到一點點的無奈與無聊。
- 算吧，一覺醒來，地球仍會在軌道運行，想開點，專心面對新的一天來得有意義吧。

## 「松」頭說起松鼠

- ◆沒有狀態的加斯居尼簡直與一名「未修身」的普通球員沒有分別，從對摩洛哥比利時的比賽看來，英格蘭若沒有十足狀態的他，中前場的組織看來有點凌亂及無從入手啊！
- ◆想不到PS版的《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~World Cup France'98~》會如此出色，確實是一大驚喜！
- ◆時晴時雨的天氣真的令人感到無所適從。
- ◆筆者以往逢星期六及日皆會到球場踢足球，由於長期在太陽下暴曬的關係，因此皮膚總是黑黝黝的，但由於近大半年來已沒有這樣正常的運動，因此皮膚也開始變白，真的懷念以前的生活方式。
- ◆地獄生活式又要開始，不知自己能支持至何時呢？

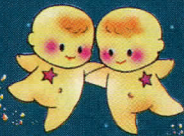


TEXT：魔太子



牡羊座  
21/3-19/4

有時候在與戀人拍拖時，不自覺的把日間的不快表露了出來，令對方感到頗為難受。



雙子座  
21/5-21/6

由於社交生活十分頻繁，使你失去了許多私人時間，有時實在令你感到疲憊不堪。



獅子座  
23/7-22/8

在工作上會有頗大的變動，只要你以不變應萬變，麻煩自然不會向你招手。

因為缺乏足夠的資料，使你的工作屢受阻延，這樣當然會事倍功半，要花上更多的時間去工作。



金牛座  
20/4-20/5

不要過於執著金錢上的問題，這樣會活得比較開心。要多一點關心自己的家人。



巨蟹座  
22/6-22/7

深懂相處之道，即使戀人有些小過失也懂得體諒，因此二人的關係相當融洽。



處女座  
23/8-22/9



## 打V.O.時特別精神的DIAS

- DAYTONA USA 2給我的第一個打擊終於出現了，看看賽道旁邊的風景，到底玩者是在一個怎樣的地方比賽呢？這不是SCUD RACE，世上真的是有叫DAYTONA的比賽，開發者應該在遊戲中好好地造一個真正賽車場的風景，如果理由是這樣才能表現MODEL 3的功能的話，我也無話可說。那麼，下一個我擔心的問題就是操控了。
- 500cc電單車賽的王者杜漢的鐵騎HONDA NSR 500終於宣佈推出模型，而且是由製造電單車模型十分出色的TAMIYA推出的，實在令我十分高興。多年前由於模型上的煙草商標誌問題，令很多比賽用的電單車也不能模型化，今次杜漢的鐵騎上由於沒有煙草商標誌，所以才能模型化。總言之，這模型一出我是一定買的。
- 上星期巧合地在電視看到酒井法子的新曲「橫顏」的PROMOTION VIDEO，而且第一時間錄下了。由於拍攝方式與上次的「淚色」差不多，所以相信攝影師是同一人。

## 肥肥肥肥肥四哥

- ◆ 食完飯後談食經，絕對是一大享受！
- ◆ 在看似高級的餐廳以\$15買來的一小件芝士蛋糕，竟比不上在超級市場以\$20買來整件的芝士蛋糕，真的無話可說……
- ◆ 我現在正全情投入《雙界儀》中，慘了！不知不覺竟成了正方形的信徒。
- ◆ 今期有點兒肥膩，都是就此打住了！

## 怪獸巴魯坦

- ◆ 好可惜上次對「港富」功虧一簣，只差一點兒就可擊出一支全壘打，希望今個星期六、日兩場比賽可以創佳績啦！
- ◆ 患傷風感冒真是一件痛苦到極點的事，各位讀者要好好保重身體，不要像巴魯坦般疏忽大意啊！
- ◆ 最近已開始有發胖跡象了。希望可以做到節制一點，一星期吃少過五包薯片啦！
- ◆ 野茂英野終於在美國大聯賽擊出第一支全壘打啦。MONO驚歲！MONO好瑣！

## 霸王丸

- ◆ 和維也納一同到信和中心買了十分多心愛的舊版CD，真的十分不錯，多謝維也納和在下一同看電影，因為實在很久沒有看過電影了。
- ◆ 今期的攻略同樣是由在下一名朋友所排，在這裡多謝一聲，而早期「TOMB RAIDER 2」攻略的排版阿星同樣十分多謝，因為回想起畫地圖真的十分吃力，遲點才請吃飯吧！
- ◆ 現在是一大清早的五時多，有點兒想睡，幸好已經把今期的工作完結。
- ◆ 身體一日比一日差勁，不知道究竟甚麼事（其實自己心知肚明）。
- ◆ 感覺開始有點混亂，而且開始對「信任」產生懷疑，真不知如何是好？
- ◆ 已失去六感的在下，希望能夠激發起最後一感：「友情」。

## CHITCHAT犬之介

- ◆ 最近買了不少VCD回家，其中有不少都是N年前的舊片，但是在觀影的過程中卻完全不覺悶，可見好的電影是不分年代的呢！
- ◆ 寫本文之時芝加哥及印第安納的最後一場還未開波，很久也沒有一個Series的季後賽是這樣的緊張了。
- ◆ 雖然筆者近年對於觀看足球比賽已沒有以往那麼熱衷，但隨著世界盃即張開鑼，自己也開始期待起來。

## Caesar大廝殺

- ◆ 本星期的生活可以說是非常平淡，沒甚麼特別事發生。
- ◆ 我已經有兩個多星期沒有看過戲了，不過近期真的沒有戲是我想看的，都是買些舊戲回家看實際些，剛剛我也買了隻《鰻魚》，希望放工後還有精神看就好了。
- ◆ 有結果了，現在是早上8時5分，我經已開始想睡了，不知要到那時才可以看呢！
- ◆ 四哥經已睡着了，但他還有很多稿未寫完，不知他何時才能睇出地家。



天秤座  
23/9-23/10

過於勉強自己去做一些不願意的事，只會是徒勞無功，應該經常保持著冷靜和沉著的態度。



射手座  
23/11-21/12

你的事業停滯不前，是因為你之前做錯了太多決定。由現在開始，你要謹慎行事。



水瓶座  
21/1-18/2

能夠確定一個明確的目標去努力，使你能更有效率去利用自己的時間，當然就可以事半功倍。



天蠍座  
24/10-22/11

在工作上與同事們有少許意見分歧，不要只懂埋怨別人，自己也應該檢討一下。

為了自己的將來而積極儲錢，只要有恆心的話，相信一定可以達成目標的。



山羊座  
22/12-20/1

工作比較空間，有時甚至呆坐在寫字樓中，沒有特別的事情去處理，令整個人也變得懶散起來。



雙魚座  
19/2-20/3





© 1998 JALECO LTD.

### 松鼠

又一個移植自 MODEL 2 基板的業務用遊戲，或許因為此作的業務用版本的質素只屬一般，因此 SS 版的效果也不是相差太遠，較意外的是爆山情況也並不嚴重，操作方面則算是中規中矩，而最有趣的相信要算是遊戲中那個模擬 24 小時比賽的遊戲模式，總括來說這算是一個不俗的賽車遊戲。

6分

### DIAS

這遊戲的街機版並不是很受歡迎的作品，現在移植到家用版當然也不會有多大期望。畫面粗糙是意料中事，而在操控方面，這遊戲很明顯沒有足夠車在地面行走的數據，車只會沿著地面行，不會因地面的起伏而令車有輕微彈跳的感覺。但我較喜歡遊戲中的 24hr RACE MODE，因為車要不時入油，而且損壞太嚴重便要退出比賽。

4分

### 飛龍

以 SS 的機能來造賽車有先天限制（多邊形少）相信大家都知道，而且最近推出的《SEGA TOURING CAR》亦太令人對 SS 賽車的表現大失信心，在這些不利因素下，反令對這個《GT 24》的印象大改，雖然畫面是粗、多邊形是少，但在要求不高的情況下反而覺得這 GAME 實在可以一玩。

6分

## GT 24

SSI/JALECO/RAC



© 1998 GAME ARTS/ESP

### 犬之介

這是利用了早前推出 SS 推出的大作的剩餘物資而成的一款遊戲。正所謂爛船也有三根釘，雖然玩者不能期望當中會有一些新的元素出現，但新描繪的迷宮，與及熟悉的系統相信會令擁躉們感到相當滿意。加上遊戲以低價格發售，所以這作品仍有一玩的價值。

6分

### 霸王丸

GRANDIADIGITALMUSEUM (SS) 這隻遊戲可說是早前《GRANDIA》的特別版，但千萬不要認為是好的表現，反而玩者會發覺遊戲中大部份的新元素大多都是前作的殘渣，可以說是頗為令人失望，唯獨是有玩開此遊戲的朋友可以購入此遊戲作為收藏或記念，當然不可不提的就是《GRANDIA》當然有遊戲的其吸引之處，若沒有玩過的話，不妨買來玩玩。

6分

### Caesar

此作的畫面質數和遊戲性依然不錯，不過就令人覺得有點舊酒新瓶的感覺。此作增添了一些新迷宮，而且基本操作和系統也沒有改變，有玩上集的人也會很快便熟習起來。另外，今次的售價也相當吸引，如果你是 GRANDIA 的 FANS，應該要買隻收藏。

6分

## GRANDIA ~DIGITAL MUSEUM~

SS/GAME ART/ETC



© 1998 KONAMI  
ALL RIGHTS RESERVED

### 松鼠

雖然遊戲沿用了去年推出的《實況 WINNING ELEVEN 3》作基本，但由於各方面的平衡（如操作、遊戲速度及難易度等）製作得相當出色，令遊戲有如脫胎換骨一般。令人驚喜的，是遊戲連某些球星的獨突之處也能中重現，令玩者一眼便能看出他是哪位球星，在這世界盃期間熱潮，這絕對是一個必玩之作。

8分

### RAY

四年一度的世界球將會在 6 月開波，不同名字的足遊戲也相繼推出，《WINNING ELEVEN 3》自然是其中的動作，今次球員的動作比先前兩集更加細緻和流暢，玩者更可以隨時改變戰術，令整場賽事的可觀性更高，就算你只是在旁觀看比賽，也會感到遊戲的逼力。最可惜遊戲中只有日本隊是「實名」出場，否則家可能更加投入。

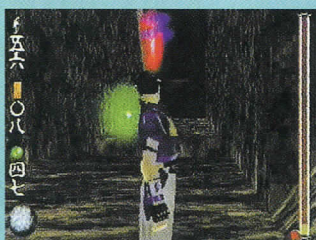
9分

### 四哥

舉出矚目的世界杯快將開始，各遊戲廠商都在這黃金時間推出足球遊戲，KONAMI 亦推出其《實況 WINNING ELEVEN 3》的世界杯版本，在今集中還者能夠控制的隊伍大大提升，而且戰術運用這方面亦比起上一集更講究，而最重要的，就是今集能夠提升遊戲本身的速度，令樂趣更，這遊戲可說是這段「黃金時期」中最好玩的一隻足球遊戲。

8分

## WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3 ~ World Cup France'98 ~ PS/KONAMI/SPT



© 1998 SQUARE/YUKE'S

### 飛龍

繼《GUN HAZARD》、《聖劍傳說》系列後，這是 SQUARE 最新的一隻動作 RPG，這次最大賣點相信在於人設方面，另外則在那五行相剋的遊戲系統方面，雖然日本人對五行的表達手法有點怪，但幸好遊戲玩下去也有不俗的遊戲性。不過在遊戲的畫面方面卻實在是比較粗糙，而且視點的轉換亦不大親切，增加了玩這 GAME 的難度。

7分

### 四哥

這個遊戲是由著名廠商 SQUARE 製作，所以一開始我對這遊戲已有一定期待，遊戲以科幻動作為主，玩者需要控制角色在充滿敵人的空間移動，而玩者亦可利用一些特殊的攻擊對付敵人，在遊戲系統方面屬性的系統令人覺得有點兒混亂，而在畫面方面角色的動作亦十分滿意，是近期高水準的作品。

8分

### 霸王丸

令人期待的 SQUARE 名作，遊戲中的故事性雖未見突出，但遊戲性質在整體上感覺不錯，而且更有超高水準的人物設定，絕對是吸引玩者購買此遊戲的來源，而遊戲中的五行屬性雖感覺有點混亂，但相信在理解後會增加遊戲的可玩性，同樣是遊戲的一大賣點，唯獨是遊戲中的自由度過高，時常使玩者失去正確的目標，整體而言是一隻必玩之作。

7分

## 雙界儀

PS/SQUARE/ACT





© TITUS-1997/TAITO CORP.

### 飛龍

這 GAME 其實是美版 GAME 《林保堅尼 64》的日本版，但和美版卻有所不同，如畫面對白改為日文，不過遊戲依然保持其高水準。這 GAME 在流暢度及速度感方面均有不俗的表現，而且路面的貼圖亦造得非常逼真，只可惜道路兩旁的背景卻有點假，而且亦很單調，變化不夠，不過也尚算可以接受。若未買美版可以考慮購買，若買了美版則可以不買。

6分

### DIAS

這是個不錯的賽車遊戲，但玩者只能駕駛林寶堅尼一款車，總覺得是單調了一點。畫面和速度感也算 OK，而且賽道設計也很特別，如果背景能再加多些像真的東西襯托一下，相信畫面的豐富程度會大增。這遊戲用 ANALOGUE 來控制時覺得太過敏，但又不能改用十字掣，所以令人十分頭痛。

5分

### RAY

雖然遊戲是早前推出過《林保堅尼賽車》的日本版，但今次也有作出些少調整。遊戲的畫面非常暢順，背景也相當像真，不過感覺面總是未夠豐富。雖然遊戲在處理賽車在道路的反響非常真實，但車賽浮在路上的感覺還是一樣。另外如果遊戲的車款可以更多的話便會更理想吧。

7分

## SUPER SPEED RACE 64

N64/TAITO/RAC



© SNK 1997

© 1993-1998

Sony Computer Entertainment Inc.

### 飛龍

又是拳皇 97，不過這一次卻是 PS 版，平面機能明顯不夠世嘉強的 PS，移植水準不及是早已心中有數的，所以 PS 版出來的效果並沒有叫我太失望，只是 PS 始終 RAM 不太夠，而 K.O.F. 系列又是出名食 RAM 食得利害的遊戲，所以動作格數不夠是必然的了，幸好玩下去並未太過影響遊戲性，不過有時候便不免有點兒拖慢、遲緩的動作，但整體來說還算可以一玩。

6分

### 松鼠

玩過去年 PS 版的《KOF'96》之後，本對這次的《KOF'97》也不大看好，但經過一輪試玩之後，發覺又並非如想像中般差，移植度可說合格而已。讀碟速度方面則尚可接受，而角色偷格的問題當然是不能幸免的，但由於遊戲內有《KOF京》的預告片段及可使用最終首腦等新要素，因此仍有一定的吸引力。

6分

### 四哥

這個推出已有一年多但仍大受機迷歡迎的格鬥遊戲，現在終於移植至 PS 上了，相比起 SS 版，PS 版明顯差出很多（以 PS 機能來說這個是當然的），角色的動作明顯有偷格的現象，動作亦比起 SS 版來得慢，而重令人頭痛的，就是其讀碟的時間十分之長，在此呼籲大家如果有 SS 的機迷還是玩回 SS 版的《K.O.F.'97》好過。

5分

## THE KING OF FIGHTERS'97

PS/SNK/FIG



© 1998 HASBRO Interactive

### RAY

相信大家必會玩過板圖遊戲《戰國風雲》，這個可以和大富翁齊名的遊戲終於可以在 PS 上玩到，最大的好處是可以隨時自己開 GAME 玩一玩，不用等齊一大伙人玩，可算是其最大的好處。遊戲除了元祖擲骰仔的玩法之外，也加入了全新的玩法，不過可能棋例變得複雜的關係，卻失要了一種爽快的感覺。

7分



© 1998 MACHIRUDA. ALL rights reserved

### 松鼠

一個集動作遊戲與波子機遊戲與一身的作品，玩者在遊戲中除了要將彈珠不斷往上方彈外，還需要迴避畫面中的陷阱及利用彈珠來攻擊敵人，由於需同時顧兩樣東西，因此玩時的確非常緊張刺激。雖然概念新鮮，但筆者對於畫面卻感到古怪，若不是使用這些東西作遊戲背景，相信遊戲會更加有趣。

5分

## RISK

PS/HASBRO/SLG

## PARANOIA SCAPE

PS/ MACHIRUDA /ETC

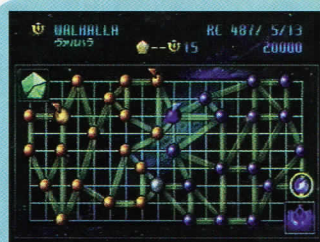


© 1998 IMADIO

### 犬之介

這遊戲只是早前曾在 PS 推出的移植版，在內容上除了多了一個泳衣模式之外便沒有甚麼新鮮之處。以這類以美少女作招徠的遊戲而言，不太漂亮的人物設計已是其一大敗筆。而且遊戲的玩法也過於單調，事件的插畫亦並不特別，所以喜愛美少女遊戲的玩者大可省點時間了。

5分



© 1998 YOSHIKI TANAKA TKKW  
© 1998 TOKUMA SHOTEN CO.,LTD  
Micro Vision MECHANIC DESING  
© 1998 NAUYUKI KATHO

### 犬之介

這作品已推出過無數的版本，但多數的玩者對於這系列遊戲的印象都是一般而矣。其中最大的原因，除了是遊戲的系統一般比較複雜外，那龐大的原著故事也令人有一點透不過氣的感覺。而今次的這個版本，系統上已作了一定的簡化，而且戰鬥的部份更是精粹所在，令一向沒有玩開這系列的筆者，也對這作品甚為欣賞。

7分

## 銀河少女警察 Re-inforce

SS/IMADIO/SLG

## 銀河英雄傳說

PS/ 德間書店 /SLG





© 1998 KSS

### 犬之介

這款遊戲在個人電腦上可是兒童不宜的，但在這 SS 版中當然沒有了那些過激的場面了。而單以遊戲性而言，這作品還算是過得去，令它不致成為純為酒鹽花之作。雖然如此，這也不表示遊戲的模擬部份做得十分出色，除了變化不大這個原因外，在無人島上的生活也實在是過於簡單了。

5分

## 無人島物語R ~ 二人的愛之島 ~

SSI/KSSI/AVG



© Victor Interactive Software Inc.

### DIAS

畫面令人感覺賽道十分廣闊，但實際玩時必須要利用整條路面的闊度才能以高速滑下。但由於速度感不足的關係，即使由斜坡滑下，玩者也感受不到那種急速的感覺，唯一能感到自己是快速滑下的時候是令畫面中的人物彎下身軀的時候。總括而言，這遊戲的刺激感只是一般。

4分

## DOWNHILL SNOW

PS/PACK IN SOFT/SPT



© Crystal Dynamics 1997  
ALL RIGHTS Reserved.  
© BANDAI 1998

### Caesar

此遊戲的玩法真的較為沉悶，雖然遊戲中用上大量 CG，但質數並不是太高，而且我個人認為此作非常似 SEGA 的 Nights，無論概念或是遊戲玩法都很相似，不過是可玩性較低的版本。如果沒有玩過 Night 的朋友，也可以玩玩這遊戲，玩過 Night 的朋不，此作不玩也罷。

4分

## MIRACLE JUMPERS

PS/BANDAI/ACT



© 1998 SETA CORPORATION  
© 1998 NASA CORPORATION

### Caesar

這隻哥爾夫球遊戲的真實程度不錯，因為在遊戲的球場是與日本現有的球場一樣。另外，這遊戲的畫面質素也不錯，而且各項資料也相當詳細，的而且確是比一般的哥爾夫球遊戲高質素。而在操控性方面也很簡單易明，一般玩家也不會感到困難。

6分

## PERFECT GOLF

PS/SETA/SPT



© PANTHER SOFTWARE INC.

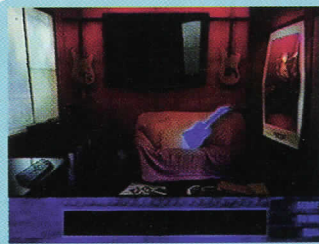
### Caesar

玩這遊戲時，我好像回到以前，因為此作給我的感覺是很像以前的動作遊戲。雖然說是很像以前的動作遊戲，但可玩性一點也不低，所以一隻遊戲就算簡單單單，沒有華麗的 CG 動畫，也可以很好玩。如果你是很喜歡以前的動作遊戲的話，此作絕對可以滿足你。

7分

## KITCHEN PANK

PS/PANTHER SOFTWARE/ACT



© 1998 Virtual Music Entertainment, Inc.

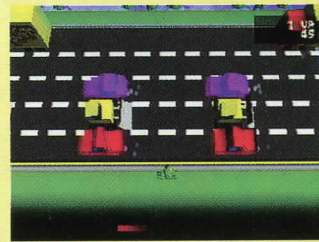
### 四哥

在我最初接觸這遊戲時，還對它抱有十分的期待，以為可以特殊的操縱器，彈奏出不同的音樂，但一玩過後我對此遊戲完全失望，遊戲的內容十分單調，而那個操作器最多只能彈出兩種的音色，最差的就是竟然找一個「樣衰衰」的人來當主角，我玩了十五分鐘便已支持不住了，情願玩其他遊戲好過。

3分

## STOLEN SONG

PS/SCE/ETC



© 1981 KONAMI. All Rights Reserved.  
© 1997 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.

### 霸王丸

一隻早前曾經推出過的動作遊戲（如今以日版再度推出），而且可說是比較老一輩的動作遊戲，雖然遊戲比較舊，但可玩程度絕不比一般遊戲為差，而主要的項目以「青蛙過河」為主，在經過變化後更可選擇多個不同的場地（例如跳河和在高空跳飛機等等），還有可以一次過供四人同玩，絕對增加可玩性，是一隻可以一玩之作。

5分

## FROGGER

PS / KONAMI / ACT



© 1992 GAME ARTS  
© 1996 角川書店/GAME ARTS/JAM  
© 1998 角川書店/ESP/GAME ARTS

### 霸王丸

曾經多次移植的 RPG 遊戲，當然給玩者的印象是比較熟悉，而遊戲中的畫面和以往的機種分別不大，但在動畫上是有所改進的，而且在故事方面同樣十分吸引，難怪會移植上不同的機種中，當然還有的是較為舊式的操作方法，很多有玩過或初玩者同樣十分容易上手，可以一玩之作。

5分

## LUNAR THE SILVER STAR

PS/ESP/RPG



GAME plus  
遊樂誌



**D2**

*Which was decided before she was born...*



一年一度

經典再臨

敢問誰是正宗

# 遊戲誌次世代年鑑 98 年版

## 普通版內容

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

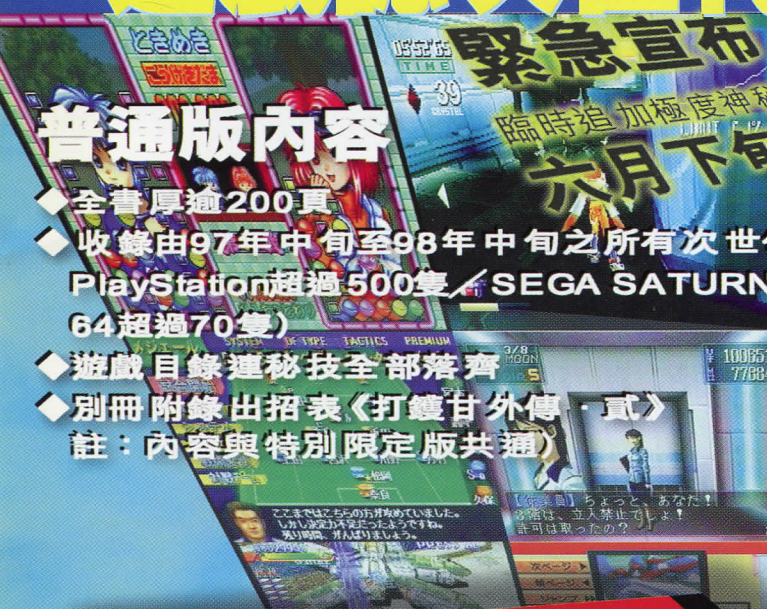
**遊戲誌次世代年鑑 98 年版**

特別限定版獨有內容

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

**全球限量 10000 冊！絕不加印！**

**七月中旬推出 只售港幣 100 元**



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

**有遊戲誌年鑑在手 資料秘技應有盡有**



# HYPER PC PLAYER

電腦遊園地

## 一同揭開事實的真相！

**The X-Files Game** 秘密檔案

精彩片段 全港獨家 遊戲內容 率先披露

密切留意

第7期《HYPER PC PLAYER》電腦遊園地

CD光盤版

**正式公開！！**

**HYPER PC PLAYER**

掌握最強PC娛樂資訊

**5月27日出版，每本港幣18元正**

出版：緯通資訊有限公司

發行：德強記書報社

電話：25118208

電話：27208888

傳真：25075175