Tot.63 SQUARE四大GBA作品公布！《真魂斗罗》登陆PS2！

游戏机实用技术

18
2002年9月B
TV GAME半月刊

南梦宫的招牌动作游戏再临GBA
风之克罗诺亚 G2

ENIX在PS2上的A·RPG强作
特鲁尼克大冒险3
火热追踪报道第二回

《死或生》美女的沙滩排球
DOA极限沙滩排球
最新泳装+系统大公开

由多位日本人气美少女出演的游戏
战斗女王

家喻户晓的《魂斗罗》在PS2上重生
真魂斗罗
本期强力推荐！

2D版的《装甲核心》
自制机器人GX

史上最强的高达动作游戏
机动战士高达战记
机动战士高达机师必修之上手指南

J联盟创造职业球会
ADVANCE GBA又一款SLG大作

海豚 DC上的经典游戏
要点式地图攻略

真实反映二战的主视点射击游戏
荣誉勋章 前线
任务简报及战斗要点提示

本期特稿
七八颗星天外：理想的痕迹

焦点新闻震撼公布
原创最终幻想登陆GBA

超级机器人大战R GBA的SLG究极大作
机战迷必备完全攻略！

家用机的中文游戏大潮即将来临？
特别企划 PS2上的中文游戏

ISSN 1008-0600
18
9 771008 060006

本期赠送《我的暑假》纪念册

www.plumbook.cn

华城新机地

专营：主机系列、原装游戏、游戏原声CD最新、最快、最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围颇具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。一直以来“新机地”能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品，现在，“新机地”将在原先的零售业务的基础上，展开多项特色业务，以答谢新老顾客对本店的厚爱。具体如下：

★游戏AV器材精品的邮购业务。第一时间拥有心爱的主机、游戏的最佳选择！款到EMS发货，国内最长4天抵达。**购原装游戏送日本原厂海报。**

★游戏AV器材精品的批发业务。长期以低价位批发各类游戏及周边精品，各商家切莫错失大好商机。

★新机地将定期推出市面难寻的最新游戏周边产品，请各位玩家留意我们的广告，欢迎来电查询！

新机地书店

欢迎大家的光临！最新游戏攻略、原画集、漫画及流行文化资讯杂志第一时间有售！电话：25192481

GBA最新限定版有售！

以皮卡秋为主题的限定版主机绝对是《口袋妖怪》FANS的最佳收藏精品！

NGC系列

最全的NGC系列，包括有三种颜色可供选择的NGC主机、可播放DVD影碟的“Q”及其他最新周边。

最新NGC游戏《阳光马里奥》、《沙滩排球》也为您准备着！

《生化危机0》体验版到货！想抢先体验年末大作《生化危机0》的无限魅力吗？数量有限，FANS不要错过！

全国颇具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）杨永刚（汇款人）

电话：0755-25156912／82204282（查询电话）　0755-82286364

传真：0755-25198828

联系人：杨宇红（25156912 手机：13802233900）叶生（13828796288）

特别推荐：最强TV网络游戏《最终幻想XI》

← WEB MONEY卡

最强TV网络游戏《最终幻想XI》已经推出！本店当然不会错过！PS2 BB UNIT+PS2主机+KONAMI原装纵置支架+PS硬盘+《最终幻想XI》，让你一圆网络“最终幻想”之梦！更重要的，本店还特别为无法在网上支付费用的玩家们准备了即开即用的WEB MONEY，一举解决你无法支付费用的烦恼！同时，WEB MONEY也对应如《PSO》等其他网络游戏，如果你有这方面的问题，请让我们帮您解决。

NGC无线手柄“波鸟”有售！

“波鸟”（WAVEBIRD）已经上市！这款堪称是NGC目前最强周边的无线手柄有着与普通手柄无异的手感，并且不用受到手柄线的限制，最大摇控距离可达数10米！两节AA电池就可以让“波鸟”工作100小时，让你享受“无限”的游戏感。

XBOX改机直读IC到货，九十余款游戏供你选择！游戏数量不断增加中！

最强装备！XRGB2！

无论XBOX、PS2还是NGC一律通吃的XRGB2堪称发烧友的最强装备。此外最新的影音产品都对应该装备！可以在PC上尽情地享受游戏与电影的乐趣！同时，也适用于XBOX、PS2、NGC的廉价版VGA-BOX本店也有现货发售。

“海洋蓝”与“墨黑”限定版PS2有售！随机附送纵置支架以及摇控器一个。特别的白色外包装更显别致！

限定版PS2登场！

各款主机超低价批发！

最简单易用的GBA烧录器 FLASH ADVANCE 2!

只需烧录卡和连接线，无需外接电源、无需庞大笨重的烧录器、无需拔／插FLASH卡，直接与GBA的通信对战插槽相连，速度更快、使用更方便！现有64M、128M以及256M三种卡带供您选择！绝对是GBA玩家的一大福音！

GBA卡对卡对拷器

只需一盘GBA卡带及一盘空白卡带，您就可以通过这个GBA卡对卡对拷器实现游戏的录制！家中没有电脑、不能上网也能轻松实现第一时间玩到心仪游戏的心愿！

GBA背光装置+GBA电视卡

可能是GBA最有用的装备——GBA AFTERBURNER（GBA背光装置），让你的GBA变成传说中的“GBA LIGHT”，比起普通的GBA游戏画面要亮好几倍哦！本店提供专业的安装及保养服务，发挥您的GBA的最大价值。

新推出的GBA电视卡含有AV IN/OUT、99个预置选台，能够让您的GBA变成电视机、监视器！使用GBA来看电视，欣赏DVD，玩PS2是什么样的感觉？如果再配合GBA背光装置，那就真是绝配啦！！来吧！挖掘您的GBA的最大潜力！

WS的最新型号“水晶天鹅”现已推出，画面质量更高！显示屏尺寸更大！完全兼容之前推出的WSC游戏！现有酒红色与蓝紫色两种。最新力作《数码暴龙DPROJECT》已经有售！

PS2 30000/30001/30006R直读IC有售！

最新掌机水晶天鹅闪亮登场！

《机动战士高达战记》限定版＆普通版有售！限定版的内容包括一件高达主题T恤以及原画集，高达FANS不要错过！

最新游戏应有尽有！还在等什么？快来新机地感受最棒的游戏吧！

www.ptulbook.cn

contents 目录

Tot.63

Tot.63 2002-09-16

2 焦点

2 SQUARE 四大 GBA 作品公布！

3 游戏情报站 SOUL

9 至爱排行榜 多边形

10 黄金眼 GOUKI

14 特别企划

14 PS2 上的中文游戏

18 前线狙击

18 武士进化 樱花国之魂

19 世界传说 换装迷宫 2

20 J 联盟创造职业球会 ADVANCE

21 太鼓之达人

22 特鲁尼克大冒险 3

24 维纳斯与布雷斯

25 妖精战士 精灵的黄昏

26 DOA 极限沙滩排球

28 永恒的阿卡迪亚 传说之章

29 梦幻之星在线 1 章 &2 章

30 太空逊夫

32 特稿

32 《生化危机》迷你特辑 PART.13

34 七八颗星天外：理想的痕迹

38 特快专递

38 战斗女王

39 机动战士高达战记

42 自制机器人 GX

43 洛克人和佛尔特

44 风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛

45 游戏立方

48 攻略透解

48 荣誉勋章 前线

50 海豚

54 超级机器人大战 R

63 研究中心

63 火热秘技

64 世界足球 胜利十一人 6

65 JOJO 的冒险奇遇

66 游戏动漫园

68 星之心画廊

70 读编往来

74 自由谈

78 本期推荐

78 真魂斗罗

80 大喇叭

81 互动信箱

82 广告基地

封面 《最终幻想 X》之尤娜

封底 《蜘蛛人》

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编 委：翟 雷 曾 勇 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮 发 代 号：54-98

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广告总代理：北京东方天海广告公司
广 告 总 监：刘 方
联 系 电 话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出 版 日 期：2002 年 9 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

www.plumbook.cn

每月两份，精彩加倍！

索 引

GAME INDEX

DC

格斗之王 2000 11
海豚 50

GBA

超级机器人大战 R 10 54
风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛 10 44
黑超特勤组 II 63
世界传说 换装迷宫 2 19
黄金太阳 失落的时代 63
火焰之纹章 封印之剑 12
J 联盟创造职业球会 ADVANCE 20
洛克人和佛尔特 10 43
网球王子 63
武士进化 樱花国之魂 18
自制机器人 GX 42

NGC

梦幻之星在线 1 章 &2 章 29
永恒的阿卡迪亚 传说之章 28

PS2

电车 GO！旅情篇 11
恶代官 11
GT 赛车概念车赛 2002 东京 – 日内瓦 11
机动战士高达战记 10 39 63
荣誉勋章 前线 48
JOJO 的冒险奇遇 65
世界足球 胜利十一人 6 64
太鼓之达人 21
太空逊夫 30
特鲁尼克大冒险 3 22
维纳斯与布雷斯 24
妖精战士 精灵的黄昏 25
战斗女王 38
真魂斗罗 78
真 · 三国无双 2 63

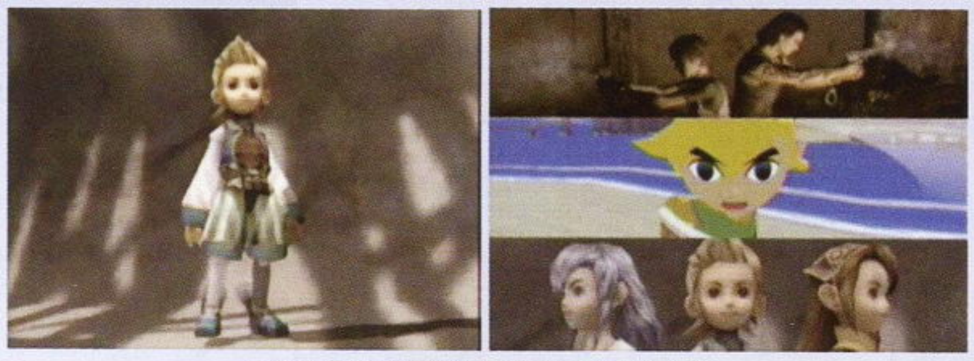
XBOX

DOA 极限沙滩排球 26

原创《最终幻想》即将登陆GBA与NGC！SQUARE四大GBA作品公布！

这绝对是各位GBA玩家的天大喜讯。8月8日，SQUARE宣布将在GBA上制作4款新作，包括：《最终幻想 水晶编年史》、"《陆行鸟》系列"新作、《圣剑传说》（暂名）以及《最终幻想战略版》（暂名）！除了《最终幻想战略版》外，其余3作均是全新公布的作品。而《最终幻想 水晶编年史》还将推出NGC版。

《最终幻想 水晶编年史》(《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE》，以下简称《FFCC》）预定于2003年春发售。游戏是一款以幻想世界为背景的RPG，游戏将会充分应用到GBA与NGC两台主机的联动功能，将让玩家体验到联动的乐趣。



▲这就是新《最终幻想》几位主角的造型。

联机时，游戏可以在电视上显示出正常的游戏画面，在GBA上显示角色的数据。本作支持多台GBA一起联机游戏，让玩家之间在冒险进行中互相帮助，体验网络游戏的感觉。这款全新的游戏将由SQUARE的子公司GAME DESIGNER STUDIO负责开发，同时该游戏也是游戏开发基金"FUND Q"所资助的第一款游戏，届时游戏将由任天堂来负责发行。这将是自1994年《最终幻想VI》以来，第一次有《最终幻想》新作登场于任天堂主机。在游戏的内容方面，游戏中的人物将以四头身的Q版形象登场，游戏方法为类似《圣剑传说》那样的A·RPG形式，画面完全是由多边形构成的，视角可以360度旋转。

▲《FFCC》的游戏画面是在一条NGC的电视广告短片中亮相的，可以看出游戏画面效果绚丽异常。

▲图为PS版《圣剑传说》画面。

《圣剑传说》（暂名）是这次公布的第二款引人注目的软件。"《圣剑传说》系列"是SQUARE的三大RPG系列之一，系列作总计销量达到400万套，如今终于确定将在GBA上制作最新作。本作将由SQUARE与原圣剑开发小组——现在的任天堂子公司Brownie Brown共同制作，以保证纯正的"圣剑"味！不过本作的发售日定于2003年夏季，与现在相隔整整1年，看来，要玩到新《圣剑》，玩家还须再耐心等待1年。

▲Brownie Brown标志。

"《陆行鸟》系列"（チョコボシリーズ）新作，这将是一款以陆行鸟为主角的游戏，除此之外SQUARE没有公布更多的消息。本作既有可能是原创的新作，也是可能是移植以往的《陆行鸟》游戏，但考虑到游戏的发售时间已经被定为2002年末，所以游戏为移植作的可能性要大一些。

超大作S·RPG《最终幻想战略版》（暂名）（FINAL FANTASY TACTICS）是史上最高销量的S·RPG，目前PS版的累计出货量已经达到200万套！这次移植到GBA，游戏将在各方面进行改进，务求让这个百万销量级S·RPG更加完美。发售日目前定于2002年冬季。

▲图为原PS版《FFT》画面。

▲主角不断地奔跑着，最后来到骷髅怪前，一剑向骷髅怪砍下，在一片紫光中，骷髅怪支离破碎。

关键词解析

GAME DESIGNER STUDIO

由河津秋敏与SQUARE合作创办的游戏制作公司，但河津秋敏同时也是SQUARE年末超大作《无尽沙加》的主要制作人，因此，《FFCC》的游戏制作人还是来自SQUARE本身。其实早在3月初，SQUARE宣布将制作GBA游戏并成立GAME DESIGNER STUDIO时，河津秋敏就表示会制作一款应用到GBA与NGC的联动机能的新游戏。

FUND Q

原任天堂社长山内溥于2002年1月用200亿日元个人财产成立的基金，向所有中小型软件公司提供无偿援助基金，但前提是所制作的游戏必须具备GBA与NGC联动的特点。另外，游戏开发完成后，发售权也要交给任天堂（未确定资料）。

《FFT》

本作于1997年6月20日在PS发售，是天才制作人松野泰己跳槽到SQUARE后的第一部作品。游戏在继承《皇家骑士团II》的优点的同时融入了《最终幻想》的世界观，因此本作还曾经有《太空骑士团》的外号，游戏叫好又叫座。现在决定移植到GBA上，并要在各方面加以改进，使之成为GBA上最重量级的移植系软件。

"《陆行鸟》系列"

以《最终幻想》中的超人气宠物陆行鸟为主角的游戏，游戏的玩法与《不可思议的迷宫》相似。系列第一作《陆行鸟的不可思议迷宫》于1997年12月23日在PS上发售；《陆行鸟的不可思议迷宫2》于1998年12月23日发售。1999年又推出了《陆行鸟赛车》等作品。2000年起在WSC上陆续推出两款《陆行鸟》相关游戏。

"《圣剑传说》系列"

《圣剑传说》曾于SFC上制作过3作，之后于PS发售了第四作《圣剑传说LEGEND OF MANA》（1999年7月15日），该作当年就取得了70万套以上的销售成绩。但最受好评的还是百万销量级的《圣剑传说3》（1995年9月30日），游戏至今仍为FANS所津津乐道。2001年，正当人们还对下一作《圣剑传说》抱有一丝期待之情的时候，却传来原圣剑制作小组出走的消息，这让《圣剑》FANS相当失落，因为这可能意味着《圣剑》系列就此止步，就算是SQUARE再续《圣剑》，但那也将不再是原汁原味的"《圣剑》系列"了……随后圣剑小组所成立的Brownie Brown于2001年12月7日推出了《魔法假日》，虽然带有浓重的"《圣剑》味"，但效果只能说是差强人意。事情从2002年3月开始发生戏剧性变化，SQUARE与任天堂重修旧好……

www.plumbook.cn

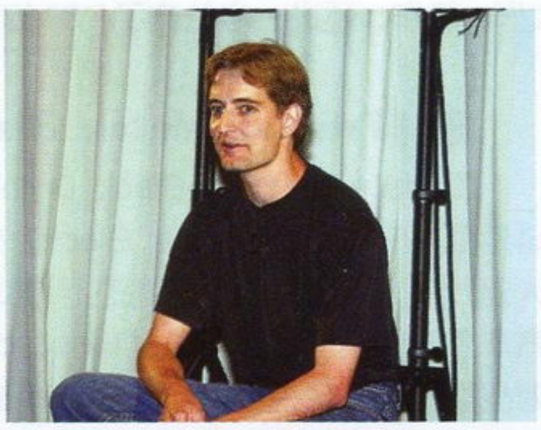
事件

微软新作游戏展“X02 North America”召开

8月8日，微软在美国纽约举行名为“X02 North America”的新作展示会，会场上不但展示了大量即将发售的XBOX游戏，也全新公布了两款重量级XBOX软件，同时展会现场提供多台试玩机供前来参观的玩家试玩。展会上也进一步公布了XBOX的网络计划“XBOX LIVE”的详细情况。以下我们将对展会的内容进行报道，并介绍其中6款新作。

●微软高层Ed Fries到场发表演讲

微软XBOX GAME CONTENT负责人Ed Fries到场发表演讲，他提到：“现在的电子游戏产业已经成了一个1年内就有230亿美元销售额的产业。而且与其他产业相比，电子游戏产业仍在成长中，还以每年20%的速度增长着。”他也谈到现在的孩子们能在这样的新时代娱乐方式中成长是非常幸福的，但同时又指出，现在的游戏业也有一些缺乏道德的状况，如在美国造成问题的过激游戏《横行霸道III》。他提议开发游戏也应当有一定的社会责任感，“娱乐产业对下一代的影响及责任是很大的。”

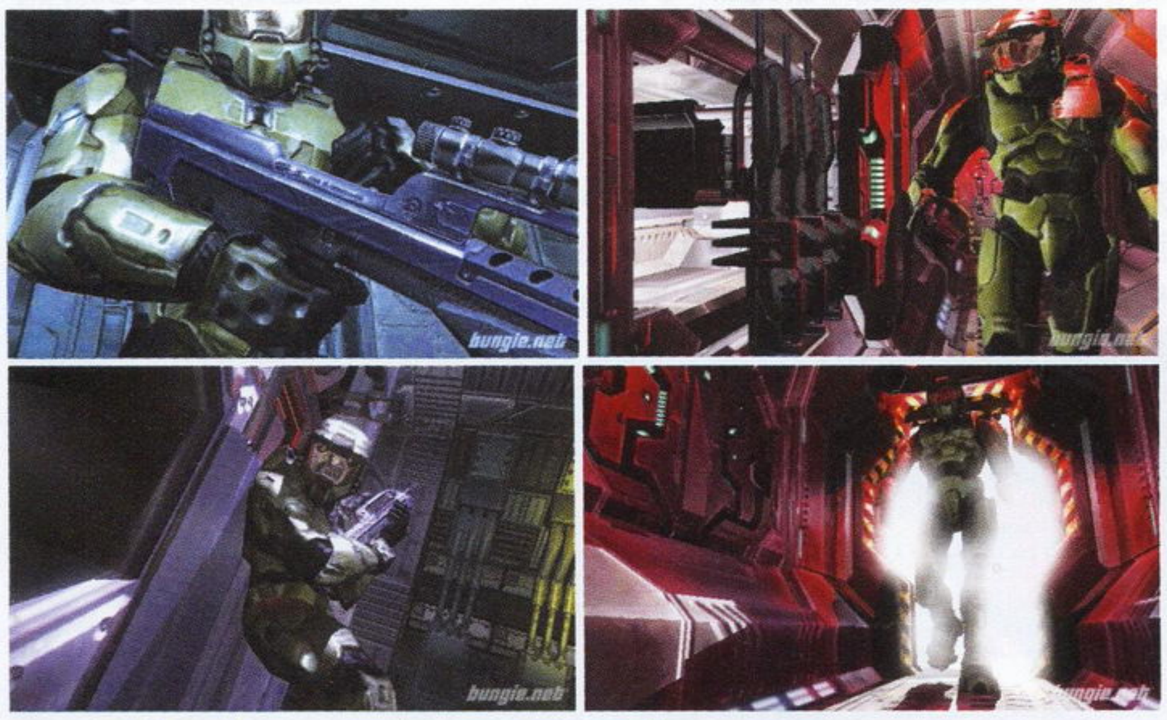


▲微软XBOX GAME CONTENT负责人Ed Fries。

●XBOX首款百万游戏大作《光环》续集公布

“X02 North America”展会上最大的亮点之一就是《光环2》(HALO 2)的公布了。前作《光环》是XBOX发售时的首发软件，也是最早突破百万销量的XBOX软件，到目前为止，《光环》的累计销量已经达到了200万套！

《光环2》仍由Bungie Studios开发，预定于2003年的圣诞节发售。游戏将完全对应XBOX LIVE。前作中的主角MASTER CHIEF仍将再次登场，继续与妄图灭亡人类的外星人殊死战斗。前作的画面素质曾让人目瞪口呆，但《光环2》中，游戏的开发引擎将重新设计以寻求更加华丽的画面效果。



●《Project Gotham Racing2》

《Project Gotham Racing》是另一款突破百万销量的XBOX游戏，由Bizarre Studio开发。展会上也公布了该作续集的开发情况，并预定将于2004年初发售。续集除了会对应XBOX LIVE外，还将加入保时捷及法拉利等新车种，游戏总共会有50种以上的汽车登场。游戏预计会加入英国的爱丁堡、苏格兰及香港等场景。

●《Brute Force》

《Brute Force》是一款第三人称视角的动作射击游戏，但游戏的真正重点并不在于射击，而在于完成任务。游戏进行中会有4个角色同时行动，玩家可以随时切换要控制哪个角色，在玩家不控制角色时，角色的行动将由电脑自行控制。游戏也支持4个人同时进行游戏，4个人分别控制4个角色。该游戏由微软旗下的Digital Anvil开发，预定2002年11月发售。

●《Tao Feng: Fist of the Lotus》

《Tao Feng：Fist of the Lotus》是一款3D对战游戏，但基本系统还是更接近于2D对战游戏，游戏总共有12名角色登场。游戏虽然早在今年E3时就公布了，但现在的这个新版本比起E3版又有了大幅的改进。该游戏的一大亮点是主创人员John Tobias是原《致命格斗》(MORTAL COMBAT)的制作者，虽然游戏在某些方面与《致命格斗》有共同点，但很显然游戏是往另一个方向发展的。游戏由微软旗下的Studio Gigante开发，目前发售时间未定。

●《铁甲飞龙 Orta》

《铁甲飞龙 Orta》一直以来都有高素质新游戏画面公布，但一直没有机会向大家报道，这次不多废话，送上最新公布的游戏画面给大家欣赏。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特鲁尼克大冒险3

DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン

前线狙击

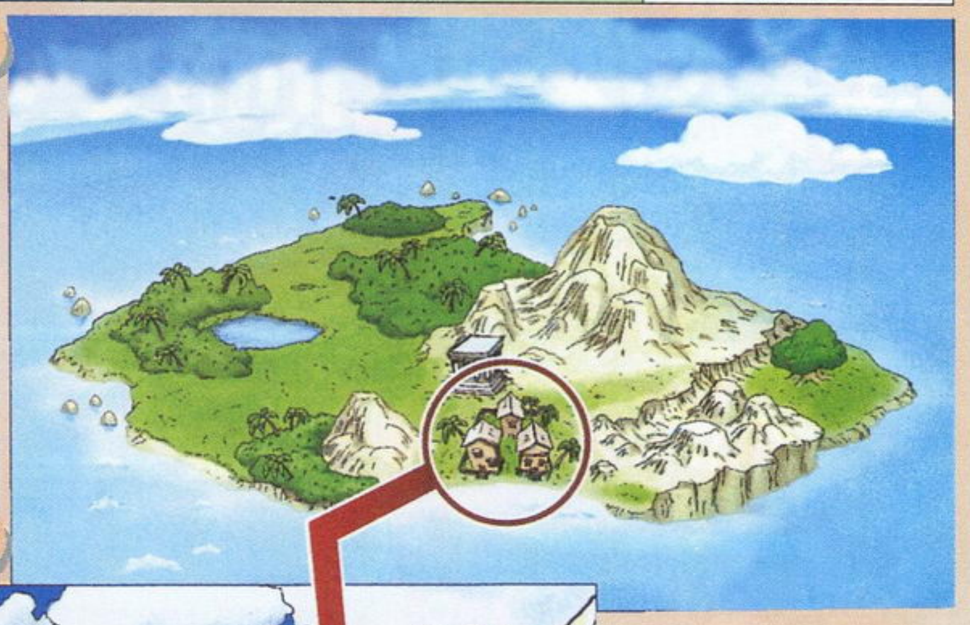
降生在PS2上的迷宫RPG 火热追踪报道第二回

文：LIKY

虽然游戏的发售日依然写着“未定”，但据说游戏的开发进度已达90%，相信厂商很快就会确定游戏的发售日，让苦苦等待的玩家有个“盼头”。不久前厂商又公布了游戏新的情报，我们可以从这些情报中对游戏的剧情和系统有进一步的了解。

PS2	CHUNSOFT/ENIX	A·RPG	1人
	发售日未定		记忆格数未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

上次说到特鲁尼克带着妻儿乘船出海旅行，结果遇到了突如其来的灾难，小船漂到了一座不知名的小岛，这次就让我们来看看在小岛上发生了什么事情。



伊妮斯（イネス）

バリナボ族长的孙女，对祖父的话言听计从，而且做事十分认真细致，村子里的许多村民都十分喜欢她。

罗萨（ロサ）

伊妮斯的孪生弟弟，与姐姐相比完全是两种性格，讨厌学习和麻烦的事情，有些任性，但是内心中对祖父和姐姐非常尊敬。

昏迷的波波罗

因为那场灾难，波波罗突然陷入昏迷不醒的状态，这让特鲁尼克和妮妮忧心如焚。在小岛南边的小村里，特鲁尼克向年老的族长请教，得知波波罗是中了一种奇怪的诅咒。族长告诉特鲁尼克，在村子北面有一个神社，在那里或许会有解开诅咒的方法。获知这一情报的特鲁尼克决定立刻向神社出发。这时，族长的孙女伊妮斯也感觉到事情的严重性，决定跟随特鲁尼克一道去神社走一遭，也好提供一些帮助。

▲在村里向村民打听迷宫的情报，做好准备。

▲看着床上昏迷不醒的波波罗，大家都聚在一起想办法。

◀前往神社必须穿过一段地道，这应该就是最初的迷宫了。

◀听说伊妮斯要进入迷宫冒险，村民们都很担心她的安危，提醒她一定要小心谨慎。

◀▼罗萨似乎已经厌倦了这个小岛的生活，渴望到别的岛或大陆去旅行，去见识一些大城市和新鲜事物，看来他是一个充满梦想的少年。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“同伴系统”渐渐明朗

POINT 1 同伴的体力

在迷宫中冒险，同伴跟特鲁尼克一样也是会受到敌人攻击的，而且同伴也有HP的设定，HP减到0就会被打倒。但是同伴的HP并不会显示出来，怎样才能知道同伴的HP状况呢？其实可以利用与同伴交谈的机会，从他的话语来判断他的HP状况，因为同伴在不同的HP状况下所说的话是不同的。

▶从伊妮斯的话语看来，她刚刚受到了极大的伤害，HP状况不佳，赶快给她点药草回复吧。

◀“啊！头发都吹乱了……”伊妮斯在危机四伏的迷宫里还要在意这个，唉！女孩就是女孩呀！

POINT 2 同伴的魔法

▼伊妮斯使用“ホイミ”魔法，特鲁尼克的HP得到回复。

同特鲁尼克一样，同伴也能够修得魔法，比如说伊妮斯就能够使用“ホイミ”和“キアリー”魔法。（至于同伴有没有MP的概念现在还不明。）在前作中魔法的种类有50种，这次将会大幅增加。

▲▶伊妮斯使用“キアリー”魔法，帮助特鲁尼克解毒。

POINT 3 同伴的LV UP

随着冒险的深入，特鲁尼克的等级会不断提升，其实同伴的等级也是可以提升的，他们也有经验值的设定。只要让他们打倒敌人，他们的经验值就会慢慢地累加，到一定程度就会升级。升级后的同伴不仅能力值提高，还会修得更多的魔法，能对你的冒险提供更大的帮助。

▶看！伊妮斯攻击敌人的一瞬——反身飞腿。

◀▲打倒敌人，得到经验值，耶！升级到LV4了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

维纳斯与布雷斯

～魔女・女神・毁灭的预言～

文：邪魔天使

PS2	NAMCO	RPG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应网络		售价未定

上期介绍了游戏新加入的两名角色，这次要为各玩家献上的是《维纳斯与布雷斯》最具特色的部分——众多的职业种类与战斗系统。本作继承了《7兵团》的“轮转式战斗系统（Rotation Battle System）”。前列、中列、后列，每一列有四格，最多可以配置7人作战，然后每一列以轮转方式进行战斗。而且，由于本作对应网络，可以进行网络对战和新敌人资料的下载，这样对于玩家在战斗时的人员派遣、职业搭配和随机应变等方面就有较高的要求；而且开发人员也表示：战斗是本作的亮点和卖点。所以各位玩家一定要注意！

存在17种职业！

今作明确的职业种类与《7兵团》一样有17种，能够成为同伴的角色有骑士、魔术师、神官等。职业种类有适合在前列进攻的“攻击系”，在中列进行支援的“辅助系”，以及在后列恢复同伴体力的“回复系”，战斗时一定要充分考虑各自的特点。在此我们第一次公开幻术士与忍者的新造型。

▲前列同伴下面的数值是被敌人攻击的概率。

▲虽然体力很低但速度快，并且是拥有回复自身HP能力特殊职业。

▲与侍属同一种族的女性角色，速度非常快，一回合可以攻击两次。

▶能够带的同伴数是14人，选择最好的同伴吧！

▲布拉德一行为了保护世界要与不同的魔物战斗，除了《7兵团》里登场的魔物之外，这次会有更多的新魔物出现。

什么是轮转式战斗系统（Rotation Battle System）？

战斗中的前中后三列按轮转的方式行动。具体地说就是，实行轮转时，后列的人就到中列，中列的人到前列，前列的人回到后列。利用这个系统，同伴可以退居后线接受治疗或者到前列进行进攻。据开发者讲，这样做的目的是为了避免有“必胜法”的出现，而且玩家也可以创造具有自己特点的战法。

前、中、后列的作用

后列（回复列）

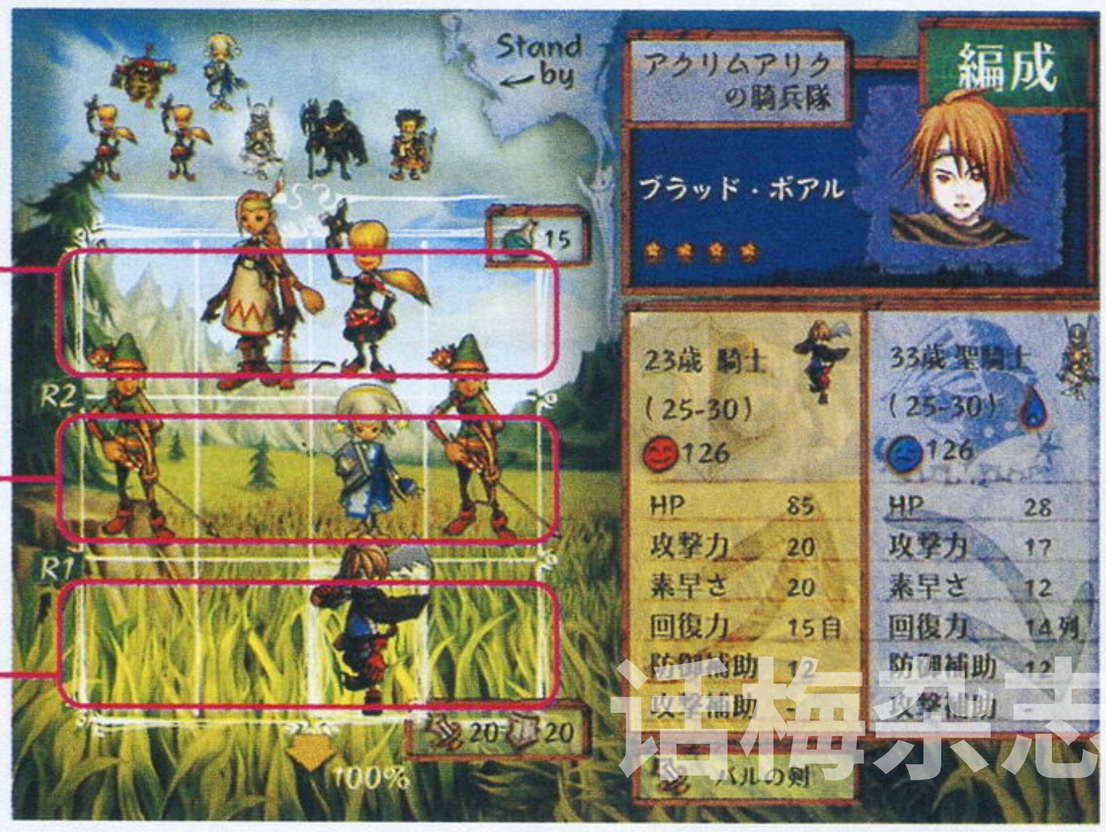
如果前列受到敌人的攻击，可运用轮转系统将其移到后列进行体力恢复，反复运用对长时间的战斗很有利。

中列（辅助列）

提升前列同伴的攻击力，减轻敌人伤害。虽然不起眼，但在战斗中却起着最重要的作用。

前列（攻击列）

能够攻击敌人，但同时也会受到敌人的攻击。因此其站位非常重要，如果将其配置在前列中央就很容易受到攻击。



语梅杂志&3DM-SM

Arc The Lad アークザラッド 精霊の黄昏 せいれいのたそがれ

妖精战士 精灵的黄昏

文：纱迦

PS2	SCEI	RPG	1人
	预定2002年冬季发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

追踪报道第三回！

▶魔人达克的强力攻击，从画面上看战斗时地形的效果也不容忽视。

◀正在吟唱咒文的德尔马，似乎是火属性的魔法攻击。

莉莉亚究竟是……

魔族四天王登场！

魔族不但拥有强健的体魄，还拥有强大的魔力，单兵作战能力远胜人类。为了得到“魔力之泉”，他们也加入了争夺精灵石的行列。

基多 ギド

抚养达克长大的魔人，个性非常残暴。

达克 ダーク

对达克很有好感的女魔人，与达克形影不离。

德尔马 デルマ

实力最强的魔人，决心用武力统一魔族，结束连年的内战。

魔族的首领，但年事渐高的他已无力控制族人的内讧。

温德尔夫 ウィンドルフ

魔族的巢穴

在前两次报道中为大家公开的都是人类世界的场景，这次为大家带来的是魔族的场景。魔族从上古时代就已经存在了，历史并不比人类短，不过他们的家园一般都建在人迹罕至的地方，所以人类并没有察觉到他们的存在。

基多的家

这就是基多的家，阴森恐怖的样子令人一下就联想到了基多的尊容。

魔族秘密基地

魔族的集落

这本来是一列废弃的火车，但魔族把它变成了自己的家园，还在其周围建立了一座小小的城镇。繁华的景象丝毫不亚于人类的车站。

这个地方早在第一次报道中就已经介绍过了，其实这里是魔族在人间的秘密基地。

魔族的集落 2

这是一座位于崇山峻岭中的古代遗迹，现在变成了魔族的地盘。

海杂志&3DM

www.plumbook.cn

文：D·S

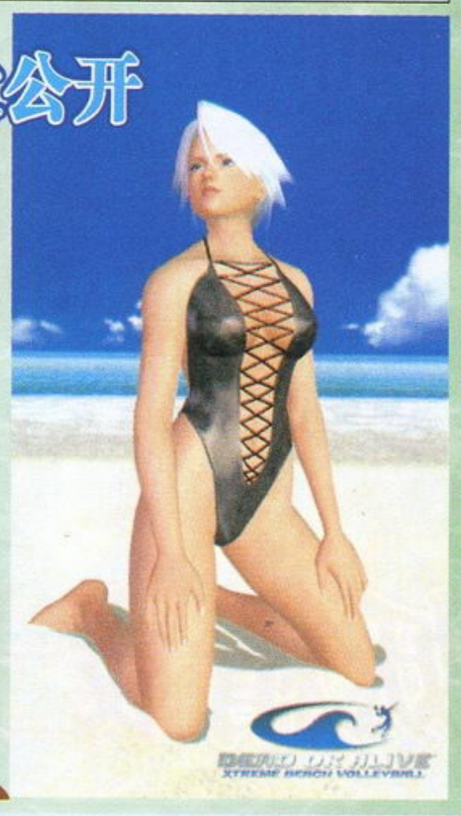
XBOX	TECMO	SPG	游戏人数未定
	预定 2002 年秋季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		游戏售价未定

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

DOA 极限沙滩排球

火热泳装第三弹

最新养眼泳装＋系统大公开

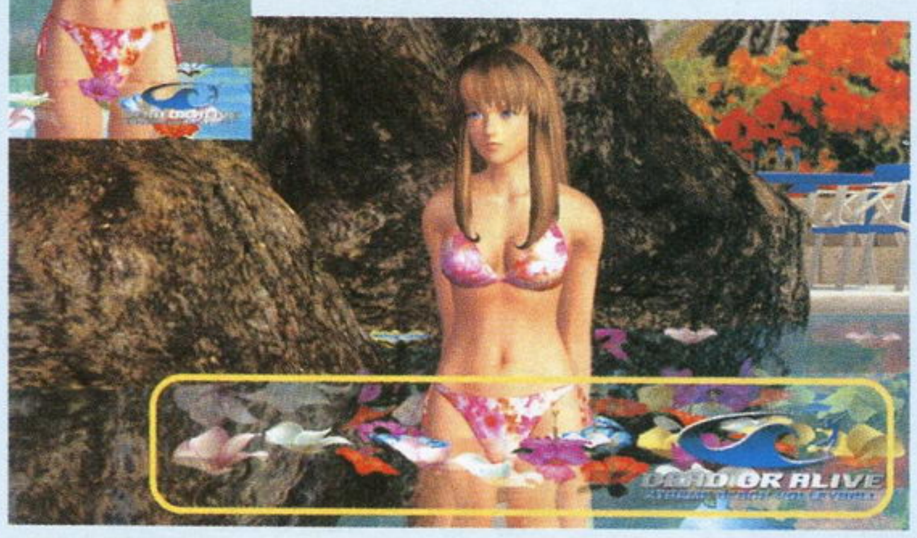


本刊连续两期追踪报道的XBOX超受注目游戏《DOA极限沙滩排球》的最新资料可谓源源不绝，想来这同游戏的发售日越来越近有着很大的关系。如果说以前的相关介绍主要是以欣赏图片为主的话，那这一次将更多地介绍有关该游戏中核心的内容，刺激那些喜欢DOA MM的男性同胞们更加夜不能寐，产生一种渴望早日玩到该游戏的冲动。

最新泳装公开！HITOMI篇

以原作中HITOMI的性格而言，属于那种坚韧中蕴涵着火热激情的女孩。游戏制作者也同样考虑到了这一点，从新公布的几种为HITOMI设计的泳装来看，偏重纯色调和简单构图。

HITOMI泳装造型非常自然，妩媚中透露出清纯的气质。

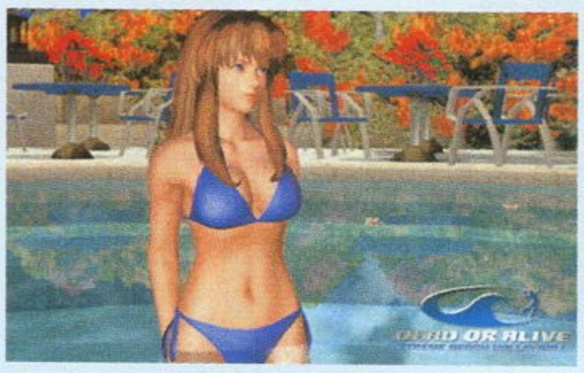


最新泳装公开！LEI-FANG篇

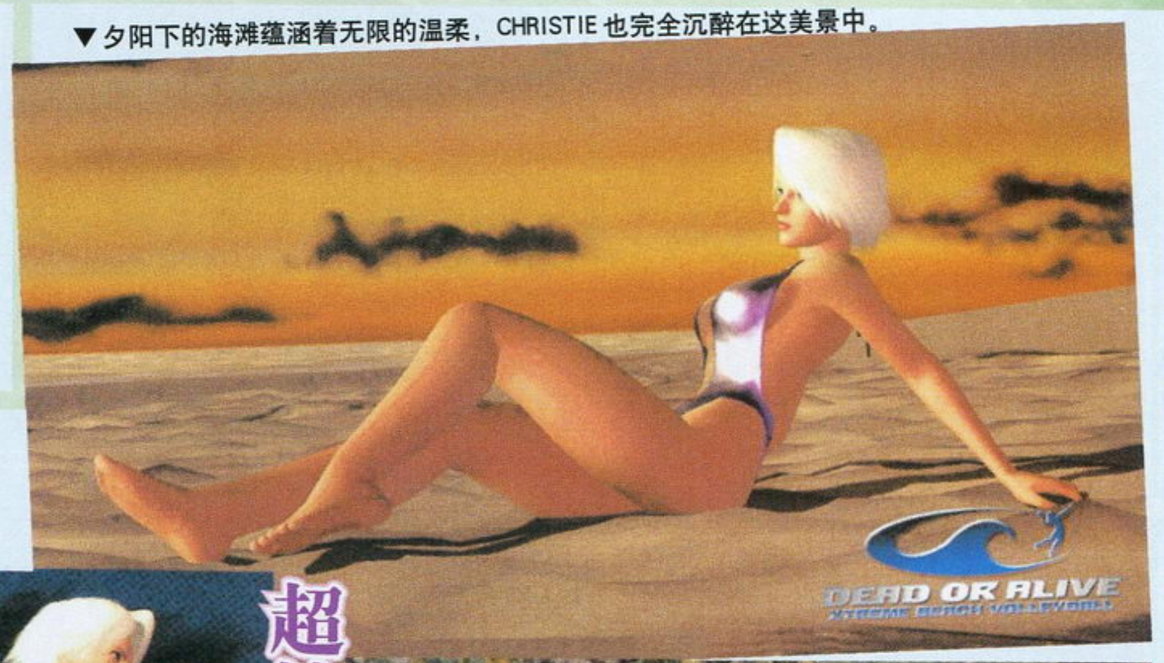
作为“《DOA》系列”中惟一一位中国籍MM，当然国内玩家很喜欢她了。在原作中设定的职业为学生的她在该游戏中的打扮当然也会和其他MM有所不同了，活泼可爱是LEI-FANG最突出的性格特征，游戏中玩家欣赏到的LEI-FANG自然也恰如其分地展现出了这一点。

▲有帽子可以搭配选择，给笔者的感觉很像30年代上海滩流行的款式，难道是复古？

◀黄色的比基尼泳装很适合LEI-FANG呢，不知道又有多少FANS会为此而掏腰包呢？



▼夕阳下的海滩蕴涵着无限的温柔，CHRISTIE也完全沉醉在这美景中。



最新泳装公开！CHRISTIE篇

在《DOA3》中登场的角色CHRISTIE当然也会在游戏中登场了，穿上性感泳装的气质与打斗中咄咄逼人的气魄截然不同呢！而《DOA极限沙滩排球》的游戏制作监督阪垣先生早前也公开宣布该游戏除了可以进行沙滩排球比赛之外，更多的是想让玩家体会在南国海岛上享受度假的乐趣。当然作为游戏隐藏主人公的玩家有一个目的就是欣赏穿泳装的MM了，而该游戏在这方面的制作也确实有许多独到之处。

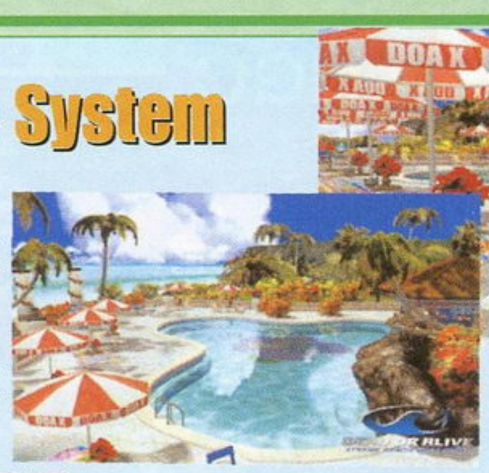
▶ 即便是在休假，CHRISTIE仍然显得很冷漠，也许新任务随时会由她去完成。

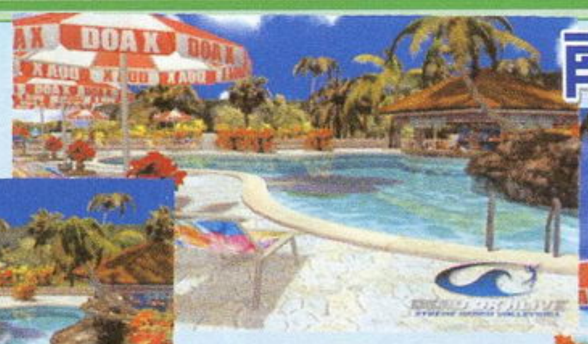
超性感泳装展示

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新系统 Photogravure System

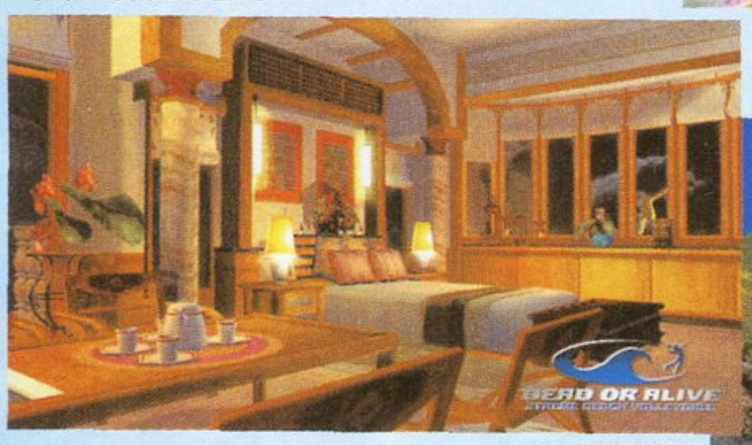
这是一个新增加的与环境有关的新系统。当MM独自走到特定的地点时，便会显露平时看不到的举动和表情，展示出她更美丽动人，魅力十足的一面！因此玩家请千万好好利用这个系统的特别之处吧。





南国海岛上最美的度假区

◀▲造型别致的露天游泳池体现出 ZACK 岛上休闲设施的奢华。



▲酒店是MM休息或进行游戏记录的地方，在游戏中的地位非常重要。在白天到酒店的话，还可以在游泳池边看到享受日光浴的MM；而晚上回到酒店的房间中，可以利用电视机来欣赏由MM担当主角的特典影像，并非只是睡觉那么简单。

▼这是在进行了一场激烈的沙滩排球比赛之后难得一见的场面啊！

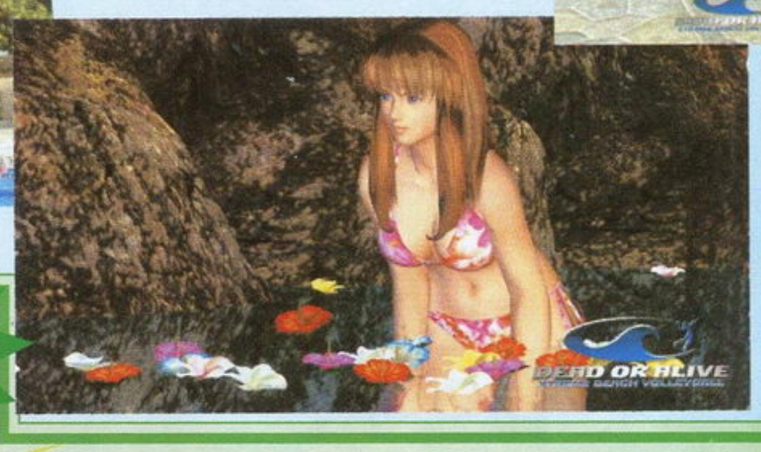
▲浮在水面的鲜花更衬托出HITOMI的妩媚，但要一次购买这么多鲜花估计花费也比较大。

◀ KASUMI 悠闲地享受着夏日午后的阳光，似乎那种种恩怨已经逐渐淡忘。

▼在泳池旁边的戏水池里稍稍休息一会儿吧。

▲卧室内的装修更加豪华，晚上能够在这里休息绝对会做个好梦。

新系统 Hotel System

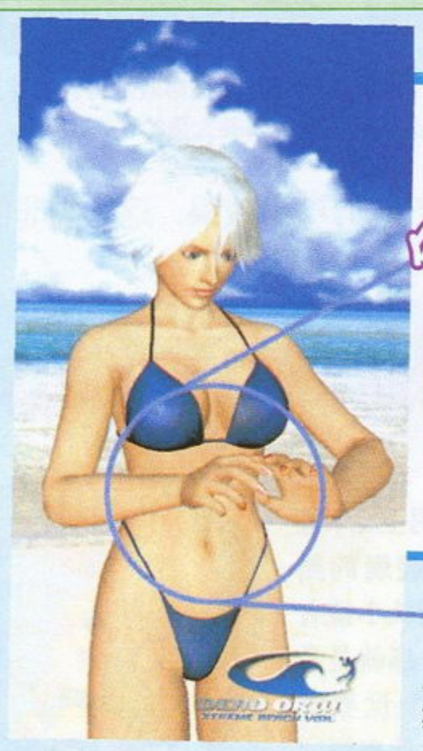


新资料，全公开！

指甲油

燃情绯红色

▶ 购买了这种“燃情绯红色”的指甲油后，CHRISTIE 便会将它涂抹在指甲上。



CHECK

色泽鲜艳，燃情似火！

▲女孩子怎么能够不涂指甲油呢？特别是对这款强调欣赏的游戏来讲，就更加必不可少了。

新系统 道具换装

由于游戏所采用的是真实时间制，因此只要在沙滩排球比赛中取得胜利而获得赏金的话，就可以随时到商店购买道具。目前在游戏中除了会出现100种以上的泳装可供选择之外，还有各种各样的道具售卖。虽然某些道具纯属奢侈品或饰物，但其实道具收集也是游戏的乐趣之一。

道具搭配

黑色帽子 + 时尚墨镜 =

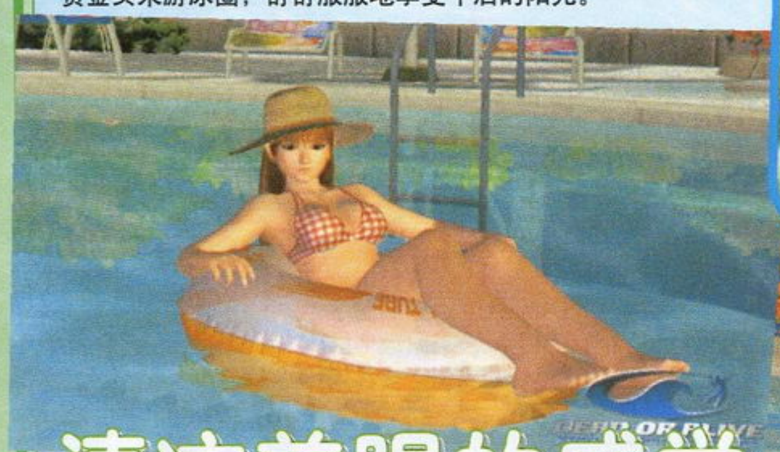
冷艳感觉的瞳

▲在购买某些道具之后会发现可以相互搭配，MM戴上这些物品之后就会体现出另一种品位了。

游泳圈

▼坐在游泳圈上休憩，实在非常舒服啊，KASUMI 正向你招手呢！

▼碧波荡漾，估计KASUMI 刚刚取得沙滩排球比赛的胜利，用赏金买来游泳圈，舒舒服服地享受午后的阳光。



清凉养眼的感觉

猫耳

▶日本人历来对猫女装有种恶趣味，而TINA的猫女形象早已深植FANS心中，这一次也“劫数难逃”了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

エターナルアルカディア レジェンド

文：D·S

NGC	SEGA	RPG	1人
	2002年内发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		游戏售价未定

在DC上大受欢迎的RPG名作《永恒的阿卡迪亚》在经过了近两年之后，终于宣布将在NGC上推出了。故事背景舞台并不是普通大陆，而是由大小不一，漂浮在空中的陆地所组成的奇异世界。玩家所扮演的角色也不是什么捍卫正义的战士，而是一名出色的空中海盗，他率领着在各地找到的同伴们一起在这个广袤的世界中冒险！虽然该游戏移植自DC，但却额外追加了新角色和各类新事件。此外在系统方面也进行了调整，重新修正了DC版中一些不足之处。

永恒的阿卡迪亚 传说之章

CHECK 1 由全多边形构成的奇异世界

在这个RPG游戏世界中，所有的事物都是由多边形构成的。无论是漂浮在空中的陆地，还是陆地上各具特色的建筑，都被游戏制作人员用尖端的3D技术刻画得疑幻疑真、雄奇壮美。这一次的NGC版《永恒的阿卡迪亚 传说之章》在保留了原有风格的基础之上，对一些细节部分做出了不少修正。由此可以看出，虽然都是由多边形构成的世界，也许NGC的硬件机能会给玩过DC版的玩家带来更精致的感觉吧。

▲▶这是一个幻想的世界，陆地都是漂浮在空中的。游戏的背景画面非常精美，可以将玩家的梦想融入其中。

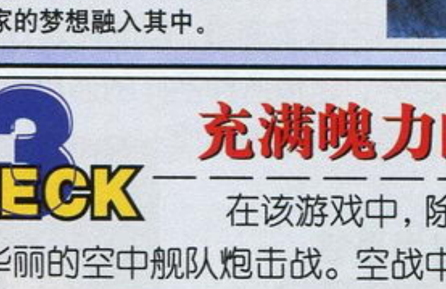
CHECK 2 Scramble Battle System

一般的RPG游戏，都是以角色轮流选择指令来进行战斗的。但这款游戏却使用了别具一格的“Scramble Battle System”，玩家在操纵角色进行战斗的过程中，可以任意地分配“行动力”给每一位角色，合理运用每位角色的位置和攻击次序，衍变出不同的攻击组合，发挥出不同的攻击效果，这的确非常考验玩家的战斗指挥能力。

▲“Scramble Battle System”是该游戏的特色战斗系统。但需要注意的是，如果使用必杀技的话将消耗大量的“行动力”。

CHECK 3 充满魄力的空中炮击战

在该游戏中，除了一般的战斗之外，还有充满魄力、异常华丽的空中舰队炮击战。空战中的舰艇可以使用“主炮”和“鱼雷”进行攻击，而且不同的舰艇还有各具特色的“必杀技”设定。此外在每次炮击战结束之后，角色是不会获得经验值的，取而代之的是可以提升舰艇的等级。为了在空中炮击战中取得胜利，玩家可以为它购买各种各样的装备，并在游戏世界中寻找最优秀的队员加入。以上几点要素，只是想一想就让人觉得非常兴奋了。



▲华丽火爆的炮击战是游戏最大的亮点，相信NGC版的表现一定会比DC版更出色。

▶舰队在空中航行虽然是一种异想天开的想法，但在游戏之中出现却不觉得幼稚。

登场主角介绍

威尔斯

故事男主角，是空中海盗舰艇的船长。威尔斯从小就有一个梦想，那就是希望找到这个世界的边缘，因此他率领同伴们一起在这个广袤的天空世界中进行冒险。

爱卡

和威尔斯从小玩到大的女孩子，也是一名出色的空中海盗。性格开朗直爽，和别人谈话不喜欢拐弯抹角。她的必杀武器是一把巨大的回力飞旋刀。

芬娜

身分不明的神秘少女。在一次偶然的机会下与威尔斯和爱卡相遇，此后渐渐放下警戒心的她与两个人成为了好朋友。而她还似乎知道有关古代遗产“月晶”的埋藏地点和“月晶”的秘密。

比丝多露

被称为“死神”的比丝多露，手持一把巨大的镰刀，身分是追捕嫌疑犯的赏金猎人，而她这一次的目标就是威尔斯。她所驾驶的舰艇名为“复仇者号”。

www.plumbook.cn

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

梦幻之星在线
1章&2章

NGC	SEGA	A · RPG	多人游戏
	预定2002年9月12日发售		容量未定
DVD-ROM	对应网络设备		6800日元

文：阿修罗

本来应该在本月发售的《PSO EP Ⅰ & Ⅱ》不久前被宣布延期，现在预定的发售日是9月12日（那天PS2上好像要发售不少游戏呢）。不管什么游戏延期官方给的理由总是“我们为了让游戏具备更高的素质不得不忍痛做出这样的决定”云云，这次SEGA自然也不会例外。不过我们的确可以看到本次NGC版比起DC版和PC版有了很大的提高，希望这一个多月的等待确实能够换回一款让我们充满梦幻的游戏！

让我们来看一下花样百变的网络大厅吧！

这些大厅网络在单机的OFFLINE模式下是无法见到的，玩家只有登录到游戏的服务器才能看到这些大厅。虽然在国内玩这款游戏上网会比较麻烦一些，但是欣赏一下这些华丽的大厅总没有什么问题！如果读者一直关心我们杂志，相信就会知道所谓“大厅”就是让玩家和伙伴们在网络上见面和议事的场所，基本上就是视觉化的战网系统。每艘飞船（就是一个游戏服务器）上有十多个这样的大厅，玩家要在这里登陆进入游戏，你可以和伙伴们进行交流、交易，也可以展开各种冒险之旅，这就是大家梦幻之旅的大本营。在这一次Game Cube版中，大厅的视觉表现会随着飞船的不同而产生丰富的变化，花样极其繁多。当玩家杀怪物杀累的时候就来到这些漂亮的大厅里好好休息一下，或者玩玩“PSO沙滩足球”调节一下情绪吧！（笑）请看本页左侧的介绍。

游戏正式发售的时候将会是一年中天气最热的那段日子，但是不用着急，因为在游戏里你可以找到消暑的地方！看，那不是喷水池吗？怎么样，看上去就会觉得很凉快吧，是不是很不可思议？

我们的大厅不光有喷水池，还有雪呢！这可不是六月雪，瞧瞧那松树下的雪人多可爱呀！（SONIC：下雪了！PINK：是雪呀！TAILS：好漂亮呀！）

大家应该记得EPISODE Ⅰ第一关森林地区那充满自然清新气息的场景吧！很可惜每次到那里去的时候总有一些怪物来骚扰大家，坏了大家的雅兴！这次没关系了！看，这次大厅里也会有森林哟，而且绝对没有敌人！大家安心地玩耍吧！

有树自然有花，有花就会有蝴蝶！看着蝴蝶飞舞在盛开的花丛中，你是不是会觉得心情很轻松呢？

哎呀，那个是……彩虹？果真！大厅里也可以出现彩虹的！真是让人心动呀！

走累了，找个椅子休息一下吧！（SONIC：啊，还有椅子可以坐呀？KNUCKLES：要不要一起坐坐？）

大家应该也听说过以前的DC版和PC版《PSO》ONLINE模式的大厅在一些节日里有特殊的服务吧？不错，比如玩家在圣诞节登录进入游戏，就会发现整个大厅都装饰着圣诞树，充满了节日的气氛。相信NGC版也会保持这个好传统的，而且凭借NGC的强大能力玩家一定会更加陶醉于其中的！

玩过本作试玩版的人都说这一次的作品比以前难度提高不少，敌人都很强大。作为即将发售的游戏成品自然还会增加更多新敌人，而且无论是在神殿还是在宇宙船，各处都会有BOSS级敌人出现！这不，官方又公布了一个超强的敌人。

这次介绍的是神殿场景的BOSS，它的名字叫做巴尔巴雷（バルバレイ），是专门为了让猎人VR训练而制造的那种力量无法想象的强大敌人。看看它的造型，是不是觉得很强悍？看看它身上的花纹，多么艳丽，但是华丽的背后隐藏的应该是多么强大的力量呀！（B.T.W.以前的BOSS虽说造型都还不错，但是似乎颜色都略显单调。这个巴尔巴雷有这么华丽的skin也还是要托Game Cube的福呀！）

哦，这里还有两个小东西可不能忘了！它们叫做皮格雷（ピグレイ），会跟着巴尔巴雷一起攻击玩家。不要看它们有大大的眼睛，好像很可爱的样子，说不定它们在游戏里要给玩家吃不少苦头呢！

虽说游戏延期了，但是真的很快就要发售了，《PSO》的FANS一定很激动吧！这一次的进化实在太多了，即使不能够上网，只玩OFFLINE模式也能够获得很多乐趣！早就听说了NGC版的画面将比以前强上很多倍，真想早一点将这款游戏拿到手呀！到时候大家又可以再次踏上那个梦幻的星球，开始新的梦幻冒险之旅了！（我的银发黑皮独眼新人类女猎人又可以上场大显身手了！正所谓“猎人过处，寸草不生”，好诗好诗！灭哈哈哈……”）

www.plumbook.cn

文：SOUL

スペースフィッシャーメン
SPACE FISHERMEN

太空渔夫

PS2	SCEJ	A · AVG	1人
	预定2002年10月下旬发售		428KB以上
CD-ROM	对应周边未定		5800日元

宇宙魚

当今全宇宙最流行的是什么？当然是钓鱼！钓什么鱼？钓巨型宇宙鱼！这就是游戏中将会出现的巨型宇宙鱼，害怕了吧？你能“钓”起它吗？

想钓100米以上的大鱼！”这当然只是小学生的幻想，但新游戏《太空渔夫》将帮你圆这个梦想。在游戏中，玩家将可以钓到体长超过100米的宇宙鱼，宇宙鱼既会在海中，也可能是在太空中。游戏中将会出现多达140种以上宇宙怪鱼，钓鱼的场所也是多种多样的，但至于游戏将会是什么样的玩法……对不起，目前SCEJ仍对此保密，《太空渔夫》难道会引进一种前所未有的创新玩法吗？SCEJ是为避免同行过早模仿才保密的吗？

会长

“现在全宇宙共同的热门运动就是‘钓鱼’！”

全宇宙钓鱼爱好者们的顶点——钓鱼协会的会长，显得很傲慢的样子，但只要一离开所乘坐的机器人，他就会变得非常胆小。

罗卡比利星人

罗卡比利星人是以飞机头、墨镜为特征的宇宙人，他们也非常喜欢钓鱼。虽然外表上看似乎很嚣张，其实他们都是非常平易近人的。玩家可以从他们那里打听到很多关于宇宙鱼的情报喔。

钓到129米长的“海之恶魔”！！

太空渔夫

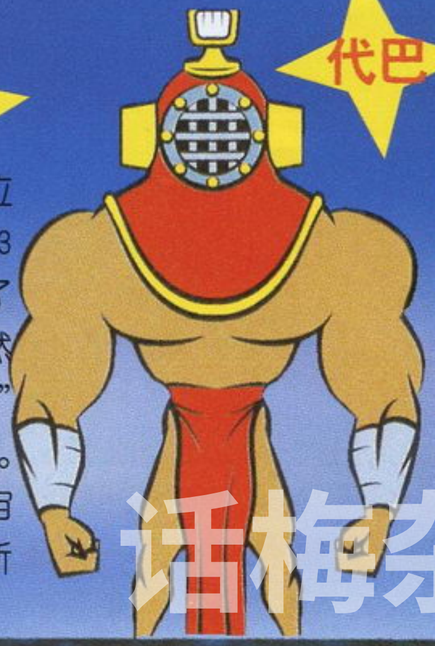
驰骋于宇宙的钓鱼者，专门钓宇宙鱼。他们会用一般的诱饵钓起宇宙鱼，也可能会用所钓起的宇宙鱼做诱饵来钓更大的鱼。只要有能力，什么样的人都可以成为太空渔夫。

检阅我们的太空渔夫！

游戏中将会有3位太空渔夫登场，各具个性，你喜欢哪一位渔夫？

马沙波

马沙波是一位宇宙小学生，从3岁时起他就学会了钓鱼，所以他虽然才11岁，但“钓龄”却已经有8年了。身为一位天才宇宙钓鱼者，他将向所有的大人挑战。



代巴

一位在深海工作的渔夫，从外形就可以看出他的强壮，他甚至具有空手就制服宇宙鱼的怪力。他的的钓鱼杆也是很具有霸气，能够充分发挥他怪力的特点，钓起所有的宇宙鱼。

丝娃洛

虽然还比较年轻，但丝娃洛已经是一位名扬宇宙的宇宙鱼猎人。她的钓鱼杆外形如同她本人一样漂亮，当然，她钓鱼的方法是倾向于技巧型的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Team NINJA

DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

生化危机 迷你特辑 PART.13

汉克报告书

阿尔弗雷德·亚西福特大人：

今日16：32，由安布雷拉运输基地送来的大型B.O.W. 套囊已经安全抵达了。除了在运输时的严密监控，到达之后我们也检查过规定的108条项目，完全合格。现在正以冷冻状态来进行保存。

不过一向只执行特殊任务的我们为何这次要负责这样一个运送冷冻套囊的工作呢？

虽说是高度的机密，但是在运输这种任务上，如果我们不能在一定程度上知道关于此次任务的一些内容，是很难保证安全的。如果是有潜在的危险那就更是必要了。因此希望在今后布置这种任务时能够提供足够的情报。

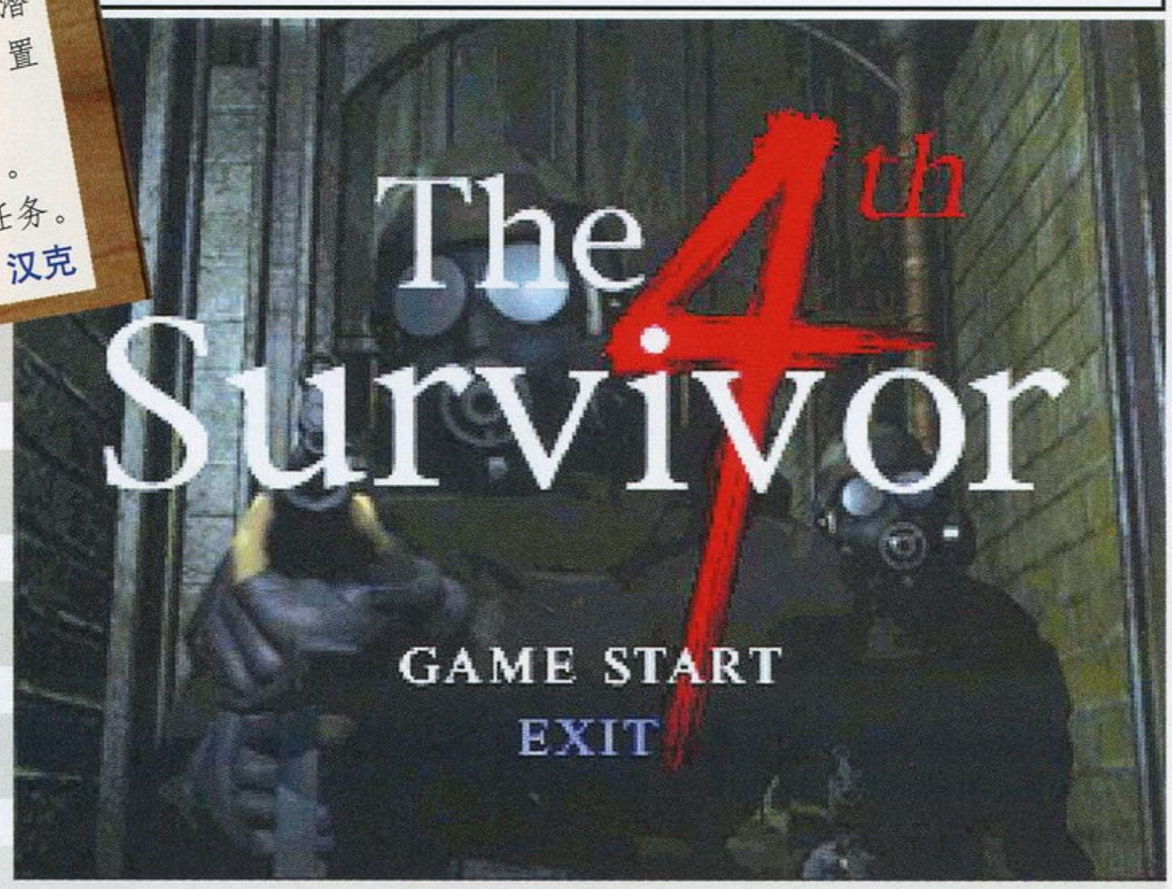
真是怀念在这个军事训练所度过的日子。

我们将会于今日23：00起参与下一个任务。

安布雷拉特殊工作部队队员：汉克

《生化危机2》故事发展至中段，会有一段安耐特回忆的片段，讲述的就是威廉姆博士在变成“G怪物”之前发生的故事：由安布雷拉派来回收G病毒样品的4名特殊工作部队队员将威廉姆博士击伤，随后夺取了G病毒样品。威廉姆博士为了向安布雷拉复仇，在死亡来临之际竟然选择将G病毒样品注射到自己体内，用自己的研究成果毁灭自己！随后这一惨剧就演变成威廉姆博士对特殊部队队员的杀戮，在这些队员们撕心裂肺的惨叫声中，变成“G怪物”的威廉姆博士将装有G病毒样品的保存罐打破，疯狂地将样品涂抹在自己的身上，而下水道中的老鼠则将G病毒带到了浣熊市的每一个角落。

然而，事情并未就此了结……已知的幸存者，除了里昂、克莱尔和雪莉尔之外，还有……



第四幸存者：汉克的故事

以S级别的评价完成里关之后，“第四幸存者”模式就会出现。如果你只是将它视作一个普通的隐藏迷你游戏，那你可就大错特错了——当你完成它之后，你就会发现，整个故事远没有想象中的那么简单——单单只是一个大难不死的汉克，就足够CAPCOM为之大书特书了。这也是为什么汉克在《生化危机2》登场之后，又在《生化危机3》的EPILOGUE画面以及《维罗尼卡》的《汉克报告书》中出现的原因。

在《生化危机2》的那段CG动画中出现的4名特殊工作部队队员到底哪一个是汉克？这个还是无法考证。因为就CG上看，那4名队员都没有生还的可能。但可以肯定的是，能够在“G怪物”的追击下幸存的人，除了有足够的运气，自身的实力也是非常重要的因素。在《生化危机3》汉克的EPILOGUE画面中，我们看到了这样的对话——汉克的同僚对他说：“又是你，死神，为什么每次从那地狱般的战场上回来的人总是你呢？”汉克的回答非常简单：“死神是不会惧怕地狱的。”——汉克的确拥有非常强的作战实力，也难怪汉克被同僚称为“死神”了。

就整个故事而言，汉克无疑是属于“恶人”那一边的，因为他听命于安布雷拉，甚至连《维罗尼卡》中在洛克福特岛上给克莱尔制造麻烦的暴君也都是他从安布雷拉的运输基地给运过来的。但如果挖掘细节部分，我们就会发现，其实汉克一直被安布雷拉蒙在鼓里，他只是一颗棋子而已。“G病毒”到底是什么？对于他来说也许只是一次任务的目标；送往洛克福特岛上的大型B.O.W.套囊里装的东西到底有多重要，以至于必须得让专门处理特殊事务的他们来运送？汉克也没有找到答案，他能够做的也只是在向阿尔弗雷德的报告中抱怨两句罢了。CAPCOM为什么会在《生化危机2》之后的作品中继续强调汉克的存在呢？相信理由只有一个，那就是汉克还将会在《生化危机》后面的作品中继续登场。至于汉克的再次登场会是何时，将以什么样的身分出现，我们也只能期待CAPCOM的早日公布了，只是不希望他成为安布雷拉的又一个牺牲品才好。

“LET ME LIVE”，系列的主题。

豆腐的秘密

“第四幸存者”是《生化危机2》给我们的一份额外的大礼，而“豆腐”则完全是CAPCOM的制作人员恶趣味的结果。“豆腐”这个“角色”在游戏初期就已经完成了，甚至比几名主角完成得还要早。“他”的作用就是用来测试游戏画面与角色是否会发生冲突，同时也是每名角色的“受攻击判定”的实验品。（“受攻击判定”指的就是当敌人发动攻击时，角色被判定为“受伤”的范围设定，比如里昂和雪莉尔的“受攻击判定”就肯定有区别。）换句话说，“豆腐”可称得上是《生化危机2》中每一名角色的“原型”，所有角色都是在“他”的基础上进行外型的修改而成的。在游戏制作结束之后，制作人员为了纪念“豆腐”作出的贡献，便将“他”保留在游戏中，作为游戏的隐藏奖励。比起“第四幸存者”，“豆腐模式”的难度可是一点也不低！虽然在移动速度和体力上比汉克稍胜一筹，但因为只有小刀一把，因此难度就可想而知了！

www.plumbook.cn

追加报告

突然出现的怪物，又夺取了3位同事的生命！这东西好像全身的皮都被剥掉般，极为丑陋。它有着锋利的尖爪，但最可怕的是它竟然能够使用舌头来攻击！它那伸缩自如的舌头就好像一把刺刀，只是一下就贯穿了3位同事的心脏！它们的准确数量我们还没有搞清楚。我们将它们取名为“舔食者”，现在正在寻找对付这种怪物的方法。

令人印象深刻的怪物：舔食者

表关中，在警署一楼西侧长廊，当里昂／克莱尔调查一具无头警员尸体时，会因为从天花板上滴下鲜血而抬头向上看——不亚于“《生化危机》丧尸回头”的一幕便了出现在了里昂／克莱尔的眼前：一个浑身无皮的、有着长长的利爪的、大脑暴露在外的怪物拖着两米来长的舌头直“望”着你，接着更从天花板上直扑下来……这种被警员们称为“舔食者”（LICKER）的怪物可以说是直接导致警员们的突围行动失败的罪魁祸首！被它那锐利的舌头直接刺穿心脏而死的警员绝对不在少数。

舔食者有着非常有力的四肢，再配合手足上的利爪使得它能够非常轻易地扒在天花板上或墙壁外沿活动。舔食者没有视觉神经，因此它看不到任何东西。不过依照生物进化的规律，作为补偿，舔食者有着异常发达的听觉神经，对于周围的任何一点点小动静都有非常敏锐的反应：它会迅速竖起身体端坐在地，就像是眼镜蛇遇上敌人之后竖起身体那样。这样状态下的舔食者如果再次听到声音，就会毫不犹豫地向声音传来的方向扑去！

在进攻方面，舔食者能够让它的长舌在瞬间变得锐利而且坚硬，使之能够刺穿目标的身体。基于某种生物进化的原理，舔食者总是能够直接找到目标的要害之处，给予致命的一击！这也是为什么舔食者总是能够找准人类心脏的原因。除此之外，当舔食者与目标的距离比较远的时候，舔食者就会一跃而起挥起巨爪攻击目标！并且在落地之后也会接着俯身再用利爪继续攻击！（被许多玩家称之为“舔食者二连击”的就是这个了）威力之大，就算你的体力是绿色的“FINE”也会立刻变成暗黄色的“CAUTION”，换句话说，稍不留意就会被一击必杀！

舔食者并不喜欢独来独往，因此，数只舔食者集体行动也是比较常见的。这对于企图逃生的玩家来说，无疑就是噩梦了！使用普通的手枪几乎无法阻挡舔食者前进，能够一枪打翻舔食者的霰弹枪却有上子弹的硬直时间，一旦被两三只舔食者抓住机会形成“无限连”，你甚至连补血的机会都没有！在警署的艺术品仓库，两只舔食者冲破天窗从天而降的场面各位FAN一定还记忆犹新吧！就算是明知它们会扑下来，可到了天窗破碎的那一刻仍然会感到心惊肉跳呢。

舔食者到底是什么？它是怎么形成的呢？

从舔食者的形态上来看，它有着与人类基本相同的躯干及四肢，只不过有些异化罢了，但比例仍然没有太大变化，因此，我们可以得出一个基本的结论，那就是“舔食者是由人异变而来的”。的确，相对于其它种类的宿主，在宿主本身的进化程度上，人类是最高的，从某种意义上来说，这也是一个自然选择的结果。之所以这样说，是因为就舔食者本身而言，它经过了“优胜劣汰”这一大自然进化的铁律的考验。舔食者并不是直接由正常的人类进化（或者说是“异变”）而来，在舔食者异变之前的物种，是游荡在浣熊市大街上的恶灵——丧尸。

在本刊第56期介绍丧尸的文章中曾经说过，被t病毒感染的人类体内的新陈代谢的速度会加快，全身的组织会开始慢慢腐烂、老化，皮肤变得灰白而毫无血色，直至慢慢脱落，将肌肉组织暴露在外面。这时被感染的宿主会感到食欲的亢进，需要不断摄入食物才能满足身体迅速进行新陈代谢的要求。而当这个要求不能达到时，宿主的身体组织就会发生溃烂，散发出恶臭，脑容量已经接近于零，并且全身的骨头也因为身体负担过重而脆化，达到丧尸的“末期阶段”，最终不是倒在街头，就是被主角们一枪将头打爆。

然而，以上所述的是感染了t病毒的宿主在没有得到所需的养分的情况下的进化情况——当宿主有足够的养分作为补充的时候，情况就完全不同了：皮肤虽然会慢慢脱落，但肌肉组织会迅速成长，变得非常发达，此外，脑细胞死亡的现象也不会发生，取而代之的则是头盖骨的消失，将发达的脑部直接暴露在外面。由于脑部结构依然比较完整，因此，舔食者在受到攻击时仍然会感到“痛”，这也是为什么舔食者在中枪后会有些许停顿。但由于本身肉体的强健以及t病毒所带来的创口快速恢复的功能，舔食者会在短时间内迅速爬起来，继续对目标进行攻击。

至于舔食者身体的异化，起决定性因素的还是“优胜劣汰”这条铁律。看过了去年由大卫·杜楚尼主演的科幻电影《进化》（Evolution）的玩家应该不难理解这其中的含义：如果将受t病毒污染的浣熊市视为一个生态系统，那么，为了在形形色色的t病毒宿主的激烈竞争中生存下来，舔食者的始祖——丧尸就需要获得不断的进化，进化的基本条件就是获取足够的养分。一旦满足了这个条件，那么在t病毒的主导下的丧尸就会发生身体上的异变，或者称为“进化”，这个进化的速度当然不能以人类进化的速度来衡量，否则就会导致此物种（丧尸）的毁灭。通过一代又一代丧尸的不断进化，最终才出现舔食者这个比丧尸更加高级的物种。当然，舔食者也并不是这个进化的最终阶段，在《生化危机2》的研究所内，会发现一种双手已经异变成“镰刀”的深褐色舔食者，这种舔食者具有更高的攻击力及体力，毫无疑问，这种“舔食者的进化型”更加有利于争夺有限的养分资源，在自保的能力以及环境适应方面也更加完善。如果这种舔食者有足够的养分与时间，再进化下去会是什么样子真的是无法想象了。

通告

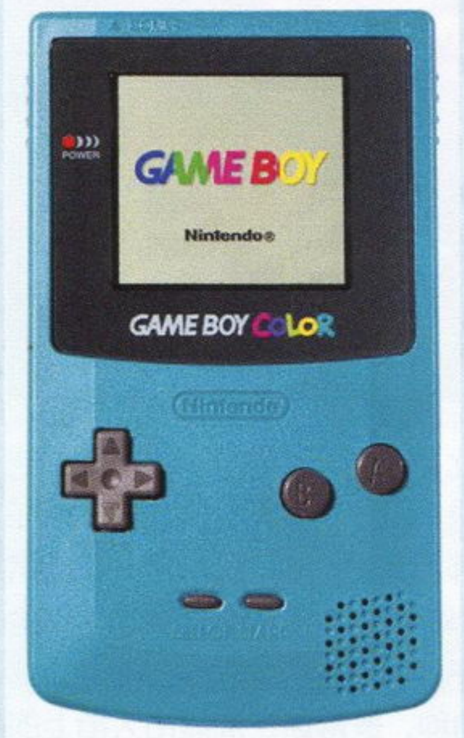
连载到这里，《生化危机2》的研究就告一段落。“《生化危机》迷你特辑”将暂时停止连载，进入休整期，再开时间未定。GOUKI会把注意力全部投向《生化危机0》，将在“前线狙击”中追踪报道《生化危机0》的方方面面，请诸位FANS密切留意——“最好的《生化危机》报道必属《游戏机实用技术》！”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

七八颗星天外：理想的痕迹

文：特约撰搞人 DARKBABY

一 创造欲



1997年10月4日午后，日本石川县小松市的国道上发生了汽车追尾事故并引发了严重的交通堵塞。一个年过半百的男子走下自己的日产车想检查一下车体被碰擦后的损伤情况，就在这个时候斜刺里蹿出的一辆马自达越野车将他撞得飞出了数丈以外，那个人躺在血泊中，白色的风衣逐渐丧失了本来的颜色……

次日凌晨一颗充满了创造欲望的心脏永远停止了跳动，警察在整理他的遗物时发现了一叠被血污浸透的讲稿，讲稿名为“中小企业发展的出路——在不断创造中谋求生存”，死者原定于10月5日在京都立命馆大学举行的专场演讲由于意外永远也无法实现。当天日本各大媒体竞相报道了这起似乎很平常的交通事故，而在TV游戏领域内更是掀起了极大波澜。

1998年5月，SQUARE召开了参入WONDER SWAN的大型记者招待会，副社长铃木尚在一番例行公事的说明后忽然放下了手中的演讲稿动情地说道：“SQUARE发展至今的十数年历程中，横井军平先生给予了我们莫大的恩惠和提携，这次我们参入WS主机与其说是从商业角度考虑，还不如说是为了回报过去的恩惠！”1999年12月16日，由BANDAI负责发行的16位携带主机WONDER SWAN正式发售，这个倾注了横井军平全部心力的作品向自己过去创造的神话——任天堂GAMEBOY发起了挑战，虽然最终因发行商的无能导致了衰亡的局面，但这个“神奇天鹅”却着实改变了携带用主机的发展进程。（笔者注：近日SQUARE大举参入GBA，比对铃木尚在1998年时的慷慨陈词，只能接受一个残酷的现实：商业社会根本就毫无信义道德可言！）

1965年横井军平进入了任天堂骨牌公司，在之前的一年多时间里他辗转就职于夏普等数家大小企业，因为不能接受陈腐条例的束缚而一再跳槽，任天堂从管理人员到工人都是清一色的年轻人，横井觉得宽松的工作环境很适合他，便决定长久地呆下去，他主要负责扑克牌流水线的维护保养工作。某天横井在工休时利用废弃材料制作了一套奇特的装置：按动按钮后可以自由伸缩的机械弹簧手臂。出其不意间绝对能让人大吃一惊。横井在工厂内得意地向同事们演示着这个新玩具，装置忽然发生了故障，顶端的拳套部分在外力作用下急速飞出正好打在一个匆匆穿过走道的中年人身上，当大家看清楚那人是社长山内溥时，都吓得不敢作声。

山内拣起那个打中他的古怪东西反复审视了一番，随即平静地询问横井军平：“你叫什么名字？担任什么职务？”

横井军平早就听同事说过社长过去那些铁面无情的事情，他竭力控制着自己的情绪：“横井军平，流水线维护保养工。”

“下班后到我办公室来！”山内溥拿着横井的发明径自转身离去了。

横井军平走进了社长办公室，在山内溥鹰隼一般锐利目光的盯视下着实有些惴惴不安。山内的脸上掠过一丝难以觉察的笑意，他对横井说：“你的发明创造很有意思，但是我希望你的发明不局限于个人的娱乐，而是能够让它成为一种让大众所接受的‘伟大’商品！”横井拿着弹簧装置离开了办公室，几天以后他兴冲冲地带着改进后的装置去见社长，装置的构造设计更加合理安全，在材料使用上也趋于轻巧柔韧。山内溥像小孩子似的咔哒咔哒摆弄了几十遍，这次再也没有发生令人尴尬的机械故障，他立即叫来负责工厂生产的今西弘史让他火速投入批量生产。通过电视广告的大力宣传，横井军平的这个名为“超级怪手”的玩具大受欢迎，半年就销售了120万个以上，成为任天堂该年度最成功的产品。山内溥专门设立了任天堂第一开发部，由横井带领一批年轻人专门从事新产品的研发，十几年间横井军平亲自组织发明了诸如超级潜望镜、爱情测量仪等一百多种新产品，其创造活力令同事赞叹不已，而他本人也认为这段能够自由发挥自己想象力的岁月是最值得珍藏的。

横井曾经说过：“‘制作世界最初的发明’就是我的创造哲学，在不断的竞争和挑战中充分体现自我！”

任天堂32位机VIRTUAL BOY，概念前卫但并不被市场接受。

70年代中期横井军平开始负责任天堂的电子游戏事业，这给予了他更广阔的创造空间，从TVGAME15到GAMEBOY的这个时间段完全可以看作任天堂游戏产品由萌芽转向完全成熟的发展进程，无论是十字键的设计还是GAME&WATCH软件的制作，横井军平的设计思想都影响了任天堂乃至整个日本游戏业界。十字键是当时针对街机摇杆和电脑鼠标进行差别化设计的革命产品，充分体现了任天堂产品一贯的简便、耐用、轻巧、合理的特点，即使到了128位时代十字键仍然作为手柄的标准设计而存在。横井为GAME&WATCH专门设计的《救火队》被美国IGN选入20世纪名作TOP100，这个游戏的具体玩法是两个消防员抬着绳网不断承接着从着火的大楼里跳下来的居民，跳下的居民高度不一且速度各异，这就要求玩家的注意力要高度集中。虽然从现在的眼光看来《救火队》的画面简直不堪入目，但却已经包含了现代动作游戏的所有基本要素，通过对操作系统的微妙调整而让趣味性发挥到极致也成为任天堂一以贯之的游戏制作理念。在电子游戏产业数十年历史中类似横井军平那样对软硬件两方都作出巨大贡献的人实在是绝无仅有。

1996年8月15日横井军平以承担VR BOY失败的责任为由从工作三十多年的任天堂退职，当天引发任天堂股票的恐慌性抛售。次月横井于京都自行设立了会社COTO，COTO自行制作贩卖GAME&WATCH式的携带游戏取得了不错的销售成绩，另一方面横井和BANDAI共同研发WONDER SWAN准备向GB系统独占的携带主机市场挑战，WS继承发扬了过去制作GAMEBOY时所有的设计思想：轻巧、省电和高性能。只不过意外身亡使他没有能亲眼目睹WS的诞生，一切荣辱悲欢皆成云烟。不过横井军平的名字并没有被世人遗忘，2002年初高票入选美国GAMESPY游戏史上最具影响力30人之林。

横井军平离开任天堂的真实原因是什么呢？我们完全可以把这个事件视为是TV游戏产业正规化的必然结果。横井天生具有艺术家式的旺盛创造欲，这样的一些人在TV游戏产业的萌芽时期作出了杰出贡献，但当诸如任天堂等成为上市企业后必然更多顾及产品利润回报、股东利益等客观因素，可提供给那些艺术家自由创作的空间就日益狭窄。另外在创业之初横井经常逾越上司直接向社长山内溥陈述意见，在任天堂社内具有独特的优越感，企业规模扩大后这种特殊待遇的逐渐消失令他产生强烈的失落感。日本业界评论家平林久和曾经这样剖析横井离职事件：“过去的游戏产业往往一两个人的会社就能够独力完成一个个性化的游戏产品，但随着时代的变迁这个产业将日趋规模化，依然存有手工作坊意识的人将被迫退出这个舞台……”

横井军平在最后一次接受《日经新闻》采访时如此阐述自己对任天堂的见解：“最初山内社长以短、小、轻、薄的思想来指导我们不断发明独特的产品，私以为莫大荣幸。如今之任天堂，过于追求豪华正大而完全脱离了以往的初衷，仰赖单一产品的巨大利润必然会使得企业逐步丧失创造活力。为了追求过去的本质，是我离开任天堂的真实理由！”（注：所谓豪华正大是指当时任天堂全力推出的新主机NINTENDO64，从近期山内溥再次提倡“短、小、轻、薄”的理论，我们不得不钦佩横井的先见之明）

横井军平的悲剧生涯，为其与生俱来的艺术家气质与现实的商业社会剧烈冲突的必然结果。（横井亡故当初有日本报章称任天堂蓄意制造了这起意外交通事故，后经调查纯系无稽之谈。）

各类主机手柄的大合照，可以看到它们都无一例外地使用到了十字键。

www.plumbook.cn

二 玩家

很多游戏玩家都有过一个美好的梦想——自己制作一款获得大众认可的伟大游戏。确实有这么一个玩家通过不懈的努力实现了梦想，甚至因此彻底改变了电子游戏产业的发展轨迹，他就是著名的《口袋妖怪》制作者田尻智。

田尻智中学时代家住东京都町田市，1978年TAITO的街机游戏《太空侵略者》推出后引发了流行风潮，田尻智也在此时狂热地迷恋上了电子游戏，为了《太空侵略者》他整整逃学了一个月，结果他取得了该游戏的最好成绩，在当地的街机房独占鳌头。当时他最大的梦想就是能够在家里玩到这个游戏，高一暑假结束时利用四处打工的酬劳和平时积蓄共20万日元购买了一台电脑，经过半年多发奋钻研BASIC语言，他居然奇迹般地把《太空侵略者》原汁原味地克隆成功。1983年进入东京都高等工业专科学校后，田尻智对电子游戏的狂热日益高涨，有感于当时市面上没有一本介绍电子游戏的专门杂志，他决定自己创办一本同人志，名字就叫《GAME FREAK》。

《GAME FREAK》的创刊号仅打印了20本，主要在田尻智的同学和友人间传播，大家对该同人志的一致赞赏促使他再接再厉。第二部同人志封面打出了“《铁板阵》1000万点的解法”的醒目字样，田尻智对当时最流行的街机游戏《铁板阵》进行了彻底攻略，不仅如此他还根据自己的理解对制作人的制作意图和世界观构想做了详尽解析。这部同人志在当时引起了不小的轰动，印刷量居然突破了一万份，田尻智也成了有名的游戏达人。《铁板阵》的发行厂商NAMCO社长中村雅哉对此非常震怒，召见制作人远藤雅伸斥责他不应该泄露企业机密。远藤对此深感惶恐，但这个“《铁板阵》1000万点的解法”的详尽准确程度也着实令他吃惊。NAMCO很快召开了记者招待会并同时在报纸上刊登有关内容，远藤雅伸公开声明同人志《GAME FREAK》上所谓《铁板阵》的有关论述完全是捏造。于是田尻智一夜之间成了人人唾弃的“欺诈者”，为了躲避人们的谴责谩骂，田尻玩街机只能到离家很远的新宿去。

数月后的某日，田尻智一个人在街机房的阴暗角落里打发着寂寞，一个穿着风衣的戴眼镜男子默默站在他身后注视了很久。当田尻把某射击游戏完美通关后，那个陌生男子走上前来和他握手并主动自我介绍：“我就是远藤雅伸。”当时田尻智紧握着远藤的手激动得半晌说不出话来，后来在他的著作《パックランドでつかまえて》一书中把这次会面自诩为“历史性的握手”。^_^原来远藤雅伸在经过详细查访后获知《GAME FREAK》上登载的内容完全出自作者本人的心得感悟，不禁对田尻智产生了惺惺相惜之情。两个人亲切交流了对游戏的看法，事后远藤还在公众场合与田尻智合影留念，使得其不良声誉顿时彻底改变。

1989年田尻智专科毕业后决定进入TV游戏业界，他独自设立了会社GAME FREAK，当年开发了动作游戏《クインティ》并由NAMCO负责发行。在远藤雅伸等业界名人的引荐下又认识了任天堂第一开发本部长横井军平，协同参与GB软件的开发。《口袋妖怪》的构想始于1990年，田尻智想制作一款让广大儿童接受的游戏，联想到自己幼年时捕捉昆虫和垂钓青蛙的往事，决定以具有丰富个性的动物角色作为游戏的主角。横井军平也提供给他相当有价值的建议：“携带用游戏机的表现力肯定不能和家用机相抗衡，但是其便携性和通信机能等优势却是独特的长处，如果能够制作出一款能让玩家相互交流协作的游戏必然会大获成功。”这样一个8Mb的游戏田尻智前后制作了近六年，其中光系统调整就花了约一年半，他在设计时特意做了巧妙的构想，部分强力口袋妖怪的进化需要两台主机进行数据交换才能成功，其相乘的商业效果不言而喻。在1995年初期开发收尾时宫本茂又向他提出：“如果用怪物出现几率的细微调整来制作多个版本会使得趣味性和商品价值都得到提高。”田尻智认为这个建议相当重要，便重新对《口袋妖怪》做了调整，这个游戏最初以红、绿两个版本发售，初期出货约30万套。

1996年初GAMEBOY的凄惨不是现在沐浴GBA无限荣光的玩家们可以想象的，硬件周销量不到3000且软件发售表上仅剩下4款游戏，任天堂对《口袋妖怪》并没有着意宣传，甚至田尻本人认为初期出货能卖完已经上上大吉。上天注定了《口袋妖怪》的成功，这款丝毫不显山露水的游戏面世后逐步获得了玩家的认同，《FAMI通》的渡边美纪等编辑也为之大力鼓吹，通过口耳相传的直接宣传效应逐步加热，其间BANDAI《宠物蛋》掀起的宠物热彻底激发了该作品的潜在内涵。1997年3月当人们发现《口袋妖怪 红·绿》依然牢牢盘踞在软件销售TOP30内时才惊奇地发现一款百万大作已经悄悄诞生，任天堂的新型掌机GAMEBOY POCKET也随之一路狂飙。随后的1997、1998年度，《口袋妖怪》的销量反而一年胜过一年，这在游戏史上也是绝无仅有的事例，《口袋妖怪 红·绿·黄》三个版本日本销量累计突破了1000万套成为日本本土历史上最成功的电子游戏。玩家田尻智一跃成为世界著名的游戏制作人，他创造的《口袋妖怪》奇迹很大程度改写了游戏发展的轨迹，任天堂因这个游戏获得了宝贵的喘息蓄力时间，最后奋力反击而与索尼等形成鼎足之势。

从玩家到著名游戏制作人，田尻智是时代的幸运儿，能够得到横井军平、宫本茂两代宗师大力提携实属难得之机缘，但是成功与他自身对游戏本质的透彻洞察力也密不可分。

三 莫斯科的决断

“我发誓，以后我再也不到这个鬼地方来！”

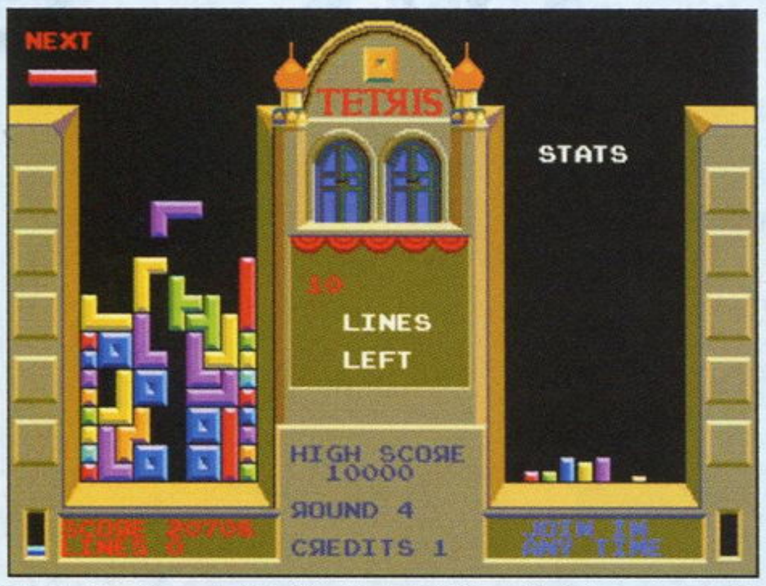
1989年3月，苏联首都莫斯科红场附近的高级宾馆里，古老的供暖设施有气无力地工作着聊以应景。荒川实的身上包裹着厚厚的毛毯以抵御来自西伯利亚的苦寒，虽然他曾在加拿大温哥华工作过3年，但是莫斯科的漫漫寒夜仍然让他难熬。

同行的美国任天堂御用大律师霍华德·林肯（后就任北美任天堂主席）已经患了轻微感冒，他恹恹地回答道：“是啊！那个东西一到手我们就立即回家。”

他们此次莫斯科秘密旅行的目的是一款游戏的发行权，《TETRIS》是莫斯科国家科研所的阿历克西斯·帕契诺夫开发的自娱小游戏，帕契诺夫偶然从魔方的排列组合数学原理获得启发，利用数种立体图形堆砌成方块，这个游戏最大的优点就是规则简单极容易上手。《TETRIS》制作完成后，很快就成为国家科研所所有电脑中的必备节目。好事的电脑专家维迪·基拉西莫夫又将之修改成与IBM-PC兼容的进化版本，《TETRIS》又马上形成了席卷全球的流行风暴，值得一提的是维迪·基拉西莫夫当时年仅16岁。在西方的游戏市场《TETRIS》的街机、PC、TV发行权分别被世嘉、麦斯威尔资讯、TENGEN等三家所瓜分（TENGEN的前身为美国NAMCO，后独立，与现在的TECMO有极大关联），当时荒川实正筹划GAMEBOY在北美上市的计划，他敏锐地发现这个被戏称为“俄罗斯方块”的游戏与具备通信对战机能的GB简直是天造地设的一对。霍华德·林肯也通过周密调查发现世嘉等的合同都存在着极大漏洞，鉴于麦斯威尔资讯总裁罗伯特·麦斯威尔与苏联政要的亲密关系，两人决定立即赶往莫斯科解决这个事情。

当时的苏联正处在政权崩溃的末期，部门间的扯皮非常严重，荒川两人奔波多日都不得要领，同

www.plumbook.cn



时应罗伯特·麦斯威尔敦促苏联元首戈尔巴乔夫将插手这桩生意的风声也传了出来。一个漫长的不眠寒夜，两人相对枯坐着，荒川实忽然若有所思地对林肯说："我们不能再耽搁了，必须用对手想不到的高价把那个东西弄到手！"

林肯问道："你准备出什么价钱？"

荒川实稍微停顿了一下，回答道："9000万美元，世嘉和TENGEN他们绝对不会意识到《TETRIS》的潜在价值，我相信未来回报会远远超过这个价格！"

见多识广的林肯也被这个惊人的天价吓了一跳，但是他了解荒川的为人秉性，两人就合同的条文做了最后的修订。果然，由于9000万的天价远超莫斯科国家科研所方面的心理价位，合同很快就顺利拟订成功。数天后当戈尔巴乔夫企图干预此事时，当他听科研所领导汇报了具体交易金额后也就不再作声，因为这个即将倾覆的国家的领导人想不出任何借口让手下废弃原合同去接受另外一个出价仅150万美元的合同，再说如此巨额的外汇收入对水深火热中的苏联经济也大有助益。任天堂获得《TETRIS》版权契约金的具体数额长期以来就是一大业界谜团，世嘉等对手猜测在300～500万美元之间，荒川等以沉默来嘲笑对手的鼠目寸光，直到2001年阿历克西斯·帕契诺夫加盟微软并出版自传时人们才彻底了解到当时荒川实雷厉风行的作风。

《TETRIS》果然没有辜负荒川实的的期望，光GB的版本全球就销售了4300万套之多，对硬件的推动效果更是有目共睹，其任天堂创造的利益何止契约金的十倍。世嘉前社长中山隼雄在获悉《TETRIS》契约旁落后顿足捶胸地悲叹："我们距离胜利仅仅一步之遥。"

荒川实是个具有冒险性格的高明企业家，但正由于其大胆泼辣的作风使得其岳父山内溥最后放弃了这个外界呼声最高的总裁人选，转而选用行事稳健的岩田聪作为任天堂新接班人。（荒川实与久多良木健存在着太多相似之处，果敢而不畏艰险，另外他们自身虽然几乎不玩电子游戏却丝毫不影响对这个行业的洞察力，山内溥的选择是否英明还有待历史验证。）

四 生活与游戏

《MOTHER 2》的角色深入人心。

从1989年的3月开始日本各大电视台在黄金时段滚动播放了一个另类的广告：一个小男孩憧憬着外界的新鲜事物而经常四处游荡，母亲气恼之下拿起竹扫帚对其小PP施以惩戒（笔者注：PP者，屁股是也，因其不雅姑隐之^-^b），母子两人夸张的演技给人留下了深刻印象。起初观众以为这是个反对家庭暴力的公益广告，后来才知道是任天堂为一款名为《MOTHER》的RPG做的宣传，"任天堂"、"MOTHER"、"RPG"等关键词深深映在人们的脑海里，所以当1989年7月27日任天堂最初的RPG FC版《MOTHER》发售时获得了惊人的反响。

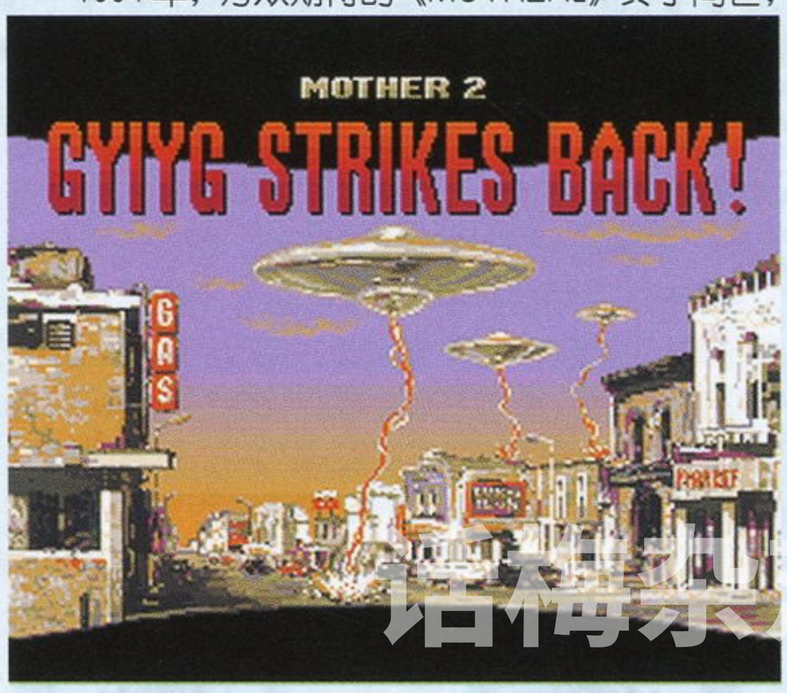
这个广告的创作人就是系井重里。系井重里的生活可谓极其绚烂多彩，年轻时凭借甜言蜜语与名演员樋口可奈子结为夫妇，他创作的小说《不思议、大好き》、《おいしい生活》成为畅销书籍，系井还长期客串担任NHK电视台"幕府的埋藏金"综艺节目的主持人。至于他的兴趣爱好更是广泛，他曾经取得强手棋游戏世界大赛第八名的成绩并担任日本强手棋爱好者协会会长，此外钓鱼、上网、游戏等也是他的强项。系井重里与任天堂的合作纯属偶然，1988年初系井为自己开办的广告事务所的业务前往一家名为"一休哥"的大型电玩专卖店联系业务，店堂正中的电视里正播放着任天堂最新大作《超级马里奥3》的广告，出于本职爱好他驻足欣赏了很久，对任天堂他本来毫不了解，在向店员打听了以后对这家神秘的京都企业产生了浓厚兴趣，在试玩了《超级马里奥3》后，他对那个名叫宫本茂的制作人非常钦佩，认为这是个非常懂得娱乐本质的人。系井重里决定前往任天堂考察一番。

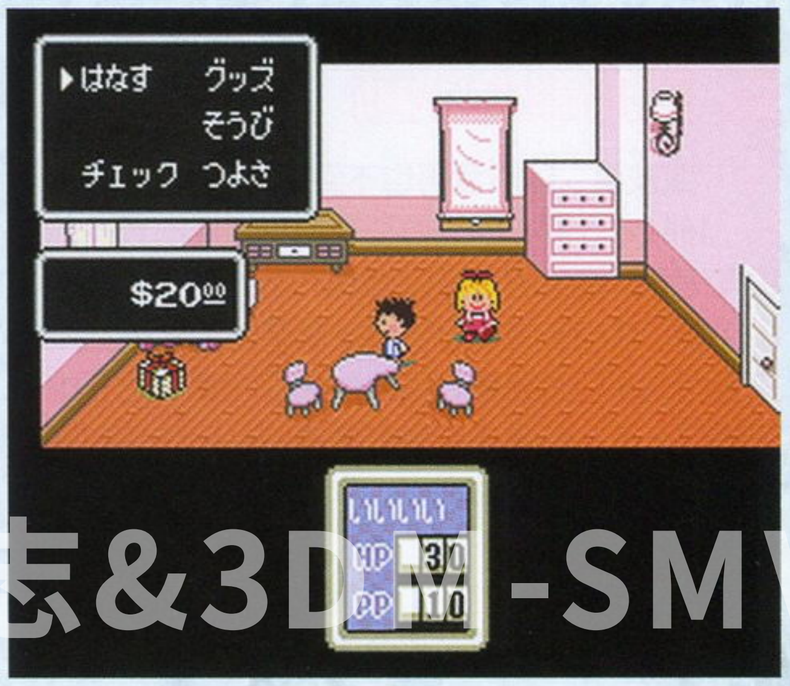
不速之客不请自来，负责接待的是宫本茂和横井军平，两人很快就被系井重里夸张的肢体动作和富有煽动性的言辞所打动，顿生一见如故的感觉，两人立即把系井引荐给社长山内溥。山内溥最初对系井重里的夸夸其谈不感兴趣，但是当涉及山内嗜好的围棋、钓鱼等爱好时气氛逐渐融洽。共进午餐时系井对山内剖析任天堂游戏广告的长处和短处，他认为任天堂游戏广告能够让玩家非常直观地了解到游戏真正的趣味点，但是在表现手法上过于硬派，对类似家庭主妇等边缘消费者缺乏吸引力。一番精辟透彻的言语令山内溥肃然起敬，从此两人结为莫逆之交。不久系井重里又揣着自己撰写的剧本来访，山内等阅读后觉得非常有新意，决定把这个名为《MOTHER》的剧本投入开发。MOTHER具有两重含义，一指母亲，引申则为人类的诞生地地球。系井重里把游戏和现实生活进行了有机融合，故事的时代背景就定位在1988年，讲述在美国一群求知欲旺盛的孩子为了探明周围发生的诸如UFO等奇异事件出门旅行的故事。所有的地名和风俗都按照真实环境来设定，人物间的对话也力求口语化，给人记忆深刻的细节设定是存储记录时居然是给父亲打电话，记录时主人公的喃喃细语犹如一篇真实的生活日记。这是一款风格和理念完全摆脱DQ束缚的划时代杰作，而系井重里亲自设计的电视广告更起到了推波助澜的效果。（个人非常期望《MOTHER》能在NGC复刻，画面效果增强并加入语音，其震撼力绝对不会低于当年。）

1994年，万众期待的《MOTHER2》终于问世，这次由著名青年影星木村拓哉主演的广告再次大获成功，这个广告甚至被日本广告专业协会评选为20世纪最佳游戏广告。

在休闲屋中兄弟两人正对坐着喝着饮料，听到周围的人议论纷纷，木村拓哉饰演的哥哥问道："他们在说什么啊？"弟弟正用吸管用力吮吸着，含糊地回答："MOTHER2！！"兄又懵懂地追问："MOTHER2是什么？"这个时候弟弟终于抬起头来，挠着头皮喃喃说道："MOTHER2是什么啊？"这个看似平常实则暗藏玄机的广告很快传遍了街头巷尾。《MOTHER2》被赞誉为任天堂哲学思想的样板，系统上基本延续了前作的风格，剧本中有机融入了环保和外星人等社会性话题，类似自行车、投币电话等细节设定都相当具有生活气息。在HAL研究所的全面提携下本作的音乐和图像水准也有了质的飞跃。本作的最终BOSS基卡被称为史上最愚蠢最虚弱的关底，系井重里用暗喻的手法对世界上某些色厉内荏却妄图称王称霸的势力进行了无情的鞭挞和嘲弄。

由于商业的原因，系井重里策划中的《华尔街》、《卷心菜》、《MOTHER3》等备受关注的N64游戏先后夭折，这成了任天堂拥趸们心中永远的痛。十多年来，系井重里所谓生活与游戏结合的思想对任天堂产生了重大影响，任天堂的广告宣传手法在消费者心目中一向以健康清新而著称。当我们今日记忆起诸如"GAMEBOY"、"NINTENDO64"这些琅琅上口的名字时，脑海中是否会浮现出那个懂得生活情趣的浪子呢？





诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

五 荣耀与磨难

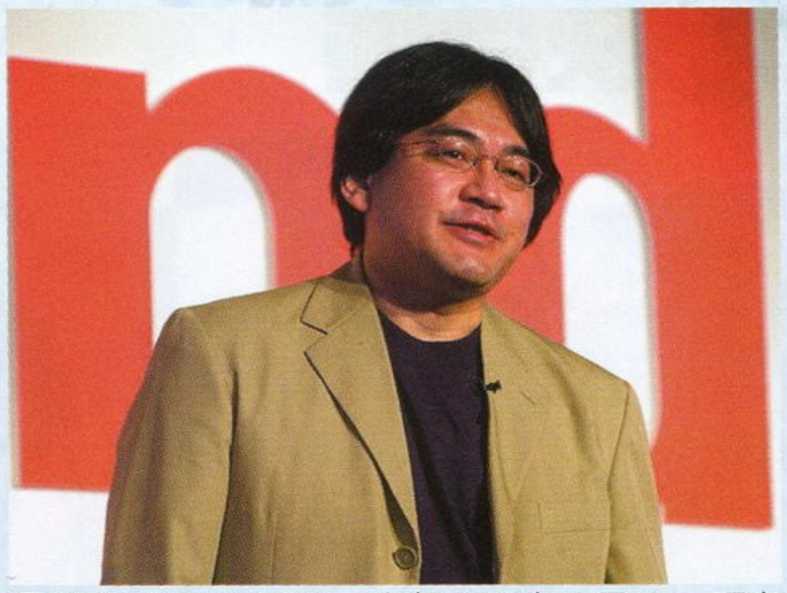
“如果亲手制作的游戏能够给大家带来欢乐，这就是对我个人莫大的褒奖。”这就是现年42岁的任天堂新任社长岩田聪的心声。

岩田聪诞生于北海道札幌市一个自民党议员家庭，小时候的爱好就是阅读百科全书，因此在中学时代就有“无所不知的岩田”的美誉。早在高中时他就用暑期打工积蓄的钱购买了电脑自行试作游戏，1982年从东京工业大学情报工学系毕业后在某商场底楼的电脑室中邂逅了HAL研究所的社长谷村正仁，出于个人爱好岩田毅然放弃了去索尼等大企业就职的机会而加入了最初全社员工仅10人的HAL。岩田聪的第一个作品就是协助任天堂开发的FC版《高尔夫》，并取得了百万以上的销量，从现在角度看这部初试啼音的作品虽然构图简洁却完全展现了高尔夫游戏的真实感觉，该游戏的色彩搭配和背景效果音都已经凸显了HAL研究所出品游戏轻松明快的风格。1984年推出的《打气球》完全由岩田聪主持制作，该作品显示他对游戏理念的感悟渐入佳境，虽然在追求完美的操作感和简明的系统等两点与任天堂不谋而合，但在营造气氛的技巧上岩田有其独擅之功，他懂得用细微的噱头来提升玩家的兴趣，在难度的控制上更是恰到好处。在当时硬派游戏风行的大趋势下，岩田聪明智地提倡人性化的娱乐方式从而确立了HAL研究所与众不同的风格，他因为出色的成绩被社长提拔为取缔役。

(C)2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.
Characters (C)Nintendo/HAL Laboratory,Inc.
Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc.

1992年秋，HAL研究所社长谷村正仁盲目将大量资金用于证券、地产等投资结果负债达20多亿日元，会社处于破产的绝境。岩田聪想到了一直以来亲密合作的任天堂，只身前往京都求见山内溥。他向山内说明了HAL此刻的处境并阐述本会社的潜在实力。山内溥一直以来就对HAL研究所这个合作伙伴非常满意，听了岩田的娓娓叙述后对这个白皙微胖的青年人也产生了浓厚兴趣。山内溥同意注资挽救HAL，但附带条件是让岩田聪就任社长以主持企业再建工作，谷村正仁本人也早属意于岩田，于是1993年33岁的岩田聪成为了背负着数十亿巨额债务的新社长。

接任社长后岩田聪导入了彻底的成果主义，在资金和人力的调配上力求发挥最大实效。为了激励士气岩田连续数月和每个职员亲切交流，对所有员工的潜在能力和性格都有了直观的了解。岩田聪截然不同于其他经营者，在企业逆境时的举措是大力提倡“快乐工作”的模式，员工可以在早9点到晚9点的时间段里自由安排工作时间，岩田还鼓励员工多接触游戏以外的娱乐活动，他认为只有保持快活的心态才能最大限度发挥个人潜能。虽然在各方面开源节流，但用于员工研修和休假的支出始终没有削减，正因此HAL研究所始终保持着旺盛的士气，外人很难想象这居然是一家负债累累的企业。ACT名作《星之卡比》就诞生在那个危难时期，在角色设计上岩田聪力求迎合儿童和女性的口味，主角卡比面团一般可爱的形象固然让人一见倾心，那些怪物的造型设计也个性十足。在系统设计上也追求操作简易流畅，卡比初始的能力只有跳跃、踩踏，当吞噬了怪物后就能获得对方的特技，在设计思路上模仿《超级马里奥》却又有自家特色。初代的《星之卡比》是GB主机早期屈指可数的ACT原创佳作，销量约170万套，岩田聪就任社长后第一年的业绩就达到了销售额22亿日元、纯利润8亿日元。1994年应任天堂邀请HAL研究所协助在技术上遇到重大障碍的系井重里事务所开发了SFC著名RPG《MOTHER2》，次年1995年3月HAL研究所就凭自己的力量完全偿还了向任天堂借贷的二十多亿日元债务重新崛起。



进入N64时代，在山内溥力邀下岩田聪开始全面介入任天堂的经营事务，任天堂北美新软件开发部门NST设立后岩田几乎每月飞机往返奔波于日美两地负责软件开发监督工作。他还注重对新生力量的培养提携，格斗大作《任天堂全明星大乱斗》的制作人樱井政博就是岩田从新社员中破格提拔的。2000年6月经山内溥与谷村正仁交涉后，岩田聪交卸原在HAL研究所担任的职务正式就任任天堂取缔役经营企画室长，统括任天堂游戏事业的战略规划工作。

2002年5月24日，山内溥宣布退休并决定让岩田聪继任社长从而结束了山内家对任天堂历经三代的家族统治。年方42岁、入社经历仅两年就担任社长——这在日本企业是罕有先例的，山内溥之所以器重岩田聪是因为他性格沉稳务实，更重要的是有过从逆境中重新崛起的宝贵经验，另外本身是著名游戏制作人出身的岩田聪在对游戏本质的理解程度也非荒川实等可以比拟。从目前来看，任天堂确实给人以耳目一新的感觉，岩田聪的经营手腕相当灵活，从近期与7-11集团结成销售同盟及SQUARE重返任天堂阵营等重大举措都能看到此君不凡之处！

荣耀与磨难都是一种宝贵的精神财富，得失进退间足以把握时代之契机。

余话：

凭一己之力创造时代——这样的事情只存在于虚无飘渺的神话传说中。

任天堂并不仅仅只有山内溥或者宫本茂，众多英才为理想付出的辛勤汗水堆积成了今日之任天堂。同理，游戏业界也并不仅仅是任天堂一家所缔造，众多大小游戏厂商的共同努力才奠定了今日之游戏业界。

从过去的草创时期到现在的规模化、集团化，类似横井军平这样的一些人经历了理想与现实的考验，有些人从此黯然淡出，更多的人以各种妥协方式留了下来，时代的齿轮不可逆转地推动着TV游戏产业向更广阔的领域发展。各色人才为了自身理想进退离合的事情每天都在发生，也正因此我们的世界才更加绚烂多彩。任天堂虽然有横井军平、本乡好尾等离社他行，但是有更多诸如樱井政博、阪本贺勇那样的杰出新人不断加入，保持旺盛的新陈代谢才是促进企业内部发展的动力源泉。

追忆是一种美德，但过去的辉煌不能代表未来的成功，无论任天堂还是其他的游戏厂商都必须面对现实，正如横井军平所说的那样：“只有不断革新创造才是社会发展的原动力！”

本人构想的任天堂系列三部曲到此已经告一段落，希望读者对这个游戏厂商能有直观的认识，任天堂不是神更不是什么救世主，但其为TV游戏产业作出的巨大贡献不容抹杀！山内溥和他的理念有很大程度的局限性，也束缚了任天堂的进一步发展，我们现在看到的是一个在产业浪潮中奋力搏击以求自我革命的任天堂。不管怎么说历史已经翻过沉重的这一页，未来会怎么样没有人可以预言……

因爱之，故记之。

www.plumbook.cn

文：D·S

PS2	TAITO	ACT	1人
	预定2002年8月1日发售		170KB
DVD-ROM	–		6800日元

COMBAT QUEEN 战斗女王

最近一直没有什么游戏作品推出的游戏厂商TAITO，日前在PS2上推出了一款由当今日本的人气美少女担任主角的AVG游戏。由于属于真人美少女加科幻电影题材，因此在特摄片大行其道的日本还是相当有吸引力的，配合动作AVG类型游戏的玩法，加上两种不同的战斗模式，相信游戏的趣味性和刺激性都是有一定水准的。

地球的存亡落在5位美少女的肩上，ANDROID人形机械人部队挺身而出！

游戏的故事中描述了ANDROID（人形机械人）美少女们与企图侵略地球的怪虫机械人展开的一场激烈的大战。游戏的流程与真实电影的表现手法没有什么太大的差别。达成特定的条件之后，怪虫机械人就会出现，与它们交火之后便会转变为MOVIE射击或3D射击的模式，将怪虫机械人全部消灭之后剧情才能继续发展。

▲在此战斗模式中，玩家会操纵以3D多边形技术制作的女主角消灭怪虫机械人。

▼在真实的MOVIE影像画面中出现了怪虫机械人。可以使用主观视点瞄准敌人，利用身上装备的武器攻击。

SPECIAL MOVIE

游戏中把怪虫机械人消灭之后会得到评价的分数，当成绩达到一定水平以上时，就能够看到参与演出的美少女们的特殊精彩影片。每一关都隐藏着一段精彩的影片，合计21段影片。

◀想看特殊的精彩影片的话，就是要看玩家的射击技术是否过硬了。

▶凭借游戏厂商TAITO多年以来制作游戏的经验，游戏的整体完成度还是能够令人满意的。

◀画面中的红色能量槽全部耗尽的话就GAME OVER了。

日本人气美少女在这里集结，游戏中的魅力凝聚点！

周防玲子（饰演：今日子）

在前领袖贵子牺牲之后，今日子成为余下4名队员的领导者。在路途中遇上人类薰，从而渐渐知道自己身上隐藏着的秘密。

大谷光保（饰演：凉子）

5人中惟一的人类，虽然身为科学家，然而得到了上司的指示成为人形机械人小队中的一员，与怪虫们展开激战。

三津谷叶子（饰演：莉娜）

性格稳重，拥有与真纪完全相反的头脑派女性。可是在最终战斗结束之后，她身上产生的变化就连导演都估计不到。

小池荣子（饰演：真纪）

5人中战斗力最强的人形机械人。为了保护同伴们的安全，即使牺牲自己也在所不惜，绝对是值得信赖的同伴。

曲山惠里（饰演：贵子）

5人小队中具有领导才能的角色。因凉子的关系而暴露人形机械人的弱点，在旅程前半段中不能起动，处于半瘫痪状态。

水川あさみ（饰演：谜之少女）

来自水世界的谜之美少女，见到怪虫机械人就会因恐惧而发狂。有关她的一切还需要到游戏中去了解。

www.plumbook.cn

文：D·S

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达战记

LOST WAR CHRONICLES

史上最强的高达动作游戏降临，为玩家展现凝重而真实的“一年战争”！

PS2	BANDAI	ACT	1～2人
	2002年8月1日发售		363KB
DVD-ROM	–		6800日元

《机动战士高达战记》是暑假期间难得一见的经典游戏，它完全忠实再现了高达历史上最波澜壮阔的“一年战争”中的各大著名战役，并以另类的视角突出玩家自己所扮演角色的个性，不再生活在阿姆罗、夏亚等NT机师的阴影之中。因为去年年底由CAPCOM制作，BANDAI发行的《机动战士高达 连邦对吉翁DX》受到了空前热烈的欢迎，因此今年BANDAI趁热打铁，推出了无论是在系统上还是在画面上都胜过《DX》的高达动作游戏新作《机动战士高达战记》！

该游戏以类似《吉翁前线》中的3人小队为一个作战单位，以完成每一关的任务为核心而构成游戏主干，而游戏中的登场角色囊括了《机动战士高达0079》直至《机动战士高达0083》中的主要人物，同时出场机体也是经过精挑细选的，数量超过30部，绝对值得玩家一玩再玩。游戏模式虽然种类不多，但内容还算比较充实，可以保证玩家的游戏时间。

下面，就让我们以高达机师新手的身分加入这个游戏中，一起体会《机动战士高达战记》带给我们的冲击吧！

机动战士高达机师必修课

画面解说

1.时间显示：完成任务的剩余时间。

2.机体雷达：橙色点和淡黄色点分别表示敌方机动战士和防御作战单位；蓝色点和绿色点分别表示僚机和己方增援作战单位。

3.机体HP：自机的HP剩余量。

4.R-WING：右翼MS的HP剩余量。

5.L-WING：左翼MS的HP剩余量。

6.SP：特殊武器的使用次数，用完之后需要花费时间补充弹药或能量。

7.MAIN：主武器的能量显示，能量槽全满状态下需要花费时间补充弹药或能量。

8.SUB：副武器的能量显示，能量槽全满状态下需要花费时间补充弹药或能量。

9.Thruster Gauge：简单来说是推进器。使用冲刺、快速回避与跳跃均会增加Thruster值。过度使用的话（Thruster Gauge槽全满）会导致推进器过热，那么便不能使用消耗Thruster值的技巧了，需要经过一段时间之后才能再次使用。

注：两种类的射击武器

MAIN、SUB和SP同属于射击系的武器，以上3种射击系攻击武器均分为“能量补充”和“装填弹药”两种。“能量补充”是以Gauge能量槽来显示的，每次使用后Gauge能量槽的热力值上升，随着时间的流逝逐渐回复。如果要不停地进行射击的话，会导致武器过热，必须在一定时间经过之后才能再次使用该武器；“装填弹药”是以数字显示代表弹药的剩余量，用完之后要花费时间补充弹药。

机动战士高达机师实战手册

连邦与吉翁的任务模式

以“一年战争”后期为主要时间段，《机动战士高达战记》特别为两军制作出全新的剧本，而其中登场的人物也是原创的。在任务模式中，玩家可以通过选择连邦或吉翁的任何一方进行该模式，而立场的不同也造成作战目的有所不同。

在游戏中玩家会担任地球连邦军的先锋队或吉翁公国的MS特务游击队长，参加各种任务。之后根据战绩的不同，玩家将会得到各种经典MS或追加“《机动战士高达》系列”原作之外的隐藏任务，相当有挑战性。

基本操作

十字键	控制机体移动，连按十字键的上两次可以发动冲刺。
□	射击
△	格斗，连续按键可以发动3连击
×	跳跃
○	防御
L1	向左水平移动，连按两次发动快速闪避。
R1	向右水平移动，连按两次发动快速闪避。
L2	锁定雷达显示范围内的机体。
右摇杆	转换锁定对象
左摇杆	转换视点
R2 +□	特殊攻击
R2 +△	使用副武器攻击
R2 + ×	发动重攻击
R2 +○	转换阵型

任务模式的流程

1. 进入任务模式，选择“连邦军”或“吉翁军”。

2. 选择任务，由于是单线流程，没有任何分歧任务。在完成一个任务之后，还可以随时重玩这个任务。

3. 选择自己驾驶的MS出战，当然也要选择作为僚机的机体和搭载的武器。

机体的6种能力

Armor（装甲耐久度）

Thruster（喷射器持久力）

Skill（敏捷性）

Mobility（机动性）

Power（分为Weapon和Mobility两种）

秘技！改变MS的颜色

在选择武器的时候，只要同时按下“L2 + R2 + ×”便可以改变MS的颜色，这样在出击之后玩家就能够看到与原作设定配色不同的机体出现。

4. 任务完成之后，可以得到相应的评价。

评价依据的要素

★完成任务的总时间。

★击毁敌机的数量。

★HP的剩余量。

★任务的达成率。

★完成特殊条件追加的分数。

（全机体入手方法见本期“火热秘技”）

www.plumbook.cn

地球连邦军

MISSION 1

作战指令（OPERATION）：佯动作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击倒一定数量的敌人后撤退或将敌全灭

◆作战开始后，有3部扎古会在地图的东北边出现。
◆击倒3部扎古后，坦克队也将会在地图东北角落出现。
◆摧毁坦克队之后，地图东南方海域会出现1部老虎和3部扎古。
◆如果已经完成了前10个任务的话，还会有多部龟霸出现，全部击毁之后可以得到S级。

MISSION 2

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护大型运输车BIG TRAY，并歼灭所有敌人

◆任务开始后，东西方各出现一两部MS，先将其击毁。
◆接着地图南面会出现敌方的MS援军，也要迅速歼灭。
◆经过一段时间之后，东南西3个方向会出现最后一批敌方援军。退守在BIG TRAY两边，击倒前来袭击的敌人。
◆如果完成任务的总时间不到4分钟，那么便可以取得S级。

MISSION 3

作战指令（OPERATION）：击坠任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁航行中的大水牛号

◆任务开始之后，地图上会出现3部MS，先迅速将其消灭。接着会出现第二、第三批敌方增援，再将它们全部收拾干净。
◆在3分钟之后，大水牛号会在地图东北方出现。
◆在大水牛号两边有战斗机护航，击毁它们可以赚取一些分数，以便取得S级。
◆击毁大水牛号之后，再清除地图上所有MS之后便算过关。

MISSION 4

作战指令（OPERATION）：扫荡任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭敌军所有MS

◆由于战场是一片废墟，玩家要是不留意的话会将攻击目标锁定在建筑物上，要合理运用跳跃技巧，并且必须专心对付地图上的敌人。
◆在率队开始攻击之前，要拟订好自己的攻击路线，避免左冲右撞，浪费时间。
◆如果已经完成了前10个任务的话，老虎CUSTOM会在地图上出现，需要小心应付。
◆击倒最后一部MS后便完成任务，如果之前全部破坏了地图上所有小战车的话，就可以得到S级。

MISSION 5

作战指令（OPERATION）：调查任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁MA亚沙姆

◆战斗开始后，有3部敌军MS出现在地图的西南方，全速赶到之后将其歼灭。
◆之后，敌方援军不断出现。在击毁一定数量之后，飞行状态的亚沙姆在东北方出现。
◆如果已经完成了前10个任务，击毁亚沙姆后依然不撤退的话，地图上会继续有敌军增援出现，击毁所有的小型战斗机和MS后便可过关，并取得S级。

MISSION 6

作战指令（OPERATION）：搜索任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索友军位置，并保护友军MS到完全脱离战场为止

◆行动开始后，不必理会出现在地图上的敌军。快速赶到地图正北方，与友军MS接触。请留意，如果已经完成了前10个任务的话，友军的位置会出现在原位置的东面。
◆保护友军MS撤退，沿途不可恋战，以免敌方有机可乘。
◆在友军MS脱离战区之后，不要撤退，将地图上的敌军MS全部消灭，可以取得S级。

MISSION 7

作战指令（OPERATION）：迎击任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：死守查布罗基地入口，歼灭所有敌军

◆地图上蓝点为查布罗基地入口。作战开始后，敌军还没有全方位包围过来，应该趁这个时机多歼灭些敌军。
◆经过一定时间后，地图上会再有敌方增援出现。在作战的时候不要忘记击毁出现在地图上的小型战斗机和炮台。
◆击毁所有的敌军MS后便可以过关。如果所用的时间不多，中途又击毁多个固定目标，再加上自机损伤不大的话，可以取得S级。

MISSION 8

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：死守查布罗基地大闸门，歼灭所有敌军

◆地图上蓝点为查布罗基地大闸门。地图上的建筑物只是作为障碍物，就算将其破坏也不会影响分数。在该任务中，敌军会不断从地图东北方和南方的通道展开袭击，只要在南方的通道处把守，就可以兼顾两方面的敌人。
◆一直死守在那个地方，将敌军所有MS全部击毁后便可过关。如果所用的时间不多，自机的损伤也不大，可以取得S级。

MISSION 9

作战指令（OPERATION）：扫荡任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏陆战艇GALLOP以及敌军堆放作战物资的场所

◆地图上红点位置是陆战艇GALLOP。战斗开始之后，地图上会有许多热带型大魔出现，必须小心应付。最好沿着正前方的山脉前进，以小队的合力作战逐一击毁敌方MS。
◆歼灭敌方先锋队之后，便可以跳跃前进，深入敌军阵营的中心地带。
◆随时留意敌军的增援部队，将陆战艇GALLOP和敌军堆放作战物资的场所全部摧毁之后，便可以过关。
◆如果在过关之前消灭了地图上所有的敌军MS，便可以取得S级。

MISSION 10

作战指令（OPERATION）：发射阻止
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：阻止崭新号发射，破坏其舰桥

◆地图上的红点是崭新号。在发动攻击的时候千万不要攻击崭新号的机身，否则会因为爆炸而GAME OVER。只需要攻击它前方的驾驶仓就可以了。
◆由于敌军数量众多，最好一开始不要为了抢时间而深入敌军中心地带。
◆在与敌军MS交战之前，最好摧毁那些位置固定的炮台。
◆当歼灭所有敌军的MS并摧毁固定炮台之后，最后击毁崭新号的驾驶仓便可以取得S级。

MISSION 11

作战指令（OPERATION）：扫荡作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆这一关任务非常简单，只需要消灭所有的敌军MS便可以了。
◆在地图上，敌军增援会从北面、东面和西面不断出现。
◆在经过一定时间后，击毁一定数量的敌军MS，伊巴斯便会在地图上出现，但不难对付。
◆当击毁所有敌机之后，便可以过关。取得S级评价的关键是对时间的要求比较高，此外自机的损伤越低越好。

MISSION 12

作战指令（OPERATION）：捕获作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁飞行MA阿普撒拉斯，歼灭所有敌军

◆任务开始之后，先后击毁两批敌军MS。
◆3分钟之后，飞行MA阿普撒拉斯会出现在地图东北方。
◆飞行MA阿普撒拉斯左右会有两支护航战斗机队，击坠它们可以赚取一些分数。
◆攻击飞行MA阿普撒拉斯的时候，先飞上去接近它，会重演原作剧情中的一幕，可以得到特殊追加的分数。
◆击毁飞行MA阿普撒拉斯后，再击毁版面上所有MS便可过关，所以之前应该尽量击毁那些护航的小型战斗机，不然很难取得S级。

MISSION 13

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护高达NT-1，歼灭所有敌人

◆任务开始后，自机左边有几个仓库，那就是初期要保护的目标。
◆战斗开始，敌军就出现在距离仓库不远处，必须要从速解决它们，这样才可以阻止它们攻击仓库。
◆经过一段时间后，克莉丝会驾驶着高达NT-1加入战斗。虽然该MS的攻击力很高，但还是要避免它受到损伤，不然会影响评价。
◆如果过关之后取得S级，便可以取得高达NT-1。

MISSION 14

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护核储藏库，歼灭所有敌人

◆地图上蓝点表示核储藏库。战斗开始之后，可以尽全力消灭地图上出现的敌人。
◆经过一段时间之后，科会驾驶着高达GP01在地图中央位置出现，帮助己方作战。但要注意不要让他击毁太多敌军MS，不然会少得到一些分数。
◆其实敌军MS的目标主要都集中在高达GP01上，不用太担心核储藏库的安危。
◆合理运用技术，在所消耗的时间不长，自机损伤不大的情况下全灭敌军，就可以取得S级。

战斗小经验 1

游戏中共有3种阵式。V阵式是一种强行突破的阵式，作战时能发挥最强的攻击力。在遇上敌军的时候，两部僚机会立即同时攻击一至两部敌机，自机也可随之做出最后的一击。缺点是虽然能破坏敌军的阵型配置，但也有可能被敌军包围，因此采用这种阵式玩家要不时注意四周的状况，也应该与僚机保持较近的距离；箭阵式是以自机为中心的阵式，尾随的两部僚机会在后方作一般性的保护，这种阵式虽然攻击力一般，但对玩家来说这是最安全与最常用的阵式，大家可在进行前线搜索任务的初期使用，等到敌军出现时根据情况再做下一步行动。

www.plumbook.cn

MISSION 1

作战指令（OPERATION）：击坠任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁航行中的补给机“米迪亚”

◆任务开始时，敌军MS就在地图的东北方出现。击倒3部MS之后，敌方增援出现。
◆在经过一定时间之后，补给机“米迪亚”每间隔一段时间就会出现。
◆不要忘了击毁地图上出现的小型战斗机，取得一些分数。
◆大约击毁3部“米迪亚”，再清除地图上所有敌军MS便可以取得S级。

MISSION 2

作战指令（OPERATION）：追击任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索敌军间谍乘坐的MS，加以破坏

◆先到地图中央偏东北的位置，可以找到目标MS。请留意，如果已经完成了前10个任务，MS会出现在地图的西北尽头处。
◆在击毁目标MS前，先击毁沿途上遭遇的敌军MS。
◆击毁目标MS之后，还暂时不要撤退，再彻底消灭地图上所有敌军MS后便可取得S级。

MISSION 3

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁大型运输车BIG TRAY

◆作战开始之后，向北笔直地前进，会遇到许多固定炮台。
◆在攻击炮台的时候，守护基地的MS就会出现，以小队合力作战逐一击毁它们才能继续前进，不然会被包围。
◆击毁3部负责守卫的MS之后，便可以攻击BIG TRAY或清除周围的炮台赚取分数。
◆进入基地后，敌方增援不久会赶到，记住在击毁最后一部MS之前一定要彻底消灭地图上的炮台，完成任务后便取得S级。

MISSION 4

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：掩护大水牛号通过战区

◆在任务开始时，大水牛号还没有出现，应尽可能先击倒地图上已经出现的敌军MS。
◆收拾干净后，大水牛号便会在东北方出现，同时敌方援军也会出现。
◆大水牛号沿着峡谷飞行，而己方机体应该集中在峡谷内消灭敌机。
◆如果完成任务所用时间不多，自机损伤不大，应该可以取得S级。

MISSION 5

作战指令（OPERATION）：支援任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：坚持作战一定时间，之后逃离战区

◆开始作战后，敌军会从四面八方涌来，必须要调整好攻击的节奏。
◆一定时间经过之后，诺利斯会驾驶老虎CUSTOM出来支援己方，但尽量不要让他击毁敌机，不然取得的分数不够。
◆击毁所有的敌军MS便完成任务，如果达成上述的条件，可以取得S级。

MISSION 6

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索查布罗基地的地下入口，加以破坏

◆查布罗基地的地下入口隐藏在地图北面，接近后会有红点显示。
◆由于在密林地带作战，所以使用射击系武器的时候最好跳跃到空中。此外最佳的方法是把敌人引入到水中，以小队包围歼灭。
◆在破坏基地入口前，别忘了消灭地图上的所有炮台和小型战斗机。
◆如果已经完成了前10个任务，阿姆罗会驾驶高达在基地入口附近出现，不打倒他便无法取得S级。最好的方法是让僚机吸引它的火力，从背后攻击阿姆罗的座机。
◆消灭地图上的所有目标，就可以取得S级。

MISSION 7

作战指令（OPERATION）：破坏任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：摧毁所有战车和炮台

◆与前一个任务在同一个战场上进行，敌军MS的数量虽然不多，但攻击力十分强。
◆在战斗进行的过程中，夏亚会驾驶着红色扎古出现，也不要让他击毁敌军MS得分。
◆除了击毁那些MS外，一定要彻底消灭地图上出现的炮台和小型战斗机，只有这样才能够取得S级。

MISSION 8

作战指令（OPERATION）：潜入作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏查布罗基地内的大闸门

◆地图上红点表示查布罗基地的大闸门。战斗开始后先破坏附近的炮台，沿着东北方向前进，来到基地通道前。
◆如果能在一定时间内击倒初期出现的敌军MS，敌方的钢加农就会出现。一定要将它击毁才能够取得S级评价。
◆之后消灭地图上的所有敌军目标，再破坏大闸门就可以通关。
◆如果任务能够在5分钟内完成，自机的HP在50%以上，再加上小队成员都幸存的话，便可以取得S级。

MISSION 9

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护陆战艇GALLOP和作战物资

◆地图上蓝点位置是陆战艇GALLOP。战斗开始之后，先击倒北方出现的敌机。
◆消灭地图上所有的敌军MS后，敌方增援出现。因为敌方火力会集中在陆战艇GALLOP上，所以必须早一点守护在陆战艇GALLOP周围。
◆击倒袭击陆战艇GALLOP的敌军MS后，马上去消灭地图上余下的敌军MS，以免因为作战物资被摧毁而GAME OVER。
◆如果能成功地保护陆战艇GALLOP和作战物资，便可以取得S级。

MISSION 10

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：掩护崭新号发射

◆地图上的蓝点是崭新号。任务开始之后，必须阻击还在行进中的敌军MS。
◆敌军会从东、西以及南三个方向出现，建议在发射场的高架建筑上进行防守，这样可以随时支援任何一个方向的防卫力量。
◆在敌方援军中，勇会驾驶着BLUE DESTINY吉姆在地图东方出现。
◆在成功击毁所有来袭的敌军MS之后，如果崭新号并无损伤，消耗的时间不长，而且自机的损伤不大的话，就可以取得S级。

MISSION 11

作战指令（OPERATION）：顽强抗战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆战场与前一个任务中的完全相同，在战斗开始后先歼灭出现在地图上的敌军MS。
◆接着更多的援军会从东、西以及南三个方向出现，逐一消灭就可以了。
◆在敌方援军中，勇会驾驶着BLUE DESTINY吉姆在地图西方出现，再次将他击败。
◆成功击毁所有来袭的敌人，消耗的时间不长，并且自机损伤不大的话，就可以取得S级。

MISSION 12

作战指令（OPERATION）：救出作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护飞行MA阿克撒拉斯，歼灭所有敌人

◆地图上的蓝点表示飞行MA阿克撒拉斯。任务开始后，飞行MA阿克撒拉斯已经被连邦军控制。
◆飞行MA阿克撒拉斯旁边有两部陆战高达守护，此外两部陆战吉姆会以小队形式一起发动进攻。
◆消灭这4部MS之后，在地图北方和西方各有一部MS出现，而这一次他们的目标是主动攻击飞行MA阿克撒拉斯。
◆将两部增援的MS消灭后就可以过关。但记住之前要同飞行MA阿克撒拉斯接触，这样便可获得特殊追加分数。
◆如果任务在3分钟内完成，再加上特殊追加分数，就可以轻松取得S级。

MISSION 13

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏敌军新型MS

◆战斗初期的目标是破坏地图上红点表示的补给机“米迪亚”，沿途还要击毁炮台和守卫的敌军MS。
◆击毁两部“米迪亚”和初期的敌军MS之后，克莉丝就会驾驶高达NT-1出现。
◆因为高达NT-1的攻击力很强，最好以小队配合作战的形式将其消灭。
◆击毁高达NT-1后，再消灭所有剩余的炮台和敌军增援MS。如果自机的损伤不大，便可以取得S级。

MISSION 14

作战指令（OPERATION）：基地压制
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆先对付地图上已经出现的敌军MS。当到达地图中央的基地之后，会遇上高达GP-01。
◆消灭GP-01之后，敌方增援就会出现，此时必须马上前往迎击，不然基地会遭受重创。
◆虽然任务是歼灭所有的敌人，但要留意基地内的建筑尽可能不被敌军破坏。
◆消灭所有敌军MS之后任务达成。如果消耗的时间不长，并且自机的损伤不大的话，就可以取得S级。

战斗小经验 2

散开阵式中自机与两部僚机各自分开进行攻击，作用是可以达到索敌和战斗的双重目的，在战场中发挥搜索特定的敌机以及等待救援的同伴的作用。采用这种阵式的玩家除了要有高超的操作技巧外，还要不时注意僚机的情况，以免僚机被击破而导致战斗力明显下降。

M-SMV
www.plumbook.cn

カスタムロボGX CUSTOM ROBO ジー・エックス

自制机器人GX

文：LIKY

GBA	NINTENDO	A·RPG	1～2人
	2002年7月26日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

有人说这款游戏是2D版的《装甲核心》，这么说倒是非常恰当。这就是一款像《装甲核心》那样自由组装机器人与别人对战的游戏。但是与《装甲核心》那种强调金属感和硬派科幻的风格不同，《自制机器人GX》强调的是一种可爱式的科幻风格。游戏中的机体都具有非常人性化的外形，而且许多零件就直接是以各种动物的外形来设计，有的是蛇，有的是大猩猩，看起来非常有趣。

激烈的空中对战

战斗是游戏的一个重头，也是最精彩最吸引人的地方。双方都可以在空中自由移动，用各种武器展开攻击，将对方的HP减到0就算胜利。由于游戏中的武器众多，攻击方式丰富异常，子弹、炸弹、跟踪卫星在屏幕上四处乱飞，战斗的激烈程度简直可以用火爆来形容。而且，游戏的战略性非常高，用不同的机体、组合不同的武器可让战略方针发生根本的改变。游戏中没有绝对无敌的机体和武器，再强的组合也有被克制的时候，这就要求玩家自己去研究、去临场发挥了，组合出自己最喜欢的“CUSTOM ROBORT”。

机器人种类及特性

自制机器人是一种可以自由更换零件的机器人，玩家可以以机体为基础，自由地在机体的左、右手和左、右肩装备不同的零件。游戏中的机体主要分为6大类，每类机体除了数值上的侧重点不同外，本身还有各自特有的特技，例如有的会变形，有的会隐身等等，使用不同种类的机体会使战略发生根本的变化。另外，每一类机体又细分为“平均型”（ノーマル）、“速度型”（スピード）、“装甲型”（アーマー）和“力量型”（パワー），差别主要体现在数值的细微不同上。

机体的能力中有一项叫“がまん”的数值，是指机体的耐久力，这个数值越大，战斗中越不容易被敌人击落（DOWN）。

AERIAL BEAUTY

以美女为原型设计的机体，能力平均，特性是在冲刺中能够急停。

SHINNING FIGHTER

这是主人公最初的机体，能力平均，没有特别的能力。

MISTY MIRAGE

能力较平均，速度稍慢，特性在于冲刺的持续时间很长，而且呈隐身状态，可以穿过墙壁。

LIGHTING SKYER

惟一可以变形的一类机体，冲刺的时候变形为飞机形态，机动力极为优秀，但是耐久力相当低，很容易被击落。

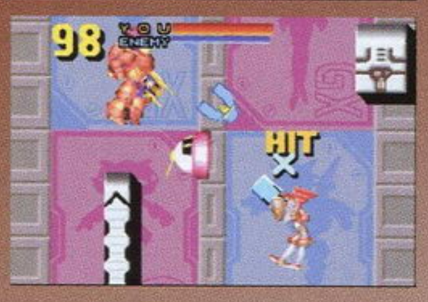
STRIKER VANISHER

它的特点在于冲刺速度快，而且冲刺时呈隐身状态，使对手的枪类武器（注意只是枪类武器）攻击无效。

METAL GRAPPLER

防御力和耐久力都很高，但速度非常慢，特性在于冲刺时能够穿过墙壁，而且冲刺中能够开枪，但是冲刺时不能随意改变方向。

机器人的组合



说明一下，机器人右手装备的是主武器，主武器有两种攻击方式，即“α SHOOT”和“β SHOOT”，不同攻击方式射出的子弹有很大差别。机器人左手装备的是炸弹（对应R键），右肩装备辅助武器（对应L键），左肩装备的是芯片（L+R键）。芯片决定了机器人的特殊动作，特殊动作主要分为冲撞和防护罩两类。冲撞虽然有效距离很短，但是只要撞到对手可立刻让它倒地（DOWN）；而防护罩可保护自己不受伤害，但是防护罩也有耐久槽，耐久槽耗完后得过一段时间才能恢复。

炸弹的属性

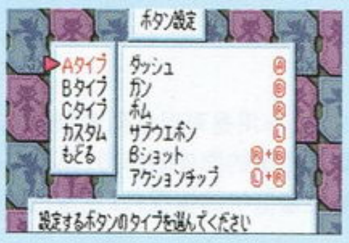
关于炸弹也有一点要说明，大家可以注意到许多炸弹的名称是完全相同的，只是最后有一个英文字母不同，有的是R，有的是P，这是什么意思呢？其实这些字母决定了炸弹的属性，决定了炸弹命中对手后的效果，具体如下：

- P 命中对手时将对手弹远
- R 命中对手时将对手拉拢
- U 命中对手时将对手向上弹飞
- D 命中对手时将对手向下弹飞
- S 命中对手时使对手暂时行动不能

操作方式

游戏的操作方式有A、B、C三种类型，也可以自己来设定键位，而游戏默认的操作方式为A类型，所以下面就以A类操作方式为例来介绍。

A	冲刺
B	α SHOOT
R	炸弹
L	辅助武器
R+B	β SHOOT
L+R	特殊动作



游戏的流程并不算长，要爆机是一件非常轻松的事情。（其实剧情可以说只是一个点缀）但爆机后游戏还能继续，会进入“激斗篇”。可以说此时游戏才真正进入高潮，大量的机体和零件纷纷登场，新的模式和杯赛也陆续出现，战斗的难度也变得越来越高，挑战性十足。在此先给大家预告一番，在下一辑的《掌机王》中我们会奉上游戏的详细攻略以及全部隐藏秘密的剖析，请大家期待吧。

特别提示：

1. 游戏中期进入地下斗技场参加比赛时要参赛证，这些参赛证在某些特定的人身上，去“ロボステーション”参加各种杯赛就有机会遇到他们。
2. 游戏中期进入地下基地在一个电子锁前需要输入密码，密码为“レイスカイヤー”。

话梅杂志&3DM-SMY

文：阿修罗

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	2002年8月10日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	–		4800日元

我炒我炒我炒炒炒！不知道是不是CAPCOM的社员都喜欢吃“回锅饭”的缘故，这个公司总是喜欢把一些陈芝麻烂谷子拿出来翻新。最要命的是，这个公司知名的动作游戏有一大半都是以高难度而著称于世的，移植到GBA上也没见他们有丝毫的调整。长期挑战这些“变态”作品不仅对于GBA的按键有很大的伤害，还会造成游戏者的精神紧张、眼睛疲劳、手指抽搐等不良症状……那么究竟这次我们要介绍的这款游戏会“变态”到什么程度呢？且听在下慢慢道来！

洛克人和佛尔特

变态之一

游戏虽然移植自超任版的同名作品，但却不是简单移植，因为容量提升了很多，所以在内容方面和原作相比有很大的提高。在移植部分，其完成度也相当高，这样一来原作FANS自然会心甘情愿地掏腰包，而没玩过该游戏的玩家也会买这款重生的游戏，那么CAPCOM又可以多赚钱了，其狼子野心昭然若揭！真是“变态”！

▲最终BOSS一开始就出现了，看上去就很厉害啊！BLUES一下就被干掉了。

◀佛尔特为了成为世界第一而要去打败BOSS，但是如果选了洛克人，台词就完全不同了。

变态之二

这款游戏可以选择洛克人和佛尔特两个主角来进行。虽然选择不同的主角游戏的关卡不会发生什么变化，但是因为洛克人和佛尔特的性能完全不同，所以游戏起来的感觉差别也是很大的，有的时候甚至连攻略的方法也完全不同。要想使用两个主角都将游戏打穿就必须对他们的性能把握得十分到位，而且还要对每个关卡都十分熟悉才行！这就要求玩家为这款游戏投入大量精力！那样的话大家就没有时间去玩别的公司制作的游戏了，CAPCOM这一招果然“阴毒”！

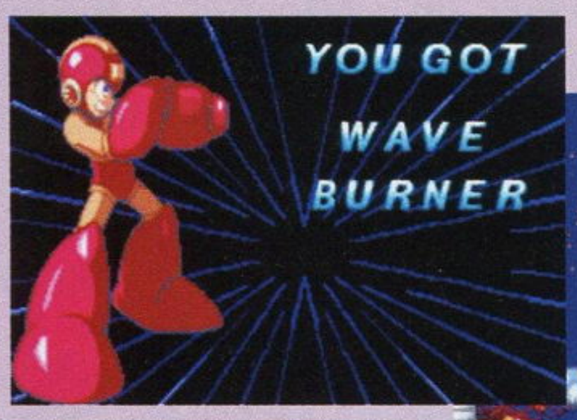
▲洛克人有蓄力弹和滑铲，能力比较平均。

▲佛尔特会冲刺和二段跳，速度很快。

变态之三

“《洛克人》系列”的难度一直都很高，本作也不例外。每关的流程中充满了各种危机，一不小心我们的英雄就会陷入万劫不复之地，实在凶险。而每个BOSS角色也都并非等闲之辈，如果没有特效武器，单用普通爆击枪的子弹去攻击他们，就好像给他们挠痒痒一般。就算得到了特效武器，BOSS战也不会变得十分简单，只有找准了BOSS的行动规律并且配合特效武器，这样成功的机会才高一点。难度这么高，只有那些动作游戏的高手才能将游戏顺利通关，不擅长动作游戏的玩家就只能“望石兴叹”（Rockman的Rock就是岩石的意思）了……

▼我闪，我打，BOSS的血减得好慢呀！我一定要去拿一点强力装备才行。



▲得到了火属性的新武器，这下战斗应该轻松一点了吧！

变态之四

CAPCOM不光为游戏设置了很高的难度，还做出了更令人“不齿”的事！游戏中新增加了CD收集系统，每张CD都收录了一个角色的详细资料。这让玩家在攻关的同时不得不分心去取这些CD，而这些CD所放置的位置通常都是很难到达的，搞不好就会赔了夫人又折兵，既拿不到CD又失去了很多HP。搞收集也就罢了，CD的总数还定为100枚，这得收集到什么时候呀！要收集100枚也就算了，居然还设定有的CD必须要特定人物才可能拿得到，这不是摆明了要大家玩两遍游戏吗？真是……（此处省去N字的牢骚！）

▲▶过关之后资料可以随时查看。

虽然这款游戏十分变态，但是如果你是“洛克人FAN”又怎么会嫌弃它呢！平心而论，这的确是一款很好的“洛克人”游戏，其素质一点也不比前一段时候的《洛克人ZERO》差，如果大家喜欢洛克人、喜欢CAPCOM、喜欢动作游戏、喜欢冷饭、喜欢变态（哦，对不起，应该是喜欢挑战高难度），一定要试一下这款游戏。不过阿修罗就不折磨自己和心爱的GBA了，我还等着我的《洛克人EXE3》呢！

www.plumbook.cn

文：阿修罗

风之克罗诺亚G2 梦之冠军·锦标赛

GBA	NAMCO	ACT	1人
	2002年8月6日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	—		4800日元

近年来，"《风之克罗诺亚》系列"可以说已经成为南梦宫的招牌动作游戏了，从PS、PS2到GBA、WSC，都可以见到它的身影。本作是系列作品在GBA上的第二款游戏，基本上继承了前作众多优秀的创意，而且还新增了一些特别的东西。究竟这款游戏有多高的素质，是否还能像前作一样受到很多人喜欢呢？让我们一起来好好检验一下吧！

故事简介

在击败了前作的最终BOSS之后，一张奇怪的邀请函从天而降，落到了本以为一切已经恢复正常的克罗诺亚手中。据说在梦之冠军·锦标赛中获得最终胜利就可以获得十万元！正在克罗诺亚思考的时候，神奇的光芒包围住了他……等他明白过来怎么回事的时候，他已经身在锦标赛的大赛现场了！参加比赛的有好多人呀，真是热闹！正在这时，好朋友罗罗和波普卡出现在克罗诺亚的面前，原来她们也收到了那种神奇的邀请函，然后就到了这个"梦之世界"。一个自称"卡兰"的人说正是他制造了这个"梦之世界"，并且还找来了世界各地的强者，目的就是挑选出强者中的强者（说得这么好听，不知道到底有什么目的，流汗中。）一听到这里，克罗诺亚立刻决定参加比赛。但是这一次的强者可很多哟！

第一个世界是Western Jungle，克罗诺亚只有成功攻略下这个世界，才能通过预选参加正式的比赛。

这个世界基本上没有什么难度，只需要用到一些基本的操作就万事OK了！基本上每个关卡的任务就是走到终点，但是每关都有1个太阳碎片、3个六芒星、30个梦之碎片和若干奖人的金币，要想取得所有这些东西就需要熟练地组合这些基本动作才行。B键是使用"风之玉"抓住敌人或者特定道具，A键是跳跃。在手里有道具的时候，B键是将道具水平扔出，可以攻击敌人或者用来击打机关；A键是将敌人向下方扔出，可以破坏下方的木箱，同时能够产生二段跳的效果。在一些关卡里有些花盆一样的道具，玩家可以操纵克罗诺亚将它们推到合适的位子，然后利用二段跳将敌人扔进花盆中，这样花盆中就会长出藤蔓，从而出现新的道路；而玩家还可以从藤蔓顶端拿到那个被扔出去的敌人，这样又可以继续二段跳了！（真方便呀，笑！）

这个世界的第4小关是一个3D版面，克罗诺亚会踩着冲浪板在一条高速的水道中不断行进。水道上有很多障碍，但是也有50个梦之碎片（这一关比较特殊，比一般的关卡多一些）和有太阳碎片等待着克罗诺亚，只有走特定的路线成功率才比较高，需要多多练习才行。第7小关是强制卷轴的版面，玩家不光要赶在画面压迫克罗诺亚之前到达终点，还要在有限的时间内收集齐所有的道具才行，还是有一点难度的哟。

本世界第9个关卡，也是这个世界的最后一个关卡，是BOSS关。从一开始就会有一个巨大的虫子不停地追赶克罗诺亚，手无寸铁的克罗诺亚当然只能够逃呀逃呀……啊呀，有敌人！我抓！反身一个必杀投掷技……哐当！变态大虫子居然停了下来！好机会，趁这个时候赶快逃呀！哦，还有道具呀，千万不能忘了拿！没想到大虫子在克罗诺亚拿道具的时候又活了过来……我再逃、再抓、再打、再拿、再逃……终于到了终点！Oh，yeah！克罗诺亚优胜，成功通过了预选赛！因为克罗诺亚技术高超，每关都收集齐了所有的宝石，所以"Dream Gallery"里封印着的这个世界的图片终于重见天日了！哦，原来是大赛跑呀！

现在我们可以去新的地区了，又有新的东西可以玩了！因为通过了预选赛，现在要参加正式比赛了。第一场比赛在North Express进行，这是一辆特快列车，这次比赛的对手是小丑，谁的成绩好谁就能进入下一轮的赛事。基本上，除了场景方面和第一个世界相差很大外，这个世界的游戏方式、攻略方法并没有很大变化。不过在这个世界中出现了一些新的敌人，必须要用到它们才能够顺利解谜和通关，比如超级二段跳和小炸弹。在关卡方面，本世界则和第一个世界相差无几，除了普通的解谜关卡外，还有第4小关的3D版面和第7小关的强制卷轴版面，最后一关同样是比赛速度，并打击BOSS的版面，如果能够完全通过的话就能打败小丑，这样就可以进入在东部地区Desert East进行的第二场比赛。看来以后的路还长着呢……

这款的确是一款好游戏，不愧是南梦宫当家作品，手感决非一般小公司的游戏可以相比的！在谜题方面也设计得比较出色，还需要好好动脑筋才能解决呢！但是……场地实在太小了，而且还可以随时观看整个场地的状况，这样就使得游戏的难度大幅度下降……总体来说，这款游戏面向的对象应该以低年龄层为主，当然，如果大家用它来休闲也不失为一个不错的选择呀！

www.plumbook.cn

GAME 3

游戏立方

章洁明：多边形，虽然你不回答我的问题，我恨你，但不怪你（多边形：你到底想怎样？）。请你以后不要再回答某些读者某某游戏怎么还没有D版之类的问题好不好？作为一名游戏编辑，你们应该提倡读者使用正版，这样才能……

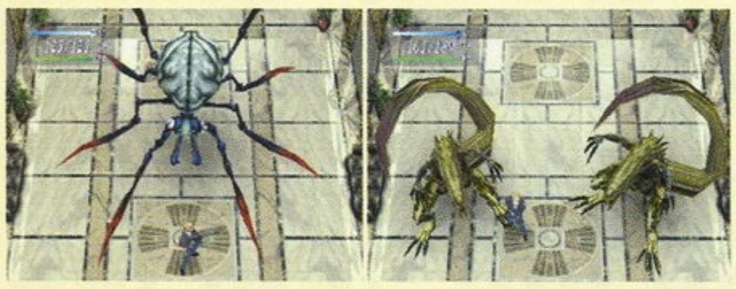
多边形：读完你的来信，我非常感动。谢谢你对我的理解。你所提出的每个意见我都会记在心里。

VOL.021

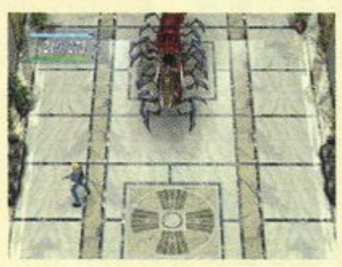
栏目主持：多边形

攀登地狱

通常人们所谓的“地狱”都是在深不可测的地下，所以人们习惯说“下地狱去吧”。最近多边形突然灵光一闪，又拿起了手头上的《寄生前夜》，目的不是为了重温这款游戏，而是为了一个“未完成的任务”——攀登77层的克莱斯勒大厦。



《寄生前夜》是一款很老的游戏了，游戏的二周目将会出现隐藏场地——克莱斯勒大厦，相信95%的玩家都知道这个秘密。虽然多边形知道它屹立在那里，但是从来没有去过克莱斯勒大厦的最顶层，原因很简单——太难，太难了！几年前，多边形曾经斗志激昂，勇闯过这栋“人间地狱”，但最后还是遗憾地死在了第50层BOSS手上，从此就再也没有碰这款游戏。最终隐藏BOSS是什么模样？真的是AYA的姐姐吗？一切仿佛只是传说，多边形从来只是听人说过，但未曾看过，哪怕有一张图片也好。向周围的朋友打听，大家也都是闯关未果，壮志未酬。



为了了却自己的一个心愿，也为了让那些战死在“沙场”的玩家一睹《寄生前夜》最终隐藏BOSS的庐山真面目。多边形这次又重返战场，目标直指克莱斯勒大厦最顶层。想到达最顶层没有别的技巧，惟一需要的就是毅力。首先玩家需要将游戏通关5～6遍，这样才能获得足够强的装甲和武器来应付大厦中攻击力超强的怪物们，某些怪物在普通游戏中是不会出现的。虽说大楼的每层都是一个迷宫，但最困难的并不在于怎样走出迷宫，而是如何记录。因为游戏每隔10层完成BOSS战之后才有记录的机会，万一在游戏中途阵亡，那10层就算白走了，这一点实在令人难以忍受。估计众多玩家也是因为这一点才中途放弃游戏。游戏的每层迷宫都是随机产生，几乎没有什么规律可循，这也是至今本刊都没有关于“克莱斯勒大厦”详细攻略的主要原因。只要攀登到70层，玩家就需要和一只攻击力超强的巨型蟑螂对决。战斗胜利后，玩家就可以暂时松口气，接下来只要简单地再上7层楼就会和隐藏BOSS——AYA的姐姐作后的决战……多边形早已经蓄积满了一直小心使用的PE槽，最后就来个“解放”大对决吧！加上身上那几十个复活药，最终战几乎没有什么悬念……

说起来，攀登克莱斯勒大厦是一件费时又费力的苦活儿。（笑）场景千篇一律，游戏中的敌人强得有点过分，对玩家各方面要求都比较苛刻，可以说是一种折磨，所以多边形说它是“天上的地狱”。既然这样，为什么我还要去尝试这款游戏呢？我觉得这完全是一种惯性的作用。记得上初中的时候去打街机，不幸被班主任逮住。老师不解的问我：“难道游戏真的有这么好玩吗？”，当时多边形也没有多想，答道：“其实我主要是想看到游戏下一关到底是什么样子。”

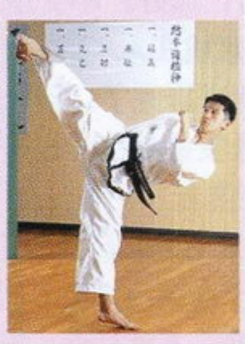
▲当年多边形就是惨死在这只蟑螂手上，至今还耿耿于怀。

▲就是它，就是它，我觉得比最终BOSS还厉害。

最终隐藏BOSS原来就是AYA年幼的姐姐，她已经完成了最后的进化，破壳而出了……

▲两人最后都释放出自己的PE，胜利当然属于勇敢的AYA。

黄秀一，男，1970年7月31日出生于东京。身高175cm，体重69kg，日本江东跆拳道馆馆长。在1992年第8届ITF选手权大会上，第一次为日本夺得冠军，当时他还只是个大四的学生。黄秀一并不是一般的世界级跆拳道冠军，因为他不仅拥有强大的实力，并且在取得胜利的同时也很注重技的“型”（说得好听点，这叫摆酷，说得不好就是＃＆◎☆§）。他的跆拳道风格属于华丽型。当年，《铁拳3》的开发小组在观看完他的跆拳道比赛后，被黄秀一的华丽技巧深深迷住了。最后，制作小组终于敲定人选，花朗的Motion Capture原型就由黄秀一担当。在游戏开发过程中，还有一段鲜为人知的小故事。游戏开发中途，有跆拳道经验的《铁拳3》街机版企划负责人新宿平八曾经向黄秀一提出挑战，还在作准备运动的黄秀一却在一回合内只用轻踢就将新宿平八Knock Out，这令在场所有的工作人员都对他佩服得五体投地。



黄秀一为人稳重、温柔，而且年轻潇洒，又是世界冠军，所以在日本他拥有一大批女性支持者。

虽然游戏的多边形数量不算多，但贴图水准令人惊讶。这就是即将登陆三大机种的《James Bond 007：NightFire》，图为XBOX版的游戏画面。如果《莎木》中人物面部的制作能够达到如此水准，多边形也就不会被游戏中小女孩吓一跳了。

模拟通告

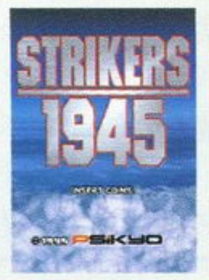
本期的模拟通告嘛……主要和SEGA有关。

一是土星模拟器和ST－V模拟器Satourne终于放出。这个模拟器从去年开始就不停地放出图片，而且图像的完成度很高，很少有错误。据作者说他还以相当流畅的速度运行了《梦游美国》，真是吊足了大家的胃口。在放出这个模拟器的前一天，一个外国网站贴出了对这个法国人的一篇访谈，他说打算把这个模拟器移植到DC上，大家对这个模拟器的期待度马上满点！可是在我们拿到这个模拟器后感觉很失望。首先是兼容性差，很少能进入游戏；其次是速度巨慢，在多边形1.2G的赛扬＋256M内存的机器上只能跑到每秒4帧多一点点——难怪作者说用这个模拟器绝对体会不到一点乐趣，这倒决不是谦虚之辞。另外，由于放出的是一个调试器，所以界面很不友好。虽然这个模拟器还不太成熟，但是作者不断的努力让多边形看到了有一天我们在PC上享受《死或生》、《铁甲飞龙2》等土星游戏的希望……

第二个是又有高人在PS模拟器Pcsx的源代码公布后神速将其移植到了DC上！与原来只对应单个游戏的Bleem！不同，这是一个通用的PS模拟器，由于目前只是内部测试版，所以能运行的游戏不是很多。不过这也够让众多DC机主欢呼雀跃了！其重大意义多边形在此省略一万字。

不知大家是不是感觉DC上周边软件比较多，模拟器、VCD播放器、MP3播放器之类的软件很齐全。这主要是因为DC采用了微软的WinCE操作系统，和大部分程序员都比较熟悉的开发环境很类似。另一个重要原因是SEGA当初为推广DC几乎“不择手段”，大力支持周边软件，象模拟器之王MAME就得到了SEGA的许可移植到DC平台。相比之下其他厂商对未经允许在自己的主机上开发这类软件比较严厉，MAME移植到XBOX的计划就因为微软扬言要请作者吃官司而被迫中止。

说MAME，MAME到。果然不出多边形所料，这一次MAME又支持了《打击者1945》，而且还加入了声音的模拟！尽管声音模拟还不太完美，多边形还是觉得一次次的漫长等待是值得的……相信MAME！



www.plumbook.cn

问题小卖部

我是来自上海的玩家。前几天我买了一台XBOX，是改过机的。我发现有时侯开机时要输入时间，为什么？是不是改机的问题。如果是，对机器有没有影响？

多边形：我们编辑部的机没出现过这样的问题，倒是多哥的一位朋友买的XBOX出现过这个问题。据老板讲“这是没道理的”，这与改没改机没有关系。我们也觉得“这是没道理的”。如果有哪位读者清楚这是怎么一回事儿，请用Email告知，万分感谢。

多边形，你好！我有一个问题：

①PS2的《寂静岭2》与《寂静岭2：最期之诗》有什么区别？请详细解释，我想选择一下。

②《掌机王》中提到的“GBA烧卡器：EZ-Flash”哪里有卖的？价格是多少？另外，GBA首款HGAME（也是《掌机王》中提到的）哪里有下载？（汪恒）

③现在的VGA-BOX（300多的），能否接N制的日版PS2到显示器上？速回答！（陕西的贵刊的一忠实读者）

多边形：你问了不止一个问题嘛。

①《寂静岭2》与《寂静岭2：最期之诗》的区别在于：一是包装不同。（笑）二是《最期之诗》新增了MARIA剧情。在售价上前者为6800日元，后者为3980日元。请买《最期之诗》吧，RMB350元以下必搞定！

②EZ-Flash全国都有代理点，相信国内很多游戏专卖店也都有这个产品卖。EZ-Flash价格普遍为：128M卖695元；256M卖1150元（都已含烧卡器）。HGAME？多边形建议大家不要玩那些不健康的游戏。

③VGA-BOX能将日版PS2接到显示器上，但是效果只能说是可以接受。

我的问题是：偶最近在玩《GTA3》，对其他方面倒没什么难点，但实在是用不了飞机！偶无论是在正向大道上还是在斜向小道上，无论是在中途起飞还是在末端起飞，无论是起飞后上抬还是压低，都会在空中飞十秒左右后落于大海！急求解答！谢谢！（我非勇士^@_@）

另外送给编辑部射击游戏迷一个经典的射击游戏：《是男人撑过20秒》。不知道大家是否玩过……玩过之后才知道什么彩京完全是弱智游戏……（汗ING）

多边形：某玩友道：玩《GTA3》能看清自己的本质，你在游戏中扮演的是坏人吗？（笑）多边形在里面扮演的是正义的Policeman，专门惩恶扬善。我曾经想过假如《GTA3》能推出网络版的话，那么大家可以一起同乐了……在《GTA3》中不但可以开飞机，而且还可以让坦克飞上天，具体方法编辑部内无人愿意研究……《是男人撑过20秒》这小游戏的确不俗，所有编辑都玩过，因为大家都是真·男人，撑过20秒绝对没问题。

游戏海报欣赏一定要坚持！每期都要有！（田宇）

多边形：海报我们会经常送的，不过有很多读者反映光送海报比较单调，下期本刊赠送精美笔记本外加“PS2”一台——不过是纸做的（笑）。另外……很想问一下田宇玩友：你是否就是漫画家田宇呢？

各位编辑部的大人们：你好！小女是众小编的忠实读者，我想邮购一本《掌机王》。实在太好卖了！我只是晚了一天去，BOSS就说卖完了。因此想询问一下那边是否有存货，请尽快给我答复！实在是万分感激！（忠实读者water以及大量读者）

多边形：《掌机王》的热销是我们始料不及的，经书商反馈消息称：现在全国无任何地方能买到《掌机王》，编辑部内部现也已全部售完，万望见谅！而《掌机王2》现已积极筹备中，其装订方式也必将改良！敬请期待！

敬爱的小编们：

你们好！我是你们的忠实读者，我已经给你们写了一封信，怕你们收不到，所以又给你们发这封Email。我将在八月中旬买PS2，下面问几个问题，请你们一定回答我，谢谢！①PS2现在应该买哪种型号？②PS2能看所有的DVD和VCD吗？是否一定要买遥控器才能看影碟？③GT FORCE有没有震动效果？如果不用那个小变压器是否就没有任何的效果了？④贵刊在2002年7月A中的“前线狙击”中介绍了《机动战士高达战记》，我对此游戏非常感兴趣，不知其发售日为何时，耐玩度又如何？⑤我想买《GT3》、《WE6》、《机战IMPACT》，请再推荐几部游戏（哪种游戏类型均可）。⑥请问PS2的正确开、关机方法和日常保养是怎样的？（重要!）好了，先问到这儿，我等你们回信，谢谢！（周多）

多边形：①一般来说都会选择香港行货版30006R。因为不用另买变压器实在是省了一个麻烦。值得注意的是：30006R不能装内置硬盘，如果你执意要买硬盘的话还是选择30000型PS2吧。话又说回来，国内玩家想买硬盘的应该没有几个。所以……还是推荐你买30006R。

②PS2可以随意看DVD影碟。注意：如果你买正版碟的话，要留意所买的是几区锁码。30006R只能播放3区香港正版碟。中国正版为6区，很遗憾没有任何一台PS2可以播放。而D碟除了少部分未解码外，大部分均为全区碟（D商将区位锁码解除了）。即可以用任何PS2播放。PS2在硬件设计上没有加入VCD播放器，但技术上完全可以！问题是国内流行的VCD在日本人眼里是垃

《游戏机实用技术》的同志们你们好：

我是从2000年3月，总第16期开始买《游戏机实用技术》的。你们的杂志印刷精美……（删减78个字）废话说了一堆，进入正题。其实我有几个问题想请教一下。

①购买XBOX时如何鉴别是否为全新主机？听说有“保新一次性开机画面”，什么样？（最好附图说明）

②HDTV适配器是否只对应HD电视，对普通电视没用？限定版中的HDTV适配器和各种端子线单独买要多少钱？

③关于XBOX刮盘一说，到底严不严重，是不是每台都刮？（这也是我当初推迟购买XBOX的原因）④据我所知，XBOX现在的合理价格为RMB1650元，我这儿现在报价为RMB2150元，请问以贵刊的专业分析，过几个月后，价格是否能降到2000元以内？

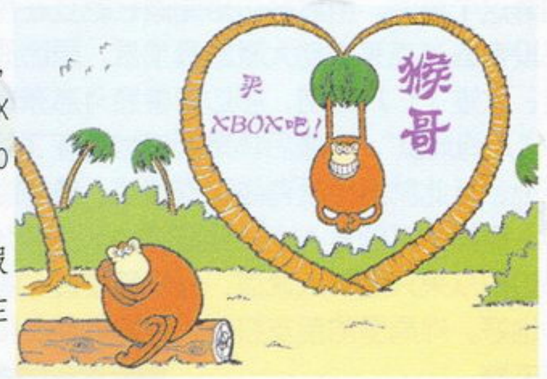
⑤XBOX美版可以选择多语言，日版可不可以选择？日版的开机菜单是否可以用英文显示？⑥买完主机后当然要买一个变压器，不知哪个牌子的好？多少钱？请帮我推荐两三种好吗？

尽管国内普遍不看好XBOX，但我仍然准备购买。虽然目前PS2的游戏数量很多，但真正我喜欢的并不多，另外，从性能上看XBOX是目前最好的。我是个完美主义者，宁缺勿滥。我对游戏的画面很挑剔，不受所谓的游戏性的左右，画面质量第一位，而且XBOX上有很多我喜欢的游戏：《铁甲飞龙ORTA》、《Soul Calibur2》、《VF4进化版》、《莎木2》、《DOA沙滩排球》、《忍者龙剑传》等等。因为玩正版的缘故也决定了我不会买太多的游戏，太多了买不起。至于NGC，因为《生化危机》，我会考虑在买完XBOX后，过一段时间再购买（在确定生化危机确实只为NGC独占后）。以上问题多多麻烦各位了，不论如何，我都非常感谢贵刊的帮助。（为确保信能顺利到达贵刊，我会在收到回信之前每隔一段时间将信重发一次）前天购得一台GBA，橙色540元，当向售货员问及“掌机王”中的充电电池和外接变压器时，售货员强烈警告说不要用以上两样东西，否则会烧机。并说他们店是不会销售以上两种外设的。可销售员去极力向我推荐充电电池包，充电电池包中的电池不也是充电的吗？祝编辑部的同志们身体健康，工作顺利。（秦巍）

多边形：从你的来信里可以看出你是一位“真·玩家”！喜欢一个东西，就不要受大众的影响，买XBOX这想法不错啊，编辑部里已经有几个人动心了。关键在于：能找到自己喜欢的游戏便行了。

①因为只要通过放电就可以恢复主机原有的一次性开机画面，所以现在用“一次性开机画面”来判断是否为新机的理论已经失去了意义。玩家也不要刻意追求“一次性开机画面”吧。

②对，HDTV适配器仅仅针对HD电视，普通电视根本就没有什么效果，甚至没有对应的接口。限定版中的配件国内根本就没有单卖的。



③XBOX刮盘事件是几个月以前的事了，这种情况基本得到了解决，倒是现在人来人往我已经看到有很多玩友毫不犹豫地买下了XBOX。XBOX和PS2、GBA一样价格天天都在变，深圳最新报价为XBOX原装全套卖2100元左右，加直读为2500元。

④近期内不会降太多，至少要等暑假过后吧？反正大家要记住暑假以及过年前这两个时段任何游戏机都要涨价的。有点头脑的老板都会在那时候多进货以防万一。大家以后要记住买机要尽量避开这两个时段。

⑤日版XBOX可以选择英、日、法、德、意大利、西班牙6国语言，同美版XBOX完全相同。

⑥游戏机变压器有很多杂牌，这些东西都没有经过官方认可，一般说来应该是越贵越好。注意：XBOX的电源是出了名的难伺候，假如未接变压器而直接将插头插在220V电源上的话，必传来一阵“香菇泡面”的香味。而日版PS2可是要插好电源开机后才有可能被烧的，微软给中国玩家设置了一个一插即烧的陷阱，切记切记……

⑥暑假前GBA卖480元，现在卖550元。一般店家对自己店里没货的解释为：“那东西不行！”要不就说：“全卖完了。”（以证明自己生意好）要用充电电池玩GBA，最最省事最最方便的方法是买5号充电电池。掌机王LIKY现用1300毫安的GP超霸充电电池。

www.plumbook

圾。D商也懒得去开发相应软件，所以欢迎你加入DVD行列！

③GT FORCE震感不俗，手感直逼街机！它不用小变压器的话是不能正常使用的。

④《机动战士高达战记》8月1日已发售，目前编辑部D·S、阿修罗等高达迷狂玩中。据D·S称："还不错！好玩！只向高达迷推荐！"

⑤RPG买《FF X》，ACT买《真·三国无双2中文》，RAC买《GT3》，PUZ买《盖盖乐》（中文版本），FPS买《荣誉勋章》，FREE买《GTA3》……一个一个来吧，PS2不愁没游戏玩。

⑥最好的保养就是不玩D版了。

用AR2+正版《死或生2》大概能引导多少DDVD？谢谢。（某读者）

多边形：AR2性能比较稳定，用《死或生2》引导85%的D DVD没有问题。PS2直读已经出现有3个月了，大量游戏商称还未出现任何返修机。直读第一关已过，现在所有玩家都在希望与不希望中企盼第一台读盘不能的直读PS2出现。

纱迦大哥：你好！（不知道编辑部是不是你负责收邮件）刚刚买了《掌机王》，真是太完美了，拜托一定要继续出下去！因为本人正打算假期买GBA，所以想问LIKY几个问题，行吗？

①GBA的日版和港版有什么区别吗？哪个值得买？②GBA有盗版卡吗？什么样的，价钱一般多少？③GBA的正版卡一般要多少钱才合理？如《白夜》？辛苦大哥了，谢谢！我急需这些信息啊！（鹌鹑）

多边形：你就没想过和我多哥打个招呼？（硬直状）

①GBA的日版和港版区别只在于说明书，另外比如橙色机是只面向日本销售的，质量都一样。有关日版机比香港机质量好的说法是一派胡言。（多哥向你保证！）②GBA盗版卡价钱一般在40元～70元间。为何问这个？你从火星来的吗？（笑）③GBA正版卡比PS2正版碟便宜不了多少。一般在350元左右。《白夜》正版难觅，全中文版刚出，70元搞定！

多边形老兄：有几个《机战A》的问题请教一下：

①查看武器时，右下角一行"クリティカル"是什么意思？

②阿姆罗的RX-93的希腊字母到底是μ（Mu）还是ν（Nu）还是υ（Upsilon），我看都差不多的，分不清。

③为什么21话风云再起未加入，而29话东方不败也未加入（条件未满足）？

多边形：①"**クリティカル**"指的是该武器出现会心一击的几率，是英文"Critical"的日文写法，在《机战R》中这个单词简写作"CT"。

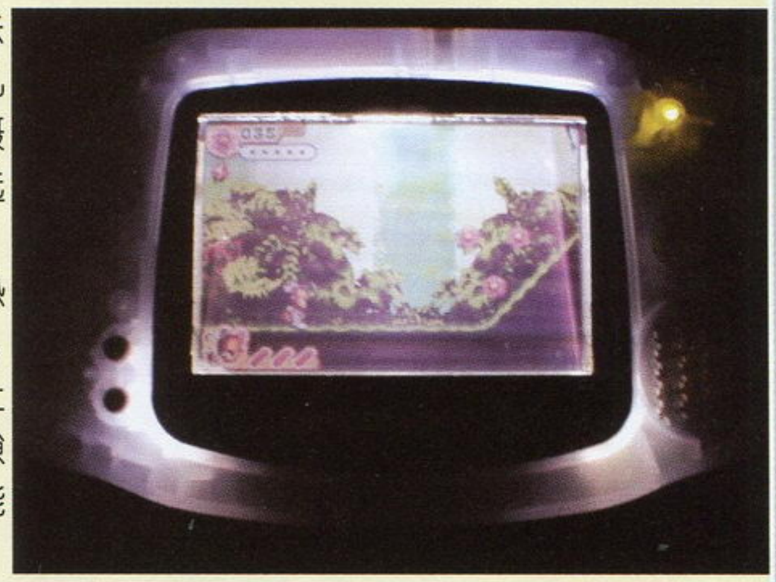
②RX-93的正式名字是ν Gundam，因为发音同英文单词"New"一样，所以也有人叫它New Gundam。

③东方不败是隐藏人物，必须满足特定条件他才会加入，并不是一定可以收得到的！具体加入方法见下文：第8话选择地上路线，16话选择基亚那高地路线；在19话以前每次遇到东方不败还有恶魔高达，一定要用多蒙击落；18话先用多蒙说得艾雷比一次，不过她不会加入，然后击落**ノーベルガンダム**，19话用铃说得她一次，再用多蒙说得她一次，然后再用多蒙击落她，此话过版之后艾雷比就会加入，然后用多蒙击落东方不败和恶魔高达；如果全部完成，东方不败就会在29话第二回合和风云再起作为增援一起加入，否则19话东方不败就会死去，而风云再起会在21话提前加入。（如果之前的分支选择错误，也可能连风云再起都不会加入）

GBA夜光板极速试用报告

试用者：夜光板紫枫

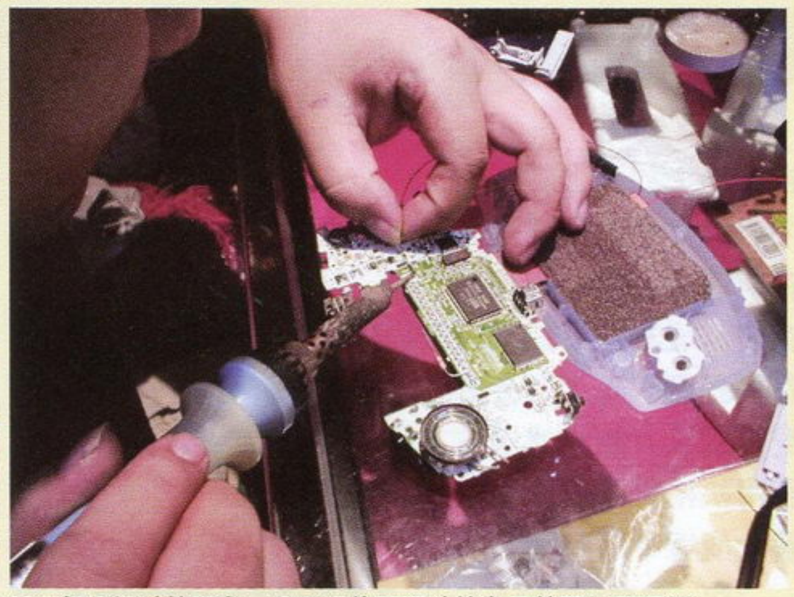
先放一张大图孝敬一下各位吧！



上期截稿后，我就和LIKY带着编辑部里的GBA去装夜光板了，（自己还是水平有限，高科技产品不敢乱碰。）花了380元包安装。大师的安装全过程均已拍摄下来，因为版面有限，不能将图片全部放出，所以先选几张好看的照片刊登于此。

该装置中最为重要的两个配件就是发光板和隔热层。发光板是安装在GBA液晶屏幕与GBA镜面之间的，而隔热层则是紧贴在GBA液晶屏幕上。由于发光板上有一金属结构比GBA液晶屏幕与GBA镜面之间的空隙稍大一些，所以在安装好后GBA下方的外壳螺丝不能拧紧，要不然很容易压坏GBA液晶屏幕。

该装置在安装上有点繁琐，而且说明书上的安装过程全是用英文写的，在此劝告各位"动手能力就算强的玩友"也不要轻易乱装，毕竟商家一装就是装好几台，人家还是经验多些。

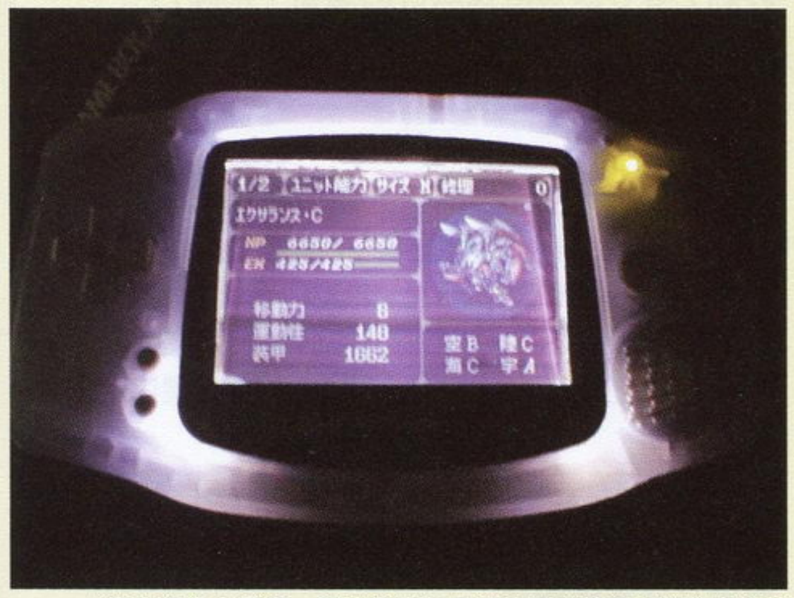


▲GBA镜面里面最怕粘灰，稍有不慎便步入"花机一族"。连GBA都没拆过的朋友，千万记住不要乱给自己的爱机开玩笑。

关于效果，评测结果为：初玩感觉非常完美！亮度够强！LIKY和我几乎就要坚信任天堂的GBA PLUS一定会模仿该外设加载夜光芯片了。

回到编辑部，马上熄灯开玩，什么《KOF》啊，《瓦里奥4》啊，《马里奥赛车》啊一次都玩了个够，确实，那均匀而又够亮的"夜光"几乎就要迷惑我们了。但是，最后我们还是发现了一些小小的缺陷。比如：由于光源太靠近液晶屏幕，导致画面有些偏灰，就犹如彩色电视机将彩色调淡了一般。初时还以为是在黑暗中看着光亮的东西玩游戏导致的错觉。但后来经过验证证明了夜光板确实间接地将GBA的色度以及对比度统统调弱了。比如白天玩《KOF》在选人画面时能清晰地看清楚背景画面上的网格，但一到了黑暗处利用夜光板玩的话就看得不那么清楚了。这个缺陷虽说没什么大不了，但确实给我们众GBA迷带来了一丝阴影。

另外一个缺陷，就是任何一家游戏店的安装环境都比不上任天堂的专业无尘组装车间。进灰，那肯定是在所难免的。问题的关键是能进多少灰。多哥的建议，各位想买的玩友一定要找信誉高、人品好、功夫佳、性格稳重、不骄不烦的老板进行安装（像是求婚了……笑）。而且，安装效果的好坏还与老板当时的心情有关。如果找老板安装时看到他生意很好，顾客很多，那还是另找个时间安装吧。最好一个顾客都没有时，就赶紧死缠烂打拉住他不放。还要时不时在他耳边叮咛着"千万别留下灰与指纹！"。

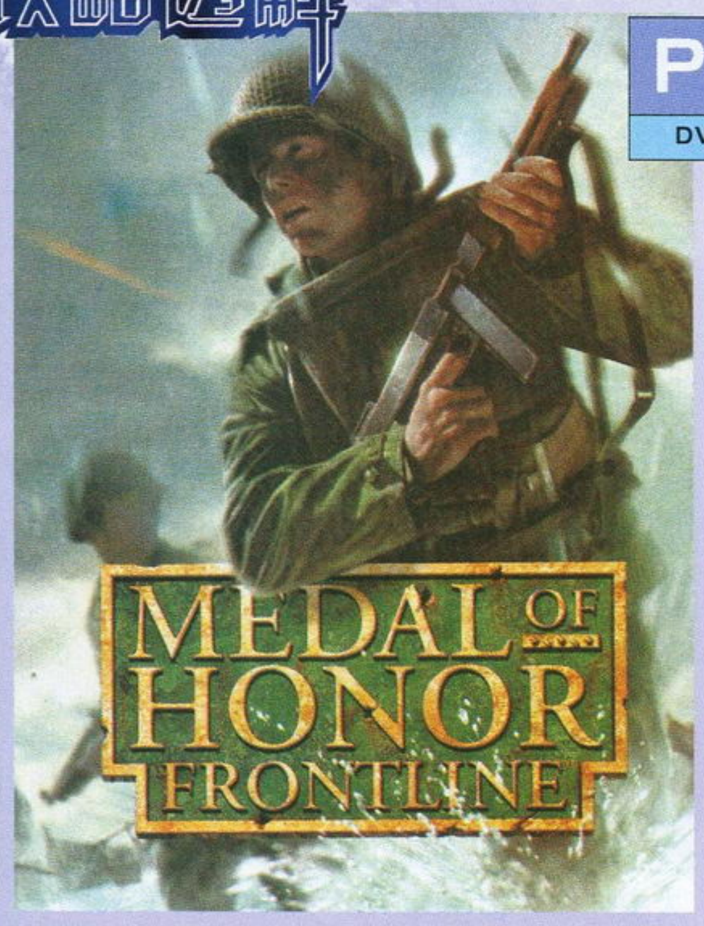


▲亮度很令人满意，那块夜光板是整块透明的面板都会发光的，所以光线分布很均匀，这样躲在被窝里玩GBA实在是一大快事啊！

有关销售渠道，紫枫打听到这种非官方外设是从外国流入香港，再从香港流入到深圳、广州等城市的。相信各地的玩友应该很快能在自己熟悉的游戏店里安装到夜光板。价钱上估计还是要400元左右，划算不划算那就要看各位是怎么想的了。在下一辑《掌机王》里面，紫枫将对该外设作出更为详细的安装、试用报道。请期待！

www.plumbook.cn

文：荣誉之紫枫　协力：蜘蛛



PS2	EA	FPS	1人
	2002年6月6日发售		80KB
DVD-ROM	–		售价：49.99美元

原本以为这个游戏做个特快就行了，没想到还是有很多玩友对这个游戏表达出兴趣，但随之而来的问题也就来了——这里……该……怎么打呢？是的！没错！《荣誉勋章》这一系列游戏素来以真实地表现二战而著名，但玩家们在爽快地体验战斗的同时也难免会碰上很多谜题。这些谜题不像《生化危机》那样难，但有时候被卡住了还真是恼火呢。大家不要急！现在由编辑部最强世界至尊宇宙无敌的“荣誉勋章王”紫枫来带领大家重返战场，现在……我们就是士兵！我们就是主角！我们担负着拯救世界的任务！帕特森中尉……右方火力太密集了……我们向前突破吧！Let’s move！

紫枫向大家推荐使用CLASSIC MOHMODE操作模式：

L1、R1：左右侧移。（相当重要！务必熟练并经常用到！）
L2：下蹲。**R2**：举枪瞄准（画面出现准星）
L3：移动，按下R2键后转为控制准星，用力按下是回归待机标准视点。
R3：在移动时上下调整视点，不常用到。
△：跳跃。□：加子弹。○：换武器。×：开枪。十字键：狙击枪视点拉远。

1. D日

幸福时光

在海滩上找到上尉
同班的4名士兵被火力压制，要把他们救出来
在防波堤上重新找到你的班
在防波堤右方尽头救出工程师
在碉堡底部与上尉会合
穿过雷区，控制战壕右方尽头的机枪
利用机枪摧毁山脊上的两个机枪点
解决战壕中的纳粹兵

（这一关最难的地方在于：不懂英语的玩家很容易卡在抢滩处。其实在主角帕特森中尉被炸入水后，一上岸先不急着往前冲，你要先找到躲在浅海区破船后面的上尉，他会提醒你小心敌方火力，并且要求你掩护4名被困的战友，在沙滩上分别能找到6名被火力压制蹲在地上的大兵，其中有一名士兵和一位医务兵被当面射杀，其他4个战友只要你蹲在他们旁边朝远处的碉堡开枪即可一一救出。救出战友后到铁丝网前与上尉会合，被告之爆破兵被困在整个抢滩阵地的最右方，将爆破兵掩护回来即可炸开铁丝网。躲到碉堡底部与上尉碰头。然后在战友的掩护下跑过雷区，抢夺机枪消灭山上的机枪点以及战壕里的敌人。）

抢滩登陆

干掉碉堡内的机枪手
摧毁无线电设备，切断敌兵与上面射击掩体内的联系
找到烟雾弹
干掉刚发现的射击掩体内的所有敌兵，等待盟军飞机轰炸不远处的掩体
在射击掩体内放烟雾弹，通知盟军飞机轰炸本掩体

（本关谜题类的问题不是很多了。趁机多熟悉一下难度高于鼠标控制的手柄操作系统吧。最好能做到像紫枫一样枪枪爆头。一般的做法是在发现敌人后以最快的速度按住R2键将准星放在敌人身体上，然后在一瞬间向上轻挑一下L3摇杆使得准星瞄准对方头部，扣动扳机！砰！在冲入第一个发现的射击掩体内可以看到诺曼底登陆的壮观景象，此时注意不要被盟军的飞机乱枪扫死，因为你还站在敌人的地盘里。接着只要等待盟军P-51飞机轰炸不远处的掩体即可。最后在掩体中央发现烟雾弹，点燃后找到掩体出口离开这儿。）

2. 港口风暴

海边偷渡

在游戏开始点的木箱堆中找到一个重要的工具
爬上高楼用教堂内的机枪向敌人射击
拿到燃料库的清单
炸开通往潜艇坞的墙并找到潜艇加油坞
藏在货物箱中溜走

（初试巷战，小心识别敌人与盟军服装的区别，别乱开枪打自己人。游戏一开始的工具一定要记得拿到。另外在躲过坦克后一定要爬上教堂用机枪向地面上的敌人及坦克扫射。紫枫当时没看到教堂的入口，所以死活完成不了这个过关要求。接着走，有些地点要蹲下爬过去。燃料库的清单在拷问室里发现的美军俘虏身边的墙上。某处堆满油筒的墙壁可以炸开，炸墙之后沿着小路找到树林中央的卡车……）

特别货物

破坏U型潜艇的引擎
炸毁艇尾的鱼雷仓
摧毁发报机
炸毁艇首的鱼雷仓
找到Enigma密码本
从出舱口撤退

（靠着货物箱躲入了潜艇内，里面一场混战自然在所难免。注意有一段通道里内壁的蒸汽管被子弹击中后会喷射出致命的蒸汽。不要贸闯，找到开关关闭气管即可继续前进……）

风暴之眼

找到抵抗组织的秘密武器存储点
找到2号U型潜艇坞附近的屋顶上的舱口
摧毁运送军需的卡车
找到敌方的兵力部署图
混进湿船坞

（在一栋高楼的顶部天台上第一次拿到狙击步枪，按R2键是进入狙击模式，而后调整十字键能将视点拉远拉近。“2号U型潜艇坞附近的屋顶上的舱口”是本关最难找的地方。潜艇旁有辆火车，火车旁边的房子墙壁上有通往楼顶的楼梯，爬上楼顶后顺着走来到尽头就能找到下落口。）

巧遇

摧毁研究中心内的引擎
找到引擎图纸
混进U型潜艇船坞
摧毁所有U型潜艇
炸毁燃料罐
找到船坞门，走人

（鏖战吧……）

3. 海底捞针

艰难登陆

掩护打坦克的Barnes下士
找到煤油
点燃干草堆诱使敌人打开城门后再杀入城内

（风景怡人的一关，游戏初会遭遇Barnes下士，而跳伞失败挂在风车上的另一名大兵则被坚守于此的德国狙击兵射杀了。接下来无论如何也要保护好Barnes下士。每当发现敌军坦克时，Barnes下士会负责埋炸弹，你只需干掉附近的敌人掩护他即可，路上还能找到另一名走散的大兵，在解决掉数辆坦克后可以找到煤油。用煤油点燃城门入口处的干草堆，干掉闻讯而来的敌人后进入小镇……）

金狮酒吧

找到破坏车的工具并破坏停车处所有汽车
在车库找到货车司机
在最后一个拦车处找到军官制服
在金狮酒吧找到人联系

（过了第一条河后往左走，会在一庭院内的里间找到工具，接着将庭院内的汽车全部弄坏。注意卡车是要蹲下来才能剪断其输油管的。当时紫枫在这里被卡了大半天，一想起来就气！冒着敌人的火力一路来到另一个小巷子里，厚道的游击队员要你将大院里所有汽车破坏掉，他就会载你往小镇的另一个区域去。路上有多次都要下车解决敌人、破坏汽车，不然太危险的话游击队员是不会开车的。在最后一个拦车点的大院里破坏掉几辆车后，在大卡车上找到德军军服。最后在冲桥时那游击队员英勇牺牲，你只要冒着火力躲进金狮酒吧即可躲过追杀。在酒吧内先在钢琴旁点首曲，在二楼阳台上发现有数个喝得醉醺醺的德国鬼子，将阳台扶手上的三杯啤酒扔在下方的德国鬼子身上挑拨他们互相斗殴，趁着混乱离开金狮酒吧。）

急速行动

找到厨房的钥匙串
在壁画后找到地图并破坏某台座钟找到机密文件
在二楼找到通往里房的钥匙并在里房找到Gerrite

（难点在于：地图在哪？提示上说是在壁画后面，可本关里壁画太多了……紫枫费了九牛二虎之力才在初次看到的演讲台的二楼墙上找到那壁画。演讲台前有个醉酒的德国鬼子，不等开枪他就已经醉倒在地上了。在他身边还能拿到德式冲锋枪。该枪火力猛，后座力小，是紫枫在游戏中最爱的武器之一。后期要找机密文件，但大楼里座钟到处都是，其实文件就在有壁炉的那个休息室里，里面有几个德军军官在聊天，而打破房间左边的座钟后就能得到文件了，在休息室左边的浴室里找到秘道沿路来到二楼，找到钥匙后打开某个房间救出一个智商低的人，保护他来到走廊尽头后就能在他的帮助下跳到干草堆中逃离此地。）

www.plumbook.cn

4. 遥远的桥

荷兰 Nijmegen 桥

拆掉所有桥下雷管中的电池
摧毁防空机枪
在医疗卡车中逃走

（本关里桥上的狙击手很是烦人，要尽早找到并干掉他们，在大桥上一发现有机枪的话就赶紧上前占据有利地形，因为马上会有大批闻讯而来的纳粹兵。本关的难点全放在了厮杀上，基本上到考验玩家射击水平的时候了。）

小巷鏖战

摧毁敌兵在干道上的检查站
摧毁发报机
找到通往 Arnhem 的路

（为了小镇的安宁继续奋战吧！本关地形复杂，要不断穿越民房以行进，记得一般在二楼如果看到有机枪的话那就尽快操纵机枪干掉路面上的敌人，射击地面上的红色油筒可以一股脑儿将路上的敌人全部炸死。而如果发现没路可走了那么试着在墙角处找找地道口。在最后一条通道里有很多民房，发报机在位于过道的最后一间房子里。）

Arnhem 的骑士

摧毁豹 IV 坦克
干掉使用火箭筒的德军小分队
在海关大楼与 Jigs 碰头

（本关巷战堪称经典！随着幽雅悲伤的音乐，你会和数十名战友在街头与纳粹残留士兵对战。要特别特别注意火箭筒兵。一炮过来大半条血就没了，要记得擅用狙击步枪干掉碍事的敌人。路上缴获的火箭筒可以用来炸坦克，要不利用机枪朝坦克扫射也可。在最后的海关大楼二楼能找到碰头的 Jigs。）

5. 滚雷行动

追踪

偷盗军官的制服
偷盗军官的证件
进入火车站
摧毁车站的控制中心
登上 Sturmgeist 的火车（Sturmgeist 是游戏虚构出的二战时期一个德军将军）

（不要犹豫，不要回头，一路杀出去……）

杀出风暴

摧毁无线电设备
找到 Sturmgeist
找到 Sturmgeist 的手提箱

（记住：千万不要去惹另一条轨道上的武装火车，一炮下来可不是闹着玩的。就算在火车过道里看到了机枪也不要幻想能利用机枪击毁那辆武装火车。紫枫当时就被炮轰了不知有多少次。顺着火车长长的通道很快就能结束这一关，在最后 Sturmgeist 会将车厢分开而逃走，你只有眼睁睁地看着他离去。）

出轨

进入火车修理厂
找到炸药上用的电池
摧毁燃料仓库
找到前往 Gotha 的火车

（无难题，留意高楼顶上放冷枪的纳粹鬼子。）

6. 直捣老巢

剪掉翅膀

找到隐藏武器的地方以及弹药库
找到间谍相机并对 5 张设计图拍照
找到开发 HO-IX 飞机的计划书
找到通往生产厂的路
摧毁试验引擎并离开工厂

（本关要找很多东西，所以就不要直冲直撞了，多在房间里搜索，免得到时候又要走回头路来找文件什么的。）

秘密矿井

坐矿车前往秘密雷达站

（本关可以看作是小游戏，有点像《印地安纳·琼斯 2》里的一段著名飙车镜头。你将坐着小矿车在矿井里一路狂飙！注意一看到火箭筒兵就赶紧干掉他！沿路有很多油筒可开枪引爆以重创敌人。）

雷达下面

在开始行动不远处找到引爆用的电池
摧毁两个雷达站
用无线电告诉盟军你的方位
找到 HO-IX 飞机修理厂的入口

（电池在游戏初左边一扇铁丝门旁。在后面的进程里玩家不要急于行进，因为沿路会有很多重机枪火力点，用火箭筒或狙击枪解决敌人后再走。最后来到一秘密基地，地面上涌动的人头似乎告诉你大战即将开始了，在房间里找到无线电设备向盟军汇报一下情况吧。）

我来秀一下

找到 Sturmgeist 并干掉他
偷走 HO-IX 飞机

（同屏显示最多人数的一关，如果用一般的做法找地方躲藏并干掉所有敌人再走的话……这样也许会死得很惨。最好的方法是一开始就不要去搭理那些从四面八方压过来的纳粹兵，而直接往右边的飞机库入口杀过去。不久在最后发现的 HO-IX 飞机修理厂里与 Sturmgeist 对决，不要吝惜你的火箭筒了，全部喂给 Sturmgeist 吧。干掉他后驾机逃出秘密基地，盟军会有飞机掩护你离开。至此……《荣誉勋章 前线》全部结束！）

D日是一个变通词，用来表示一个战役或者计划中一系列战斗开始的那一天。当准确的开战日期不详、秘密或者容易变化时，D日就是衡量它的一个标准。它有助于策划人计划好一个战役各个阶段的时间。比如D日的前一天是“D-1”，后一天是“D+1”，等等。

D这个字母代表“日”字，也就是英文“DAY”的第一个字母，从字面上说就是“日日”。这个字有时用于广告或者销售业务上，作为开始投放一个新产品的日期，但更普遍的是这个词在军事上的用法。

D日这个词起源于第一次世界大战，然而直到第二次世界大战，这个词才取得了重大的意义。盟军反攻欧洲大陆代号为“霸王”的作战计划开始的日期就是D日。经过几个月的精心策划，准确的日期定在1944年6月5日，但是由于这一天天气不好，将攻击推迟到第二天，也就是D+1即6月6日。这一天就是历史上著名的诺曼底登陆纪念日，也称为D日纪念日。

1944年6月6日，代号“霸王行动”的诺曼底登陆战役打响。盟军集中了近300万人、近6000艘舰船（其中登陆运输舰艇4000余艘、作战舰艇1000余艘）和10000余架飞机。当日凌晨，美国第82、第101空降师和英第6空降师共1.7万人，作为先头部队，乘1200架运输机分别在诺曼底的科唐坦半岛南端和奥恩河口附近首先伞降着陆。随后，美、英、加等国部队在猛烈的海空炮火支援下，在五个地点登陆法国海岸。德国由于受到盟军情报的欺骗，未能及时组织反击。经过激烈的战斗，登陆的盟军部队先后巩固了各处登陆场，并开始向纵深挺进。

本作《荣誉勋章 前线》几尽完美地再现了该战役里的几场战斗，战斗的热血在沸腾！各位还在等什么呢？

D日——诺曼底登陆战

美军 29 师 116 团 F 连 Warner Hamlett 的抢滩日记

登陆艇开始航向滩头时，中尉走近每个人，并拍拍他们的背说：“去干掉那些混蛋吧！”但当我们由艇上跳入水中时，大家只能自顾性命而已。因为炮火猛烈地朝登陆艇打来，我和我那一班就涉水向旁边走，沿着与海岸线平行的方向行进。当我终于转头朝海岸前进时，看见一发炮弹把 Hilscher 中尉炸得跪下，然后倒入炸开的弹坑，他就死在那里。

Hilscher 中尉来自德克萨斯州。当我终于抵达岸边后，就开始在震耳欲聋的炮火声中朝海堤跑去。我看见约 75 米远处有个坑，就奔去躲入，伏在坑底的火药灰上，一喘过气，就再向前冲。但我太累了，沾了泥沙的湿衣服与装备很重，难以奔跑，不得不再躲在反登陆障碍间休息。一个南波士顿士兵 Mervinl·Matze 已经直跑到海堤边，作手势要我们跟上去，并大喊：“离开沙滩！”在沙滩上我们只是活靶，我们唯一存活的机会就是要尽快离开沙滩。我还在喘息时，士兵 Gillingham 冲来卧在旁边，他露出求救的眼光，脸色苍白而害怕，像是小孩子在问该怎么办。我对他说：“Gillingham！我们要尽量散开，因为德军会先打双人目标，再打单人目标。”他不答腔。接着我听到一发炮弹打来，砸入面前的沙地，炸开的弹片飞过我头上，纷纷落在我的四周。

Gillingham 的下巴被弹片削断，只剩一点皮肉还连在脸上，他就抓扶着下巴跑向海堤。他到海堤后，我和 WillHawks 就给他注射吗啡。他意识清醒而自知将死，留在我身旁还活了约三十分钟。

我们应该要停在海堤边，等待剪铁丝网兵将海堤上巨大的铁丝网阵剪穿，才能前进。在等待期间，F 连的 Wise 中尉正在海堤后指挥他的部队时，被一发子弹命中前额，却继续指挥直到自己坐下抱着头倒地而死。我们在海堤下等到攻击发起，才前进穿越海堤上剪开的铁丝网阵，碉堡中的德军随即向每个冲越海堤的人开火。穿越海堤后，地上有很多小型灌木与沟渠可供掩蔽，我们花了些时间来重组人员与计划如何摧毁碉堡。我们首先将 TNT 炸药装在长竿顶端去直接攻击碉堡，但这方法根本行不通。因为德军只要看见有人穿越碉堡前的铁丝网，就可以马上把他击倒。然后我们决定由碉堡间穿过，攻进连接碉堡的壕沟。这些壕沟是德军挖来用以机动迁移与撤逃的途径。我们进入壕沟，溜到每个碉堡后方，把手榴弹扔进碉堡内，再冲进去杀光碉堡中所有剩下的德军。成排的碉堡阵地耸立在我们与崖顶之间，我们缓慢地推进。士兵们决心完成任务而不顾牺牲所表现出来的勇气，令人难以置信……

志&3DM-SW

www.plumbook.cn

文：SNOOPYS

编者按：《海豚》是一款非常出色的DC游戏，但由于游戏的难度很高，导致很多读者望碟兴叹。《海豚》向来都是“游戏立方”的提问大户，而且如此优秀的游戏也不应该就此埋没。为此我们特刊出这篇要点式的实用攻略，希望能够解决大家一直以来的疑问。

海豚ECCO 未来的守护者

DC	SEGA	ACT	1人
	2001年1月25日发售		8格
GD-ROM	—		6800日元

操作指南	
游泳	A连打或移动后按住
冲刺	B
声纳	X
地图显示	X按住不放（仅水中有效）
回转	Y
更换上下视角	方向键
左右视角	L/R
后视角	L+R
左右翻转	Y+L/R或按上切换视角后按L/R

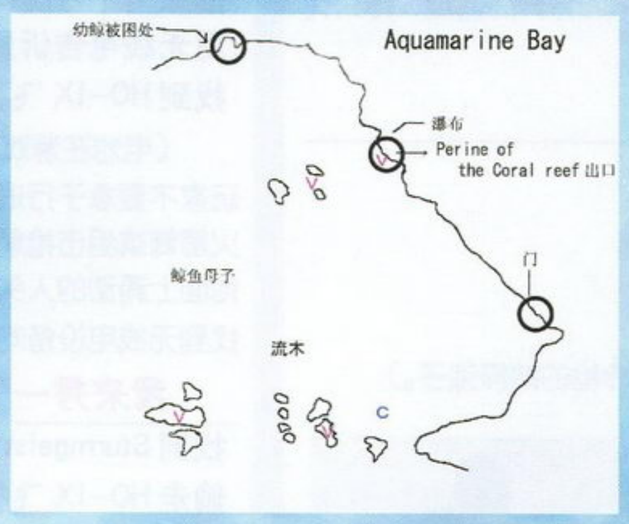
物品	
命之水晶	HP上限增加
空气水晶	氧气量增加，用完即止
声之水晶	声纳功率增大，可以打碎特殊物品，并具有攻击力
能量水晶	快速游动，可以冲入逆流并撞开石头，且攻击力变为3倍
潜藏水晶	隐身，敌人无法发现你
忍耐水晶	HP上限增加，用完即止
变形水晶	游戏中只会出现两次，可以变为小鱼

能力	
海鳐之歌 Song of Ray	推动海鳐直线移动
鲨鱼之歌 Song of Shark	麻痹鲨鱼
小鱼之歌 Song of Fish	让小鱼群跟随你
海龟之歌 Song of Turtle	让海龟游到你边上
植物之歌 Song of Plant	刺激某些特殊植物喷出花粉

V 生命水晶　ST 潜藏水晶
p 能量水晶　C 信息石
A 空气水晶　空 洞穴内换气点
J 忍耐水晶　★ 机关
S 声纳水晶　PS 宝石（少数关过关道具）

第1关 绿宝石湾 Aquamarine Bay

1.周围有3只海豚，海豚教官会让你参加训练，方法是捉回一条颜色特殊的小鱼，成功后有命之水晶作为奖励。



2.和鲸鱼母子交谈，并给小海鲸做跳跃示范。学会使用声纳后，可以在周围找到一个信息石(Information Shard)，请对之使用声纳。

3.发生地震，小鲸鱼失踪。在海床的一堆巨石下发现小鲸鱼被困在石堆中。

4.回头寻找最初的3条海豚，交谈后将它们带到小鲸鱼被困处。海豚们协力推开巨石，救出小鲸鱼。

5.母鲸作为答谢，用身体挡住瀑布，这样就可以进入瀑布后的洞穴了。

第2关 暗礁险影 Perils of the Coral Reef

1.和周围的海豚比赛，方法是捉一条红色小鱼，在两根石柱环绕处等待哨响。两声哨响后开始绕石柱游泳，如果能抢在其他海豚前回到石柱，就可以得到命之水晶。

2.向前游，进入海沟后左转。躲过鲨鱼后，遇到一只正在寻找兄弟的海豚。

3.跳过附近的海峡，进入新的海域。

4.杀死海湾中游弋的3条鲨鱼，救出小海龟。随后有一条海豚出来教你“海龟之歌”作为答谢，原来它就是那只海豚要找的哥哥。

5.回去把先前那只海豚带过来见它哥哥，这样它就会教你“鲨鱼之歌”。

6.通过海沟，继续前进。一条海豚正在捉一条奇怪的小鱼。帮它抓住的话，它将教你“小鱼之歌”。

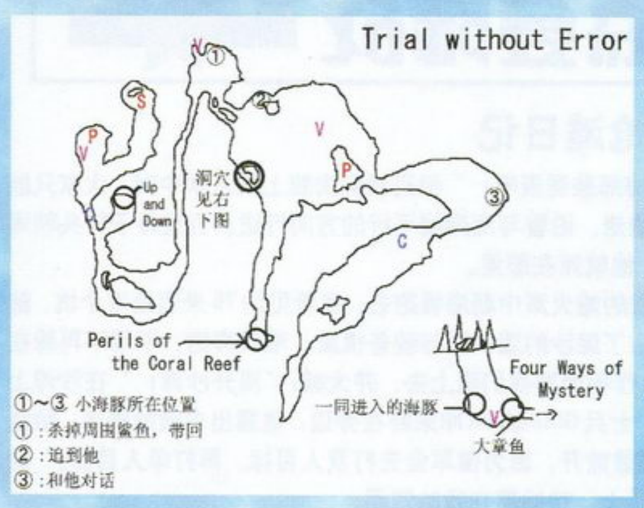
7.利用“小鱼之歌”带着一群荧光鱼通过抓鱼处附近的黑暗海洞，或者是带一群解毒的石斑鱼通过海龟湾里有杀人鱼的海洞。

8.两个海洞出口都是鲨鱼湾，这里有一条巨鲨。先用“鲨鱼之歌”激怒它，然后迅速沿着海底游动，将它带到中央的珊瑚礁（多利用后视点观察）。当你穿过珊瑚礁上的小洞时，巨鲨就会被卡住，立即回头来个“巨鲨之吻”，得到“能量之力”。巨鲨一会儿就会自己脱出，利用珊瑚礁上的能量水晶激活能量之力，可以开始对其攻击啦！千万不要和它再次“热吻”，游到近来的海洞附近，鲨鱼就会回头，此时可以攻其尾部。胜利后瀑布下出现命之水晶，用能量之力得到它。

9.回到捉鱼的地方，边上有一个很安全的海龟湾。在信息石附近有另一个海湾，躲过鲨鱼群，在最深处看到能量水晶和闪光的出口。利用能量水晶，冲入逆流中的出口。

第3关 完美考验 Trial without Error

1.在大海湾中央，海豚妈妈正在寻找它的3个孩子。第一只在附近海湾中被锤头鲨困住了，要将它带回来；第二只在海湾底部的一块巨石下，抓住它它才肯回去；第三只在海洞中，光线很暗，利用荧光鱼把它找出来。完成后将得到命之水晶作为谢礼。



2.进入第三只小海豚所在的海洞继续前行，进入鲨鱼群控制的海湾。一只海豚被围困在这里，杀死所有的鲨鱼后，海豚告诉你它会在大海湾周围的石柱群等你。

3.回到石柱群，海豚说这里有隐藏的通道。利用能量水晶，推开石柱群中一根灰色的石柱，进入新出现的大海洞。

4.一只巨型章鱼守在通道中。和一起进来的海豚商量，由它去引开章鱼的脚，这样就可以趁机冲入洞中。

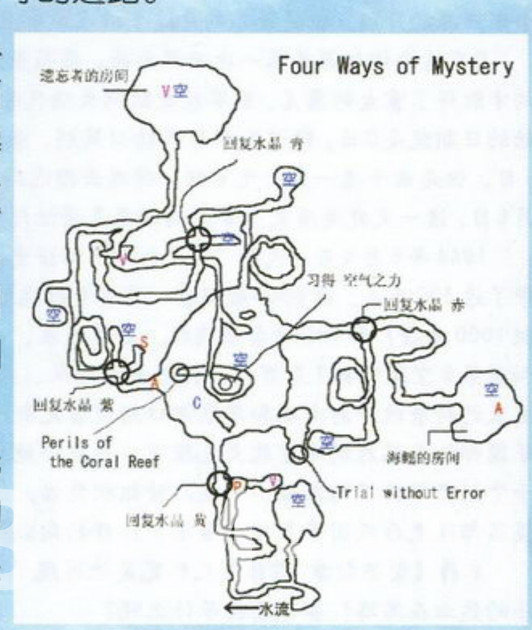
第4关 十字路口 Four Ways of Mystery

1.本关是有4个出口的封闭海洞，每条路中都有水晶以便区别，注意辨别。对水晶使用声纳可以完全恢复体力和氧气，但只限1次。对贝壳使用声纳，里面的珍珠有回复效果。

2.先获得周围的空气之力。然后寻找入口有空气水晶的通路一直前行，直到看见紫色水晶后左转，沿路一直前行进入海湾。自称隐者（recluse）的海豚正在寻找拉链鱼（zipper）。回到最初的海洞，抓住一条蓝色的特殊小鱼带给它，这样隐者将教你“海鳐之歌”。

3.回到最初的海洞，进入红色水晶之路，一直到进入海鳐湾。把里面的海鳐推到海洞中，出现了一条有大海鳗看守的通路。

4.海鳗惧怕海鳐，这样就可以进入通路了。一直前行，看到青色水晶后右转，继续前行。先从中间的分支进去得到命之水晶，随后回头进入另一条。这时大逃亡开始了，只要冲到底就是胜利。



5.出口周围有声之力，得到后利用声纳水晶，震开绿网左侧的岩壁，回到第三关。

6.前往锤头鲨的海湾，继续前行。先得到能量水晶，再冲入另一个海湾中的逆流，得到声纳水晶。震开通路中兽头状的鳄鱼石（crocodile rock）。

www.plumbook.cn

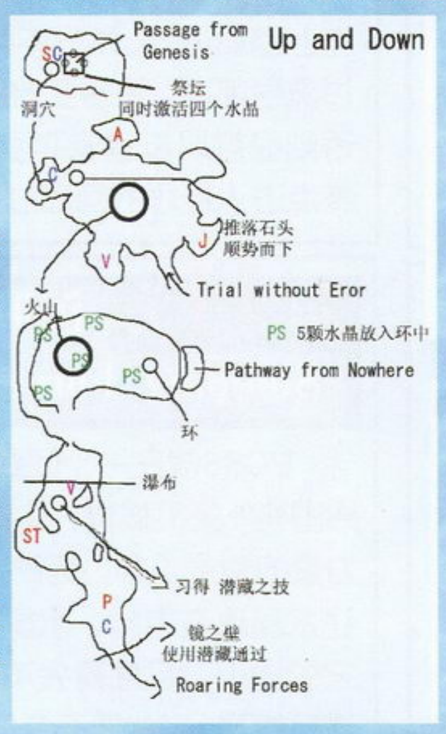
第5关 上下惟艰 Up and Down

1.先得到附近的忍耐之力，在水流封闭的入口推石头下去，然后躲在石头后冲入洞穴。

2.利用声纳水晶，将祭坛上4个亮点同时激活，打开隐藏关1：起始之路（Passage from Genesis）。

3.回来后得到能量水晶并回到最初的海洞。震开中央的火山，然后得到忍耐水晶，冲入死火山上的急流。

4.被水流冲到一个大海湾。这里分上下3层，中间有瀑布连接。最底层的海洞通往死火山急流，由此可以冲回第1层。先寻找5颗水晶放入面前的圆环中，必须放入1颗水晶后，才会出现第2颗，而且其中2颗将出现在水面上。完成后隐藏关2：四通八达（Pathways from Nowhere）的入口出现。



5.跳过瀑布，进入第2层。利用海龟之歌，把海龟引到海底沉睡的海鳐上面，遮住阳光。这样海鳐就会醒来，趁机得到它身下的潜藏之力，然后利用潜藏水晶进入另一侧——镜之壁封闭的海洞，进入下一关。

隐藏关1 起始之路 (Passage from Genesis)

与主线无关，完全是为了收集命之水晶。注意一开始要推石头，然后才能进入水流。有的水晶在石头中，要用声纳水晶震开。

隐藏关2 四通八达 (Pathways from Nowhere)

同隐藏关1，不同的是这里先要得到5颗水晶，放入圆环才能继续收集水晶。

两个隐藏关的地图见攻略最后部分。

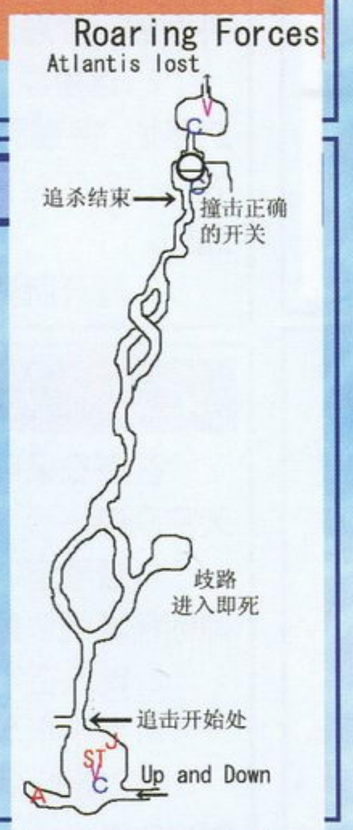
第6关 狂暴之力 Roaring Forces

1.这是一个封闭的海洞，先得到周围的命之水晶、潜藏水晶和忍耐水晶。

2.利用潜藏水晶潜入海鳗看守的海洞，开始死亡追击。海鳗会不断追上来咬你，并且放电攻击，因此要不断冲刺外加左右闪避。冲到出口就可以过关。

3.撞开有海豚标志的两个开关（其他开关会释放毒气），游入顶部的石头缝隙。

4.得到变形之力，使用变形水晶后追周围的一条小鱼，抓住就可以变形，然后游出栅栏进入下一关。



第7关 失落之城 Atlantis Lost

1.寻找5颗宝石，放回守护之石。第1颗在出去后沿左到底处。

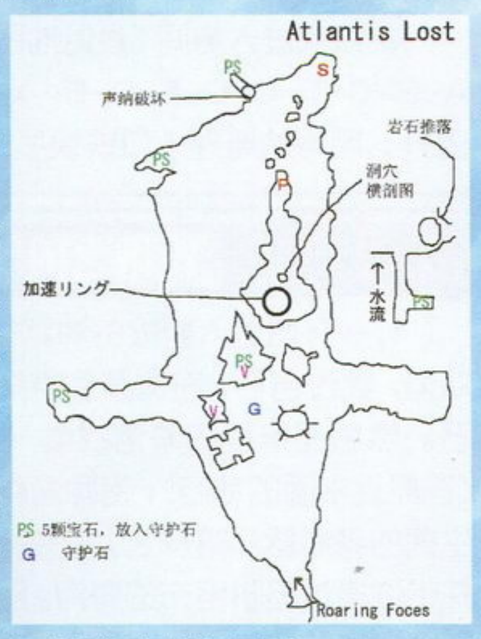
2.第2颗在第1颗右边，跳过岩石后的浅滩上。

3.第3颗在声纳水晶附近，震开岩石进入。

4.第4颗在海沟底部的洞穴中，推石头进入水流得到。

5.宝石找回后放到中央紫色的守护石上，然后跳过出现的圆环。随即就可以进入相应的房间。激活房间里的动物标本，每激活1个，中央的大房间就多1个圆球。然后回到大房间，再激活4个圆球。

6.完成后海沟当中的加速环也会全部激活，先得到底部的能量水晶，然后加速游动（不是冲刺），依次游过加速环后，冲出水面，得到中央房间顶部的最后1颗宝石，要注意方向和角度。



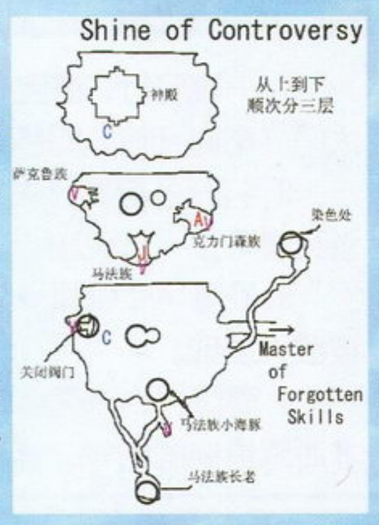
7.放回后，第一章结束。

第8关 神殿之争 Shrine of Controversy

1.这个海域分上中下3层，上层是神殿，中层是海豚族，下层是作业层。3个海豚种族为了神殿互不相让。但是只有聚合三族之力才能打开神殿。

2.先去和青白色身体的萨克鲁族交谈，然后笔直往下，看到它说的那个泄漏的管道。用身体撞击即可关闭管道，假如体力减少就捕食周围的小鱼。然后它就会称你为“神选者”（Choose One），和你一起回到神殿门口。

3.然后是有红鳍的克力门森族。笔直下去，寻找洞口，进入后在底部染色，克力门森族就会跟你回到神殿。



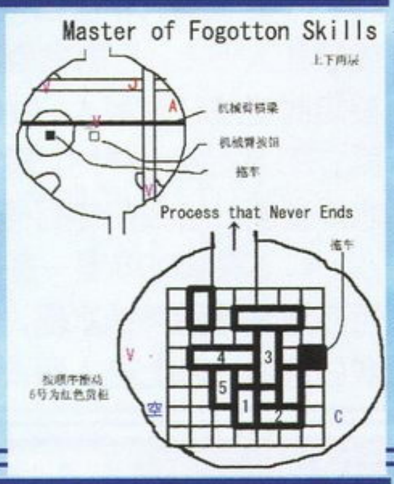
4.最后是马法族，它要你去挑战它们的战士。笔直下到底层，在另一个洞口附近找到小海豚。它会带你进入洞口，注意跟着它才能挡住水流。进到里面，战胜族长，回到先前的海豚处，把族长带回神殿。

5.进入神殿，穿上装备后，进入底层的大门。

第9关 遗忘之力 Master of Forgotten Skills

1.先打开搬运车的开关，将搬运车放到海底。

2.要用搬运车将红色的箱子推入大门。操作方法是用声纳对准叉车，叉车按你的方向运动或转弯，对准叉车的操纵杆是松开夹子。步骤是先推紫色箱子，然后推橙色，随后拉黄色，推蓝色。最后把红色拉出来，将它一直推到门口，跟着过关。



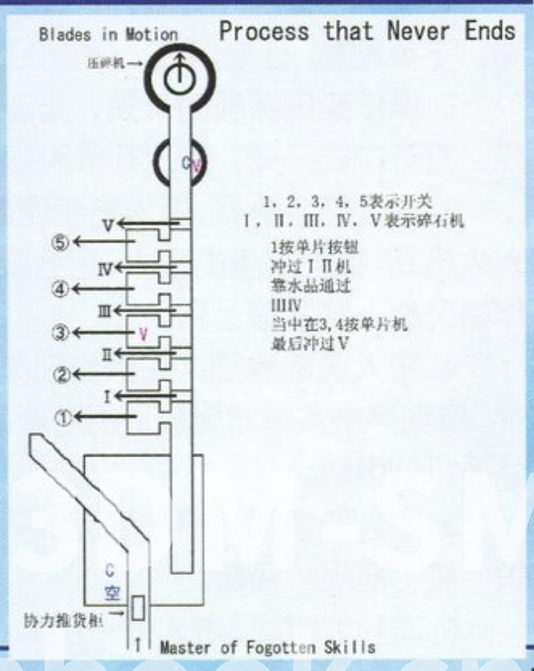
第10关 一往无前 Process That Never Ends

1.沿右方通道前进，一直看到通道外的萨克鲁族，它会帮你打开传送带。

2.回头找到通道里的马法族母子，和它们一起回到开始的水晶拖车处，三“豚”一起推动拖车。

3.水晶流入传送带，顺着前行。双刃碎石机在水晶通过时会产生空隙，使用通道左侧的开关可以通过单刃碎石机。

4.进入最后的房间，把水晶全部推入底盘。推动水晶，当压碎机压到水晶时，新的通路出现。



第11关 弧光刀影 Blades in Motion

1.逆流前行，小心鲨鱼。在第3根横柱上得到声纳水晶后游入回旋房间，打碎有裂纹的玻璃，进入通道。

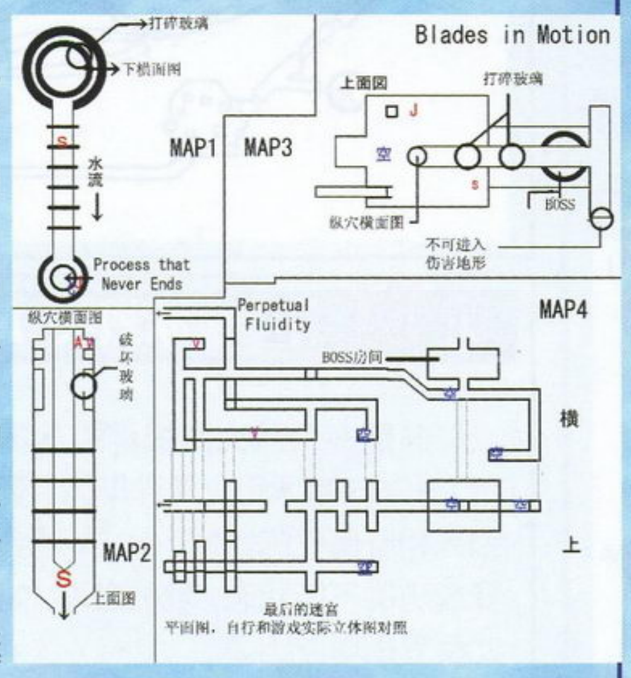
2.通道中全是转动的刀片，趁空隙进入。穿过5组刀片后进入新的通道。

3.得到声纳水晶，不用冲到底部，在中途转向。找到一处有裂纹的玻璃，打碎进入，可以得到声纳水晶。

4.得到声纳水晶后继续前进，找到另一个裂开的玻璃。一直游入底部通道中。

5.本关BOSS是一只螃蟹状的大鱼。它全身都是硬壳，攻击方法是在底部等它出现，腹部闪光时开始撞击腹部，重复3次即可胜出。

6.跟随败逃的螃蟹进入海底迷宫。这里迷宫难度很大，建议参考地图多试几次。

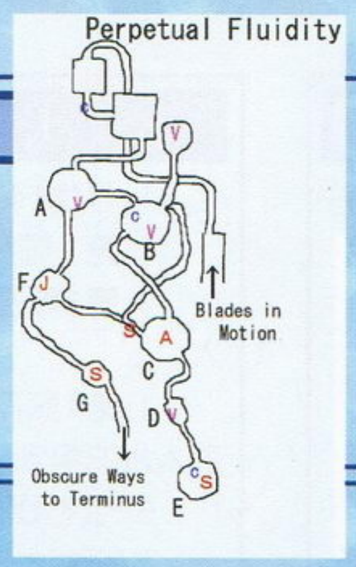


www.plumbook.cn

第12关 奔流无止 Perpetual Fluidity

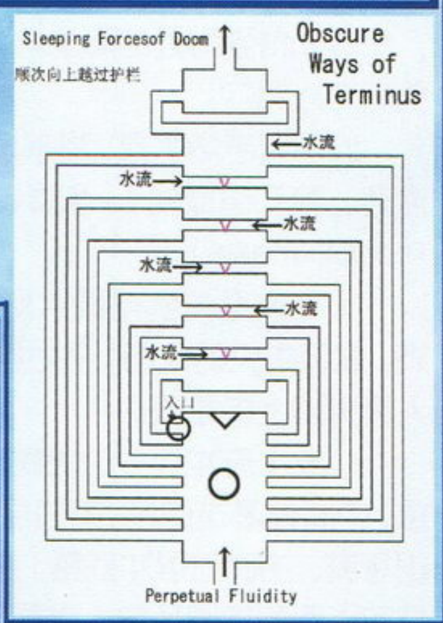
1.使用声纳水晶，打碎通路上的铁块，并闪过浮游激光水雷，前行。

2.依次进入房间（参见地图），并打开每个房间的开关，A-B-C-F-C-D-E-D-B-A-G，G房间打开开关后水面上升，用声纳清理入口铁块后进入。



第13关 暗流回廊 Obscure Ways to Terminus

本关由12条暗流回廊组成。先从左上回廊进入，然后不断向前跳跃，翻过隔栏前进。注意要始终保持在水面，否则很容易被暗流冲回入口。一直到终点进入最后的回廊过关。



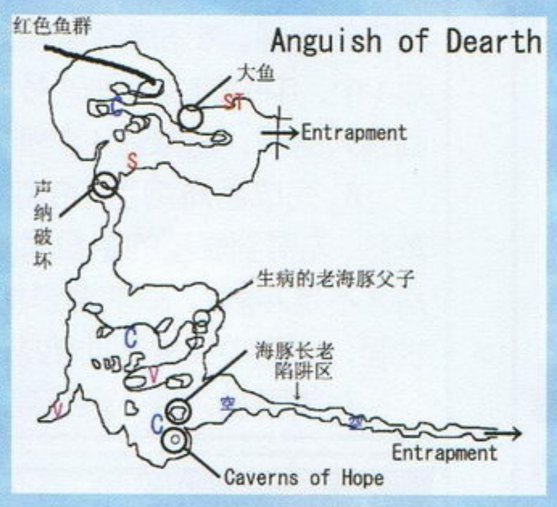
第14关 沉眠之力 Sleeping Forces of Doom

BOSS战在一个回旋的房间里展开，周围有3条机械臂，中央就是唤醒毁灭力量的能量中心。玩家要不断使用声纳让水晶改变方向，水晶撞上中央就能打碎它的护甲。机械臂会不断捕获水晶对中央进行修理，因此要在其捕获时打下水晶。对中央造成一定破坏后，机械臂会依次自爆，直到破坏中央能源。

第15关 饥饿之困 Anguish of Dearth

1.一开始进入断粮的海豚村庄。进入右侧海沟，跳过岩石，左侧拿到声纳水晶后震开岩石。然后在这里的海湾找到一群红色的小鱼（在靠近水面的地方），带回海豚村中住在房里生病的老海豚。这样它儿子会教你植物之歌，并带你通过陷阱密布的海沟。用植物之歌使海底植物散发花粉，可以看到隐藏的毒网。

2.本关的另一种过关方法：在捕鱼的海湾中有一条大鱼，得到潜藏水晶后趁它张口后冲入。（不推荐）



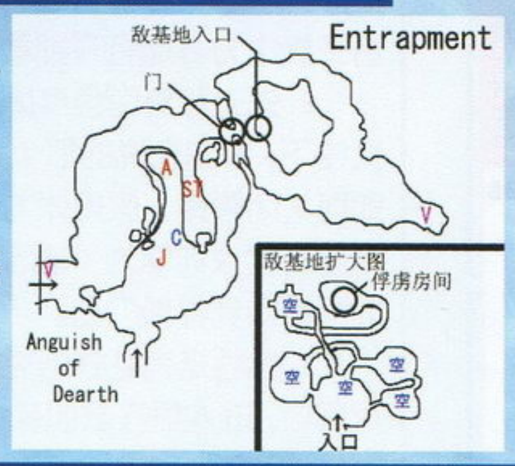
第16关 诱捕行动 Entrapment

1.一直前行，得到海沟里的潜藏水晶，溜入大门（定时开放）和基地（趁敌人出来冲入）

2.打开各房间开关，进入被捕海豚的房间，杀死看守，一起脱出。

3.沿着岩壁慢慢一起游回海豚村，小心不要被敌人发现。

4.海豚村内杀死所有的鲨鱼后，告诉长老刚才海豚给你的密令，长老将为你开启秘道。



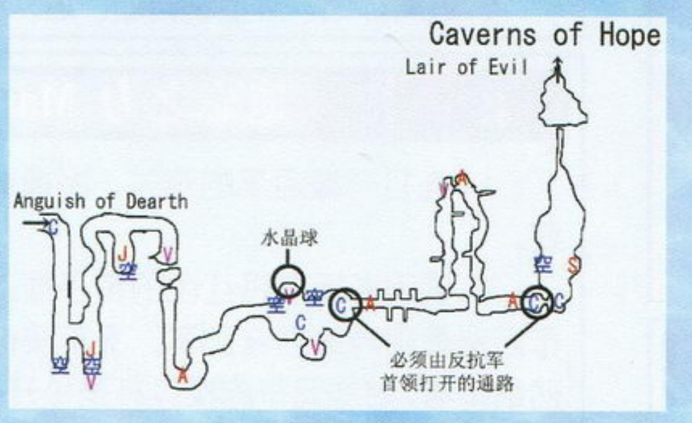
第17关 希望之洞 Caverns of Hope

1.一直逆流前行，小心飞来的巨石。只要使用声纳，攻击你的海豚就可以成为伙伴。转弯后沿路继续前进。

2.游入海底基地，在左侧房间接触大水晶球，消灭随后出现的敌人。

3.带着反抗军首领一起前进。假如被敌人追上，它就会回头逃跑。你要随时注意赶跑敌人，假如海豚逃跑就立即追上使用声纳。转2次弯来到水晶壁前，它会帮你打碎。

4.本关BOSS是一条大鳄鱼。攻击方法是得到声纳水晶，等它冲过来使用声纳，它就转身回游，立即撞击腹部，3次后逃跑，跟上进入海洞。



第18关 恶魔之巢 Lair of Evil

1.这里所有的门分两种，只有得到相应的阶级章才能进入。先游入门卫的房间，不要理会门卫的攻击，引诱它打开房门，经过一系列加速器后进入染色间。

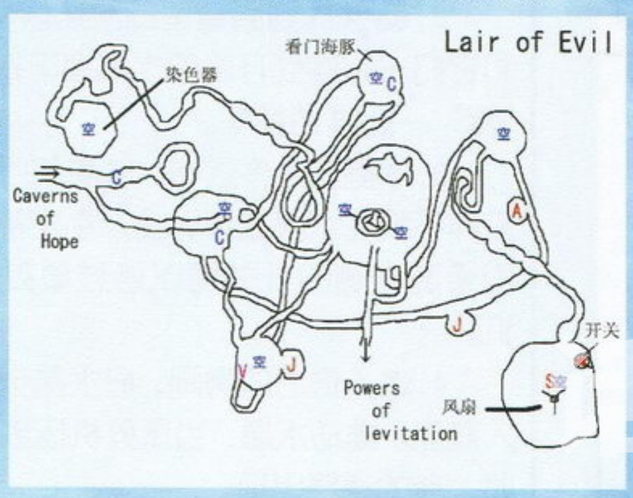
2.操作染色器前的开关，先左侧打开贝壳，在右侧输入染色球，然后游入贝壳，打开中间开关，染上初级阶级章。

3.回到门卫房间，进入右手通道，进入大房间。找到这里的敌人，它会要你去休息风扇，紧紧跟上它。

4.带入风扇房间，先到底部关闭开关，得到声纳水晶对风扇上的海草使用，然后打开风扇。

5.回到染色间，操作墙上的染色开关，染上高级阶级章。

6.回到大房间，进入惟一的高级门。

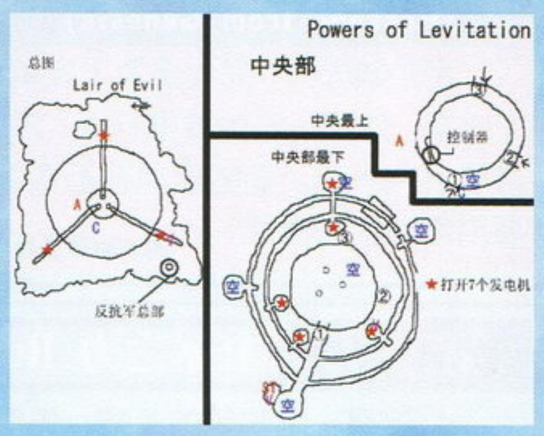


第19关 浮游之力 Powers of Levitation

1.游入建筑物，找到房间里的海豚。它会要你不要打扰它，随后尾行它，不要被发现，一直来到外面的一个通道中。

2.这里原来是海豚的秘密反抗基地，得到情报后出去，在建筑物外找到工程师，传达开启电源通知。

3.打开所有的7个电源（参考地图），回到中央的控制器。



第20关 天空回廊 1 Hanging Waters 1

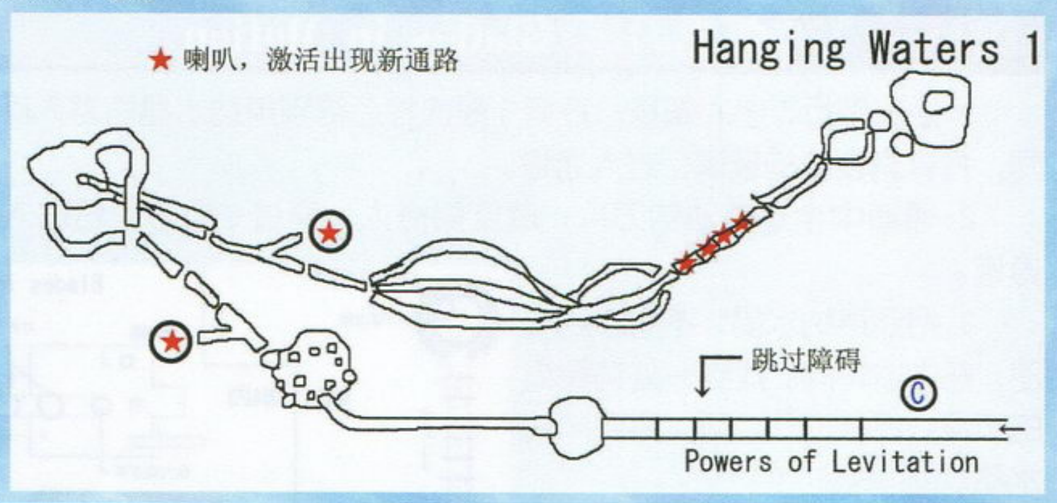
在海底呆得郁闷了吧？那就上天去！这里将经过3个难度极大的天空回廊。

1.顺着空中水流一直前行，跳过障碍。注意不要游出水流壁，否则你将是第一条从高空坠落而死的海豚。

2.跳入空中水潭，依靠漂浮的气泡继续进入水流

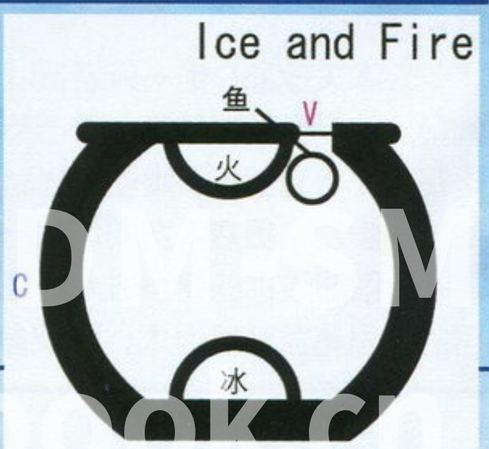
3.空中水潭2，依靠反复跳进空中的气泡，跳入新的水流入口。

4.对喇叭状物体使用声纳，可以打开新的通路。一直到底，进入BOSS战。



第21关 寒冰烈火 Ice and Fire

这是一个冰火两极组成的舞台。BOSS有冰和火两种形态，要引入相反属性的地域，BOSS就会变成防御不能状态，趁机进攻，如此反复即可胜出。



www.plumbook.cn

第22关 天空回廊 2 Hanging Waters 2

1.不断变道，绕过障碍前进。

2.进入水球，发现前方被大章鱼阻碍。跳入左侧水流，然后进入左侧第1个水球，跳入水池。沿池底前进，跳入左侧水球，激活喇叭，顺着水流前进。一直到看到3个旋转水晶的地方，关闭第1个。

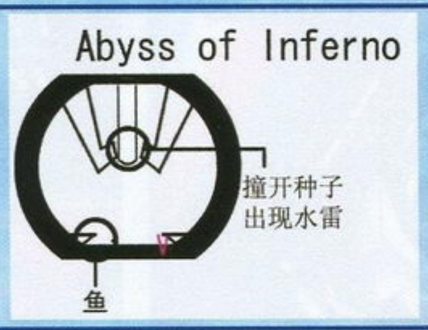
3.经过一段跳跃水球和弹跳水球区域，关闭第2个水晶。

4.跳入左侧水道，中途跳入上方水道，看到底部的第3个水晶，关闭后就可以消灭章鱼。

5.回到一开始看见章鱼的水球，抬头看到上方出现一个水晶，用声纳照后出现新的通路，继续前进。

第23关 地狱之渊 Abyss of Inferno

依靠推水雷消灭BOSS，很容易的一版。



第24关 天空回廊 3 Hanging Waters 3

1.顺着水流前进，水流很强，稍不慎就会被冲下去。分岔路先往前打开喇叭，然后回游进入岔路。

2.到水球处，跳入上方通道，再跳入水球，沿路打开喇叭。

3.回到水球处，跳入上方通道继续前行，一直进入新的水潭。从水潭窗口看到一只怪鸟，对其使用声纳。

4.回到水球处，跳入下方通道，怪鸟会带你进入下一关。

第25关 大天使 Mutaclone

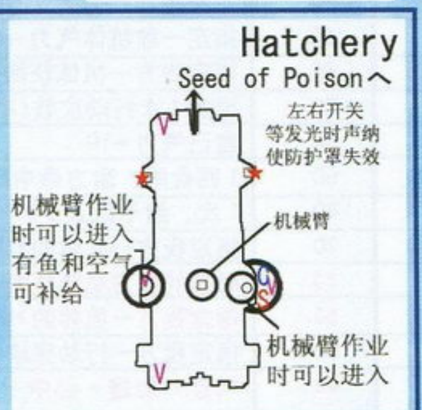
BOSS战，先要打碎底部所有的蛋（小心被黄色气体碰到会发生方向逆转），随后BOSS出现。方法是将其带入黄色的门，趁机攻击昏迷的BOSS。

第26关 复仇机会 Chance of Reckoning

开始攻击最终的异形女皇。先要将海中三个漩涡封闭。第一个没有看守，只要推入石头即可；第二个有鲨鱼看守，要使用声纳水晶震开挡路的石头；第三个有怪蛇看守，需要使用潜藏水晶和能量水晶才能完成。然后海面上升，使用声纳水晶，震碎女皇眼睛的护罩，再撞击。撞瞎两只眼睛后，背后出现第三只。找机会撞碎，进入海底洞穴。

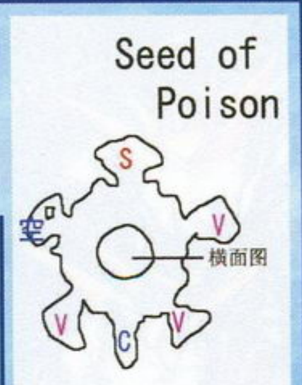
第27关 孵化巢穴 Hatchery

这里要破坏孵化场。此处有一个机械臂，有能量护罩。控制开关由鲨鱼看守，方法是机械臂振动时，有一段时间开关（分左右两个）会闪光，这时使用声纳就可以短暂破坏护罩，然后立即撞击。



第28关 剧毒之种 Seeds of Poison

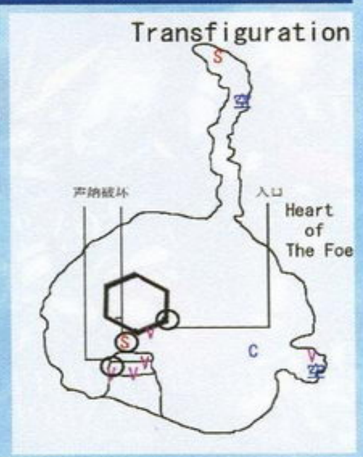
得到声纳水晶，震碎还没掉下来的蛋即可，反复三次，小心生出的异形攻击。

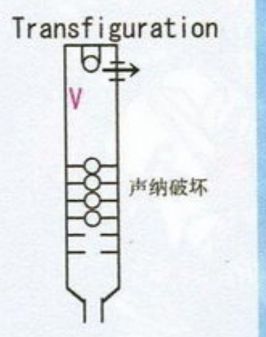


第29关 究极变形 Transfiguration

1.进入右方洞穴，利用声纳水晶消灭蝙蝠，并打开中间的岩石。

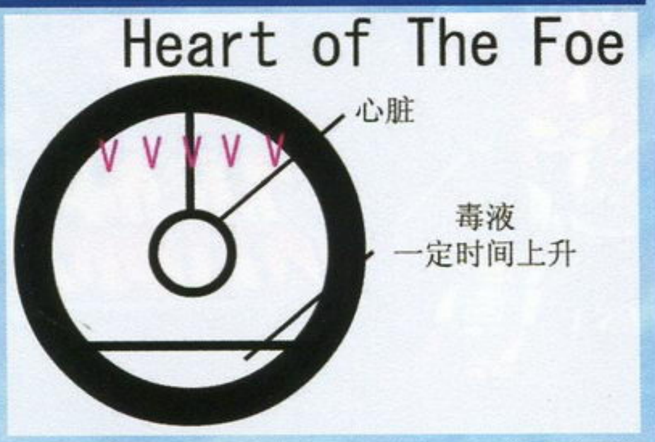
2.消灭所有怪物后，获得古代之力，接触底层的小鱼变身。



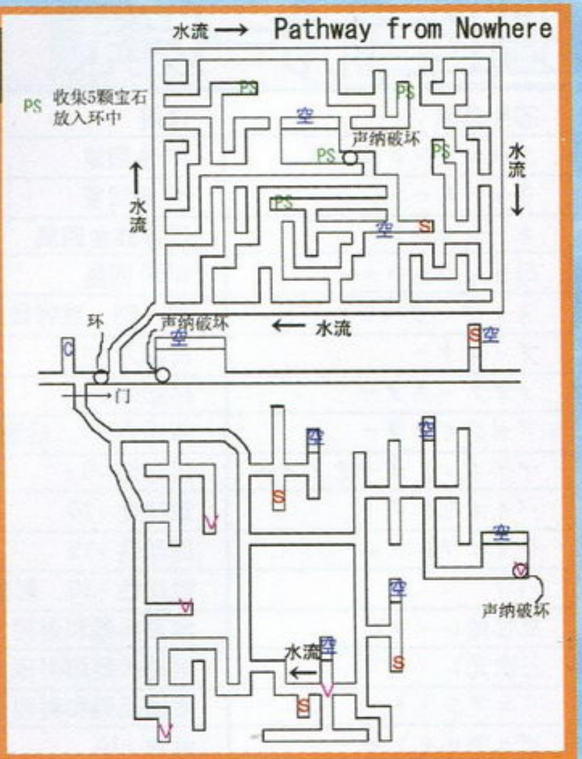


第30关 女皇之心 Heart of The Foe

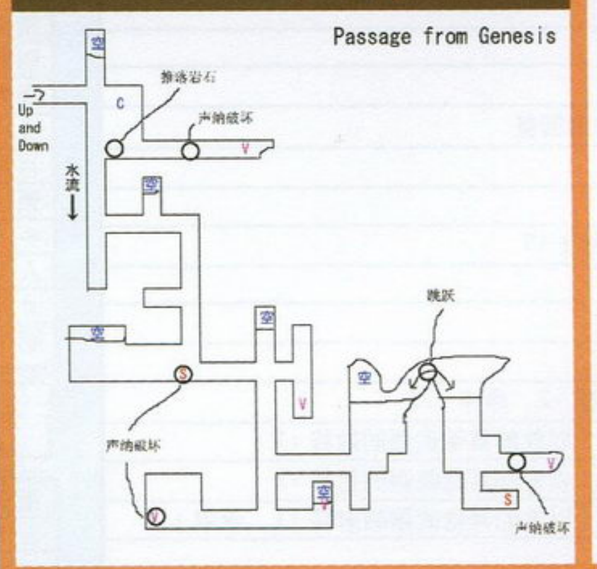
消灭异形女皇心脏。方法是用声纳将四周漂浮的毒细胞弹到心脏上，待其停止后撞击，反复即可。细胞弹出的瞬间会带来气泡，可做氧气补充用。消灭后就可以看通关画面了。



隐藏关2



隐藏关1



秘技

说了这么多，还是打不过去？服了你了……

一开始选NEW GAME，然后输入GYUGYUXXX（X可以为任意字母），按X。成功的话会返回选择画面，这时无论你是重新游戏还是LOAD GAME都可以自由跳关了，此外还多了一个海豚足球关。

作者后记

原本预计3天完成的游戏实际整整用了两周多时间。在多次准备砸机器扔手柄后总算坚持到了通关。游戏本身的素质在DC游戏中是相当高的，姑且不论极为精美的画面和动听的背景音乐，游戏的创意也相当独到。拟真度之高令我总是想起很久以前一部关于海豚的科幻片。而关卡的设计虽然极其BT，但是过了以后会有豁然开朗的感觉。所以才能每每扔出手柄后，过不久又拣了回来。当然游戏对操作感和3D方向感要求也较高，好在只要很短时间就能上手了。这篇简单且并不完美攻略给喜欢本作的朋友一起分享吧，希望能给你们带来帮助。假如没有玩过那也强烈推荐，感受一下作为海豚的体验吧。嗯……至少也可以体验一下被鲨鱼咬死、被海鳗电死、被水淹死、被水母毒死和万米高空跳水摔死……

www.plumbook.cn

超级机器人大战R

文：星夜、D·S

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年8月2日发售		芯片记忆
卡带（64M）	—		售价：5800日元

“《超级机器人大战》系列”最新作终于在这个暑假的中期推出了！《机战R》在《机战A》的制作基础上追加了一些新的要素，并且在系统上进行部分修改，使得游戏整体的平衡性得到进一步的改良，而在战斗画面表现上也有所提高，当然随时存档系统和可以关闭战斗画面的改进都让这款游戏在GBA上发出更加耀眼的光芒！无论你是“机战达人”或是“机战菜鸟”都请跟着我们一起走进《机战R》的世界，让沸腾的热血再次充满胸腔，用自己的智慧和勇气，再加上钢铁之魂，彻底粉碎全宇宙中隐藏的罪恶！

本次攻略为了强调时效性，采用玩家喜闻乐见的“一期完式”，但其中难免会有遗漏或错误的地方，希望能够得到批评指正。我们将综合玩家反馈的意见和官方公布的资料，在今后的“研究中心”里补遗。好了，下面就先进入系统篇。

强化芯片一览表

芯片名称	作用
プロペラントタンク	EN 全回复
リペアキット	HP 全回复
カートリッジ	残弹数全回复
母さんのシチュー	SP50 回复
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹数全回复
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
アポジモーター	移动力 +1、运动性 +5
マグネットコーティング	运动性 +5
バイオセンサー	运动性 +10
サイコフレーム	运动性 +15
ハロ	运动性 +20、射程 +2、命中 +25
高性能レーダー	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +1
三次元レーダー	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +2
リニアシート	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +1，命中 +10
デュアルセンサー	命中 +10
マルチセンサー	命中 +20
高性能照准器	命中 +30
学习型 CP	CT 补正 +10%（CT 为“会心一击”的英文缩写）
学习型 CP+	CT 补正 +20%
学习型 CP++	CT 补正 +30%
大型マガジン	最大残弹数 1.5 倍，重复装备无效
超大型マガジン	最大残弹数 2 倍，重复装备无效
EN チップ	消耗 EN 减少 10%，重复装备无效
EN メガチップ	消耗 EN 减少 20%，重复装备无效
EN ギガチップ	消耗 EN 减少 30%，重复装备无效
チョバムアーマー	HP+500、装甲 +100
ハイブリッドアーマー	HP+800、装甲 +150
超合金 Z	HP+1000、装甲 +200
超合金ニュ-Z	HP+1500、装甲 +250
大型ジェネレーター	最大 EN+50
メガジェネレーター	最大 EN+100
ソーラーパネル	每回合 EN 回复最大值的 10%
シャッフルの纹章	出击时气力 +5
ホバークラフト	移动类型变为悬浮
ミノフスキークラフト	机体可以飞行，同时机体和武器对空适应为 A
防尘装置	机体和武器对陆地适应为 A
スラスターモジュール	机体和武器对宇宙适应为 A
A-アダプター	机体和武器全地形适应为 A
ビームコーティング	机体增加特殊能力“ビームコート”
Iフィールドバリア	机体增加特殊能力“フィールド”

机师特殊技能一览表

特殊能力名称	作用
援护攻击	在邻接的我方机体攻击敌人时可以进行援护攻击
援护防御	在邻接的我方机体受到敌人攻击时可以替代他接受攻击
指挥	特定范围内我方机体的命中率和回避率上升
防御	可进行盾防御、切返、打落等特殊防御
底力	随着 HP 的减少，驾驶员的命中率、回避率以及机体装甲上升
カウンター	受到攻击时有一定几率先制攻击敌人
ニュータイプ	驾驶员的命中率和回避率上升（大），同时ファンネル的射程增加（大）
强化人间	驾驶员的命中率和回避率上升（小），同时ファンネル的射程增加（小）
ニュータイプ（X）	驾驶员的命中率和回避率上升（大），同时ファンネル的射程增加（小）
人工ニュータイプ	驾驶员的命中率和回避率上升（小），同时 G ビット的射程增加（小）
カテゴリーF	驾驶员的命中率和回避率上升（小）
明镜止水	气力达到 120 时驾驶员各种能力 +10，机体的移动力、运动性、装甲上升

精神指令一览表

指令名称	精神量	作用
自爆	1	自爆，给予邻接机体目前剩余 HP 的损害
侦察	1	侦察一个敌人的状态
加速	5	移动力 +3
ひらめき	10	可完全回避一次敌机的攻击
てかげん	10	在可打倒敌机的状态下让他的 HP 减至 10 点（需技量高于对手）
集中	15	1 回合间，命中和回避率 +30%
直击	20	1 次，对手的援护防御与特殊防御无效化
不屈	20	1 次，对手给予我方的损伤减至 10 点
根性	20	回复自己最大 HP30%
必中	20	1 回合间，命中率 100%
努力	20	下次战斗获得 2 倍的经验值
信赖	30	指定我方一机体 HP 回复 2000 点
铁壁	30	1 回合间，对手给予我方的损伤值降为 1/4
突击	25	1 回合间，Map 兵器以外的武器可以移动后使用
应援	20	指定我方一机体获得“努力”的效果
献身	30	指定我方一机体 SP 回复 10 点
ド根性	40	自身 HP 全回复
热血	40	1 次，给予敌人 2 倍的损害
幸运	40	下次战斗获得 2 倍的资金
脱力	40	指定一敌机体气力 -10
祝福	45	指定我方一机体获得“幸运”的效果
觉醒	50	增加 1 次行动次数（不可重复使用）
气合	50	自己气力 +10
かく乱	50	1 回合间，敌方命中率减半（必中优先）
魂	60	1 次，给予敌人 2.5 倍的损害
补给	70	指定我方一机体的 EN 与残弹完全回复（不减气力）
激励	70	邻接的我方机体气力 +10
友情	50	指定我方一机体的 HP 回复至 100%
再动	90	指定我方一行动完毕机体再次行动
爱	90	气合 + 加速 + 必中 + 必闪 + 努力 + 幸运 + 热血

www.plumbook.cn

机体特殊能力一览表

特殊能力名称	作用
变形	机体可变形
分离	机体可分离
合体	可与特定机体合体
修理	能够修理受损的机体
补给	能够加满其他机体的 EN 和残弹，移动后使用不可
ハイパーデンドデンチ	可补满电童系机体的 EN，移动后使用不可
EN 回复小	每回合机体 EN 回复最大值的 10%
HP 回复小	每回合机体 HP 回复最大值的 10%
EN 回复 MAX	每回合机体 EN 完全回复
ビームコート	受光线武器攻击时伤害下降（小）
Iフィールド	受光线武器攻击时伤害下降（大）
ファイヤーウォール	伤害降低
ディストーションフィールド	伤害 1500 以下的光线和 2500 以下的重力系攻击无效，超过时伤害降低 25%，每次使用消耗 10EN
ゼロシステム	机师全能力 +10，气力 130 发动
マジンパワー	攻击力 1.25 倍，气力 130 发动
分身	敌方命中减半，气力 130 发动
ボソンジャンプ	敌方命中减半，气力 130 发动
オーブンゲット	敌方命中减半，气力 120 发动
真マッハスペシャル	敌方命中减半，气力 130 发动
イリュージョンフラッシュ	敌方命中减半，气力 130 发动
ハイパージャマー	敌方命中减半，气力 130 发动
ゴッドシャドー	敌方命中减半，气力 130 发动

NEW TYPE 的新能力

能够驾驶专用高达的机师大多具有NEW TYPE能力，而在该游戏新系统中，具有NT能力的机师将会增加一项被称为“击落SYSTEM”的特殊能力，它的作用是可以将敌方的实弹系兵器击落，使敌方攻击完全无效化，看来这也是最近游戏制作小组考虑到高达系角色在“《机战》系列”中地位有所下降后的一点改良吧。而这个“击落SYSTEM”的发动条件是该机师所驾驶的机体必须装备有可以将实弹系兵器击落的远程攻击武器，这在机体能力画面会用一个小枪的图标来表示。

《GEAR 战士电童》的特殊系统

第一次加入“《机战》系列”的作品《GEAR 战士电童》，其中两部主力机体电童和凤牙，都有一招叫做“FINAL ATTACK”的超级必杀技。值得注意的是当使用这种超级必杀技之后，机体只会剩下 10 点 EN，而其攻击力的强弱，则会根据使用超级必杀技之前机体剩余的 EN 多少来决定。虽然 EN 的消耗量是如此惊人，但幸好会有一部专用机体去替电童和凤牙补给，只要该机体在补给机的补给范围之内，就可以不停地交换能源电池再次使用超级必杀技了。这种新奇的设定除了是忠实原作的体现之外，也无形中增加了玩家选择使用必杀技时所要考虑的问题，提升了战略性。需要提醒的是，交换能源电池和其他机体接受补给机体的补给一样，都会使得气力减少 10。

盾防御的进化

在《机战R》里盾防御系统有了一定的进化。对于装备有盾的机体，如果在战斗中选择“防御”指令的话，便会自动使用盾来进行防御。而自机受到的损伤与机师的防御等级有关，防御等级越高，相应的盾防御效果也会明显上升。如果没有选择“防御”的话，也有一定几率使用盾防御，这同机师的等级和防御能力的等级有关。

合体攻击的变化

多个机体对同一个敌人发动攻击，将满足条件的机体移动到一起（相邻周围 8 格以内），武器栏中就会追加合体攻击武器（多数要达到一定气力），这就是所谓的合体攻击的定义。值得一提的是这次合体攻击的威力会随着武器改造程度的高低自动做出调整，武器改满后会有相当明显的效果，例如攻击力高达 7600 的双重卫星炮……

特殊系统拼盘大解析

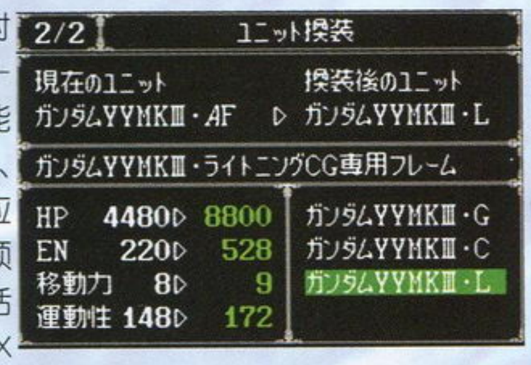
《机动新世纪高达 X》的独特系统

众所周知，GUNDAM X和DOUBLE X都拥有超强力的武器——“月光炮”。不过在游戏当中需要使用的话却有特殊的条件限制，就是每经过一回合后会自动补充所需能量，直至能量完全补满后才可以发动，这与一般要求机师气力限制的情况有所不同。好在和《机战α外传》一样，让GファルコンとGUNDAM DX合体会加速月光炮的能量充填，同时多了一个人的精神可以使用，何乐而不为呢？

ACE PILOT 系统

与击毁敌机数目密切相关的 ACE PILOT 系统在新作中也有少许变动。击毁50部敌机固然可以取得 ACE PILOT 称号，使机师出击时的气力值增加 5 点，但如果能够令击毁敌机数目增加至 100 部的话，就会得到 2 个 ACE，出击时气力值则增加10点，同时获得的资金也会有所增加。根据最新的资料，获得ACE称号会使得二周目时该机师的全部数据上升5，获得双ACE则会加10！

换装系统

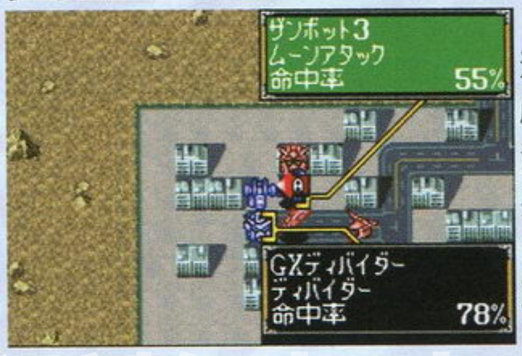


《机战R》的换装内容以及方法和《机战α》时差不多，同样是在开始下一话战斗前的 INTER-MISSION 画面中进行。机体在换装后它的性能（HP、EN、装甲以及运动性等）、武器（武器种类、武器数量以及武器攻击力等）甚至机体地形适应性也和换装后有很大差别，所以是否换装便要预先有所准备。目前已知对应这个系统的机体包括《机动新世纪高达X》中的机体（GX可以换装成GX DIVIDER）、《机动战舰NADESICO》中的机体（艾斯特巴斯的0G、炮战以及空战等形态）以及主角专用机。特别是主角专用机，一共可以换装成 6 种不同形态！不过需要提醒的是，有些合体技对机体有要求，例如GX 换装成GX DIVIDER 后就无法和DX 高达使用合体技了。

信赖度系统

信赖度系统一直以来都受到玩家的好评，不过在新作《机战 R》中此系统会多少有些变化。当两位有信赖关系的机师处于相邻状态，并使用“援护行动”或“合体攻击”时，两位机师之间的信赖度就会提升。信赖度增高，机师的攻击以及防御补正的效果就会明显增强。要击倒强力的敌方机体，一定离不开这个系统的辅助效果。而信赖具体又分为两种情形：火花与爱心，后者只有在特定的情侣之间才会出现，比如多蒙和铃、名人和ユリカ，将他们的机体靠在一起时会出现很强的效果哦！

选择性援护行动系统



援护行动系统目前在“《机战》系列”中已经逐渐成为战斗部分的核心系统之一。当战斗中达成一定的条件之后，不论是攻击还是防御，援护行动系统都会发动，做出协力攻击或者援护防御。只要玩家运用纯熟，就连一些初期普通攻击根本不能战胜的敌方机体也可以有办法击坠，使整个战况得到逆转。《机战R》不仅继承了援护行动可以自由确定是否使用和使用次数上的限制，就连援护时选择哪一部机体进行援护，甚至使用什么武器都可以由玩家自行设定，这无疑是非常亲切的设计。此外本作中随着机师间的援护，两者的信赖度也会随之上升，从而使得战斗更加有利。

www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》流程图

第一话 武器试验（トライアル・ウェポン）

ナデシコB的保护を受ける（机动战舰路线）

第二话A 火星的后继者（火星の后继者）
第三话A 再会的捷径（再会のレシピ）
第四话A 最不利的决战（最恶の决战）
第五话A 如同命运的选择（「运命の选择」みたいな）
第六话A GEAR战士电童（GEAR战士电童）

ラー・カイラムの保护を受ける（逆袭之夏亚路线）

第二话B 逆袭的夏亚（逆袭のシャア）
第三话B ν高达（νガンダム）
第四话B 最坏的结局（最恶の结末）
第五话B 赐予你力量……（あなたに、力を・・・）
第六话B 出击！新盖塔！（出击！！ネオゲッターロボ！）

第七话 魔神小队面临危机！（危うしマジンガーチーム！！）
第八话 邦多古出现！（バンドック现る！）
第九话 炸裂！毒蛇之鞭（炸裂！バイパーウィップ）
第十话 德克萨斯牛仔登场！（登场！！　テキサスマック）
第十一话 我的爱马很凶暴（私の爱马は凶暴です）
第十二话 再见了，青春！成为战斗兽的青年！！（さらば青春！　战斗兽になった青年！！）

ナデシコに同行する（机动战舰路线）

第十三话A 破坏超电磁V！（コン・バトラーVを破坏せよ）
第十四话A 皇帝陛下的礼物（皇帝陛下のプレゼント）

フリーデンに同行する（X高达路线）

第十三话B 海之战（海の战い）
第十四话B 克罗斯与泽诺亚（コロスとゼノイア）

第十五话 必杀！超高速GREAT BOOSTER！(必杀！超高速グレートブースター

フォートセバーンに行く（X高达路线）

第十六话A 我的最高杰作！（私の最高杰作です）
第十七话A 听到我的声音了吗？（俺の声が闻こえるか！）

第十八话 “真实”不止一个（「真实」はひとつじゃない）
第十九话 觉醒的生命（よみがえる命）
第二十话 DOUBLE X起动！（ダブルエックス起动！）
第二十一话 黑骑士与母亲的秘密(黑骑士と母の秘密)

GEAR本部に残る（电童路线）

第十六话B 决战！电童VS凰牙（决战！电童VS凰牙）
第十七话B 谋略之父瞄准了地球（谋略の父が地球を狙う）

ベガを救出に行く（电童路线）

第二十二话A 烈焰之中(炎の中で)
第二十三话A 螺旋城坠落之日(螺旋城の落ちる日)

コロニー落としを阻止しに行く（高达路线）

第二十二话B 哈曼的黑影(ハマーンの黑い影)
第二十三话B 无尽的华尔兹(エンドレスワルツ)

第二十四话 愤怒的火山岛基地(怒りの火山岛基地！)
第二十五话 东方不败二度死亡(东方不败は二度死ぬ)
第二十六话 复活！真盖塔！(复活！！　真ゲッターロボ！)
第二十七话 开拓！地球的未来！(切り拓け！！地球の未来！)
第二十八话 明天的“舰长”就是你！(明日の「舰长」は君だ！)

GEAR本部に残る（电童路线）

第二十九话A 北斗的呼喊，银河的眼泪(北斗の叫び、银河の泪)
第三十话A GEAR毁灭！(GEAR坏灭！)
第三十一话A 普查的末日(ブッチャーの最期の日)

宇宙に行く（高达路线）

第二十九话B 能看见月亮了！(月が见えた！)
第三十话B 战士，再次降临……(战士、再び・・・)
第三十一话B 我是迪米纳斯(私はデュミナス・・・)

第三十二话 我们所寻求的战争(仆らが求めた战争だ)
第三十三话 消失在银河中的男人(银河に消えた男)
第三十四话 超越“激钢人”!(「ゲキ・ガンガー」を越えてゆけ！)
第三十五话 暴风雨之海(岚の海)
第三十六话 阿路库多斯的真相(アルクトスの真实)
第三十七话 迪米纳斯的回答(デュミナスの答え)

攻略本志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》流程攻略

第1话 トライアル・ウエポン

◆在第三回合我方出现机动战舰和拉·凯姆两批援军，同时敌方也出现增援。不过第一话可以说是相当简单的，运动性颇高的主角利用基地的地形效果可以轻易击倒全部敌军，即使敌方的增援也造不成什么威胁。此外由于前4话其他人的击坠数无法继承下去，因此推荐开始尽量让主角一人击倒敌人，当然初期的改造也重点放在主角身上。

★リペアキット×4，プロペラントタンク×2，カートリッジ×2

第2话A 火星の后继者

◆初期敌人全灭后，北辰和手下六人众出现，他们的个人和机体的数据都挺高，要小心应付。好在同时我方明人也会驾驶着高机动型黑百合作为增援出现，而且气力已经是130。以明人和主角的实力，再配合各种精神，应该可以轻松结束战斗。让明人和北辰交战会有对话，大家不妨就用明人来击倒北辰吧！

★リペアキット×2，プロペラントタンク，カートリッジ，ブースター

第2话B 逆袭のシャア

◆本话胜利条件是7回合之内到达卫星或者敌全灭，虽然即使超过7回合也不会GAME OVER，不过大家还是尽快结束战斗的好，因为7回合之内结束才能拿到量产型νガンダム。在第3回合下方会有敌方援军出现，其中包括驾驶着サザビー的シャア，但他会在HP少于30%时撤退。注意シャア身上有芯片，利用アムロ的热血还是可以击倒他的。

★リペアキット×2，プロペラントタンク，カートリッジ，ブースター

第3话A 再会のレシピ

◆初期敌人离我方较远，不过好在他们会主动进攻，全军迎击并注意机动战舰系之间的援护与配合，战斗会结束得很快。敌人全灭后，在左下方城市中会出现敌人援军，其中BOSSブッチャー的机体拥有地图武器，并且会在HP少于30%时撤退，可别放跑了他。

★リペアキット×3、プロペラントタンク×2，マグネットコーティング，高性能レーダー

第3话B νガンダム

◆初期配置的敌人少于5机时クェス、ギュネイ撤退，クェス的HP少于30%时会撤退，而且先打倒クェス的话ギュネイ会随之撤退，因此这一话玩家应该先保留几个敌方小兵，然后尽快击倒ギュネイ，再去对付クェス。アムロ和クェス战斗时会有对话，不过并无说得指令出现。此外经过5回合后敌人援军出现，同时ネオ·ジオン军全部撤退，尽量在这之前全灭敌人吧！

★リペアキット×3，プロペラントタンク，高性能レーダー，プロペラントタンク，マグネットコーティング

第4话A 最恶の决战

◆一开始我方就处于被围攻的状态，以逸待劳是比较合适的战法，也可以让主角上前对付某队以快速增加击坠数。等到周围的小兵被清光后，北辰及其手下会加入攻击，不过我方此时已经有足够的气力，而北辰又不会逃，战斗仍然是轻松的。过关后回到5年前，而高机动型黑百合也换成了エステバリス·アキト……

★リペアキット×2、プロペラントタンク×2、カートリッジ×2，チョバムアーマー

第4话B 最恶の结末

◆打倒クェス后ギュネイ气力增加10，打倒夏亚后クェス气力增加10。如果用チェーン去击坠クェス的话，会发生《逆袭之夏亚》中的情节，情绪激动的哈撒维一下击毁了チェーン乘坐的リ·ガズィ……不过这样在以后会得到高达MK Ⅲ。

★リペアキット×3，プロペラントタンク×3，カートリッジ，チョバムアーマー

第5话A 『运命の选择』みたいな

◆初期由于母舰无法移动，可让主角和万丈上前吸引敌人火力，明人等则留下保卫母舰。初期敌人全灭后，在左上方出现敌人援军，数量颇多，虽说让机动战舰移动到チューリップ便可通关，不过为了击坠数还是尽量全灭敌人吧！

★リペアキット，プロペラントタンク，カートリッジ，マグネットコーティング，チョバムアーマー

第5话B あなたに、力を…

◆这次的アムロ虽然数据比起前几话有些下降，不过同样是我方的王牌，即使驾驶リ·ガズィ也一样，没什么人能够打中。他再配合主角和高达X，应该可以轻易结束这场战斗。第五回合或者ラカン击坠后，出现敌方增援。シャギア、オルバ在HP30%以下撤退，一个人撤退则两人都会撤退。可惜我方此时并没有什么强力的地图兵器，只能选择芯片较好的来击坠了。

★マグネットコーティング，デュアルセンサー，チョバムアーマー，カートリッジ，プロペラントタンク

第6话A GEAR战士电童

◆初期居然没有主角……只有大家一起上了。有些敌人身上带有リペアキット等回复芯片，受重伤的话可是会自动使用的，还是在我方行动时直接消灭他们吧！初期敌人全灭后，左下方出现敌人援军，而电童则作为我方增援出现，记得把它移下来。下一回合在月面都市右下出现电童的首个Date Weapon ユニコーンドリル，同时主角出击。注意ユニコーンドリル被破坏就直接GAME OVER了，早些让电童移到它旁边就会合体成电童·ユニコーンドリル。剩下的问题就是对付HP少于30%便逃走的BOSS了，Sun Attack！

★リペアキット×3，プロペラントタンク×2，学习型CP，ソーラーパネル

攻略秘笈&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第6话B 出击！！ ネオゲッターロボ！

◆新盖塔登场！虽然处于包围当中，不过对付这些小兵还是轻而易举，何况我方援军下回合就到呢！注意バットHP在5000以下便会撤退，让盖塔和主角干掉他！第四回合下方会出现新吉翁军的增援，让アムロ和ガロード去解决他们吧！过关后不要按得太快，因为合流之后会要求给我军取名字，也许874部队比较好听……

★学习型CP，ソーラーパネル，リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク

第7话 危うしマジンガーチーム！！

◆大魔神开始时HP只有10，还是赶紧修理吧！由于魔神队刚登场，还没改造，这场战斗交给主角和アムロ他们吧！暗黑大将军身上的东西不错，照例会在HP少于30%时撤退，可别让他逃了。全灭敌人后下方出现敌人增援部队，而万丈也前来助阵，大可等他们冲上来送死。

★リペアキット、プロペラントタンク×2、カートリッジ，バイオセンサー，ENチップ，ブースター、大型ジェネレーター

第8话 バンドック现る！

◆ザンボット3初期位置不利，加上还没有改造，还是先略退一退，和主队会合后再一齐进攻。这次的ザンボット3实力不错，尤其是和泰坦3的合体攻击很实用，可重点培养。第2回合希罗会驾驶着ウイングゼロ·カスタム登场，不过他过版后就会离开，此时也不必特意培养。需要注意的是バンドック不但HP低于30%会撤退，而且到了第5回合还会自动逃走，要想打倒他就得从一开始就让主角和万丈等人增加气力。バンドック撤退或者击坠后，左上方出现敌人援军，其中还包括恶魔高达，而我方也同样有扑克同盟加入，其中可主要培养ドモン和サイ·サイシー。

★プロペラントタンク，ミノフスキークラフト，ビームコーティング，マグネットコーティング、チョバムアーマー

第9话 炸裂！ バイパーウィップ

◆主角开始会只驾驶着分离后的小飞机，不过第二回合就能组合成空中型，此时即可加入战斗。至于HP被打到10的电童，由于气力也降到了50，还是回母舰慢慢回复吧！初期敌人全灭后敌增援登场，出现位置是左上方，离我方初始位置较近，最好先布置好我方阵型。此外シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退，要想同时击倒他们，只有依靠高达X的月光地图炮了，尽量在初期就让ガロード提升气力。

★ビームコーティング，ブースター，ホバークラフト

第10话 登场！！ テキサスマック！

◆德克萨斯牛仔登场，虽然这次的实力还行，不过会去用他的人还是不多吧！初期敌人被击坠5机后电童出现，并与ガレリィ发生两次战斗，注意第二次是可以控制的。由于电童出来便气合了3次，独力打倒ガレリィ也不算困难。敌全灭后敌方增援出现在左方，同时NPCレオサークル出现，注意保护。敌方BOSSアルテア会在HP少于30%时撤退，留心一下也就是了。过版后有了电童系补给机体セルファイター，这对战斗是相当有利的。

★リペアキット，プロペラントタンク，アポジモーター、デュアルセンサー，マグネットコーティング、学习型CP，ハイブリットアーマー

第11话 私の爱马は凶暴です

◆恶魔高达再次出现，打一下看看，果然是东方不败，既然扑克同盟都强制出击了，那按老规矩，让多蒙和他来场师徒对决吧！攻击恶魔高达后アレンビー登场，也是个鸡肋角色，后来和神高达的合体攻击倒可以一看。东方不败会在HP少于30%时撤退，击坠后敌人增援出现在左下方，而希罗和电童则作为我方增援登场。敌人中的张五飞本话中是无法说得的，不过让希罗攻击他同样会有对话。

★リペアキット，プロペラントタンク，シャッフルの纹章，防尘装置，ブースター，カートリッジ，大型マガジン，ミノフスキークラフト，ハイブリットアーマー、リペアキット

第12话 さらば青春！ 战斗兽になった少年！！

◆信一郎并不会攻击我方，因此也无须去打倒他，而且在第三回合会发生剧情，信一郎自爆身亡，而铁也和ジュン的气力增加10。发生这情节（或者打倒信一郎）后，左上方出现敌人援军，其中驾驶员为？？？的超电磁V可别放过，他带有芯片“超合金Z”，但是会在HP少于30%时逃走。

★リペアキット×2，プロペラントタンク×，カートリッジ×2，メガブースター，超合金Z

第13话A： コン·バトラーVを破坏せよ

◆非常简单的一话，敌人连援军不过15台机体，我方一开始便有14台机体，而且在第二回合还会有豹马和一木金太的增援。金太的机体ケロット虽说不好看，可是有修理和补给能力，而且能用2个人的精神，是以后常用的机体之一。第四回合在右方出现敌人增援，可在豹马、金太和主队会合后合力对付。战斗很容易，只需留意ワルキメデス总统和ルイ·ジャンギャル会在HP低于30%时撤退。

★ソーラーパネル，ブースター，リペアキット，プロペラントタンク，マグネットコーティング

第13话B 海の战い

◆这一战需要注意的是不少地形是水属性的，要使用海适应A的机体和武器才会获得满意的效果，比如说主角专用机的海战型。藏在水底的ブッチャー会在HP30%以下撤退，用热血吧！ブッチャー撤退或者被击倒后，左上方出现敌人援军，其中的アルテア也同样会在HP30%以下撤退，身上的芯片ソーラパネル倒是不错，不可错过。

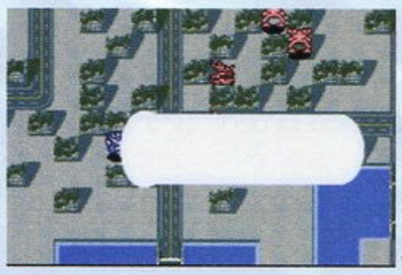
★リペアキット，プロペラントタンク，マグネットコーティング，ブースター，ソーラパネル

第14话A 皇帝陛下のプレゼント

◆开始只有健一一个人，不过第二回合我方主力便会登场，用主角和明人来对付这些傻傻的战斗兽很轻松，当然，BOSSルイ·ジャンギャル还是会在HP少于30%时撤退。第三回合敌人行动完后敌方援军会在左下角出现，其中的ワルキメデス和ダンゲル将军都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。不过走这条路我方只有机动战舰有地图兵器，没有改造满的话还是挑一个芯片较好的击坠吧！

★高性能レーダー，リペアキット，プロペラントタンク，バイオセンサー，デュアルセンサー

第14话B コロスとゼノイア



◆ダイターン3和フリーデン开始时HP、EN只剩下20%，第3回合才可以使用，要记得给他们回复HP和EN。初期敌人全灭后右下出现敌人援军，其中シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。没说的，同样月光地图炮伺候！虽然说这次他们身上没有什么好东西，不过就这样让他们跑了我不是太没有面子了吗？

★デュアルセンサー，バイオセンサー，リペアキット，プロペラントタンク，高性能レーダー

第15话 必杀！！ 超高速グレートブースター！

◆初期敌人是在海上的，出击机体时需考虑一下。第三回合甲儿和铁也会登场，铁也虽然加了一招强力必杀技，可残弹只有一发，聊胜于无……打倒ドラゴノザウルス或者暗黑大将军后，右上方有敌人援军出现，注意其中的机士ジャム是会用地图兵器的，而ラゴウ则会在HP少于30%时撤退。甲儿和铁也的合体攻击还是比较好用的，敌人的援军就交给他们吧！

★リペアキット，シャッフルの纹章，プロペラントタンク，ENメガチップ，マルチセンサー，チョバムアーマー

www.plumbook.cn

第16话A　私の最高杰作

◆一开始就发生剧情，出击时ガロード和アムロ不在，还是以主角为核心战斗吧！初期的BOSSエニル无法说得，直接打倒她吧，后来还是会加入的。初期敌人全灭后，在右上方会有些敌人援军登场，其中バンドッグ会在HP少于30%时撤退。

★チョバムアーマー，カートリッジ×2，大型ジェネレーター，リペアキット，プロペラントタンク

第16话B　决战！电童对凤牙

◆初期我方处于敌人半包围中，主动出击或者诱敌深入都很容易。在第5回合左上有敌方增援，同时电童在母舰旁登场，还增加了两种变形。敌人不强也不会逃走，比较适合锻炼二线人员。

★リペアキット，プロペラントタンク，学习型CP＋，ENチップ，ブースター

第17话A　俺の声が闻こえるか！

◆出击时高达X已经换装了，武器变得实用却也失去了月光炮的强大威力，以后如何选择还是看实际情况吧！カミーユ也驾驶着スーパーガンダム参战了，这次的スーパーガンダム还挺实用的，カミーユ当然也一定要培养。エニル会在HP少于30%时撤退，不过反正她HP也没有多少，轻易便可击落。让ガロード和カリス战斗会有对话，不过仍然没有说得指令，击倒カリス后会发生剧情，而她也会在后来加入。全灭初期敌军后，右上、右下以及我方初始位置均会出现敌方援军，好在这次的BOSS暗黑大将军不会撤退，大家可以慢慢砍。

★ビームコーティング，学习型CP+，ENチップ，ブースター

第17话B　谋略の父が地球を狙う

◆第三回合健一在大鸟岛基地出现，同时左下也有敌人援军参战，因此初期大可停在原地，或者让几个想增加击坠数的主力如カミーユ等人前往右上挑战。ジャンギャル、ハイネル会在HP少于30%时撤退，注意留些精神来做最后一击。再次出现的东方不败仍然是不能说得的，但是也不会撤退，直接击倒他吧！

★リペアキット，プロペラントタンク，大型ジェネレーター，ブースター，チョバムアーマー

第18话　「真实」はひとつじゃない

◆初期我方只有万丈一人，第二回合会发生情节，我方机体出击，同时电童在中上位置出现。敌方人员很弱，让电童和万丈等几个人上去也就差不多了，其他人还是留下守卫基地吧！全灭敌军后在左右都会出现敌人援军，而且敌方是以アトモ社为主要目标的，记得堵上所有空隙，并且快速消灭接近的敌人。

★リペアキット，スーパーリペアキット，プロペラントタンク，サイコフレーム，防尘装置

第19话　よみがえる命

◆第2回合クワトロ会驾驶百式登场，本作中クワトロ的精神与实力都是一流的，值得培养。第4回合或者ラゴウ被击倒后，在右上和左下会出现敌方援军，而其中的机将ギガグルメイ、机将ギガウィッター、机将ギガアブゾルート都会在HP少于30%时撤退，因此要节省些SP和EN。

★リペアキット，プロペラントタンク，スーパリペアキット×2，母さんのシチュー，シャッフルの纹章，ソーラパネル，スラスターモジュール，ENチップ

第20话　ダブルエックス起动！

◆一开始ガロード和フォウ就处于敌阵之中，还是马上使用“集中”然后向主队靠拢吧！至于主队方面也要尽快派遣移动力高的主力如主角等前往支援。注意如果第4话“最恶の结末”中发生过チェーン击坠クェス的事件的话，フォウ会驾驶ガンダムMK Ⅲ登场，这台隐藏机体还是比较好用的。第2回合カトル和デュオ登场，虽然与敌方的トロワ、张五飞交战时有对话，却仍然不会出现说得指令。初期敌人全灭后在左上方会出现敌人援军，有几个芯片还是不错的，不要放过啊！

★リペアキット，プロペラントタンク，カーットリッジ，シャッフルの纹章，アポジモーター，ビームコーティング，バイオセンサー，ハイブッリトアーマー，ホバークラフト，リニアシート

第21话　黑骑士と母の秘密

◆初期BOSSバンドック会在HP少于30%时撤退，用大技一举击倒他吧！敌人全灭后会在上下方都出现增援，同时电童的气力-50，这样还是让他回母舰休息好了……好在增援的敌人并不强劲，相信很快就可以清除干净。

★リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク，大型マガジン

第22话A　炎の中で

◆初期电童无法作任何变形，不过在初期敌人只剩下6个时，アルテア会驾驶着凰牙·バイパーウィップ登场，而这时候会发生剧情，电童HP全回复，并且可以变形。将此时的敌人全灭后，左上方会有敌人援军出现，虽然电童移动到アルデバラン也可以过版，不过当然还是全灭比较合算。按照惯例，机将ギガグルメイ、机将ギガウィッター、机将ギガアブゾルート都会在HP少于30%时撤退，该怎么做我就不多说了。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク，超合金Z，バイオセンサー，メガブースター，学习型CP

第22话B　ハマーンの黒い影

◆我方一开始就被分割为主力和W高达系两块，后者应该立即移动到一起，利用信赖和援护来与对手周旋，主力则快速突进。プル当然是要说得的，让ジュドー去说得2次，注意第二次说得前要先打倒グレミー，否则会说得失败。说得成功后プル马上加入，而プルツー则会脱离战场，别着急，以后还有说得机会的。ハマーン会在HP少于30%时撤退，而无论是她被击倒或是撤退，在右方都会出现敌人援军，而ジオン军则会全部撤退。援军中ジャンギャル和ハイネル也会在HP少于30%时撤退，不要放过。

★メガブースター，超合金Z，カートリッジ，リペアキット×2，プロペラントタンク，バイオセンサー

第23话A　螺旋城の落ちる日

◆第3回合，北斗和银河出击，同时在左下和右上出现敌方援军。这次敌人数量不小，尤其是援军中的BOSS螺旋城和ティス，机体颇为强劲且气力较高，又会在HP少于30%时撤退，需得小心应付。至于北斗和银河二人，虽然有合体技却并不太强力，到后来2人又会共同驾驶电童，似乎并没有必要培养他们间的信赖度。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク，マグネットコーティング，マルチセンサー，チョバムアーマー，サイコフレーム，三次元レーダー

第23话B　エンドレスワルツ

◆カリス开始时离敌人太近，还是先向主队靠拢吧，主角虽然开始会被降10的气力，却并无太大影响。第2回合ヒイロ登场，这次他还是有任务的，让他先和张五飞交战一次，然后就有说得指令了。注意说得后ヒイロのHP会被打到10，记得及时修理和回复。说得五飞（或者打倒他）之后发生情节，敌援军在左方出现，而主角的气力会增加10。敌军中エニル会在HP少于30%时撤退，而シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。这次两兄弟的芯片都很不错，记得出击前准备好地图兵器：）

★三次元レーダー，マルチセンサー，サイコフレーム，リペアキット，プロペラントタンク

攻略提供&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第24话　怒りの火山岛基地!

◆一开始上下方都有敌人，大家可以分兵攻打，也可以等他们送上门来。第2回合豹马和金太会登场增援，而敌方也同样有ラリアー在左下登场，注意她会在HP少于30%时撤退。此外敌方并没有其他增援，只是击倒マグマ兽グレート1会变形为マグマ兽グレート2，而击倒要塞デモニカ后它会变形为暗黑大将军，还是要费一番手脚的。

★リペアキット，プロペラントタンク，防尘装置，ソーラパネル，ブースター，デュアルセンサー，シャッフルの纹章，大型ジェネレーター

第25话　东方不败は二度死ぬ

◆第2回合レイン会驾驶神高达与ドモン交换机体，而且神高达还可以与同时登场的风云再起合体，进一步加强战力！ドモン和レイン因为高信赖度和超强合体攻击而成为我方主力之一，大家一定要重点培养啊！这话敌方有4个BOSS，实力非常强劲，而且第5回合敌方还会出现增援。好在BOSS并不会逃走，在充满爱心的LOVE LOVE石破天惊拳的攻击下，他们还是一个个倒下了。

★リペアキット，プロペラントタンク，ハイブリットアーマー，学习型CP，メガブースター，リニアシート

第26话：　复活!！真ゲッターロボ!

◆初期扑克同盟和新盖塔2号还是要且战且走，尽量向右方移动，到了第3回合我方主力和敌方增援都会出现，同时发生情节，真盖塔正式登场！气力达到150的真盖塔在本话是相当强劲的，特别是2号机，拥有オーブンゲット和真マッハスペシャル使得敌方命中率低得可怕。需要注意的是デスピニス、ティス、东方不败都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致三方同时撤退。想一下打倒3个，首先要把DX高达的武器改满，气力到150，能支援的都放到旁边，加上脱力等精神的辅助，也不是不可能哦！不过无论如何，一定要击坠东方不败，这可是要影响他能否加入的。

★リペアキット，プロペラントタンク，ビームコーティング，マルチセンサー，学习型CP＋，大型ジェネレーター

第27话：　切り拓け!！地球の未来

◆牛仔也骑上马来了，不过你以为你骑上马就和神高达一样了？当然不是，于是牛仔又一次被抛弃了。第三回合健一会登场增援，而左上方也有一批敌人援军出现。本话最重要的地方在于击坠帝王ゴール时真盖塔的HP少于25%，也就是处于红血状态。这样的话击坠帝王（不限定用盖塔）后会发生剧情，神盖塔出现并一举击倒变身后的帝王ゴール！虽然无法使用神盖塔，不过真盖塔会追加两项强力武器，而且会发生真盖塔用盖塔射线替东方不败清除体内DG细胞的情节，这样从下一话开始东方不败就正式加入了。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク×2，母さんのシチュー，高性能照准器，超合金ニューZ，Aーアダプター，ハロ

第28话：　明日の「舰长」は君だ!！

◆这话开始时胜利条件是让明人和被敌方驾驶的ナデシコ邻接，这样会发生特定剧情，之后万丈和ナデシコ出现，左上方则出现敌方增援。第3回合右上方会有另外一批敌人援军，对自己的实力有自信的玩家大可兵分两路，分别进行战斗。此外这话的BOSS们都不会撤退，不过身上的芯片也都不是什么好玩意儿，结束后则进入最后一个分支。这可是相当重要的选择哦！建议大家先去仔细看看隐藏人物机体表再做决定。

★リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク，チョバムアーマー，ブースター，マグネットコーティング

第29话A　北斗の叫び、银河の泪

2/2	武器名	攻撃	射程	命中
	FLユニコーンドリル	5550	2~6	+30
	爆砕重落下	5650	1	+10
	ドリルホーン	6050	1	+20
	ユニコーンドリルFA	6950	2~7	+10
弾数 --/--	空A 陸A 毎A 宇A			
必要気力 120(112)				
必要EN ???(420)	クリティカル			±0%

◆北斗居然出现在敌人队伍中？赶紧让银河去和他战斗一次，这时便会发生特别剧情，北斗重新回到队伍中。这里有些需要注意的地方，剧情后北斗和银河的HP都只剩下10，要马上用友情、信赖等精神来回复；其次看看北斗现在的武器，高得吓人！因为这已经是15段改造好了的。虽然说等到本话结束后北斗的武器又回复正常，不过也是机体、武器全部都改造满的呢！另外这样同时也会在右下和左上方出现敌方的增援，BOSSブッチャー仍然会在HP少于30%时撤退的，而且他撤退或者被击坠后全部敌人都会撤退，还是把他留在最后吧。

★リペアキット，プロペラントタンク，大型マガジン，アポジモーター，Iフィールドバリア

第29话B　月が见えた!

◆由于有时间限制，一开始就要全军向下冲，战前应该为我方主力加上增加移动力的芯片。而且由于敌方是机动战士系的，我方最好也用高达系打头阵。这话中ブルツー再次出现，让ブル和ジュドー分别和她战斗一次，然后就可以用ジュドー说得了。和说得ブル的情形一样，ジュドー说得时要是グレミー还在的话就会说得失败。而说得成功的话下一话就可以使用ブルツー和她的红色キュベレイMKⅡ，并且可以和ブル的キュベレイMKⅡ进行合体攻击。有机体到达殖民卫星后会出现援军，其中シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。啊，对了，记得用ジャミル打倒ランスロー。

★リペアキット×2，プロペラントタンク×2，大型マガジン，アポジモーター，Iフィールドバリア

第30话A　GEAR坏灭!

◆右方的スバル实际上是可以说得的，让银河和她战斗一次，然后就会出现说得指令。说得（或者击坠）她之后上方出现敌人援军，而东方不败则出现在援军上方。由于东方不败出来便已经是130气力，加上集中，即使是在敌人包围之中也没有多大问题，当然，如果你没有强化他的机体，那还是赶紧向下和主力会合吧！此外ブッチャー和ラリアー都会在HP少于30%时撤退，而且在说得或击坠スバル后ラリアー也会撤退，需要掌握一下先后顺序。

★リペアキット，プロペラントタンク，母さんのシチュー×2，大型マガジン，デュアルセンサー，スーパーリペアキット，ミノフスキークラフト

第30话B　战士、再び・・・

◆这次敌军不少，シャギア和オルバ不会撤退，倒是デスピニス会在HP少于30%时撤退。全灭初期敌军后，左方出现哈曼的大军，除了ザイテルテッン之外其余都不会撤退，但是的确不好对付，扰乱、集中、地图炮是个应付的办法。此外这话同样要让ジャミル和ランスロー交战，这样便会出现说得指令，使得ランスロー加入。

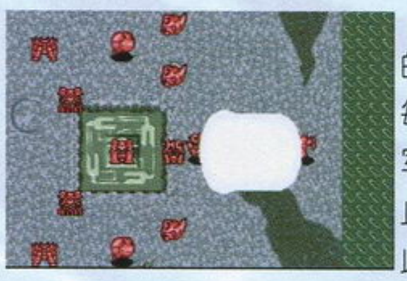
★リペアキット，プロペラントタンク，カートリッジ，マグネットコーティング，大型マガジン，デュアルセンサー，ミノフスキークラフト

第31话A　ブッチャーの最期の日

◆敌机体9机以下在左上方会出现敌人的增援，其中每次都会撤退的ブッチャー也终于走到了自己的末日。全灭敌人后在左下方会出现敌人的另一批援军，其中ラリアー和ティス仍会在HP少于30%时撤退，而ガイゾック虽然不会撤退，可击坠他后ラリアー和ティス也会撤退，同样要注意次序。

★リペアキット×2，カートリッジ×2，プロペラントタンク×2，スーパーリペアキット×2，三次元レーダー，超大型マガジン，メガジェネレーター，Iフィールドバリア

第31话B　私はデュミナス・・・



◆シャギア和オルバ又出现了，不过这次由于机体的位置关系，只能是单向援护，可先击坠シャギア。不过每当敌人的机体减少到8机的时候，在上下方都会出现援军。当然利用无限援军训练队伍也是可以的，但是要想阻止援军继续出现，就得打倒位于通信设施上的恶魔高达。此时デュミナス终于出现，而主角的气力则加到150，剩下的战斗很快便会结束的。过关后大批机体入手，从此就不用愁分配问题了。

★プロペラントタンク，超大型マガジン，三次元レーダー，Iフィールドバリア

第32话　仆らが求めた战争だ

◆初期敌人虽然不少，可是我方合流后有着大批的王牌机师和强力机体，很快他们就支持不住了。将敌人全灭后，会发生一段剧情，三位外星少女和主角战斗后便撤退了，右上方则出现了北辰为首的增援部队，针对其回避较高而HP较少的特点，利用必中（集中）＋热血可轻松获胜。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク×8，ENギガチップ，メガジェネレーター，学习型CP，高性能レーダー，メガブースター，ハイブリットアーマー

www.plumbook.cn

第33话　銀河に消えた男

◆又是被包围的一话，敌人的HP都挺高，而且5个BOSS被打爆都后变身，推荐一个个解决他们。好在敌方虽然人数不少，可命中不高，我方大可以高达等高回避的机体为主力进攻。最后的BOSSコロス会有3段变身，最后的机体ドン·ザウサ-HP有50000之多！不过好在他并不会撤退，在我方不断地修理补给之下终于也败下阵来。

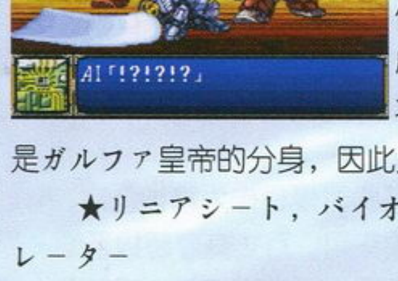
★スーパーリペアキット×4，ENメガチップ，スラスターモジュール，マルチセンサー，ハロ，学习型CP＋＋

第34话　「ゲキ・ガンガー」を越えてゆけ！

◆情况比上一话还要严重，可先引上下的敌人前来，消灭后全军前进。第4回合左方会出现敌人增援，不过其中并无强敌。在敌人只剩下8机的时候，3部恶魔高达的前方再度出现敌方援军，而且以后每次剩下8机时都会再次出现同样的援军。大家可以在这里练一下击坠数和信赖度，顺便攒点钱。如果实在觉得不耐烦了，那就派人移动到左方3部恶魔高达包围着的地方，这样援军就不会出现了。

★リペアキット，プロペラントタンク，母さんのシチュー，高性能レーダー，超大型マガジン，超合金ニュ-Z

第35话　嵐の海



◆初期的胜利条件是要移动到左上的卫星处，可敌方人数众多，还是先消灭他们的好。全军前进或者派高回避率的机体去吸引火力都行，当然对于较为集中的敌人用地图炮快速清理掉也是不错的办法。值得注意的是BOSSゼロ在这话会不断复活，而且既无芯片又无资金，大可不用理会，尽早移动到卫星吧。这样ゼロ会和电童系机体一起离开，虽然还有デスピニス带着3台恶魔高达来增援，也不过是再送几个芯片……不过打倒ゼロ3次后便会发生剧情，电童和凰牙也获得最后一种变形フェニックスエール，机体的特殊能力居然是EN回复MAX……而且电童最初形态增加了一样最强武器：攻击力高达6650的アカツキの大太刀！

★スーパーリペアキット×2，プロペラントタンク×6，母さんのシチュー，サイコフレーム，A-アダプター，超合金Z，高性能照准器，学习型CP＋

第36话　アルクトスの真实

◆最初只有主角和真盖塔，还是不要轻举妄动，第二回合我方主力便会到达。第5回合外星3少女会和ゼロ一起出现在上方，ゼロ打倒后还会不断重生。将ゼロ以外的敌人全灭后，本话真正的BOSSガルファ皇帝终于现身。不过这样ゼロ还是会不断复活？这是由于ゼロ是ガルファ皇帝的分身，因此只有同一回合内打倒2人才能够完成这一话。

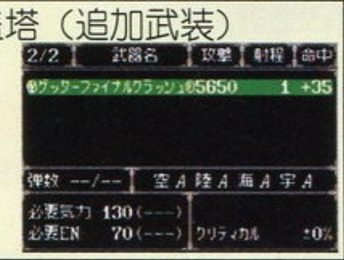
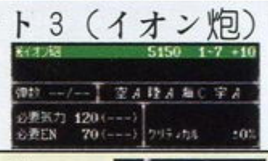
★リニアシート，バイオセンサー，Iフィールドバリア，メガジェネレーター

第37话　デュミナスの答え

◆打到三周目时我一看到“敌全灭”这样的胜利条件就开始头痛，不过这次终于可以打倒BOSS就能通关，虽然走到BOSS面前也已经把敌人消灭得差不多了。好容易打到BOSS那里，却发现打死他马上又复活了，原来还得先把周围那3名少女先解决掉……一看这架势就知道会是不断援护的，反正也是最后一话了，直击＋援护攻击＋合体攻击＋热血(魂)，很快BOSS就孤零零地站在那里。来决战吧！アカツキの大太刀！嗯，第一次变身；日月合击＋魂，再来个爱的双重卫星炮！果然第二次变身了；究级石破天惊拳！石破LOVE LOVE天惊拳！最后主角再补上一刀，果然再度击倒了他。什么？居然还变身……仔细看看，原来终于穿关了呢！

★スーパーリペアキット×24

隐藏人物和机体

人物	机体（武器）	入手条件
—	量产型νガンダム	第1话结束后选择逆袭之夏亚路线，之后在第31话结束后入手。如果接着在第2话7回合内结束战斗，那第3、4话就可以使用。
—	ガンダムMK Ⅲ	在第1话结束后选择高达路线，然后在第4话让チェーン击坠クェス，这样到了第20话时，フォウ就会驾驶ガンダムMK Ⅲ加入。如果没有满足条件，フォウ驾驶的就是ジェガン。
—	高机动型ブラックサレナ	第1话结束后选择机动战舰路线，之后在第31话结束后入手。
エルピー·プル	キュベレイMK Ⅱ	第21话结束后选择高达路线，第22话用ジュドー说得两次即可加入，注意第2次说得时必须已经击坠グレミー。
プルツー	キュベレイMK Ⅱ	先说得プル，然后在28话结束后选择“宇宙へ行く”，接着在第29话“月が见えた！”让ジュドー和プル分别攻击她一次，然后就可以用ジュドー说得（同样需要先击坠グレミー）。
张五飞	アルトロンガンダム	在第21话结束后，如果选择电童路线，后面会自动加入；如果选择高达路线，则在第23话中让希罗和他交战，此时会有剧情对话，之后让希罗说得他，发生情节后五飞加入。
东方不败	マスターガンダム	第26话击坠东方不败驾驶的恶魔高达，在27话完成真盖塔追加武装的事件，这样在第28话就可以成为同伴了。
—	真盖塔（追加武装） 	第27话真盖塔血变红，也就是HP小于25%时，击坠帝王ゴール（其他人击坠也可以），此时便会发生特定剧情，之后虽然神盖塔不会加入，不过真盖塔会追加2项强力武器。
ランスロー	クラウダ	在28话结束后选择宇宙路线，然后在第29话让ジャミル和ランスロー战斗，再在第30话让ジャミル和ランスロー战斗一次便可以说得。
ティファ	（Gビット和Gビットサテライトキャノン	在第28话结束后选择宇宙路线，第31话后X高达和DX高达追加这两个武器，同时ティファ作为ガロード的副驾驶员加入。
—	ザンボット3（イオン炮） 	在第28话结束后选择地上路线，第29话结束后得到。
—	凰牙全改造	在第28话结束后选择电童路线，第29话让银河和北斗战斗一次，北斗回归我方后机体便已经全改造了。
—	电童和凰牙（フェニックスエール）	第35话中，击坠3次ゼロ便会发生情节，最强Date Weapon“フェニックスエール”入手，电童和凰牙均可使用。如果第35话没有得到，那么在第36话会自动得到。
—	アカツキの大太刀	电童初始形态的隐藏武器，获得フェニックスエール后追加。

www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》心得杂谈

A.二周目的变化

类似《机战A》的系统，通关后可以保存一个37话的记录，Load这个记录就可以再次从头开始，并且有以下特别效果：

1.击坠数继承

2.金钱继承

3.机体、武器改造等级继承

4.随着击坠数不同机师在二周目能力会有不同幅度的提高。

其他如级别、芯片之类的是不会继承的，而且机体、武器的最高改造级别和芯片槽个数也和一周目一样，再不会出现机战A那种全15段改造的恐怖情景了。顺便说一下，机战R中敌我新出现人物的级别不是固定的，而是以我方LV最高的20人的平均值为基数，因此要想快速升级，就得注意轮换派人上场。此外本次击坠数并不影响机师的格斗或者射击数据，大家大可多利用地图兵器来快速增加击坠数和资金。

B.击坠数与获得的资金

0～39	**1.0倍**	120～159	**1.3倍**
40～79	**1.1倍**	160～199	**1.4倍**
80～119	**1.2倍**	200或以上	**1.5倍**

但是幸运优先且不可并用。

C.BUG

一些小的BUG倒无所谓，例如明明不在某分支的某些人却照样参与对话等等，对游戏并无影响，不过这次发现的BUG倒是有点麻烦哦！如图，主角的机体和修理机重叠在一起了，能够使用的只有修理机，移开后主角仍然无法使用，在他的位置上按B键出现的却是地形效果……这种情况一般让其他人进行一次战斗就可以恢复正常，不过无论战斗多少次，甚至是隐身者自己与敌人战斗，却仍然无法恢复的情况也是存在的，具体情形目前还没有准确结论。

D.改造

有些机体改造级别在机体变更时会顺利继承，例如初期的高机动型ブラックサレナ在回到过去后会由エステバリス继承改造级别，而新盖塔变为真盖塔时，之前的改造也会全部继承。其中还有个非常特别的例子，闪光高达在铃带来神高达后就成为铃的机体，可之前闪光高达的改造级别会被神高达全部继承，也就是说改造一台闪光高达的结果是两台都会改造，推荐在此之前尽量将闪光高达全部改造满。

E.自爆

在机战R中，如果我方机体被击坠，那么强气性格的机师如卡缪气力会增加5，而超强气性格的机师如多蒙则会增加10！不过意外的是如果我方某机体自爆，旁边有我方机体被炸毁，则其他人同样会增加气力。于是针对我方主力机师大多为强气或者超强气的特点，就可以设定开始来个血祭，爆掉5台废物机体，超强气角色如东方不败、多蒙、银河、豹马等人马上气力140，战斗也变得轻松许多。当然，事后的修理费用是逃不了的，还是选几个最便宜的吧！

F.系统补遗

1.快速RESET

A＋B＋START＋SELECT便可以快速RESET，之后如果按住START键不放，就会马上回到记录位置。

2.快速移动

移动时按住B键会使得移动速度明显加快。

3.加速对话

对话时按住R+A便可使得对话速度变得飞快。

4.加速敌人行动速度

在敌人行动回合按住R键会加快敌人行动速度。

G.机体简评

1.W高达系列

毫无疑问，W高达系是最先被抛弃的，唯一可用的ウィングゼロカスタム武器威力不过4500，ヒイロ回避率也不太高，难当重任，而且又没有什么强力的合体技，被闲置是很正常的。

2.传统高达系列

传统高达系的机体也受到削弱，主力机体ν高达、沙扎比都要等到32话才可以使用，可它们的最强武器居然还没有初期的リ·ガズィ、超级高达强……虽然阿姆罗等人的数值仍然是一流水准，可这样配合起来还是无法像往日那样风光。不过这次《机战R》没有限界设定，他们靠较高的回避和充足的弹药，经常在战斗中担负起吸引火力、消减HP的重任，几个主力机师还是要重点培养的。阿姆罗不用说是第一个，加入很早，能力一流；卡缪和科瓦特罗也是首要人选，特别是后者有“直击”这个新加的精神，对付BOSS时相当有效；捷多虽然加入较晚，可NT是最早达到LV9的，值得信赖。机体方面，首选的当然是FAZZ和Z高达，本身武器较强，同时还有强力的合体技ダブルメガランチャー；其次为了充分发挥NT的作用，建议选择有浮游炮的机体，一般组合是ν高达＋ν高达量产型，或者两台キュベレイmk－Ⅱ，后者合体技较强，但是综合实力不及前者。需要注意的是，发动合体攻击不但对机体有要求，对机师也同样有，比如阿姆罗可以和卡缪以及科瓦特罗进行合体攻击，却不能和捷多进行合体攻击，因此比较适合的配对是阿姆罗和科瓦特罗，卡缪和捷多，这样两组就都可以使用合体攻击了。

3.高达X系列

本作中这个系列非常抢眼，月光炮没有天气限制，实用性大幅度上升；后期随着ティファ和Gビット武器的加入更是威力大增，而且这次不仅是高达DX，连高达X也同样会追加Gビット武器！X和DX的合体攻击ダブルサテライトキャノン威力为我军最强的7600，而且居然还可以移动后再攻击……更实用的合体攻击ツインGビット也有6200的攻击力。需要提醒一下，高达X换装后就无法和高达DX合体了，后期还是直接用高达X吧！还有个便利的地方，Gファルコン的武器无须强化，和高达DX合体之后自然就和DX原来的武器同样强化等级了，而且合体后月光炮的充填会加速。ティファ有简化版的奇迹——爱，同时NT（X）级别也有9，毫无疑问，多重强化后的DX和X将成为我方绝对主力！驾驶高达X的推荐ジャミル，个人能力很高，而且精神配置也很好，当然，如果你特别喜欢カリス的话……

4.G高达系列

G高达实用程度甚至还超过了高达X系列，人员都是在共通路线加入的，没有选择上的难题；以多蒙为中心可以组织起多重支援与合体攻击，其中不乏扑克同盟拳、究级石破天惊拳、石破LOVE LOVE天惊拳等强力招式；超级模式发动只需气力120，而发动后不仅机师全能力增加10，机体也大幅度强化，甚至连移动力都增加了。（笑）此外东方不败的分身和多蒙的ゴッドシャド－也大幅增加他们与敌人对抗时的安全感，还有闪光高达的一机二改和风云再起的合体能力也使得G高达系列更加突出。不过神高达或者师匠高达在和风云再起合体后是无法使用合体技的，一般可合体后加速移动，要对付BOSS时再分离使用合体攻击。

5.机动战舰系列

本作中机动战舰系列虽然武器不是太强，不过合体和支援都是很不错的，使用的人不多的最大理由应该是不少选择和高达系列冲突吧。建议二周目全部选择机动战舰路线，也许会有全新的感受哦！

6.电童系列

电童系列初次出现在“机战”中，当然实力不错，多达9种变形使得战斗中回旋余地颇大，最后的フェニックスエ－ル变形更拥有EN回复MAX这样的恐怖能力……不过能得到也是最后几话了。电童系的所有武器都会消耗EN，而且又无法利用普通补给机体、芯片甚至精神来回复，更何况最强武器Final Attack会使EN只剩下10，只有让电童系专用补给机体バルハラ或者セルブ－スタ－也跟着出击，专门负责补给。不过交换能量电池无法移动后使用，残弹也只有3发，可装备三次元レ－ダ－和超大型マガジン来增加射程和残弹，甚至干脆两台补给机体全部派上。不过需要提醒的是这两台补给机体的电池残弹也是无法互相补给的，只能靠回母舰来加满。

总的来说，电童系武器挺强，可是使用限制太多，用起来不太方便。

7.铁甲万能侠系列

同样被弱化的还有铁甲万能侠系列，没有了魔神凯撒，也少了巨魔神，虽然和真盖塔有合体攻击Fダイナミックスペシャル，可威力只有5850，并不太强。不过强化攻击的魔神力量仍然存在，甲儿和铁也的合体攻击——例如ダブルマジンガ－ブレ－ド——也非常实用，如果你练过他们，就会发现实际上还是比较好用的。

8.超级系

两部电磁侠很快就被淘汰出局，对于他们来说，更多的时候是作为精神仓库，倒是那台能修理和补给、还有两人精神可以用的ケロット比较实用。万丈有着超级系唯一的魂，与胜平的合体技华丽而又威力强大，加上两人加入很早，可重点培养；相对而言胜平攻击较低，不过能够使用3人的精神是他的长处，隐藏武器イオン炮和月轮威力一样，但获得路径和高达X冲突，一般是二周目才拿到的。至于真盖塔，武器方面略让人有些失望，不过三种变形都拥有オ－ブンゲット和EN回复使得持续战斗能力急剧提升，特别是同时还拥有真マッハスペシャル的2号机，真可说是想被敌人打中都很难！

H.杂谈

1.相邻机体即使不使用援护或者合体攻击也会在战斗时增加信赖度。

2.信赖度可以在机体靠近时看到大致的情况，高的话会是大火或者超大爱心呢！

3.即使使用了必闪，也是有可能发动分身、切返或者击落的，这时候必闪的效果仍然会保留。

4.参与合体攻击的机体无法同时提供援护攻击。

5.在援护防御时也会出现击落、切返等防御效果的。

6.发动击落是不会消耗残弹或者EN的。

7.发动反击技能时，似乎必杀几率比正常情况要高。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBA 黄金太阳 失落的时代

究极职业一览

加鲁西亚

ドラゴンスレイヤー	地8
カオスナイト	火7 地2
グランドナイト	水7 地2
エナジーナイト	风7 地2
エクソシスト	风/水8 地1
パラディン	水5 火4
マスターニンジャ	风5 火4
くろまじゅつし	水6或3 风3或6
サムライマスター	火5 风4

嘉斯敏

セージ	火8
カオスナイト	地7 火2
エナジーナイト	风7 火2
ブレイズナイト	水7 火2
ひりゅうほうし	风8 火1
すいりゅうほうし	水8 火1
パラディン	水5 地4
マスターニンジャ	风5 地4
レンジャー	风6或3 水3或6
サムライマスター	地5 风4

西芭

ソーサラー	风8
ウィザード水7	风2
マジックナイト	地8 风1
マジックナイト	火8 风1
せんにん	火7 风2
ドルイド	地7 风2
ウォーロック	火5 水4
ブラックシャーマン	地5 水4
ホワイトウィザード	水5 地4

皮卡德

アドミラル	水8
ウィザード	风7 水2
アースナイト	地8 水1
フレイムナイト	火8 水1
ドルイド	地7 水2
せんにん	火7 水2
ホワイトナイト	地6或3 火3或6
ウォーロック	火5 风4
ブラックシャーマン	地5 风4
ホワイトウィザード	风5 地4

特殊职业

游戏中有3种特殊道具，しんぴのカード、まかいのムチ、ネクロノミコン，装备后能转职为特定职业。而且根据装备精灵的组合不同，职业还会发生进一步的变化。举个例子，加鲁西亚装备“しんぴのカード”，职业变为“ピエロ”，他的属性为“地”，此时如果将其他3种属性的精灵各装备1只，就会转职为“クラウン”，如果各装备2只就转职为“ジャグラー”，各装备3只则转职为“アクロバット”。其他人也是同样道理，只要将自己属性以外的精灵各装备1只、2只或3只职业就会发生变化。具体职业变化情况如下：

道具	精灵	职业
しんぴのカード	无	ピエロ
	3种属性各1只	クラウン
	3种属性各2只	ジャグラー
	3种属性各3只	アクロバット
まかいのムチ	无	トレイナー
	3种属性各1只	ワイルドテイマー
	3种属性各2只	ビーストテイマー
	3种属性各3只	モンスターテイマー
ネクロノミコン	无	ダークマジシャン
	3种属性各1只	しびとつかい
	3种属性各2只	こうれいじゅつし
	3种属性各3只	ネクロマンサー

GBA 网球王子

隐藏图片

4人对战时就会随机出现平时看不到的隐藏图片。

隐藏角色

完成校内ランキング战一次就会出现乾贞治，完成两次就会出现越前南次郎，完成三次就会出现龙崎樱。

（纱迦：希望能够在游戏中出现杉山爱或伊达公子。）

PS2 真・三国无双2

把游戏变为FPS

先按住R1不放进入射箭的第一人称视点画面，然后再按住L1不放，这样就可以用第一人称视点进行游戏了。在这种状态下不能攻击，也不能防御，不过可以射箭。

BUG揭秘

利用这条秘技可以爬上平时遥不可及的高山，地点是在赤壁之战地图的最上方。这一带从左到右一共有4个据点和4个弓箭塔，准确的地点是左起第二个弓箭塔的左侧。

▲在此处连续向内跳跃N次。再多尝试各种移动方式，这样就可以爬上高山了。山后的景象非常可怕……

（纱迦：此秘技好像只适用于单人游戏，残念……）

PS2 机动战士高达战记

地球连邦军全MS取得方法一览表

机体名称	取得条件
RX-75 钢坦克	基础配置机体
RX-79（G）Ez-8 强化型陆战高达	自机使用RX-79（G）且取得5个A级以上评价，完成连邦军MISSSION 10后取得
RGM-79 吉姆	基础配置机体
RX-77-2 钢加农	完成连邦军MISSION 3
RGM-79SP 吉姆狙击型 II	完成连邦军MISSION 7
RX-78NT-1 阿莱克斯	军衔在中佐以上，取得7个S级，并以S级完成MISSION 13
RX-79（G）陆战型高达	在连邦军MISSION 5中取得A级以上评价
RX-78-2 高达	完成前10个任务
RGM-79D吉姆寒冷地区专用型	累计C级以上成绩达到一定次数
RX-79BD-1 吉姆·蓝色宿命	军衔在中佐以上，全部连邦军任务都取得B级以上评价
RGM-79（G）陆战型吉姆	完成连邦军MISSION 2
RX-78 GP01	军衔在中佐以上，全部连邦军任务都取得B级以上评价
RX-78-6 泥石高达6号机	军衔在中佐以上，取得6个S级评价。其中MISSION 10和MISSION 11取得S级且使用RX-78-2高达达到一定次数

吉翁公国军全MS取得方法一览表

机体名称	取得条件
MSM-03C 强蟹	完成吉翁军MISSION 2
MS-07B-3 老虎强化特装型	MS-07B-3老虎强化特装型的等级在大尉以上
MS-18E 京宝梵	以取得S级评价完成所有任务
MS-09 大魔	完成吉翁军MISSION 4
MS-09F 热带型大魔	完成吉翁军MISSION 10
MS-05B 扎古 I 型	基本配置机体
MSM-03 高克	完成吉翁军MISSION 2
MSM-07E 魔蟹E型	完成吉翁军MISSION 10
MS-08TX（EXAM）火焰魔神改	全部吉翁军任务取得B级评价
MSM-10 佐克	完成吉翁军MISSION 10
MS-14G 红勇士陆战型	完成吉翁军MISSION 10
MS-06FS 扎古 II 型队长机	军衔在少佐以上，完成吉翁军MISSION 10且使用MS-06J扎古 II 型陆战型3次以上
MS-06FZ 扎古 II 改良型	完成吉翁军MISSION 4
MSM-07S 魔蟹S型	使用MS-06S扎古 II 型指挥官专用机3回以上且军衔在大佐以上
MS-06J 扎古 II 型陆战型	基本配置机体
MS-07B 老虎	完成吉翁军MISSION 2
MSM-07 魔蟹	完成吉翁军MISSION 9
MS-06S 扎古 II 型指挥官专用机	完成吉翁军MISSION 10
MSM-04 龟霸	完成吉翁军MISSION 4且取得A级评价
YMS-16M 扎美尔	军衔在少佐以上，完成吉翁军MISSION 14且取得A级以上评价

GBA 黑超特警组II

无敌黑衣人

在标题画面中输入右、×、R1、△、上、L2、×、左、L1、○、×、R2，即可无敌，如果输入成功的话字会闪烁。

（纱迦：电影的二代不如一代好看，真是可惜。）

火热秘技

话梅杂志&3DM-SNV

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ptfg@21cn.com

www.plumbook.cn

研究中心 RESEARCH CENTER

WE6 祝！1000000套销量达成！

“我们”从世界杯看到了什么？

文：WINTERFALL

PS2	KONAMI	SPG	1～8人
	2002年4月25日发售		637KB
DVD-ROM	对应DS2、手柄分插器、硬盘		6800日元

球迷

因为精神特质和历史渊源的关系，同济大学向来和德意志走得很近，因此，德国队球迷在这里占据了压倒性的优势。作为一个从小喜欢巴西的球迷，一直无法想象为什么机械、谨严的德国足球会有如此的吸引力。决赛那天，为了感受气氛而去了礼堂看球，在德国队球迷震耳欲聋的呼喊声中巴西安然夺冠。看着那些人对着屏幕中懊悔不已的卡恩送出最后的掌声然后默默退场，突然感到很惭愧，也很感动。所谓的喜欢，是不需要任何理由的啊……很多时候，喜欢一支球队，会从中得到快乐，就是这么简单。现在再来回顾《我们是冠军》，在下仍然认为自己对法国、阿根廷的评价并没有什么大问题，天灾人祸使得这两个王朝在一夜间轰然坍塌，实非常人所能预测到的。但是实在很后悔在其中对自己最喜欢的巴西那种近乎自暴自弃的悲观与低调啊……

那么，这次就请允许在下恢复球迷的身分来和大家讨论世界杯、讨论《WE》……

巴西夺冠和自由进攻

巴西夺冠究竟靠的是什么？无与伦比的强大攻击力——相信很多人都会这样回答。诚然，能够粉碎英德的最强防线、撬开卡恩、鲁斯图的十指关的确是非常了不起，而“3R”的全面发挥更是让人防不胜防。但是，仅仅靠这个，巴西队绝对是不可能夺冠的。不如说，在他们夺冠道路上，有一样东西更为重要，那就是防守。

相信大多数《WE》的玩家在评判一支队伍强弱的时候除了“顺手”之外首要的标准是防守力而非攻击力。反应敏捷的门将，强壮、高大、快速的后卫，体能充沛的中场工兵——有了这些也就确保了至少一半的获胜机会。而进入PS2时代以来，巴西在《WE》中之所以始终评价颇低也是因为他们防守方面确实不近人意……

事实证明，斯科拉里的感觉还是相当敏锐的。把442换成3412，从表面上看似乎更偏向进攻。但实际上，原来巴西的442更接近于244，攻防队员之比大约为7：3的样子——边后卫的助攻极为“放肆”，而后腰的位置上也只有一个人而已，依靠这套传统阵容，巴西曾经取得过辉煌、也的确能踢出最为赏心悦目的足球，但恐怕很难在现在的世界杯上走得很远……于是，斯科拉里力排众议，选择了有5个甚至以上球员参与防守的3412，而且在双后腰的位置上派出了名气不大、攻击技能也相对较弱，但肯干脏活累活的球员。这样一来，就从战术体系上确保了巴西后防的稳固，再加上一个优秀的守门员和三个实力平衡、技术出众的中卫，于是一条毫不逊色于英格兰、德国的钢铁防线就此诞生！无论是攻击力最为彪悍的土耳其人还是向来以头球为禁脔的德国人，即使拿出他们的看家本领都没有办法根本性地撼动这条防线，再多次狂轰滥炸最终结果也都只是无功而返罢了……而英格兰人在意外取得人数优势后遭遇的尴尬，更是让人对这条防线产生了发自内心的深深恐惧！

至于进攻，这一向是巴西人最擅长的了。很有意思的是，本届世界杯巴西的进攻遭受了颇多非议，“无组织”、“一盘散沙”、“单打独斗”这样的评价屡见不鲜……首先想问一个问题：《WE》中进攻的最低境界是什么？最高境界又是什么？答案应该都是相同的，一个“无”字而已。对于高手，可以评价为“大开大合、挥洒自如”；而对于不会玩的新人，则是“没有章法”、“缺乏有效进攻手段”。而事实上，最强的进攻和最差的进攻在形式上并没有什么明显的差别——都是没有定式的变化打法——只是在中间环节的处理质量上两者有着天壤之别罢了。

那么，究竟怎样来区分高下呢？很简单，实际效果！从这一点而言，巴西的表现已经证明了他们所达到的境界。7战7胜、18个进球、金靴射手……很难想象，靠着“杂乱无章”的进攻和门前的“皮夹子”能够取得这样辉煌的战果！现在巴西的进攻，既不像德国那样有什么明显的进攻套路，也没有土耳其中前场那样井然有序的丰富组织，更不是英格兰的纯粹防反靠前锋个人能力发出致命一击，巴西的进攻，被在下称之为“自由进攻”，实际上已经达到了更高的层次——单骑闯关后或突或分、禁区前沿的渗透、边路起球后的direct shot、美妙绝伦的free kick——应有尽有！这也应该是所有《WE》玩家孜孜以求的感觉。随心所欲，一切尽在掌握中！达到这种境界，所需要的努力，不仅是一个量的积累，恐怕更需要对足球美感的深刻理解吧……

漂亮看进攻、赢球靠防守，这一条放之四海皆准的铁则在本届世界杯的巴西身上实现了完美的统一。这样的球队，夺冠也是自然而然的事情吧……而全面掌握了这些足球基本理念的《WE》，的确是当之无愧的No.1 SOCCER GAME！

“我们”的未来……

虽然《WE》已经是非常成功，但世界杯这一面镜子还是照出了游戏与真实的巨大差异。而以下这些，相信也是会在日后得以改进的吧……

速度

这过去就是、现在仍然是、在未来很长一段时间内也必将是《WE》所面临的首要问题。从《3》到《6》，《WE》在速度问题上几次三番地进行重大调整，却始终没有完全模拟出现实足球的感觉。问题究竟出在哪里？从世界杯的情况来看，各球员速度的差异其实并没有想象中那么大，即使是我们一致公认的速度达人——罗伯特·卡洛斯、迈克尔·欧文都很少看到他们用大趟球把球踢远然后去追，在此过程中利用奔跑速度来摆脱对手这样的场面。与此同时，我们看到的更多典型的例子是利用爆发力瞬间突破对手的场面。这应该是很耐人寻味的。现在的问题就是，《WE》在经过了多年的努力之后，把“奔跑速度”的问题基本解决好了，但是，“瞬间爆发速度”这一同样重要的指标却被忽略。迪奥普的绝技，什么时候才能在《WE》中上演呢？

带球技术

暂且把“控球盘带能力”、“原地调整能力”笼统地称为“带球技术”。和速度的情况比较类似，《WE》中对前者的设定比较详细，也日趋完善，而对后者的关注却做得不够。事实上，以目前的足球发展水平，再要想拿着球潇潇洒洒地盘过对手已经是不太现实了，突破过人的关键，还是在于爆发力。而控球技术，更多的是体现在对脚下球的掌控。比方说里瓦尔多吧，通常说他技术精湛，并不是因为他拿了球可以一路杀进禁区，而是因为球到了他脚下，总能舒舒服服地调整到位，既不会被轻易抢掉，还能形成有效的远射。显然，更多更丰富的动作仍然是很有必要的，只有这样，才能确保球员的特色乃至整支球队的竞技水平被真实还原。另一方面，布兰科的蛙跳、卡福的挑球过人、德尼尔森的裆下快趟等这些虽然极少见，但让人印象深刻的特殊盘带技巧也是一个问题。全部消化到普通的组合键可能会造成使用泛滥，更失去了独特性，如果把这些技巧和上文提到的爆发速度一起作为“个人特技”专门设定一个按键（当然贝克汉姆传球这样的神技也可以包括在内），这样的处理会不会比较好一点呢？

身体素质

德国人的高大魁梧（超大的防守面积以及超强的空战能力）、非洲人的爆发力和柔韧性（弹簧式界外球、瞬间过人、旱地拔葱……）以及巴西人的轻快灵敏（巧妙的控球技术和飘忽的走位），这些都直接影响到了他们的战术打法和实战表现，相信也给所有人都留下了深刻的印象。根据以往的《WE》来看，球员动作表现的惟一依据是“数据”，这就不是很合理，我们都看到了，欧洲球员的盘带和非洲球员的盘带完全是两回事情。如果做一个“二级数值”系统（第一级身体素质，包括身高、体重、体格、反应速度、柔韧性等等基础数值，以此为依据演算出的第二级才是速度、弹跳等绝对量化的数据），用第一级来控制球员的动作，这样就能让球场上的表演更有真实感，游戏也就更加有趣了。

判罚

《WE6》的一大特点，倒地即鸣哨，对拉扯推搡基本不会放过，换言之，“判”和“不判”的问题到位了。但让人遗憾的是，国际足联三令五申的严打指示，在《WE6》中只实现了一半。判当然得判，但还得重判才行啊，在对方禁区前沿连续晃动后好不容易找到起脚机会却被人一把拉倒，然后肇事者一点事情没有地退回禁区防守——这是不是公平，是不是合理呢？FIFA的回答、观众的回答是NO，而《WE6》中则是YES。已经很清楚了，判罚的尺度必须更改，用更多的CARD让摧残美丽的罪犯受到沉重的打击。

教练

紧绷着脸的国产土教练永远也无法让中国队出线……

（在发生突然变故的情况下）墨守成规的用人和急躁冒进的指挥使得法国惨遭滑铁卢……

（迫于球迷和舆论的压力）启用并不适合球队且状态急速下滑的老英雄，阿根廷的摧毁力被自己摧毁……

与此同时……

三支老牌劲旅在他们主教练的带领下走出了低谷……

土耳其、塞内加尔还有韩国，分明也有活生生的传奇在上演……

只有11人，并不足以赢得比赛，还有更重要的第十二个人的存在。

连携值？阵形？指挥效果？只能说是希望吧，《WE》能让或神奇或无能的教练们，也有表现的机会……

以上随手列举了一些《WE》的缺憾，不足之处其实还有很多，或者说，现在的《WE》远非尽善尽美。这并不是在吹毛求疵，算是世界杯的一种另类的观后感吧……

后记

完成本文的时候，突然发现，原来世界杯的硝烟散尽才不过短短一个多月而已。这一个多月对我们来说就好像一个世纪那么漫长。意大利，内斯塔转会掀起惊涛骇浪、米兰开始大清洗、尤文罗马在人才市场的争夺由暗转明……德国，拜仁再一次网罗了德国国内最优秀的精英逃手图谋东山再起……西班牙，南美之王里克尔梅在历经磨难之后终于踏上了欧洲的大舞台……

同样让人兴奋的是，游戏发售表上，《WE6最终版》赫然在目！

世界杯结束了，而足球，还远远没有……

逸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：JOJO之紫枫

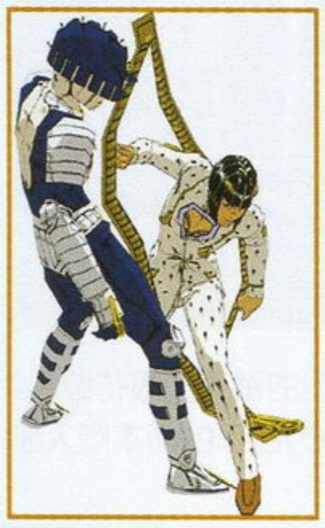
研究中心 JOJO RESEARCH CENTER

JOJO的冒险奇遇

我的愿望是当一名黑帮明星！

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	2002年7月25日发售		47KB
DVD-ROM	—		6800日元

用紫枫的话来讲：《JOJO》是一款极易上手，任何动作游戏在其面前都要退避三舍的究极“快感游戏”！如果配合漫画的话，我保证各位在游戏中享受到的不是爽快，而是——超级爽快！



荒木大师的画风是如此诡异，以至于普通漫画迷不屑一看。很多人在第一眼看到原著时都表露出难以接受的表情。但所有的JOJO迷在表达对《JOJO》的喜爱之情时，几乎都会用到同一个词语——相见恨晚！现在，紫枫将带领大家进入荒木的世界当中……

每场战斗体力不掉的话能拿100分，再加上全部满足条件所拿的SECRET FACTOR 100分。大家在每次战斗后最高能拿到200分。游戏中总共为10200分。嘘……小声说话！敌人的眼线……到处都是！你要想生存下来的话，就一定要谨慎！

所有隐藏选项：在ギャラリー模式里，共有七个选项

1. 声音模式：里面还分三个部分:SE、VOICE和背景音乐。

2. 海报：荒木大师为了这游戏所新画的游戏封面以及宣传海报。

3. 草稿：场景的草稿。搞不懂是否为荒木原笔。

4. CD书：有五部CD书是用漫画加配音表现第五部里遗漏的五场战斗。不过紫枫老觉得那5段剧情完全可以安插在游戏中嘛。

5. 人物模型：游戏里全部人物的模型。

6. 场景：玩家只能操纵角色四处走动观赏场景，不能做任何动作。

7. 人物草稿：一共六个，独缺弗高。没有弗高的原因其实很简单，那就是：荒木大师根本就不认同弗高是一名正式的暗杀小组成员！在剧情上弗高将会因害怕组织的报复而脱离暗杀小组。也就是说：弗高根本就不具备担任主角的资格。这点在原作62集、63集的扉页里缺少弗高就能看出。看来CAPCOM制作本游戏真是细致到了家！《JOJO》在人物的塑造上非常成功，个性十足的主角们当然吸引了大批死忠。

全SECRET FACTOR一览

第1话

1-1 布差拉迪来了

1. 放出替身用R1键攻击布差拉迪本体会出现布差拉迪被打断牙齿的画面（40分）
2. 不放出替身用R1键攻击布差拉迪（10分）
3. 用R1键攻击布差拉迪的替身（30分）
4. 攻击灭火器使其变成生物（20分）

1-2 布差拉迪来了

1. 攻击垃圾桶使其变成生物（10分）
2. 当布差拉迪冲入人群时往不是穿黄衣服的人攻击，虽然攻击错人却还是可以得到SF（10分）
3. 布差拉迪冲入人群后，当人群散开时，仔细看看地上，会发现布差拉迪的牙齿，用本体朝牙齿按R1攻击，牙齿会变成苍蝇朝布差拉迪飞去（50分）
4. 攻击穿黄色衣服的人（30分）

第2话

2-1 GANG入门

1. 对黑色安息日发动攻击（30分）
2. 回避急速飞来的鸟的影子（20分）
3. 破坏石柱以减少影子（20分）
4. 在夕阳下攻击对手（30分）

第3话

3-1 布差拉迪干部：首领发出的第一指令

1. 将车子打坏引发爆炸（20分）
2. 变小后及时躲过攻击（40分）
3. 不放出替身射杀老鼠（20分）
4. 射杀骑在老鼠身上的贺尔马纪奥（20分）

第4话

4-1 首领的第二指令：拿取钥匙

1. 一开始就使用替身，弗高会发现不能使用（20分）
2. 靠近上方的镜子，会发现对方替身的秘密（30分）
3. 跑到画面左方有镜子碎片的地方，弗高会将对手替身的秘密告诉乔尔诺（30分）
4. 靠近垃圾桶，弗高便会发现垃圾桶上面的字是相反的，也就是说是自己身处镜中世界而乔尔诺在真实世界中（20分）

4-2 首领的第二指令：拿取钥匙

一开始就全满不需另外找SF（100分）

第4话

4-3 MAN IN THE MIRROR和PURPLE HAZE

1. 战斗开始自动得到SF（80分）
2. 放出替身按R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（20分）

第5话

5-1 伟大的死亡

1. 用替身攻击画面右方地面上的尸体，会发现对手替身的秘密（20分）
2. 攻击画面左方制冰机使其掉出冰块（20分）
3. 在画面右方以本体模式R1攻击列车使墙壁上出现拉链口（30分）
4. 把对手从拉链口那里打出去（30分）

5-2 往佛罗伦萨的特快列车

1. 一开始就挣脱对手的钓钩攻击（20分）
2. 用R1键攻击比斯（20分）
3. 普罗修特使出壮烈之死时对普罗修特攻击（30分）
4. 用R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（30分）

第6话

6-1 VENEZIA SANTALUCIA车站拿取OA-DISC！

1. 先用R1攻击对手，会发现子弹打不穿（20分）
2. 不放出替身用X键攻击对手令其滑倒（40分）
3. 当对手溜到画面左方时再利用X键攻击对手令其滑倒（40分）

6-2 WHITE ALBUM

1. 不放出替身，按R1集到三颗后再按一次R1会变散弹，朝画面右上方的狮子像射击，，即可拿到OA-DISC（20分）
2. 发现对手的弱点在于背后的吸气孔后，攻击此处（20分）
3. 当基亚卓血减至一半时性感手枪会说出可以利用铁柱来打倒基亚卓，然后攻击铁柱造出铁刺（30分）
4. 引诱基亚卓走到铁柱附近，不放出替身按R1键用Stand Shoot攻击基亚卓将其钉死在铁柱上（30分）

第7话

7-1 首领的最终指令

1. 用本体模式R1攻击克里姆王（60分）
2. 在多莉施旁R1攻击克里姆王（40分）

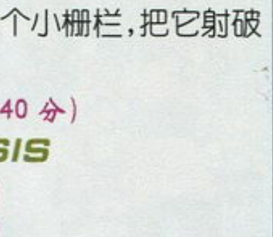
7-2 KING CRIMSON之谜

一开始就全满不用找SF（100分）

第8话

8-1 没有飞行路线！往萨丁尼亚去

1. 攻击旁边的椅子吸引对手的注意（20分）
2. 捡到乔尔诺的瓢虫（要一点一点移动，可沿途攻击椅子误导敌人）（40分）
3. 放出辣妹按△键攻击敌人（20分）
4. 本体状态R1把椅子打柔软（20分）



8-2 NOTORIOUS · B · I · G

一开始就全满不用找SF（100分）

第9话

9-1 萨丁尼亚岛 揭开BOSS的正体

剧情发展（无对战及SF获得）（0分）

第10话

10-1 GREEN DAY和OASIS

1. 一开始就射击画面上方的木箱会发现捷径（20分）
2. 从捷径爬上第一个平台后往第一个楼梯走会看到一个铁板，把它射破又发现捷径（20分）
3. 跳跃过平台后，爬楼梯上去前有一个小栅栏，把它射破会再发现一个捷径（20分）
4. 用本体模式R1攻击到对手即可（40分）

10-2 GREEN DAY和OASIS

1. 攻击肢离破碎对手的四肢（20分）
2. 攻击对手的替身绿色日子（20分）
3. 在攻击肢离破碎的乔可拉特身体（20分）
4. 按R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（40分）

10-3 GREEN DAY和OASIS

1. 叫出黏性手指以后不要动，过一段时间斯哥会找不到布差拉迪（因为他靠声音）然后冲到斯哥后面用替身R1打（30分）
2. 发现打汽车可以扰乱视听（20分）
3. 等到斯哥讲“xxxxx野郎”时再去打车子（打到爆炸），接着出现扰乱视听跟冲击波震到他的事件（50分）

第11话

11-1 他的名字是迪亚波洛

1. 攻击迪亚波洛本体（70分）
2. 攻击克里姆王替身（30分）

11-2 镇魂曲轻轻地轰起

1. 攻击银色战车镇魂曲（60分）
2. 攻击假的黏性手指（40分）

11-3 王中之王

1. X键攻击克里姆王（20分）
2. 战斗开始不受伤获得SF（50分）
3. 在第一次时间停止时不受损伤地完美躲避，最好是放出替身用R1反击，因为在时间停止时乔尔诺的替身能够行动（30分）

www.plumbook.cn

YACA动漫拉阔·广州2002

栏目主持：D·S 协力：阿修罗

文：广州 陈杰

2002年8月2日，一年两度的“广州画展”在广州博物馆拉开帷幕。

同往年一样，全国各地的画迷们又再次云集广州，将半年以来自己创作的作品在画展上相互交流。

此次“广州画展”请来的特约嘉宾是实力派高手本杰明和朱卫强，两位画家为画展增色不少，从各地聚集而来的社团有200个之多，由此便可看出画展规模的宏大。博物馆被分为A、B、C、D、E五区，各区的社团展位均独具特色。在会场中，不仅可以见到广州老牌社团，更多的是后起之秀，实力不容忽视。展出的作品也是五花八门，包括2D、3D、CG、手绘以及平面设计的作品。有些资深社团甚至展出了自己制作的动画。

▲广州博物馆前人潮涌动。

画展中最多的不仅仅是精美的原创作品，更多的是由各个社团新手制作的漫画周边，让参观的画迷们眼花缭乱、腰包见底，自制周边已然成为了画展的一道亮丽风景。画展上最大的热点便是由广州漫画人协力合作的两本同人志——《喵呜万岁》和《广州画》，内容和质量完全体现了国内作者的强劲实力。

这次画展还设有声优大赛，可惜笔者不知道具体的时间和地点，因此错过了这场精彩的比赛。后来听说得到冠军的是漂亮MM，广州真是人才济济、美女如云啊！

有画展，就有COSPLAY，这已成了不可动摇的定律。这次画展自然也不例外，而且规模也空前宏大。当日设在露天的COSPLAY比赛场地早就被围得水泄不通，大家都是顶着烈日在观看那缤纷多彩的精彩COSPLAY。可惜天公不作美，表演之前还阳光普照，转眼便是倾盆大雨，所幸大家都带了太阳伞，COSPLAY比赛才得以继续。

在此更要感谢“哈利波特组合”，他们的出现、他们手中的魔棒为饱受大雨之苦的画迷们再次带来了灿烂阳光，就连主办单位的组织人员也无不为这个“灵异事件”惊叹不已。

此次比赛中的许多组合已达到专业水准，如“反恐精英小组”，真是惟妙惟肖。他们不仅装备齐全，就连货真价实的防暴盾牌也配备了，不禁令人佩服COSPLAY迷们的敬业和对游戏、漫画的痴迷程度。

▲这就是COSPLAY的主舞台。

▲展会吸引了来自全国各地的动漫爱好者。

▲很多同人社团和出版商都参加了画展。

▲咦？连热门格斗游戏《GGX》也有COSPLAY。

▲每一位COSPLAY选手都非常投入啊！

▲连《哈利波特与魔法石》中的人物都出现在舞台上。

▲“恐怖组织”与“反恐精英”的战斗永不停息。

▲国内的漫画水平已经很强了……我们现在期待的是一个良好的发展环境。

三天的画展很快就结束了，虽然画展可能有一些地方不尽如人意，但对于画迷们来说，能有这样庞大的漫画盛会是很难得的。“广州画展”每年都在进步，每年都在壮大，带给画迷们的不仅仅是欢乐，更多的是希望！

www.plumbook.cn

Gundam SEED最新消息大公开 第二弹

上一期“游戏动漫园”中，我们为大家介绍了新高达的一些资料，但是因为当时资料还不齐全，很多内容阿修罗只能够意译，图的就是一个“快”！这一次官方又公布了很多新的消息和一些名词的解释，为了让大家及时得到最新的情报，阿修罗只好再次出马。但是这次因为篇幅限制只能先行刊出故事的一些背景设定，其他的一些人物介绍等会在以后不断为大家献上！那么，出来吧，Gundam SEED！ Ready Go！

以“决斗”、“暴风”、“电击”、“盾”和“攻击”为名的5台宇宙最强机动兵器——*高达在星海翱翔，闪亮的光束撕裂那无尽的黑暗！*

矛与盾的故事

Buster Gundam 暴风高达

原译枪神高达，图中的巨炮是将标准装备的线性轨道枪和高能量来福枪的炮身组合在一起的造型，可以当作更强力的武器来使用。驾驶员是17岁的第二代新人类迪亚卡·艾尔斯曼，是一个倡导“消灭一般人”的激进派，神经质、残忍。

Duel Gundam 决斗高达

原译斗将高达，图中的造型是装备了Assault Armor（突袭装甲）后的造型，同样保持了本机体特有的高度泛用性，但是性能更加优良。驾驶员是17岁的第二代新人类伊扎克·玖路，他对Natural的愚昧十分憎恶。在基因的优秀程度方面，他在4台高达的驾驶员中仅次于阿斯朗。

Blitz Gundam 电击高达

原译极速高达，特殊装备“ミラージュコレイド”可以让它在一段时间内无论是在视觉上还是在雷达上都完全消失在对手面前。驾驶员是15岁的第二代新人类，性情随和，即使对于Natural来说也是很稳健的，对于阿斯朗就像哥哥那样崇拜。他的战斗方式是以效率为优先的智慧型。

Strike Gundam 攻击高达

原译强袭高达，能够更换多种装备，集决斗、暴风、电击三台高达的特色于一身。驾驶员是16岁的主人公奇拉·大和，本身是新人类但是却站在了Natural一方战斗。他有各种各样的烦恼，除了要进行高达的战斗外他还在做自我内心的战斗。

Aegis Gundam 盾高达

原译天盾高达，机体采用高达传统的“对手机体”专用色——红色。驾驶员是16岁的第二代新人类阿斯朗·扎拉。母亲在地球连合军的核攻击中死去，在月球生活的时候和奇拉成为了朋友。

统一历的世界观和制造高达的时代背景

这是一个已经正式进行宇宙开发的时代，*“统一历”*（C.E.=Cosmic Era，上一期里笔者按照英文意思译成“宇宙时代”，现在这个是官方公布的名称）正是这个时代里全世界使用了很久的年号，不带有丝毫宗教色彩。可名不副实的是，在地球上各个国家并没有真正统一，还保持着以前的国境线。“SEED”的故事就是以这样的时代、这样的地球为舞台而不断展开的！按照统一历的世界观，*基因技术*（原文为“遗传子技术”）十分发达，而且这项技术也十分普及。以克服遗传病为目的的基因改变技术也得到了大众的一致认可，而且这项技术也不断向着产生先天条件经过优化的人类的方向发展。接受了基因优化的儿童能够充分发挥出“人”这一物种一直拥有的潜在能力。逐渐地，人们都把他们这些经过“优化”的，拥有开拓新的宇宙开发方向可能性的人称为*“Coordinator”*（原意为协调者，这里应理解为“被改造过的人”，是这款作品中的“新人类”）。在高达系传统的势力构图中，宇宙移民对地球人的设定是不可少的，这里的Coordinator就是*Natural*（原意为“自然的”，这里应理解为“未经过改造的人”，官方公布的名词为“一般人”）的对应势力。

Oppose Militancy & Neutralize Invasion Enforcer

O.M.N.I.Enforcer（英文原意是“反对交战状态暨权力侵害强制中立化势力”，读作“奥姆尼·执行者”），是为了对抗过去设立新人类研究殖民卫星*“Plant”*的先进宗主国家，由各个反Plant国家组成的连合军。但是组成连合军的各个国家之间的权利、思想并不能统一，所以这个组织实际上很不团结。被叫做“高达”的机动战士就是连合国之一“大西洋连邦”私下制造的，而其他国家也为了得到它们在暗中活动。

Zodiac Alliance of Freedom Treaty

Z.A.F.T.（“自由条约黄道连盟”的英文缩写，读作“扎夫特”），是新人类们的次世代型殖民卫星“Plant”军队的固有名称。之所以这样命名是因为有过去对抗地球的宇宙势力曾经在黄道空域进行联合的典故。与地球连合军以MA为主力不同，扎夫特方面以MS为主要战力，而且在成员构成方面扎夫特也不是连合军那样的正规部队，他们是由性格坚强的市民组成的部队。

高达为何而存在

按照现代物理学的观念，“机动战士”、“高达”这样的概念完全是异想天开，一点都不切实际。但是正因为这是一部科幻作品，所以我们有了架空的*“米诺夫斯基粒子”*。正是因为米氏粒子能够使雷达失效，而现代战争的远距离电子战也因为这个设定而失去意义，所以才会有比坦克、战车更加灵活、更擅长近距离战斗的机动战士出现，才有让我们激动万分的“高达”。但是最近几部作品里，我们已经看不到了这种粒子，也就是说高达存在的必要性已经很值得商榷了。在这次的《SEED》中，米氏粒子也将不再出现，取而代之的是另外一个号称其重要性可与之相抗衡的*“中子干扰素”*（ニュートロンジャマー）。

“中子干扰素”是一种可以*完全抑制原子核分裂活动*的物质。先在普通方式无法达到的地下深处设置一些“中子干扰素”发生器，然后战舰就可以在战场上散布这种干扰素了，这样一来核武器就会失去作用，战斗方式就可以得到控制了。这种设备是新人类们为了防止地球连合军对殖民卫星实施核攻击而开发的，是推动战术变革的一个重大因素。因为以核脉冲引擎为动力源的兵器都不能使用了，所以使用基于电池供电方式的MS为战斗主力的扎夫特部队才能对采用了核脉冲引擎驱动MA为主力的连合军造成了很大的打击。为了挽回劣势，连合军方面也着手开发与扎夫特相同的，对应中子干扰环境的电池型MS“高达”。

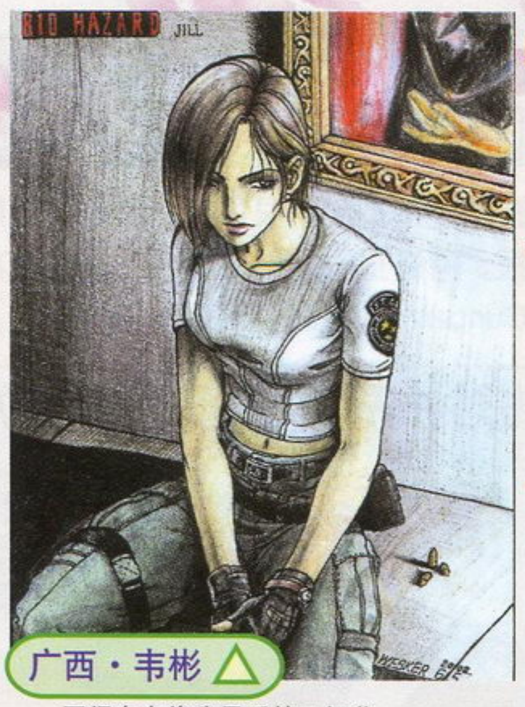
Producer古泽文邦曾经说过：“这个世界中的‘高达’有两个理由被称为宇宙最强！”其一自然就是上面所说的能够在中子干扰环境下自由活动了，那么另一个呢？是*“PS装甲”*（相转移装甲）！这种装甲能够以消耗能量为代价换来*实弹攻击的完全无效化*，这样一来，除了使用光束兵器进行高精度射击以外，没有什么方法能够打得倒高达。所以一般的MS和MA根本就不是高达的对手，于是，*“只有高达才能打倒高达”*。

大家一定都知道“自相矛盾”的典故，最强的矛和最强的盾，这是一个千古不变的话题。这次主角奇拉所驾驶的“Strike Gundam”正是*矛*（Strike，攻击的意思），阿斯朗的“Aegis Gundam”恰恰就是*盾*（Aegis是女战神雅典娜的盾）。然而，以新人类身分攻击地球的是阿斯朗的*“盾”*，保护伙伴免受战争灾祸的却是奇拉的*“矛”*……矛和盾的故事本身也充满了矛盾，究竟未来会是什么样的呢，就让我们好好期待吧！

www.plumbook.cn

辽宁・任明△

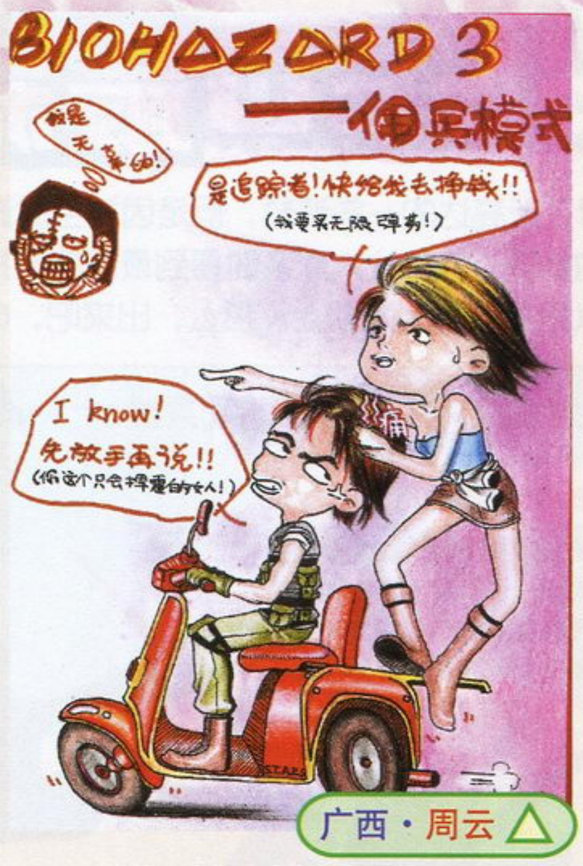
画廊开办至今，紫枫佩服过很多画手。当那天我看到你这张八神时，我心里想：“又一名实力派画手出现了！”很喜欢你那狂放的画风。继续加油吧！



广西・韦彬△

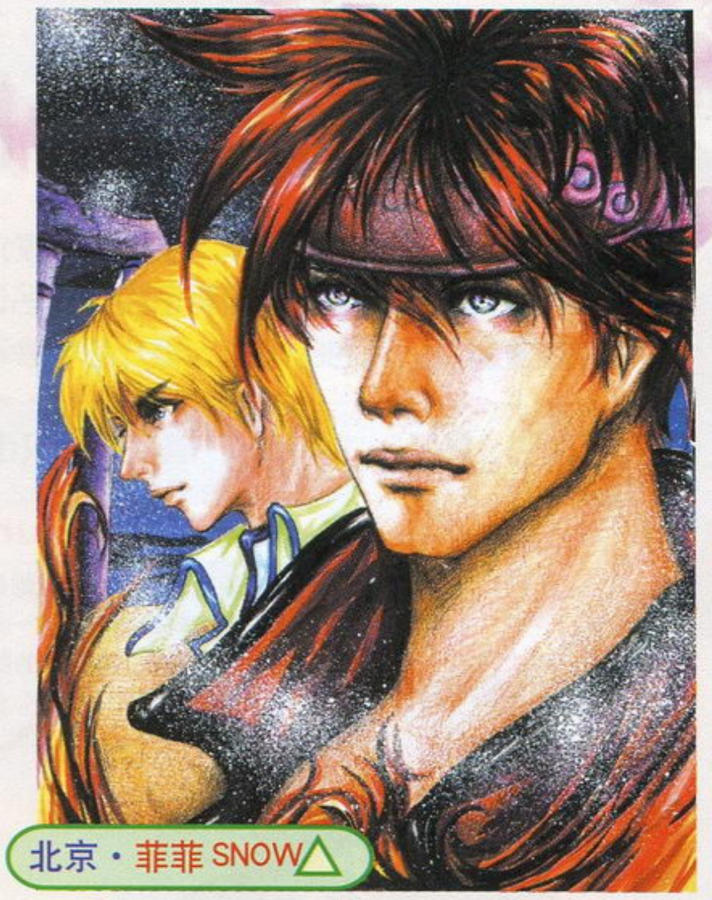
画得有点像我最爱的凡妮莎⌒_⌒。

画中的JILL脸蛋漂亮，身材苗条……真是让我浮想翩翩。她是在休息吗？



广西・周云△

觉得卡洛斯和吉尔挺般配的，不过要像上图那样过生活的话……那可就苦了卡洛斯了。



北京・菲菲SNOW△

好久不见了，菲菲SNOW画技进步不小嘛。你画的男生就是有一股另类的酷味！你问用什么电脑软件来画CG漫画，一般说来会用Photoshop或者Painter等软件画。各种绘画技法都有各自的优点。话又说回来，手工画的优势是电脑CG所体现不出来的。因此，请对自己那精湛的手绘技法充满信心吧。紫枫现在也在努力学习电脑绘画中，但还是比较喜欢以前所学的手绘技法。

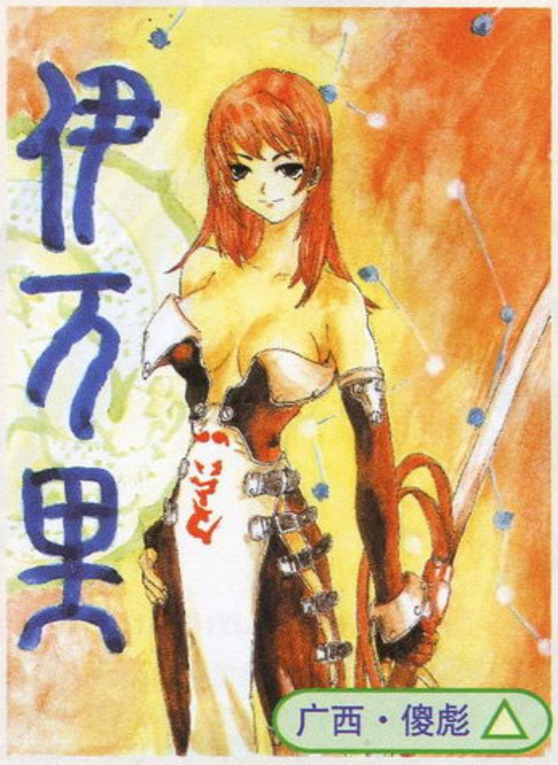
上海・袁怡华△

很早就想登你这张画了，现在才刊出……抱歉抱歉抱歉⌒_⌒。在《格斗之王》中，紫枫最怕的就是这对战友。

广东・陆小珊▽

快乐的《永恒传说》是也！

紫枫很喜欢这种清爽的游戏。期待GBA上的《幻想传说》！



广西・傻彪△

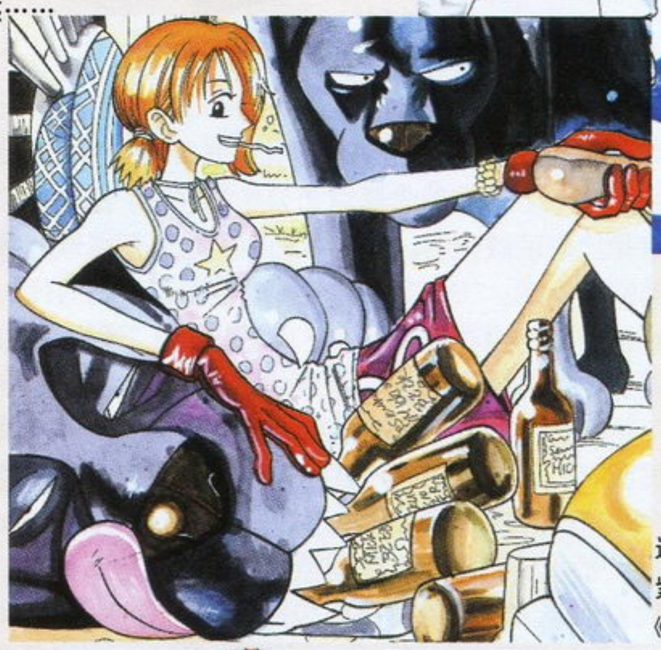
笔名巨酷的你，高考考得如何？希望你考上一所重点大学。另外，你画中的“伊万里”到底是何意呢？疑惑……

辽宁・王琳△

在《太空频道5》里面这两位可算是又一对绝配了。3代什么时候出呢？

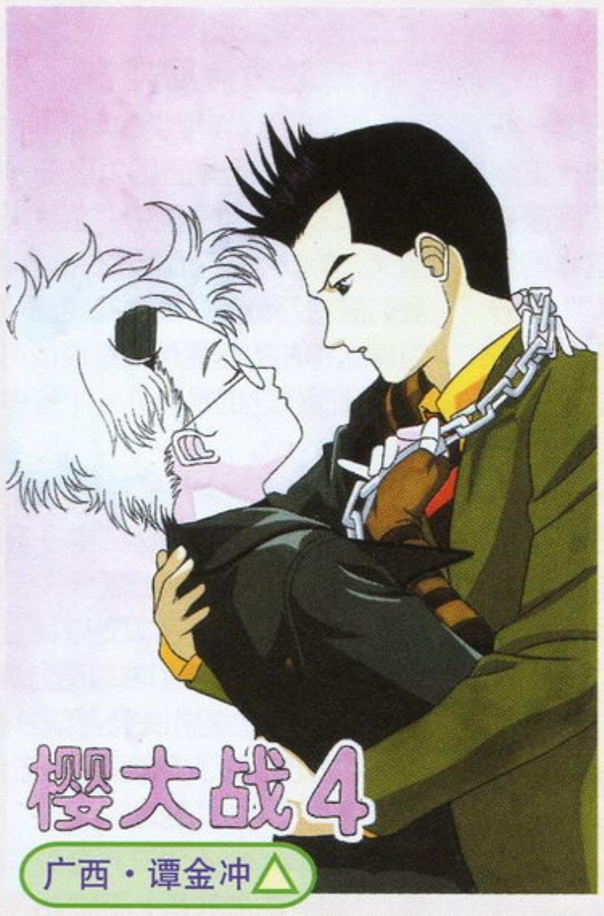
辽宁・黄成玉◁

清新的画风最适合做动画片了。这是……《One Piece》里的人物吗？紫枫只看实力派画风之动画片。如《花木兰》，又如《千与千寻》。



湖南・吴淑乙△

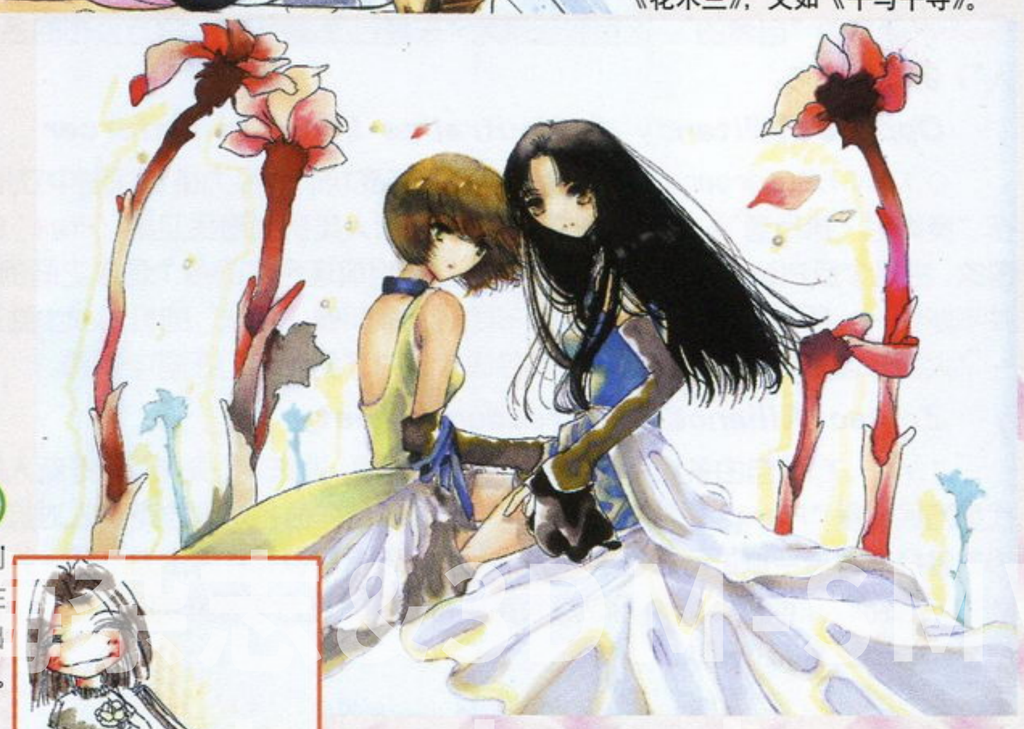
她的服装……好奇怪！漫天的血色与白羽营造出的气氛给人一种美的感受。



广西・谭金冲△

同时寄来的三张“樱”都画得很漂亮，上色干净、整洁，对空间的构图也利用得当。

其中一张画的是短裤版大神抱着泳装的古妮西露……不将其刊出实在是顺应民心哪！嫉妒大神……



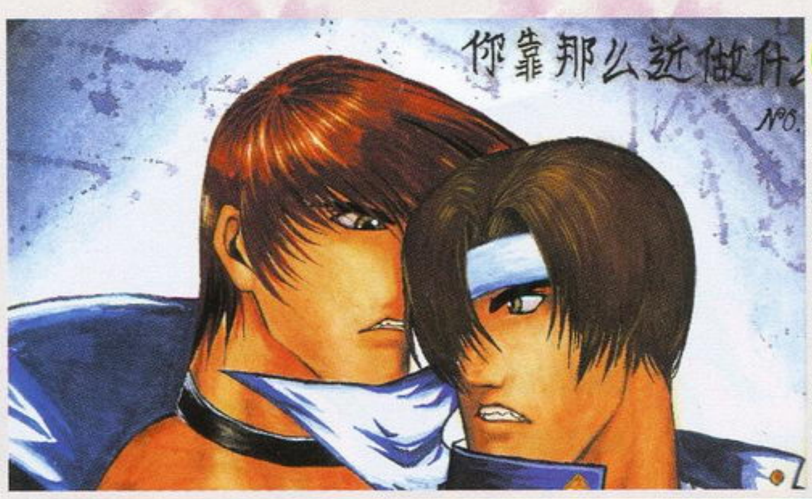
上海・YOO WIN▷

很想问你：你的笔名“YOO WIN”到底是什么意思？还有……你的自画像实在是太 可爱了！以至于我坚持要将其刊登出来让大家一起欣赏！真的好可爱哟⌒_⌒。

星云画廊

深圳・周进一 △

酷！以前说铅笔稿不好扫是因为画上的铅粉是会反光的，还好我那扫描仪这次不知为何将铅笔画稿完整地扫描下来了。你的这张来稿绝佳地体现了你的素描功底，我很想看一下你的水粉画。有兴趣的话，可以试着投张水粉画过来。



北京・李冷轩 ◁

原画过大，所以没能将原稿全扫描下来。画中的原句为：“你靠那么近做什么？”

八神和草稚的争斗何时才能了结呢？

紫枫不管是打《格斗之王2001》还是打《CVS2》都最喜欢选他们两个。

抱歉抱歉抱歉！

上期广西周云读者（是MM哟）投来的“紫枫画稿”由于我一时疏忽将作者地址以及姓名全写错了。在此向周云玩友道声歉。紫枫向你保证：下次再遇到这类情况，我非送自己的PS2给你以请罪不可。好吧，原谅我这回吧……（本期画廊左页也有周云的画稿）

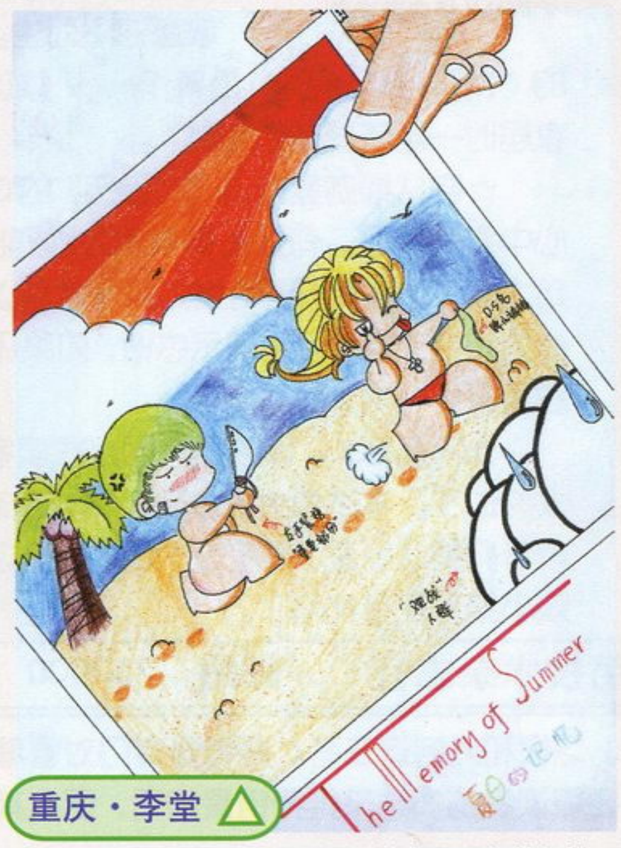
好长时间没画漫画了，前几日到书城购买蘸水笔，在询问价钱时看到旁边有女生也在挑选合适的漫画笔……当时真是感触颇深，我平时休息时不是玩游戏就是看科幻电影，现在竟然好久没有画画了……“努力！奋斗！”希望这句《喜剧之王》经典名言能让我重拾信心。

上海・吕晓妍 ▽

陈淑芬？说起来，紫枫最羡慕的，便是平凡这小子能娶到陈淑芬做妻子了……话又说回来，也只有平凡这样有才气的人，才配得上陈淑芬。他们真是漫画界绝配啊！

不过，你所说的他们两个是用电脑作画，似乎是错误的？因为据我所知他们是用传统的中国画人物工笔技法作画的。紫枫当年就学过一段时间。所以……你能用手绘达到这样的水平，已经是很不错了！加油！

PS：高考考得不错吧？快快请客！



重庆・李堂 △

LIKY与D・S还没去三亚呢。你却已经将他们的“丑恶形态”全画出来了⌒_⌒。画中的D・S……屁股真圆呀！那红红的小脸蛋真是可爱！

我已经将你这张画稿偷偷给LIKY看了，到时候历史就要“重演”喽！

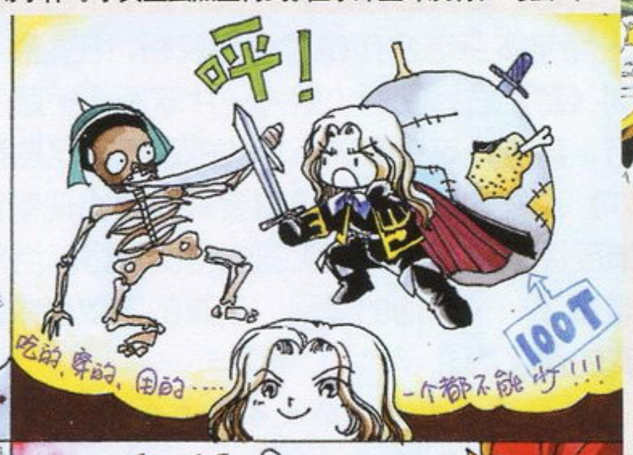
武汉・陈珊珊 ▽

祖斯特和阿鲁卡多究竟谁酷谁帅？我也不知道。

你的联系地址中有一个“硏”字，经确认后才知道那是武汉的“专用字体”。字典里虽然查得到。但字库里却没有，“弓虽”！

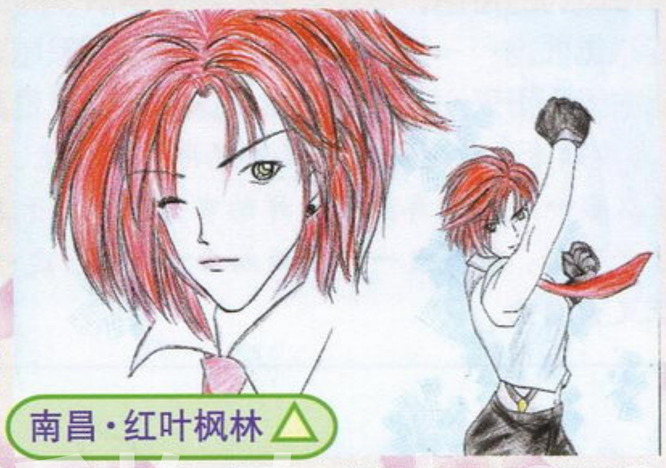
重庆・方扬 △

EVA……原画很漂亮，但我以前说过了，紫枫对这动画片很反感……Sorry。



上海・傅磊 △

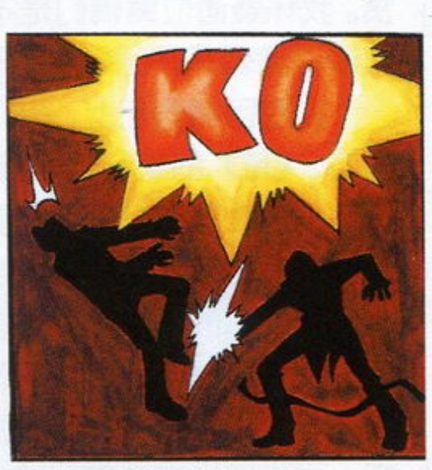
我曾经问D・S《樱大战》是不是就是《心跳回忆》加《机战》，回答我的是一顿狂扁。



南昌・红叶枫林 △

最爱凡妮莎！太漂亮了，期待《格斗之王2002》中她的新形象。我已经开始幻想了……

南昌市八一广场旁边的工人文化宫，紫枫在那练过《格斗之王》。不过……紫枫死活也打不赢南昌的高手们。



哈尔滨・张伟 △

两个最酷的男人……

两个傻子……

读编往来

☆ACE 飞行员已经离开大家一个多月了，没想到至今仍有很多读者记着他。尽管大家是写给 ACE 飞行员的，但每次纱迦在看这些信件时依然被感动得一塌糊涂。纱迦已经把读者朋友们对 ACE 飞行员的真情祝福传达给了此时身在国外的他。呵呵，能在异国他乡收到来自祖国读者的真情祝福，实在是人生最大的幸福啊！

☆上期特别企划《GBA联线游戏——联出来的精彩》中的一幅四小编齐玩 GBA 图引起无数读者的兴趣，最近几天已经收到很多有关的来信了，不过目前还没有一位读者猜对。其实要猜出正确答案的难度还是相当大的，纱迦在此友情提示一下：虽然在编辑部里只有纱迦、LIKY、阿修罗、D·S、紫枫、邪魔天使（刚买的）六人有 GBA，但图中有一位仁兄并没有自己的 GBA，他是在“霸王玩”某位小编的 GBA，所以大家千万不要被迷惑住了。如果真有读者能够猜对的话，我们会送给他一份意想不到的礼物。

☆游戏谜语征集活动虽然已经结束，但至今余波犹在。上面那个“霸王玩”的创意是银川姚望读者的，本来谜面是“玩游戏不给钱——打一格斗游戏主人公名”，纱迦不敢将此成果占为己有。此外武汉的张荆读者提供谜语一条：“SOUL 挑战阿修罗——打一 KONAMI 经典游戏名”，大家不妨猜猜。

SOUL 挑战阿修罗——打一 KONAMI 经典游戏名

☆8月B的特别企划《魂斗罗》出乎意料地受到绝大部分读者的肯定，实在令小编汗颜。本来以为游戏太老，恐怕大家已经不感兴趣了，没想到“《魂斗罗》系列”虽然经过了15年的风风雨雨在中国依然有着极高的人气。大家纷纷来信说看到这篇特别企划就好像回到了那个难忘的年代，一些没有经历过8位机时代的读者来信表示看过这篇文章后对《魂斗罗》的敬意油然而生。本期的推荐游戏就是即将于PS2登场的“《魂斗罗》系列”最新作——《真魂斗罗》，游戏和它的名字一样酷，大家届时一定不要放过它哟！

☆自从纱迦登出自己“受伤”的GBA后盖之后，收到无数玩家的慰问，心中慰藉不已。有这么多读者为纱迦出主意，纱迦的 GBA 再不好就太对不起大家了，其实只要用强力胶水就可以搞定了。至今仍有不少热情的读者来信为纱迦支招，在此表示感谢，如果还有读者继续写信过来，纱迦只有再把后盖弄坏一次，以谢天下。

☆本期SOUL 收到了广西赵辉读者寄来的两张 JACKSON 专辑，实在是太感动了。不过为大家做出一本好杂志是我们每位小编的义务，更是责任，读者们如此厚爱，实在是令众小编受之有愧。所以以后请大家不必再费心给众小编送什么礼物了。

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ptfg@21cn.com

北京郑文：买了几年的杂志，能让我购买一本杂志的动力无外乎好奇、习惯和内容这三者。好奇是专门对看着顺眼的新杂志而说的，这里便不再赘述。习惯，其实说成惯性更能表达我的意思吧。但一本杂志如果单纯想要靠读者的惯性来维持销量的话，那么其死也不远矣。内容，才是我挑选一本杂志时最着重考虑的对象。

作为一个几年来每天都上网不少于两小时的网民，对贵刊在网上的风评还是知道一些的，想必贵刊的各位编辑也大致知道网友们对于贵杂志的赞赏。我怀疑诸位编辑们是不是在这样的表扬中陶陶然，甚至有些骄傲了。如果诸位编辑现在还能清楚地记得刚刚走进编辑部大门时各位心中的壮志，如果诸位编辑还在和刚刚创刊时一样夜以继日地拼命工作，那么，请接受我对各位的万分尊敬，否则，请原谅我对各位的不屑一顾。

在栏目的分配上，《游戏机实用技术》不如以前了。攻略所占的比例越来越小，相应的前瞻性质的比例越来越大，这就势必分散了杂志的焦点所在，原本，《游》的攻略就是最吸引读者的部分。而近几期，确实很漂亮的前瞻性内容越来越多，漂亮是越来越漂亮了，但阅读贵刊的速度，也快了很多。是不是那么多的游戏，都要用个一页两页来介绍呢？相信不只是我一个人对贵刊做连载式攻略有意见。如果像《机战 IMPACT》那样，分三期做，每期的内容也都足够一般玩家玩半个月的，这样也罢。但是不是贵刊刊登的攻略，每次都有足够玩家玩上半个月的量呢？“《樱大战》系列”没有做到，本期的《机战 R》则更是登峰造极。这次的《机战 R》，我也和其他几个人与某本杂志合作做了一份攻略，在 8 月 9 日晚上，我们便将一份长达数万字的全剧情攻略交给了杂志方。起初我还是有些担心速度的，但前几天拿到《游》后，我们小组内一片欢呼……赶不上玩家游戏的时间，这也好说，大不了玩家自己先打一遍，打完了再来看看攻略，看有没有什么遗漏的地方，甚至是等一等先玩其他的游戏，这些都还勉强说得过去，但攻略中的错误呢？小错误谁都会犯，这个没什么好大肆批驳的。但诸如《机战 IMPACT》攻略中熟练度和隐藏要素都会出现错误，就有点不可思议了。

事实上，贵刊还是应该保持贵刊的特色，专攻攻略和购买常识、简单硬件维护这些浅层次的内容比较好。当然，这也许只是我个人微不足道的看法而已。赠品上，从我个人的感觉而言……贵刊赠送的海报真的越来越难看了……其他的赠品，我真的不敢奢求。

最后，衷心祈愿这封信能给贵刊带来一些帮助。对于这封信，我是真的用了心。

你不愧是我们杂志的忠实读者，特别是前两段话说得非常中肯。前段时间我们杂志的攻略确实存在一定的问题，这是不能否认的事实，不过在此保证以后一定不会再发生这样的事情了。至于上一期《机战R》的攻略不能怪小编们，因为这个游戏是在交厂印刷前的几个小时前才拿到的，能做出一页已经相当不错了，这一期我们就有9页详细攻略，新小编星夜也是国内数一数二的《机战》高手，希望能让大家满意。

诺梅杂志&3DM-SM
www.plumbox.cn

PANTHERLORD ®

超科技，领风骚，追潮流，唯酷豹、、

■ 酷豹上海经销部:
上海市普陀区西康路１５０５号１楼２５档
电话:０２１-６２７７９９０９
联系人:刘先生

■ 华东地区经销商:
南京市纽沃德新世界电子有限公司
地址:南京市中央门建宁路２７号
联系人:颜先生
电话:０２５-５５０４６７２

■ 广州经销商:
广州市西堤二马路南太批发市场Ａ００２
电话:０２０-８１２９１２０９
联系人:李小姐

■ 总代理:酷豹电玩精品公司
电话:０２０-８７５３８１６３
联系人:钟小姐

全球第一家中文GB-A金手指
可兼容三国语言（中、日、英）
已内建110 种游戏密码
让你在游戏过程中永远处于不败之地

酷豹可调灯　冷光管　双喇叭太阳灯 —合—

MAGIC EDITOR II CARD

酷豹电玩精品系列

This product is not licensed , designed , sponsored ,endorsed, or manfactured by Nintendo of America Inc.

宏龙 GAME

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanghai

年中无休・营业时间: AM10:00～PM:21:00　专　业　游　戏　贩　售　店

总店Tel:021-63872721

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!
M2 PS2版 X箱版
芯片＋人工
650元

¥520
WS超酷新版机
FF2 WS套装
预约受付中

2002夏

洋&禅 新登场

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2650RMB

决赞大热卖中!!

GBA（各种产地、颜色俱全）	阿	¥ 5XX
松下Q（GAME CUBE兼容机）	龙	¥ 2800
BEATMANIA Ⅱ DX键盘机		¥ 650
罗技GT方向盘	的	¥ 900
	店	

DC全新正版片超大量供应
50～150（每片）就能收罗所有经典游戏
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务

¥980
GBA荧光版·改闪亮登场!
现场加装GBA屏幕发光板,
亮度超高,被窝精品!（夜间可做照明用）

¥1850 ■ PLAYSTATION2

¥650 ■ PsOne

¥1650 ■ GAMECUBE

¥2200 ■ X-BOX

话梅杂志&3DM S MV
www.plumbook.cn

地址: 上海市黄浦区浙江南路151号 店长: 鲍晓龙 邮编: 200002

PS2迷你纸模型将与读者见面！

攀登没有顶点，
下期赠品给你惊喜！

注神杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.8 元