

游戏机实用技术

16 2002年8月B
TV GAME半月刊

斑鸠 (DC)

口袋妖怪GBA

特鲁尼克大冒险3

机动战士高达战记

真·三国无双2 猛将传

黄金眼REVIEW
洛克人EXE2

特别企划

魂斗罗

新作直击

特稿

苦痛与希望并存:

TV GAME ONLINE

的过去、现在、未来

我的暑假2 海的冒险篇

封神演义2/皮诺比和菲比

游戏王对战怪兽7 决斗都市传说

《无尽沙加》今冬登场

幻想水浒传III 爆机故事攻略

黄金太阳 失落的时代 攻略补遗

寂静岭2 最期之诗 玛丽亚篇解析

皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士 剧情小说

ISSN 1008-0600



16

9 771008 060006

本期赠送 《最终幻想X》原画海报

www.plumbok.cn

华城新机地

专营：原装游戏、游戏原声 CD、游戏人物手办最新、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也最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”就能够以与日本、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，各位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！



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

最新掌机 SWAN CRYSTAL (水晶天鹅) 闪亮登场！

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。

与SC同时推出的两款游戏 SQUARE大作《前线任务》以及SCE最强RPG《妖精战士 诸神之黄昏》我们也为您准备着！



特别推荐：最强TV网络游戏《最终幻想XI》



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。



《幻想水浒传III》限定版特价发售！

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！



特价发售最新原版日本、港台漫画、动画DVD

《足球小将2002》、《天使之心》、《苍天拳》、《JOJO奇妙冒险》……最新原版日本、港台漫画、动画、游戏影像DVD有售！特别推荐《VR战士4》日本大赛DVD《凤凰诞生》！

GBA超级装备四连发！



最简单易用的GBA烧录器 FLASH ADVANCE 2!



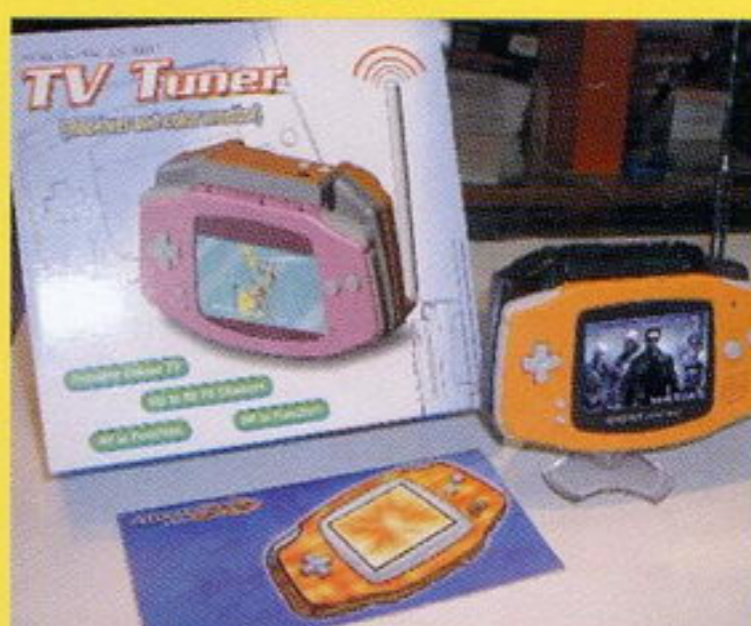
只需烧录卡和连接线，无需外接电源、无需庞大笨重的烧录器、无需拔/插FLASH卡，直接与GBA的通信插槽相连，速度更快、使用更方便！现有64M、128M以及256M三种卡带供您选择！绝对是GBA玩家的一大福音！

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



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，那就真是绝啦！！来吧！挖掘您的GBA的最大潜力！

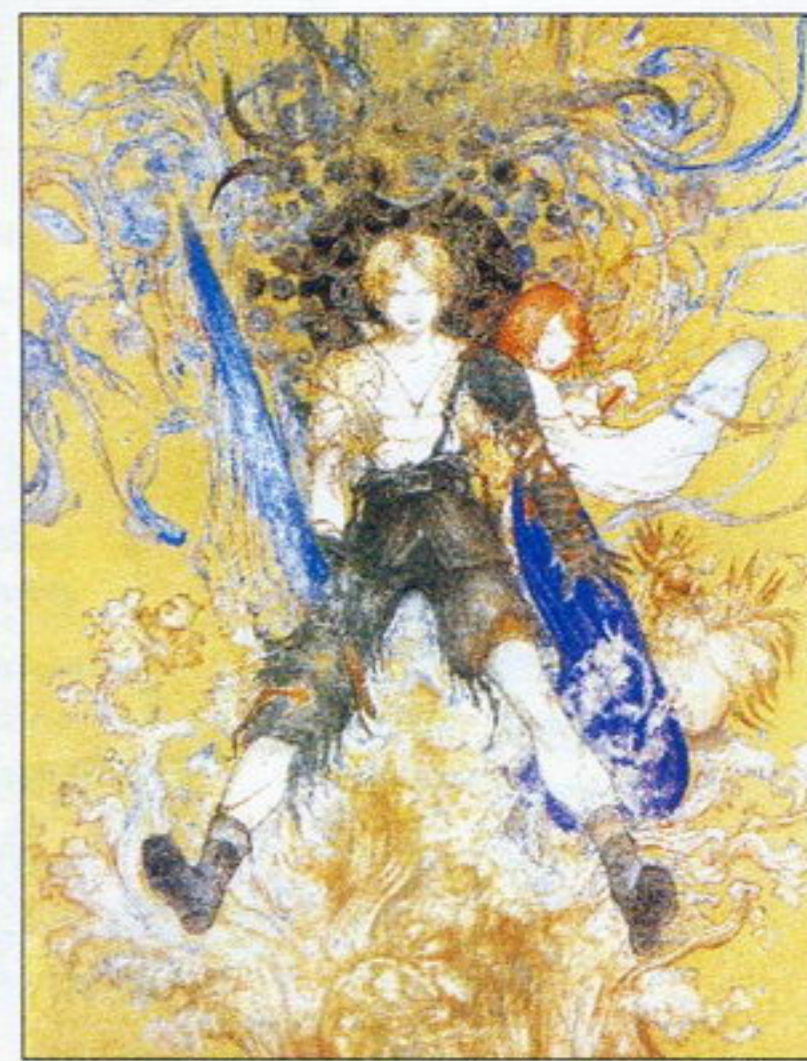
最新力作现已火速上市！

《铊墓》两款限定版火速上市，新机地现已有售！



《波罗波罗伊斯 最初的冒险》豪华限定版 《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》 《阳光马里奥》 《CVS2: EO》 《沙滩排球》 《迪斯尼运动足球》 《疯狂出租车3》 《铊墓》

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！



索引

GAME INDEX

DC	
斑鸠	26
格斗之王 2000	25
格斗之王 99EVOLUTION	63
GBA	
口袋妖怪 GBA	28
南海的冒险旅行	28
遥远的时空中	28
真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书	29
皮诺比和菲比	38
游戏王对战怪兽 7 决斗都市传说	11、41
洛克人 EXE?	13
月轮	63
怪兽之门	12
皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士	57
黄金太阳 失落的时代	64
PS	
漂泊的故事	63
通灵王	40、63
勇者斗恶龙 怪物篇 1+2	54、63
生化危机?	32
PS2	
auto modellista	78
EVER BLUE 2	21
JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风	66
忍者突袭	17
特鲁尼克大冒险 3	18
机动战士高达战记	22
阿耳戈斯战士	24
真·三国无双 2 猛将传	25
无尽沙加	2
寂静岭 2 最期之诗	11、52
两人的烟花	11
镇死敢死队	11
我的暑假 2 海的冒险篇	12、34
幻想水浒传 III	12、46、63
封神演义 2	36、63
铁拳 4	63
枪下游戏 3 恐龙危机	63
超级冲锋车 3 NEO AGE	63

2 焦点	
2 无尽沙加	
6 游戏情报站 SOUL	
10 至爱排行榜 多边形	
11 黄金眼 GOUKI	
14 特别企划	
14 魂斗罗	
17 前线狙击	
17 忍者突袭	
18 特鲁尼克大冒险 3	
21 EVER BLUE 2	
22 机动战士高达战记	
24 阿耳戈斯战士	
25 真·三国无双 2 猛将传	
25 格斗之王 2000	
26 斑鸠	
28 口袋妖怪 GBA	
28 南海的冒险旅行	
28 遥远的时空中	
29 真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书	
30 特稿	
30 苦痛与希望并存: TV GAME ONLINE 的过去、现在、未来	
32 《生化危机》迷你特辑 PART.11	
34 特快专递	

34 我的暑假 2 海的冒险篇	
36 封神演义 2	
38 皮诺比和菲比	
40 通灵王	
41 游戏王对战怪兽 7 决斗都市传说	
42 游戏立方 多边形	
46 攻略透解	
46 幻想水浒传 III	
52 寂静岭 2 最期之诗	
54 《DQM1+2》流程攻略	
57 《皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士》剧情小说	
63 研究中心 纱迦	
63 火热秘技	
64 《黄金太阳 失落的时代》攻略补遗	
66 游戏动漫园 D·S & 紫枫	
68 星之心画廊 紫枫	
70 读编往来 纱迦	
75 自由谈 GOUKI	
78 本期推荐	
78 auto modellista	
80 大喇叭	
81 互动信箱	
82 广告基地	
封面 《最终幻想 X》插画	
封底 沙滩排球	

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无故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
许满俊

主管: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:010-66085246
广告许可证:甘工商广字:6200004000011
出版日期:2002年8月16日
定价:人民币8.80元

SQUARE 超大作RPG!

游戏机实用技术
焦点
Our Focus

无尽沙加

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED Saga™

アンリミテッド:サガ
© SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.

PS2	SQUARE	RPG	1人
DVD-ROM	预定 2002 年 12 月发售		未定

“《沙加》系列”最新作将于PS2登场!!

“《沙加》系列”是当年 SQUARE 旗下与“《最终幻想》系列”、“《圣剑传说》系列”并列的三大 RPG 名作系列之一，但无论从系列的总销量还是游戏的影响力来说，除《最终幻想》之外，SQUARE 最重要的镇社之宝就是《沙加》了。

到 1999 年为止，“《沙加》系列”一共推出了 8 作。一直以来，《沙加》都是独具个性的 RPG，以超高的自由度、独特的育成系统、史诗般的剧情而闻名遐迩。虽然才推出 8 作，但游戏的累计销量却已经超过了 800 万套，无愧为 SQUARE 公司地位上仅次于《最终幻想》的瑰宝级软件，但自《沙加 开拓者 2》之后，就一直没有系列最新作公布，直到《无尽沙加》的公布，距前作发售已经 3 年零 3 个月有余……



LAURA
劳拉

是玩家可以选择的其中一位角色，她原是一名海盗，这点从她凛厉的目光就可以得知，由于她失去了丈夫，所以她将到瓦夫托姆参加列吉娜·雷欧奴节。也许是海盗生涯的影响，劳拉个性狂野、奔放，但她也不失有浪漫的一面。

“《沙加》系列”的一大特征就是可以用多个主角的视点去自由展开宏大的故事。与当年的《浪漫沙加》与《沙加 开拓者》一样，《无尽沙加》设置了数个可供玩家选择的角色，在玩家选择其中一个角色作为主人公进行游戏的时候，其他角色也同样会在游戏的世界中行动，主人公的冒险途中可以遇见其他角色，甚至还可以让其他角色成为主人公的同伴。但最终故事的发展会随着玩家的行动而产生变化。



亨利
HENRI

即站在劳拉身边的少年，背景未明，表面上看起来有些柔弱的样子，同时还带一点高贵的气质。他不是玩家可以选择的主人公，而是作为一位配角登场的。

本作充满个性的主角的

主角公开!

何谓“《沙加》系列”?

本刊曾于总第 51、52 期合并号刊登过《摘星——“《沙加》系列”回顾》一文，文章权威而又不失感性，详细剖析了前 8 作《沙加》，在此再简单介绍一下前 8 作《沙加》的情况。

GB 版

- 1989 年 12 月 15 日 《魔界塔士 沙加》
- 1990 年 12 月 4 日 《沙加 2 秘宝传说》
- 1991 年 12 月 13 日 《沙加 3 完全篇 时空之霸者》

SFC 版

- 1992 年 1 月 28 日 《浪漫沙加》
- 1993 年 12 月 10 日 《浪漫沙加 2》
- 1995 年 11 月 11 日 《浪漫沙加 3》

PS 版

- 1997 年 7 月 11 日 《沙加 开拓者》
- 1999 年 4 月 1 日 《沙加 开拓者 2》



“她是劳拉小姐。正是有她的守护，我才能来到这里。”

“喂，后面的那一位是什么人？”

故事

传说这个世界有七大奇迹。
当七大奇迹的力量被解放的时候，
神将再次出现，
人们也将再次迎来“黄金时代”。
坚信传说的冒险者们
为了解开这些谜而展开探索……

蕴意深刻的插画



插画中的男性名为伊斯坎达尔，又名“UNLIMITED”（无尽），也就是说这个男性的名字就是本作的标题名。据说他具有超越神的力量，同时他正是列吉娜·雷欧奴节所供奉的英雄之一。伊斯坎达尔与本作的故事具有很深的关系，那么他到底是什么样的人？

本作主题为花，这幅插画中也描绘了婀娜多姿的美丽花朵，这些花的名字叫做“极乐鸟花”，在《无尽沙加》登场的所有主角都拥有各种颜色的代表花，不过插画中的花是代表世界的极乐鸟花，本作标题图中所描绘的也是这种花。



主人公们命运交错之地——瓦夫托姆

瓦夫托姆是一个绝美的地方，如图所示，这里有两轮月亮，一轮为红，一轮为蓝，山中还有3簇神奇的火焰。主人公们所要参加的“列吉娜·雷欧奴节”就是在这里举行的，命运之轮在这个如神界一般美丽的地方展开。

列吉娜·雷欧奴节

最初是由一个叫做为列吉娜·雷欧奴的女性为了悼念自己逝去的丈夫而举行的活动，本来只有同一家族的人参加，但经过了几百年之后，列吉娜·雷欧奴节成了一个多达几万人参加的盛大节日了。

仍然有小林智美的唯美插画

本作的音乐



本作的音乐制作人是滨涡正志，此君曾经参加过《沙加开拓者2》及《最终幻想X》等作品的音乐制作。

在本作所应用到的音响技术方面，制作组又与世界知名的杜比音乐公司（DOLBY SOUND）合作，开发出了

“DOLBY PROLOGIC II”音响系统，游戏中将实现《无尽沙加》全5.1声道的超壮大、迫力的音乐！



河津秋敏（左）

曾负责过“《沙加》系列”、WS的《工作陆行鸟》、《WILECARD》及动画《最终幻想：无限》（FF:U）的制作，本作中担任总制作人，并是本作剧本的编写者。

直良有裕（右）

曾担当“《FF》系列”中《VII》、《VIII》、《X》的美术导演。最有名的是《X》里面那副站在海水中的泰达的图。之后，就开始着手《无尽沙加》的制作，他主要负责角色设计与世界观方面的工作。

关于《无尽沙加》的画风

河津秋敏：“《最终幻想》是着重于追求更有真实感觉的图像，而《沙加》则着重于追求那种如绘画一般感觉的图像，因此无论是在移动画面、还是战斗画面，我们都力图让游戏带有这种绘画的氛围。”

直良有裕：就是一种插画风格！不论是用2D来表现还是用3D来表现，我想如果能通篇让游戏的画面即保持插画风格，又能动起来的话，就一定很有趣。所以就提出了这么“无理”的要求，开发人员都觉得自己快死了。（笑）

独特的战斗画面效果



直良有裕：“让实时演算的战斗画面也能够保持原来插画那样的感觉，同时还要可以加上残影等各种画面特效，这样效果实现起来真的是很难、很累啊，我在想如果不能不这样做多好。”（笑）



REEL

本作的全新系统之一，在战斗开始后，玩家就要对着转动的转盘按下键，之后再按照转出来的结果进行战斗。转盘上有各种颜色的图案，不同的图案就决定了角色可以使用不同的技巧及攻击的威力。关于这个转盘的进一步情报，还请留意我们今后的报道。

既不是点运算技术，
也不是3D贴图技术。

这里是独一无二的
“绘画的世界”！！



如动画般流畅的战斗效果！



HP 与 LP

从所公布的战斗画面可以大致看到本作的战斗系统设置。如上图中的HP与LP，HP无疑就是HIT POINT，即角色的体力，这基本上是所有的RPG都有的设定；而LP则是“《沙加》系列”独有的设定，LP指的是LIFE POINT，即生命数，说起来也有些像原来的动作游戏中的生命数的设定，在《沙加》中，角色的HP变为0就会消耗LP。有这样的设定也说明《沙加》的战斗中总是充满危险，角色随时都有可能被敌人攻击成HP为0的状态而消耗LP。图中劳拉的LP竟然有52点之多……

绘画般战斗效果的实现

本作的战斗画面应用了最尖端的CG技术打造而成，画风既不是点运算技术，也不是3D贴图技术，这是《无尽沙加》才有的个性画风，将它描述为“绘画的世界”还是蛮贴切的。

而通过与世界著名的ADOBE SYSTEM软件公司进行技术合作，《无尽沙加》人员成功地让这种感觉的“绘画世界”动起来，流畅地将这种前所未有的新感觉画面表现给玩家。

地图画面 (FIELD)

如图，本作的移动画面就是这么简单，以非常简单的点方式进行移动，也就是主角们无须在城镇中步行探索，只需选择表示城镇场所中的点就可以进入城镇中的特定场所。这也是本作中为了尽量削弱其他部分，从而更强调RPG本质所做出的大胆的尝试。



河津本人对这样的设定有如下的见解：“最近的游戏，不管是重要的场所还是不重要的场所，都要用一样多的精力，从这个意义上来说，劳力被浪费了。因此省略了移动部分，而转为以点方式进行移动，一方面我们也节省了成本啊。（笑）所节省下来的成本和劳力，我们都用在了为游戏增加那种如绘画一般感觉的图像上。”

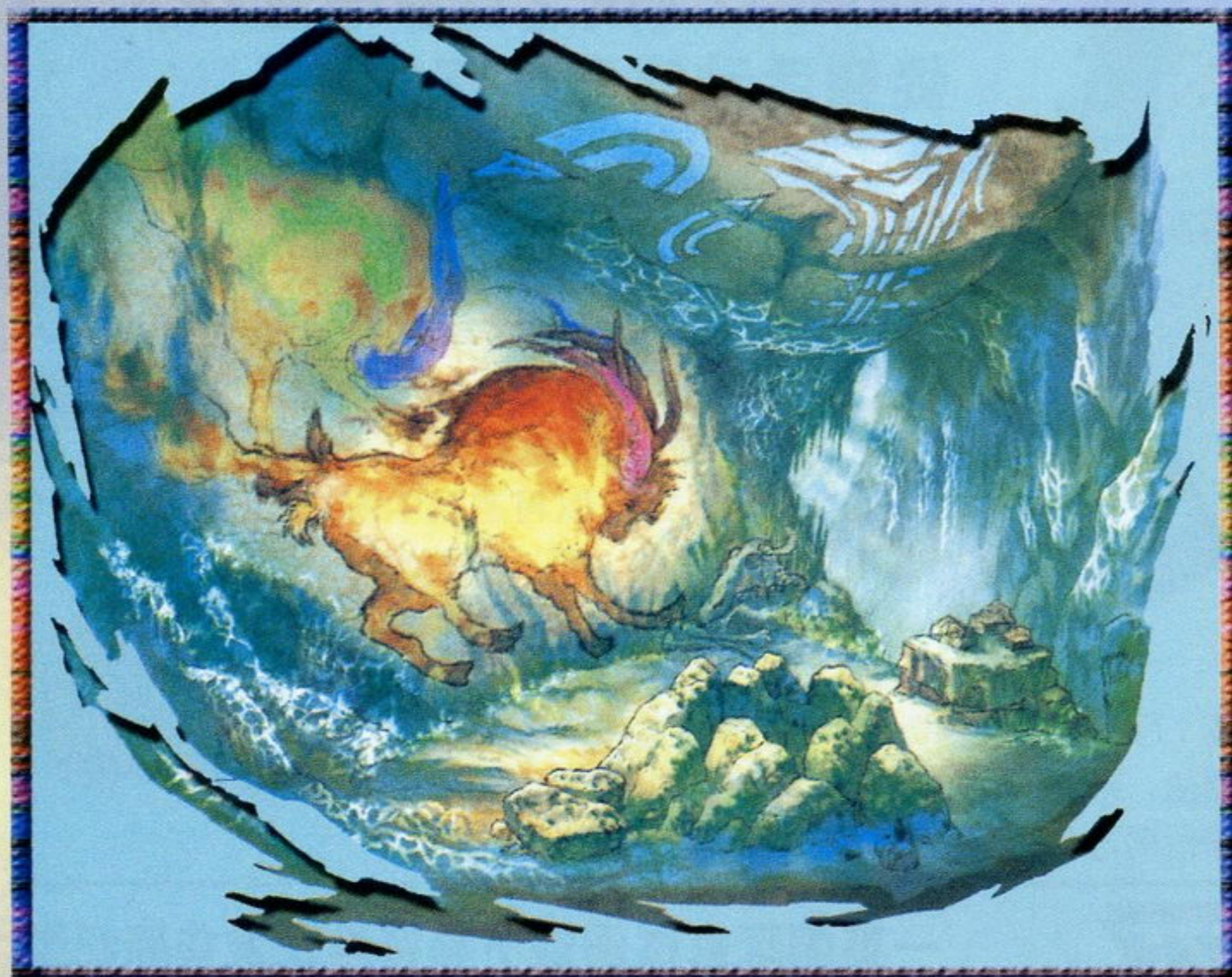


▲本作的城镇画面！图中可以看到“小屋”、“通路”等表示地点的图标。似乎每个地点都有一幅插画，如现在主角所在的“长方形部屋1”在左上角就有一幅精致的插画。另外左下角还显示有“技能”、“道具”及“装备”3个选项，为什么城镇画面会显示出这些选项呢？

为了更好体现RPG的本质，本作的移动画面将更为洗练

场景插画

要注意的是，这些插画是会直接应用在游戏中的。也就是角色在地图场景移动时，画面左上角显示的就是这些场景插画。



壁画 MURAL PAINTING

↑以绚丽的色彩描绘着幻兽的壁画，幻兽外形有些像牛，身体有如火焰一般，动作张弛有力，与猛兽无异。壁画所在的地方似乎是在一个幽秘的洞窟内。



溪谷 CANYON

←一派残败、毫无人气的景象。溪谷下是令人战悚的、一望无底的深渊，但这里的木制建筑说明这里曾经是人们栖息的地方，这也更显出这里的神秘感。



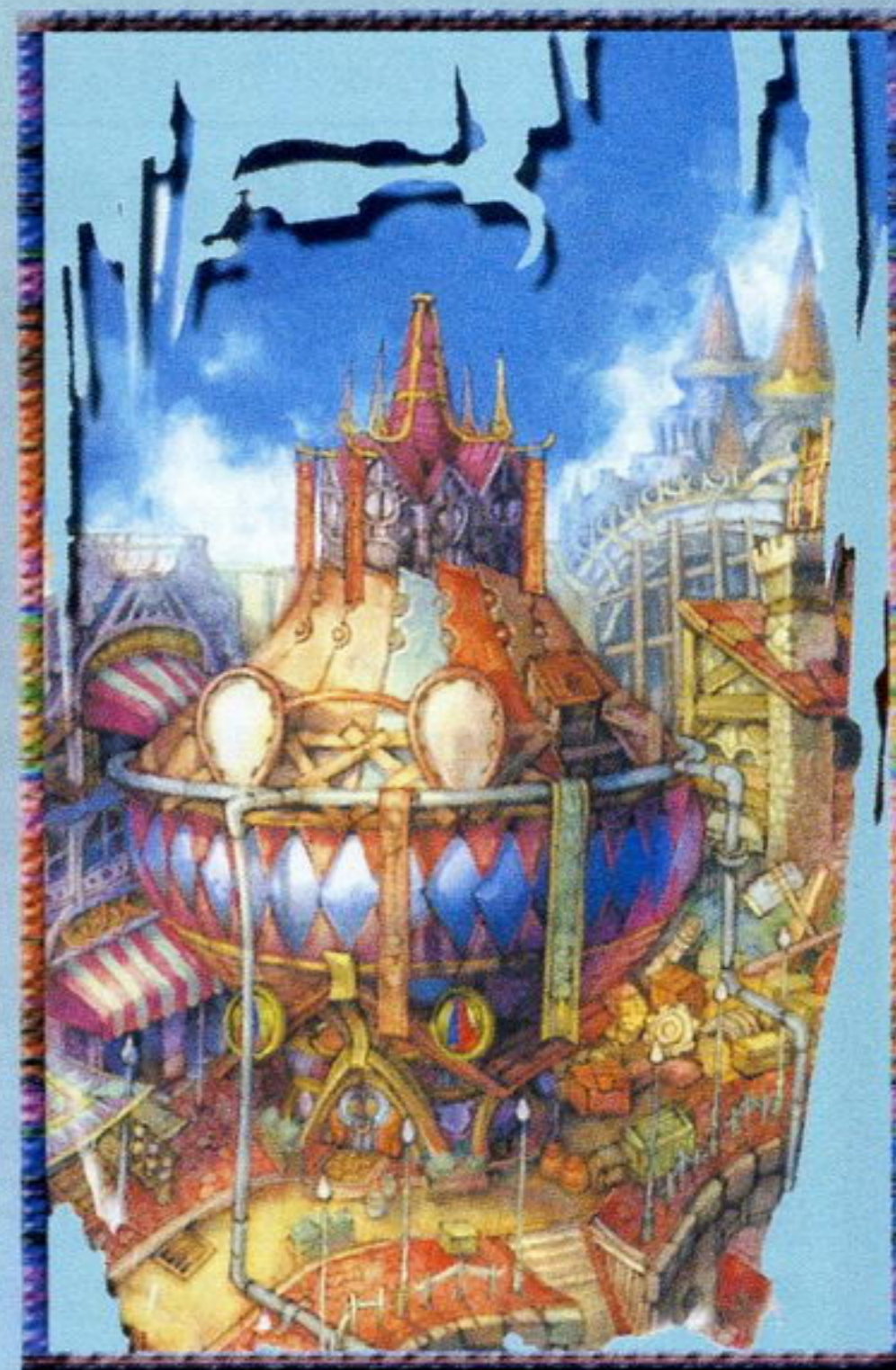
风车 WINDMILL

↑修建于城外的风车，这里充满了宁静的气息，周围就是冒险者们的故乡。如果能在这样美丽的世界里冒险，真会让人心情舒畅。



财宝 TREASURE

↑传说很久很久以前曾有一艘满载财宝的船抛锚于此，船上似乎隐藏着与七大奇迹有关的秘密，这里自然也是冒险者的必游之地。



街道 THE STREET

↑这是一个充满奇异色彩的街道，最引人注目的自然就是中央的圆壶形建筑。周围还设有许多露天售货亭。

事件

第16届 WORLD HOBBY FAIR 召开，各游戏厂商竞相亮相

第16届 WORLD HOBBY FAIR 于7月13日~14日举行。展会主要展出各种游戏及 HOBBY (各式玩具的总称)，每年举行两次，分夏、冬两次进行。展会上主要展出而向低龄人的相关商品，但本届展会 SCEI、任天堂、SEGA 等大牌游戏商都竞相在会场占据一角，展示自己的最新游戏产品的试玩机。

SEGA 主要展出了“《索尼克》系列”游戏及《超级猴球2》，《索尼克》游戏包括 GBA 版的《索尼克 ADVANCE 2》及《索尼克百万合集》。其中《索尼克百万合集》中收录了《索尼克刺猬》、《索尼克刺猬3》、《索尼克及纳克尔斯》及《索尼克 3D BLAST》4 部作品。这两部索尼克的新作都是首次公布的。

SCEI 主要是带来了《捉猴2》及《我的暑假2》两款作品，同时也展出了五颜六色的新型 PS2 手柄。

任天堂的展台则相当隆重地展出了《阳光马里奥》，虽然《阳光马里奥》试玩机摆设了很多，但排队等着

玩的人实在是太多了，最多时要等上60分钟才能玩得上。另外任天堂还展示了《超级马里奥3 耀西岛》、《星之卡比 GBA》及《自制机器人 GX》等作品。

除了以上3家展出的作品外，CAPCOM 也进行了“《洛克人》诞生15周年”的宣传活动，还设置了《洛克人和佛尔特》GBA 版的试玩台。另外，KOMAMI 展出了《怪兽之门》，NAMCO 展出了新的《钻子先生》及《风之克罗诺亚》新作，HUDSON 展出了《炸弹人》的新作，BANDAI 则展出了《犬夜叉 风云绘卷》。



特报

XBOX 将在台湾正式发售

台湾微软总裁目前向媒体透露，XBOX 将正式登陆台湾，但并没有说明会是什么样的价位。另有情报指出台湾版 XBOX 的价位将会与台湾版 PS2 保持同一级别，目前 PS2 在台湾的价格为新台币 8888 元，因为关税等原因比 199 美元价位的美版 PS2 主机要贵上 30%。台湾微软总裁还提到目前台湾已有好几家游戏制作商正在开发 XBOX 游戏，并可望明年就发售。而将于今天秋季展开的 XBOX 网络计划也预定在台湾登场，并且已经定下了具体实施日期。除了台湾以外，XBOX 已经预定在新加坡及新西兰正式发售。目前 PS2 已在韩国、台湾、香港、新加坡、泰国及马来西亚等亚洲地区正式发售，相信微软不日将加入所有这些市场进行竞争。



事件

NAMCO 《风之克罗诺亚 G2》促销活动赠送丰富礼品

NAMCO 将于8月6日发售《风之克罗诺亚 G2 梦之冠军·锦标赛》，为此，NAMCO 决定在游戏发售后举行纪念活动，名为“风之克罗诺亚 G2·暑假双机会促销活动”。也就是买了游戏的玩家可以将游戏中所带的明信片寄回给 NAMCO，NAMCO 将从中选出 1 万名玩家赠送大型的克罗诺亚记事本，接下来，NAMCO 还会在这 1 万名玩家中抽取 1000 名玩家赠送精美的 GBA 屏幕盖，另外再抽出 20 名玩家赠送 NGC 主机。活动的举行期为 8 月 6 日到 9 月 6 日。

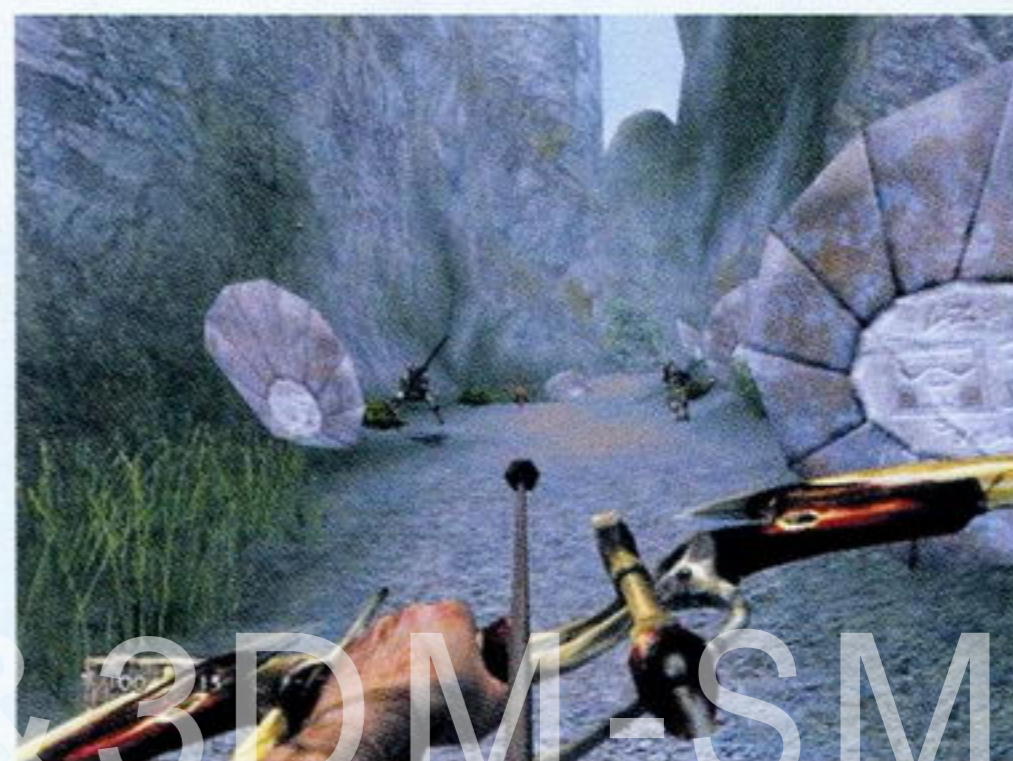


花絮

一英国玩家试图创下等待游戏发售新纪录

从7月18日开始，一位名为 Jason Read 的英国当地人将开始为9月1日发售的游戏《恐龙猎人：进化》驻扎到店头等待。他准备创造一项新的世界纪录，为等待一款游戏的发售而在店头待上整整 50 天。Jason Read 现年 25 岁，他立志要突破原来 20 天的纪录。游戏由 ACCLAIM 开发并发行，听闻 Jason Read 的豪情壮志以后，ACCLAIM 决定为 Jason Read 提供一定的帮助，ACCLAIM 的宣传部工作人员说道：“我们只需提供 ACCLAIM 公司的一些游戏就可以让他感到 50 天的时间很快就会过去的。” Jason Read 本人谈到：“我是一个《恐龙猎人》的狂热爱好者，我实在是很想玩到第四作，同时这也给我创造纪录以最大的理由和动力。”

《恐龙猎人》最早于 N64 上发售，是一款独具风格的第一人称视角射击游戏，前 3 作一直只在任天堂的主机及 PC 平台发售，第四作则是 PS2、XBOX 及 NGC 全机种制霸。



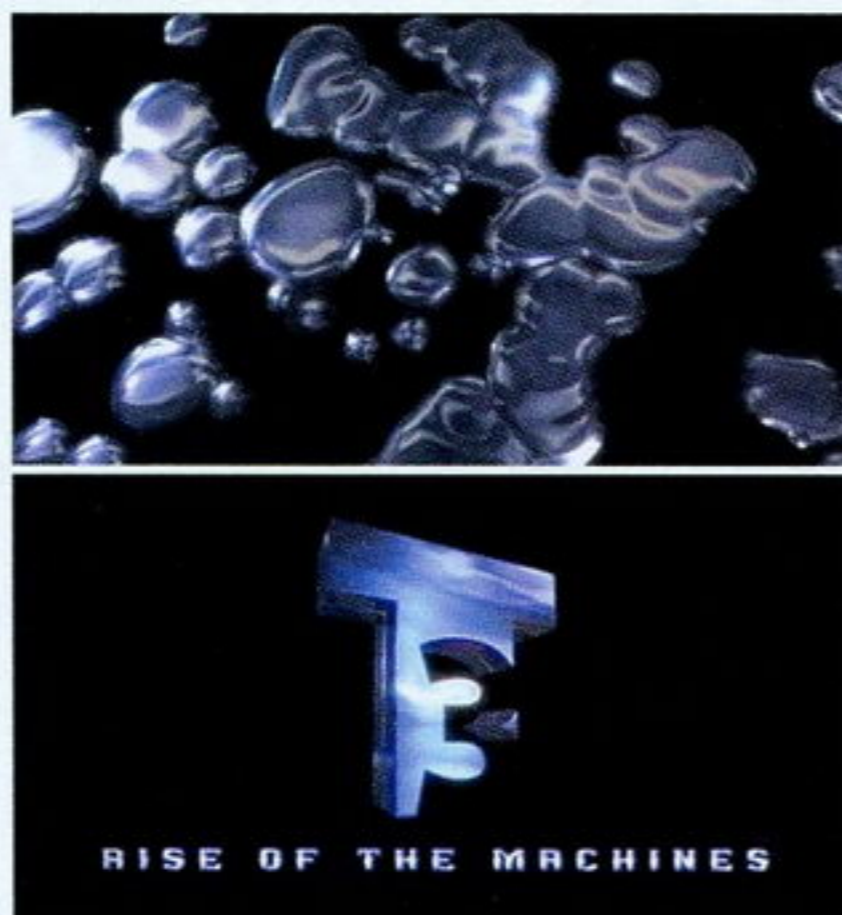
▲《恐龙猎人：进化》游戏画面

《终结者3》游戏版权已经被 INFOGRAMES 买下

日前法国游戏大厂 INFOGRAMES 宣布他们已经购下了电影《终结者3》(Terminator 3: Rise of the Machines) 在全球范围内的游戏版权。虽然《终结者3》目前仍在拍摄中，但挟科幻电影史上里程碑级的《终结者2》余威，《终结者3》已经受到全球电影爱好者的关注。目前 INFOGRAMES 预定将紧随着 2003 年 7 月 2 日电影的正式公映，发售第一款基于《终结者3》制作的游戏。

电影这次由 C-2 Pictures 公司负责拍摄，主角仍是阿诺德·施瓦辛格 (Arnold Schwarzenegger)，女主角是 Nick Stahl。INFOGRAMES 的 CEO 说到：“电子游戏和电影是目前世界上最流行的两种娱乐方式，两者也将密切结合，互相促进。”

目前 INFOGRAMES 已有一款基于《终结者》第一集的游戏《Terminator: Dawn of Fate》(PS2/XBOX) 正在开发中，将于年底发售。



▲电影预告版画面

花絮

超精美《JOJO》模型将和游戏同时发售

7月25日,万众《JOJO》漫画迷期待的PS2游戏《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》就要发售。在游戏发售时,还将同时发售第五部《JOJO》

主角的模型。这些模型的具体发售日不尽相同,最早的是于去年10月发售的乔班纳,但购买游戏的话,就可以同时购入这些模型。模型中主角及其替身的组合装为4800日元,单个主角的为2480日元,主角的模型以固定姿势为主,而替身模型的关节则被设计为可动的,模型的高度为10厘米~20厘米不等。各个模型都具有极高的质量,忠实再现了荒木大师笔下角色的个性,相信每个JOJO迷都会对它们垂涎三尺。



花絮

数码怪兽液晶游戏销量突破2000万个

BANDAI目前向大众宣布他们生产的数码怪兽液晶游戏到2002年3月为止,已经在全球成功销售了超过2000万个。数码怪兽液晶游戏于1997年6月开始发售,其间开发出了5款新产品,6月30日又发售了最新一代作品“デースキヤナ”,价格为3500日元,销售对象定位于中小学男生。“デースキヤナ”其实也登场于目前正在日本国内放映的电视动画片《数码怪兽 领域篇》。玩具上方还备有红外线感应器,能够读取13位的条形码信息。根据条形码的不同,可以让“デースキヤナ”获得不同种类的数码怪兽及100种以上的道具。玩家可以培养自己数码怪兽,然后与同伴的数码怪兽进行对战,“デースキヤナ”不但可以在同类型机之间进行对战,也可以和本游戏机之前的几代数码怪兽液晶游戏机进行对战。



▲图为第五代数码怪兽液晶游戏机的“究极版”。



“デースキヤナ”不但可以在同类型机之间进行对战,也可以和本游戏机之前的几代数码怪兽液晶游戏机进行对战。

花絮

SONY 品牌价值4万亿日元, 位居日本企业品牌价值榜首

日本经济产业部的品牌评价研究会于6月24日公布了日本最新的企业“品牌价值”评价标准,并按照该标准,公布了日本现在的企业品牌价值排行榜。SONY的品牌被评价为4万亿日元,成为日本最高价值的品牌,是品牌价值列第二位的丰田的两倍,任天堂则排在第十位,品牌价值为9000亿日元。

日本经济产业部的评价标准以企业的销售额为基础,再比较同类商品的价格高低,算上该企业商品的可持续销售能力,最后再参考公司的经营策略等计算出该企业的品牌价值。

1	SONY	4万亿日元
2	丰田	2万亿日元
3	松下电器	1万6000亿日元
3	本田	1万6000亿日元
5	花王	1万4000亿日元
6	日产汽车	1万3000亿日元
7	资生堂	1万2000亿日元
7	佳能	1万2000亿日元
9	7-ELEVEN日本	1万1000亿日元
10	任天堂	9000亿日元



花絮

微软的XBOX广告《香槟酒》获奖 同时又遭遇被指控抄袭创意的坏事

上期我们曾向大家报道过微软的XBOX广告《香槟酒》(champagne)在英国被禁播的情况,但这一次,这个创意广告又引来了更多的事端。首先是该广告荣获法国戛纳国际广告节(Cannes Advertising Festival)“金狮奖”,这是一项象征世界广告界最高荣誉的奖项;其次是该广告获奖之后,法国电影人Audrey Schebat突然指控这则广告严重抄袭了他的创意短片《LIFE》,并一状将《香槟酒》的广告制作人告上巴黎最高法院。



软件

吉光出席《灵魂能力II》

7月10日开始,《灵魂能力II》正式推出,摆上了各地的街机厅。目前已经判明《灵魂能力II》除了丰富多彩的游戏模式以外,还像《铁拳4》一样,基板开放到一定的时间就会放出一定的隐藏人物、隐藏要素,游戏初期可以选用的人物为13名,目前已经公布了第一个隐藏人物吉光的出现方法就是基板开机之后10天就会自动出现,另外NAMCO也公布了其他两个隐藏人物——夏雷德及塞万提斯,但并未公布他们的出现方法。



软件

NAMCO《维纳斯计划》新情报

NAMCO早前宣布的PS2用RPG作品《维纳斯计划》,目前已经确定其正式名称为《维纳斯与布雷斯》(ヴィーナス&ブレイス),同时游戏也进一步公布了更多的情报。

《维纳斯与布雷斯》的战斗系统与NAMCO的前一部作品《七兵团》相同,每次战斗开始前,都要仔细地配置所要出战的角色及各个角色的技能才能在战斗中出奇制胜。另外本作中各个角色之间还有感情存在,角色之间可以恋爱、结婚甚至生子。

本作除了人物设计极为精美以外,背景设计同样极尽华丽、奇幻,相当引人注目。



恋爱

结婚

战斗画面

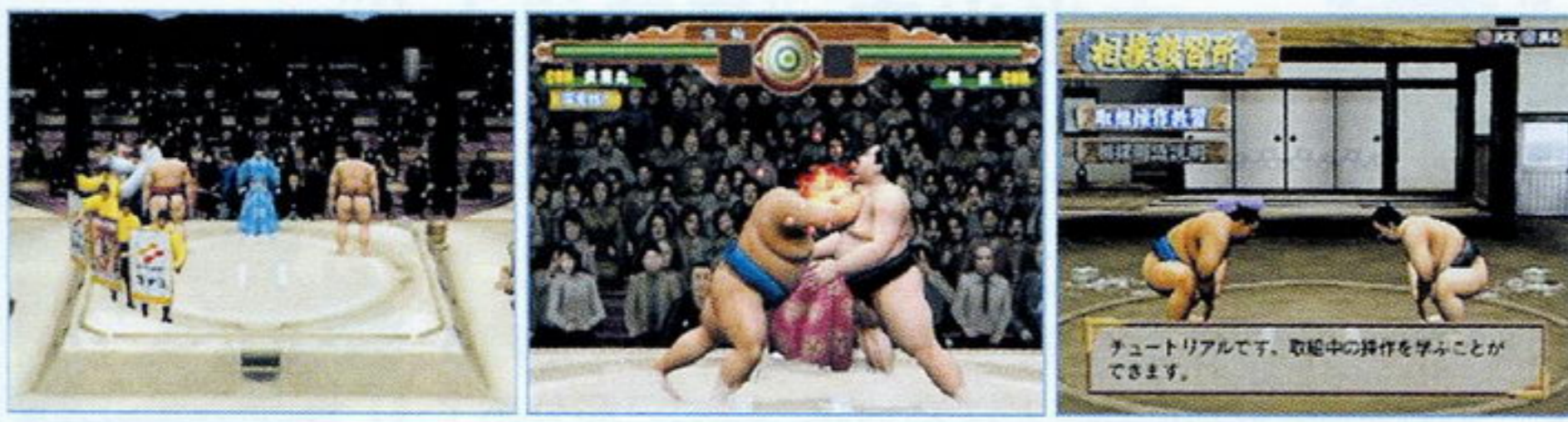


▲充满梦幻色彩的背景设计图,与游戏中唯美的人物设计相辅相成。

软件

KONAMI 的相扑游戏已经发售

对大胖子与大胖子之间的对决感兴趣吗? KONAMI以日本的国技相扑为题材制作的游戏《日本相扑协会公认 日本大相扑 激斗本场所篇》已经于7月11日发售。该游戏是由日本相扑协会正式授权的相扑游戏,本游戏的前作名为《日本相扑协会公认 日本大相扑 格斗篇》,共登场了24位力士,本作则增加到了40位力士,也就是所有实名的力士都登场了。相扑虽然已经算是日本古老的一项体育赛事,但至今相扑比赛仍大受欢迎,相当热门, KONAMI《日本大相扑》将在游戏中真实再现相扑比赛中的所有细节,同时让玩家体会到与其他体育类游戏截然不同的感觉。



软件

KOEI 《信长之野望 ONLINE》新情报

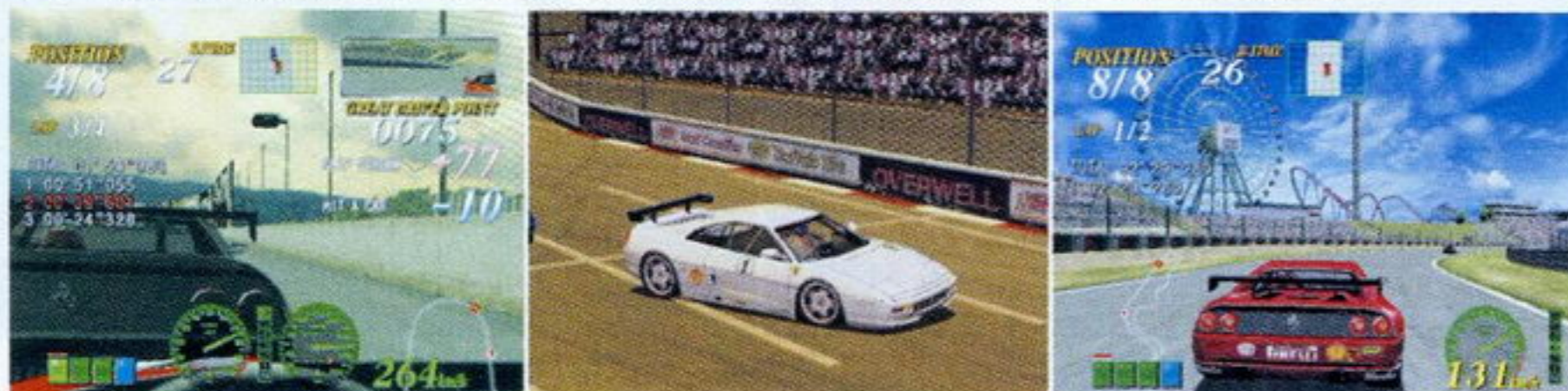
KOEI 的第一款基于网络服务器进行的网络 RPG 《信长之野望 ONLINE》目前又公布了新的游戏画面。《信长之野望 ONLINE》的故事背景设定是 KOEI 最擅长的历史题材,虽然是一个幻想的、虚拟的空间,但整体基调却是以日本的战国时代为基础的。在这游戏中,玩家将可以化身成战国时的武将、武士、町人或是职人,甚至还可以是一名忍者或是阴阳师。玩家在游戏过程中,可以不断增加自己的功绩、名声及财产,从而在游戏的世界中确立自己的地位,可以说整个游戏犹如一个虚拟社会。作为 KOEI 的第一款 MMORPG (大型多人参加型 RPG),《信长之野望 ONLINE》还具有极为优秀的游戏画面素质,比起目前其他 MMORPG 也不遑多让。游戏即将在日本开始 β 测试。另外本作的执行制作者仍是《三国志》之父 KOU SHIBUSAWA。



软件

PS2 版《法拉利 F355 挑战》有原创要素

《法拉利 F355》是由铃木裕大师亲自负责的知名街机作品,曾移植 DC,这次将在 PS2 上重生。除了提高画质以外,还将加入各项原创要素。首先是“GREAT DRIVER CHALLENGE”模式,该模式下要求玩家不能和其他车辆或路边有任何接触,必须完美流畅地完成赛道,不然就不是“GREAT DRIVER”。其次是本作将收录由法拉利公司提供的珍贵法拉利动画和画像,相当有收藏价值。另外,PS2 版之前的 DC 版与街机版只能以驾驶员的视点进行驾驶,PS2 版将新增新的第三人称视点,可以让玩家一边欣赏法拉利的完美造型,一边享受飞驰的快感。本作还将对应 PS2 的赛车用驾驶盘“GT FORCE”,PS2 版可谓获得了各方面的进化。游戏预定于 9 月 26 日发售。



软件

《卡片召唤师 2》即将登场 PS2

曾于 DC 登场的经典游戏《卡片召唤师 2》将于 9 月 26 日移植到 PS2 上。游戏由 SEGA 发行,大宫 SOFT 制作。PS2 版将在各方面对 DC 版进行各方面的强化,包括增加 30 张卡片,让卡片的总数达到 480 张,另外 PS2 版也将大力修改游戏的平衡性,让新生的《卡片召唤师 2》更具有战略性。其他方面,PS2 版还将追加新地图、新的勋章系统。针对 PS2 的硬件特性,本作同样可以和 DC 版一样对应网络功能,并对应 PS2 专用 4 人分插口及 PS2 网络套装 PlayStation BB Unit。



软件

《RPG 工具 5》即将推出

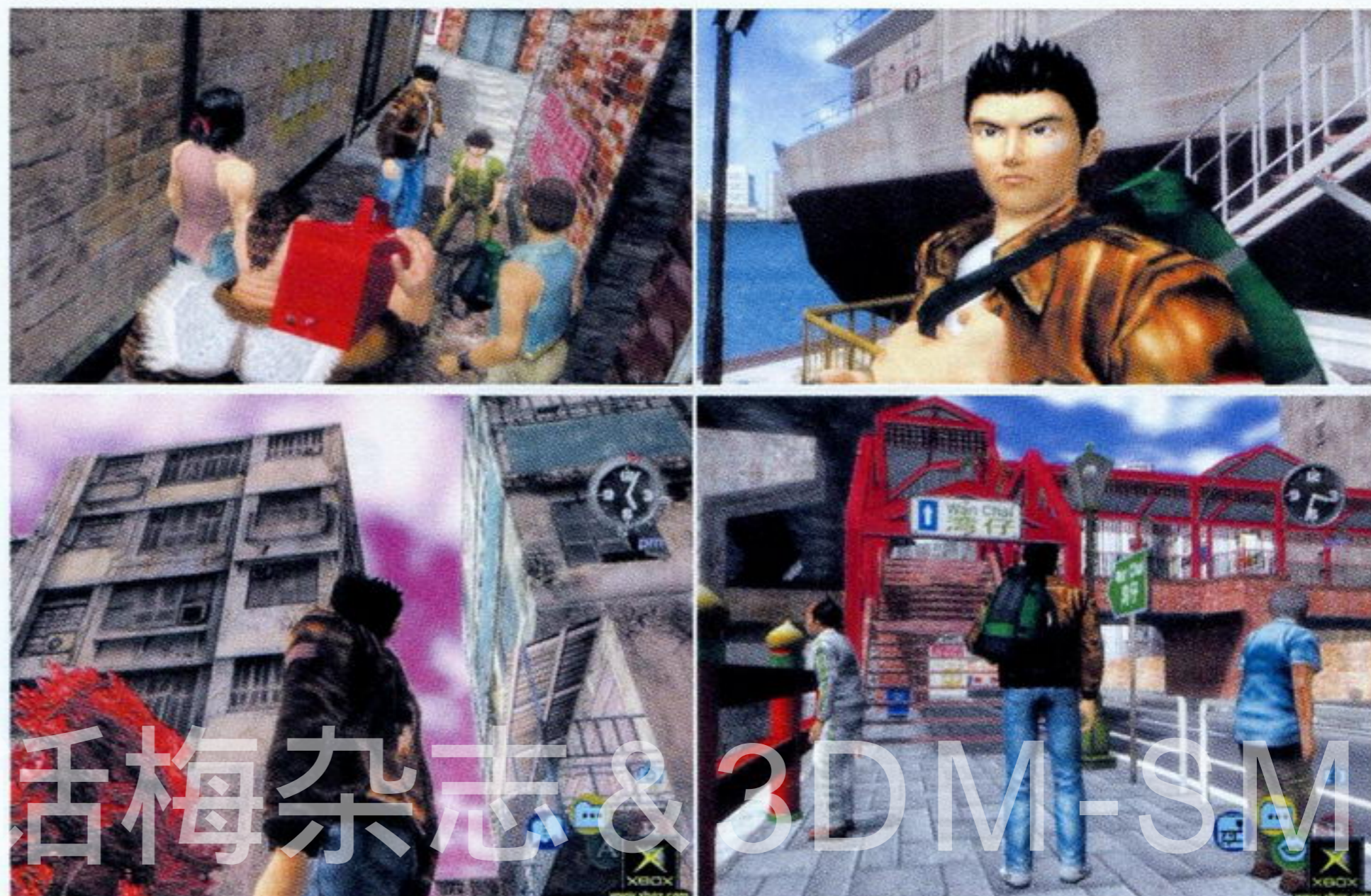
由 ENTERBRAIN 推出的“RPG 工具”系列终于将在 8 月 8 日推出第五作。系列作是第一次登场 PS2,也是第一次改为全 3D 进行制作,也就是说本作中玩家可以创造出自己心目中理想的 3D RPG 游戏。本作为了吸引新玩家及低年龄玩家,又强化了帮助系统,另外本作中所提供的范例也非常丰富,如迷宫地图、城镇等,玩家也可以直接使用这些范例组合成自己的 RPG。本作还将收录著名游戏制作人折尾一则的样本游戏,折尾一则之前曾负责过“勇者斗恶龙”系列 IV~VII 代的剧本制作。本作对应特定的数码相机及 USB 键盘。热衷于自己创作 RPG 的玩家一定有很多创意等着在《RPG 工具 5》中发挥了吧?



软件

《莎木 II》XBOX 版大量开发中画面公布

XBOX 版《莎木 II》发售日定于 10 月,现在离发售的日子已经很接近了,SEGA 和微软方面终于公布了大量开发中的游戏画面。从这次所公布的画面上看,XBOX 版的确在画面素质方面有一定的提高,而且还加入了一种画面特效,令画面看起来更为柔和。XBOX 版《莎木 II》在故事方面不做改变,但画面却得以大幅提高,而且还将加入各种新要素(未公布)。由于 DC 版《莎木 II》并未在北美正式发行,因此这也是《莎木 II》第一次登陆北美,当年的《莎木》在美国大获成功,相信《莎木 II》挟 XBOX 的强力机能,必将再次大行其道。



舌梅杂志 & 3DM-SM

新作发售表

PLAYSTATION

粗黑字体: 受注目游戏
红色字体: 发售日、售价有变更的游戏

7月						
7月25日	《爆裂足球》	《爆裂サッカー》	SPG	TECMO	5800 日元	
7月25日	《格斗之王 99》(廉价版)	《THE KING OF FIGHTERS'99》(廉价版)	FTG	PLAYMORE	2800 日元	
7月25日	《合金弹头 X》(廉价版)	《METAL SLUG X》(廉价版)	STG	PLAYMORE	2800 日元	
发售日未定	《真·女神转生 if……》	《真·女神转生 if……》	RPG	ATLUS	价格未定	
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ~青春の輝き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800 日元	
发售日未定	《最终幻想》	《FINAL FANTASY》	RPG	SQUARE	价格未定	
发售日未定	《最终幻想 II》	《FINAL FANTASY II》	RPG	SQUARE	价格未定	

PLAYSTATION2

7月						
7月25日	《JOJO 的冒险奇遇 黄金的旋风》	《ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋风》	ACT	CAPCOM	6800 日元	
7月25日	《鬼泣》(MEGA HITS I)	《DEVIL MAY CRY》(MEGA HITS I)	ACT	CAPCOM	3980 日元	
7月25日	《实况 J 联盟完美前锋 5》	《实况 J リーグパーフェクトストライカー5》	SPG	KONAMI	6800 日元	
7月25日	《RS 骑魂》	《RS~RIDING SPIRITS》	RAC	SPIKE	6800 日元	
7月25日	《ROOMMANIA #203》	《ROOMMANIA #203》	ETC	SEGA	5800 日元	
7月25日	《电车 GO! 旅情篇》	《电车で GO! 旅情編》	SLG	TAITO	6800 日元	
7月25日	《食豆精灵世界 2》	《PACMAN WORLD 2》	ACT	NAMCO	5800 日元	
8月						
8月1日	《终极格斗联赛 2》	《UFC2 TAPOUT》	FTG	CAPCOM	6800 日元	
8月1日	《武装雄狮 烈焰》(PS2 THE BEST)	《GUNGRIFON BLAZE》(PS2 THE BEST)	SLG	CAPCOM	3000 日元	
8月1日	《剑豪》(PS2 the Best)	《剑豪》(PS2 the Best)	FTG	元气	3000 日元	
8月1日	《毁灭》(PS2 the Best)	《EXTERMINATION》(PS2 the Best)	A·AVG	SCE	3000 日元	
8月1日	《我与魔王》(PS2 the Best)	《ボクと魔王》(PS2 the Best)	RPG	SCE	3000 日元	
8月1日	《格斗女王》	《COMBATQUEEN》	ACT	TAITO	6800 日元	
8月1日	《零》(PS2 the Best)	《零~ZERO~》(PS2 the Best)	AVG	TECMO	3000 日元	
8月1日	《死或生 2 HARDCORE》(PS2 the Best)	《DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE》(PS2 the Best)	FTG	TECMO	3000 日元	
8月1日	《机动战士高达战记》	《机动战士ガンダム战记》	ACT	BANDAI	6800 日元	
8月1日	《机动战士高达战记 限定版》	《机动战士ガンダム战记 LIMITED BOX》	ACT	BANDAI	9800 日元	
8月1日	《装甲核心 2》(PS2 the Best)	《ARMORED CORE2》(PS2 the Best)	SLG	FROM SOFTWARE	3000 日元	
8月8日	《AIR》	《AIR》	AVG	NEC INTERCHANNEL	7200 日元	
8月8日	《RPG 工具 5》	《RPG ツクール 5》	ETC	ENTERBRAIN	7800 日元	
8月8日	《梦幻骑士 II》(ATLUS BEST COLLCECTION)	《ゲロラウンサー II》(ATLUS BEST COLLCECTION)	S·RPG	ATLUS	2800 日元	
8月8日	《3D 格斗工具 2》	《3D 格斗ツクール 2》	ETC	ENTERBRAIN	7800 日元	
8月15日	《VR 战警 重生》	《VIRTUA COP RE-BIRTH》	STG	SEGA	5800 日元	

GAMEBOY ADVANCE

7月						
7月25日	《捉鬼陷阱》	《ゴーストラップ》	AVG	Eidos Interactive	5800 日元	
7月25日	《迪士尼体育: 美式足球》	《Disney Sports: American football》	SPG	KONAMI	5800 日元	
7月25日	《迪士尼体育: 滑板》	《Disney Sports: Skateboarding》	SPG	KONAMI	5800 日元	
7月25日	《泡泡龙 旧 & 新》	《バブルボブル OLD&NEW》	PUZ	MediaKite	4800 日元	
7月26日	《昆虫博士 我的捉虫》	《昆虫博士 ボクのみしつかまえて!》	RPG	J·WING	5800 日元	
7月26日	《花店的故事 GBA》	《お花屋さん物語 GBA》	SLG	TDK CORE	4800 日元	
7月26日	《仓鼠天堂》	《ハムスターパラダイスあどばんちゅ》	SLG	ATLUS	4800 日元	
7月26日	《通灵王 超占事略决 2》(暂称)	《シャーマンキング 超占事略决 2》	ETC	KING RECORDS	4800 日元	
7月26日	《心跳梦系列 (1) 成为卖花人吧》	《ときめき夢シリーズ (1) お花屋さんになろう》	SLG	MTO	4800 日元	
8月						
8月2日	《超级机器人大战 R》	《スーパーロボット R》	S·RPG	BANPRESTO	5800 日元	
8月2日	《太空入侵者 EX》	《スペースインベーダー EX》	STG	TAITO	4200 日元	
8月8日	《GREATEST NINE》	《グレイテストナイン》	SPT	SEGA	5800 日元	
8月8日	《创造职业棒球队 ADVANCE》	《プロ野球チームをつくろう! アドバンス》	SLG	SEGA	5800 日元	
8月9日	《米奇和米妮的魔法任务》	《ミッキーとミニーのマジカルクエスト》	不明	NINTENDO	4800 日元	
8月9日	《宠物伙伴 ADVANCE 系列 (3) 可爱小猫》	《なかよしペットアドバンスシリーズ (3) かわいい子猫》	SLG	MTO	4800 日元	

NINTENDO GAME CUBE

7月26日	《神机世界 EVOLUCIA》	《神机世界エヴォルシア》	RPG	ESP	6800 日元
-------	-----------------	--------------	-----	-----	---------

DREAMCAST

8月						
8月8日	《格斗之王 2000》	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	FTG	PLAYMORE	5800 日元	
9月						
9月5日	《斑鸠》	《斑鳩》	STG	TREASURE	6800 日元	

XBOX

7月						
7月25日	《疯狂出租车 3 至尊压路机》	《CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER》	RAC	SEGA	6800 日元	
7月25日	《丛 -MURAKUMO-》	《丛 -MURAKUMO-》	STG	FROM SOFTWARE	6800 日元	
8月						
8月22日	《铁骑》	《铁騎》	SLG	CAPCOM	19800 日元	



GBA 方面, 8月2日的《超级机器人大战 R》是重头戏。时隔11个月,《机战》再度在 GBA 上爆发! 不可否认《机战》的 GBA 版的确是替国内 GBA 的普及做出了不少贡献。不知销量是否能够超越前作呢?

《格斗之王 2000》将在 8月8日推出,《斑鸠》将在 9月推出——总是有这样那样的零零星星的消息在刺激着 DC 机主们。不知道下一个令 DC 机主振奋的消息会在何时传来呢?

PlayStation 2



随着7月18日“深海蓝”版PS2的推出,暑期游戏争夺战也进入了白热化阶段。

PS 的玩家们会惊喜地发现在发售表上出现了《最终幻想》以及《最终幻想 II》这两款如雷贯耳的游戏。这样,除了《最终幻想 III》之外,在PS上已经出现了8款《最终幻想》正统系列的游戏!“PS上最后之大作”这样的话已经不敢再出口了,谁能保证 SQUARE 不会突然公布《最终幻想 III》的PS版呢?目前游戏的详情还没有公布,本刊预计将在下期进行详细报道。

《JOJO 的冒险奇遇 黄金的旋风》相信是许多《JOJO》漫画FANS们苦等多时的一款作品。本期的“游戏动漫园”中有对这款游戏的详细介绍。游戏的封面已经公布,正如之前所预料的,正是荒木大师亲自为游戏创作的原创封面,单单只是这一点,相信对一部分人的吸引力就已足够“致命”了。

也许是为了喂饱玩家的肚子,7月25日以及8月1日是“MEGA HIT! 版”和“PS2 the BEST版”横行的日子。《鬼泣》、《武装雄狮烈焰》、《剑豪》、《毁灭》、《死或生 2 HARDCORE》……这些大名鼎鼎的游戏都将以廉价版的形式重新发售。这对于刚刚在暑期购入了PS2的玩家来说绝对是个好消息。8月15日发售的《VR 战警 重生》是集合了《VR 战警》两作的合集作品,当然,画面的强化是肯定的,不过是否强化到能够让喜欢射击游戏的玩家接受那就难说了。



寂静岭2 最期之诗

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FANS推荐度

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

GOUKI
在解谜难度以及玩家所感受到的压抑程度上，该系列无疑领先了其他A·AVG游戏一大截，詹姆斯的噩梦故事相信令许多玩家难忘，新增的玛丽亚剧情基本上只能算是对玛丽亚这名角色的一种不高明的弥补，流程方面也确实短得令人吃惊。此作的画面及音效与前一个版本相比没有什么进化，并且对于一款“完全版”的游戏来说，4800日元的售价也不算太高，这对于希望了解该系列而没有购买前一个版本的玩家来说无疑还是很有吸引力的，而两个版本都购买的玩家只能是说是该系列的FANS了。

紫枫
铬黄本来是一种格外辉煌的颜色——就像在凡高的《向日葵》里所描绘的那样——但是随着岁月的流逝，它会变成恐怖的绿黑色。《寂静岭2》就像是一幅以铬黄为主色调描绘出的壁画。如果你细细品味其中，你将能发现这幅画的动人之处。但华丽中隐藏着的阴暗面却引人深思。“最期之诗”是逆移植之作，对于PS2玩家来讲其收藏的意义要大于廉价的意义。对于FANS来说有一段新增的剧情就足够了，新加入的“玛丽亚篇”绝非鸡肋，在剧情上它与“詹姆斯篇”有紧密联系之处。

ACE 飞行员
本作以低价再次登陆PS2主机，这对于那些上次没有下定决心购买第2作的玩家来说，有着极大的杀伤力。虽然本作是从XBOX平台移植过来的，但PS2版的各方面表现同XBOX版几乎完全相同。可操控玛丽亚进行游戏是本作的一个卖点，但仅仅只有30分钟的操作时间以及生搬硬套的剧情都让人感觉制作小组SILENT TEAM对本作主题的把握有失偏颇，与正统2代相比几乎没有任何改进，这让众多SILENT FANS深表遗憾，同时也渐渐开始对“《寂静岭》系列”未来的发展感到担忧。

PS2/DVD-ROM/KONAMI/SILENT HILL 2 最期の诗/A·AVG/2002-07-04/至少94KB

热血推荐



两人的烟花

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

绚丽度

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

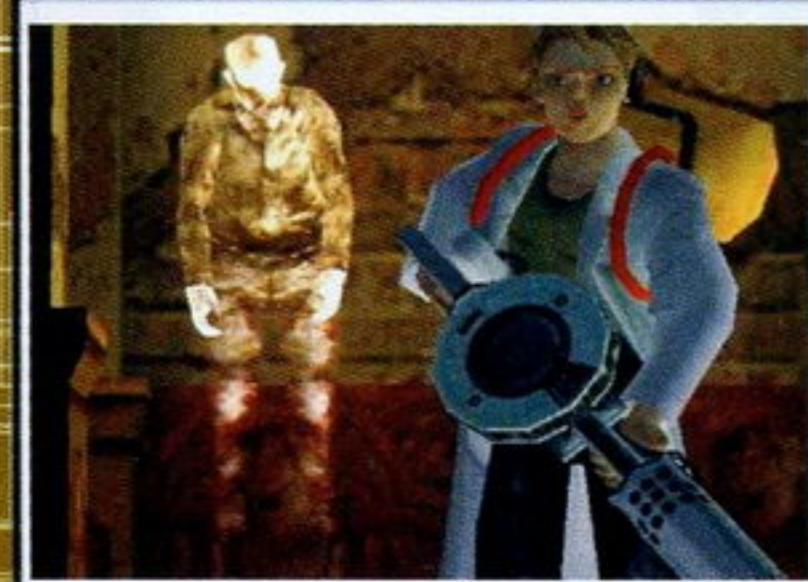
GOUKI
有中文字幕的游戏操作解说的确让人对这款游戏的好感增加了不少。新的连锁引爆技巧、新的道具、更合理的规则，当然，还有最重要的——“两人的烟花”的对战模式。游戏的规则非常简单，但对抗性还是比较强的，一发逆转的几率很高，在这一点上给人的感觉有点像《街霸方块》。游戏的画面非常绚丽夺目，在夜空之下绽放出的各色烟花真是漂亮极了，这对于女孩子而言是很有吸引力的！而“中文版”这一属性更是让这款游戏成为了暑假与GF同乐的最好选择。

SOUL
虽然游戏汉化得并不是很完全，很多地方还可以看到日文，但绝大部分重要信息还是都配上了中文字幕，令人投入度大增。游戏所选的题材非常新颖，烟花在自己的引爆下会在空中绽放出五彩缤纷的花样图案，尤其是连锁爆炸时，天空变成万花筒一般的绚丽，让人颇有成就感。本作对应两人对战，更将休闲的等级上升了一个层次。但这毕竟属于一款休闲级游戏，不具有太高的耐玩度，可能玩一阵子就会让你“移情别恋”，但对一般玩家来说，游戏能让人HAPPY一会就已经足够了。

LIKY
以放烟花为题材的游戏这已是第二作了，玩法基本与前作一样，引爆相同色彩的烟花让它们描绘出漂亮的画面，虽然原理很简单，但实际游戏中却有很多技巧，例如利用不同颜色的烟花组合出更漂亮的连锁，或者利用各种道具来陷害对手等等。这次最大的卖点就是能让两个人一起玩了，两人可以对战也可以合作，如果和自己的女朋友一起玩乐趣会更高。不过，游戏属于那种轻松休闲的小品游戏，花样不是很多，没有什么值得研究的地方，就是玩个新鲜和热闹而已。

PS2/DVD-ROM/SCE/ふたりのFANTAVISION/ETC/2002-07-04/1~2人/100KB以上

不过不失



镇鬼敢死队

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

难度

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

GOUKI
游戏的模式相当别致，游戏的进展是强制发展的，玩家只能依照规定好的路线前进，并且是过了河的卒子，绝不能后退。战斗方式有点像是电影《捉鬼敢死队》的翻版，使用一台莫名其妙的机器来收服鬼魂。游戏的进行方式所带来的就是游戏中的每一个镜头都能够按照作者的意图来表达，虽然自由度方面差了点，但观赏性还是很强的，可以保证某些场景所给的镜头是在其他游戏中绝对看不到的。游戏的缺点很明显，就是玩法太单调了，很容易让人觉得闷。

SOUL
一款纯粹的动作游戏，刚开始玩时很容易让人以为它的进行方法与一般的动作冒险游戏相同，其实游戏的进行方法简单到极点，就是前进，碰到敌人进入攻击模式攻击，就这么简单。但游戏主角前进的表现方式很特别，虽然只能往前走，游戏的视点却是千变万化，一会儿故作玄虚地只能看到主角的脸，一会儿又拉远角度，一会儿又老实地用追尾视角，几乎用上了所有可以用上的视角变化方法了，这也算是该游戏最大的特点了。内容的题材方面，仍是取材自好莱坞电影《捉鬼敢死队》。

纱迦
游戏的玩法和入手之前的想象完全是两回事，本游戏完全可以看作是一个光枪射击游戏，玩家只能控制主人公是否移动，而不能控制主人公自由移动，因此游戏的画面、镜头切换等等都相当出色。与敌人战斗时要特制的捉鬼器攻击，操作方法非常简单，与敌人作战时和玩普通的光枪游戏很相像，没有什么特别的技巧，只是多了一个自动跟踪功能。游戏的人设和风格都比较另类，如果你对日式游戏风格感到厌倦的话，不妨一玩。不过游戏的难度较高，需要很大的耐心，玩家要有心理准备。

PS2/DVD-ROM/EIDOS/GHOST VIBRATION/ACT/2002-07-04/84KB

不过不失



特技人

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

投入度

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

GOUKI
以电影的幕后英雄特技人的工作——飞车特技为主题的游戏。在现实中你看到的所有关于汽车方面的特技在游戏中你都能够一一体验到，例如驾驶汽车飞越断桥、紧追目标车辆、驾车冲破火网等等。当然，除了普通的车辆之外，例如三轮摩托、坦克、摩托雪橇等比较另类的驾驶工具也能够在游戏中使用，让你有机会再现譬如《007》电影中的某些精彩场面，太棒了。如果说有什么游戏满足了自己儿时的梦想的话，这款游戏应该算是一个。

SOUL
游戏的展开方式比较“专业”，以拍摄一部电影中的所有飞车追逐特技为一个关卡，在完成了导演要求的所有特技之后，就会出现该部电影预告片，穿插在其中的自然就是你的“专业表现”了。在完成了一个特技工作之后，玩家就可以得到在电影中你驾驶过的车辆以及一些与飞车特技有关的道具，供你在另外一个模式中自由创建地形、障碍物，表演飞车特技时使用。游戏的驾驶感觉与普通赛车游戏完全不同，车辆控制起来比较容易，但游戏的重点可不在竞速上，初学者可能需要一些时间来适应。

多边形
老美做的赛车游戏很少有老老实实开车的，本作再次验证了这一点。别具匠心的是，在导演的指挥下，玩家化身一名电影特技演员，驾驶各种车辆去完成许多难度极高的特技动作，有的特技动作简直令人瞠目结舌。随着游戏的进行，玩家所要完成的特技难度也会越来越高，有时甚至要尝试几十次方能成功。最开心的当然是完成特技后那种令人欣喜的成就感。好像老美做游戏一直对读盘时间不太重视，如果玩家一旦失败就必须重新LOADING一遍，这种设计完全没有体现出“以人为本”的思想。

PS2/DVD-ROM/INFOGRADES/STUNTMAN/ACT/2002-06-24/674KB以上/美版游戏

热血推荐



我的暑假2 海的冒险篇

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
清新度	■	■	■	■	■	■	■	■	■

SOUL

开始游戏的第一感觉就是游戏的画面解析度的提高，不论是MOVIE还是实际游戏画面。但游戏开玩以后，发现游戏有很多部分都照搬第一作，甚至好几个角色不论是在外形上还是个性上都与前作保持一致，除了本作的一些新要素以外，前作最吸引人的地方之一——小波谷的表情和动作却没有太多的增加，玩过前作的玩家恐怕玩下来会稍稍感觉有些缺乏新意，当然，对没玩过前作的玩家来说，游戏依然创意十足。来吧，过个无忧无虑的清凉暑假吧。

D·S

创意十足的SCE总是领导着新概念游戏的潮流，这款《我的暑假2》当然就是今年夏季这类游戏的佼佼者。游戏的主题是童年与梦想，在如今使人感到纷扰疲倦的都市生活中能够体验到这样清新的感受，确实显得非常难得。由于游戏的主题歌带有很浓郁的怀旧风格，所以在日本的大龄玩家很容易就能产生共鸣。不但游戏新意十足，更难能可贵的是游戏性也非常出色，每一天当中都能够有新奇的发现，再加上配音演员的精彩对白，这个暑假必将是生命中最难忘的一段日子！

纱迦

本作可以说没有让人失望。游戏开场后的那段MOVIE就令人大吃一惊，对海水的刻划入木三分，令人惊叹。正式开始游戏后和前作的玩法差不多，但场景变大了不少，画面也提高了很多，令游戏乐趣倍增。游戏中的迷你游戏要比前作多出一倍以上，事件也多得多，再加上迷人的海滨风景，真的是可以令人流连忘返。像这种风格清新的游戏，如今已经不多了，如果你的日文好一点的话，真的可以找回早已失落的那份童心。在此不得不对SCE表示由衷的敬意，并向所有的读者推荐这款游戏！

PS2/DVD-ROM/SCE/ぼくのなつやすみ 2 海の冒険篇/AVG/2002-07-11/92KB



幻想水浒传III

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
命运交织度	■	■	■	■	■	■	■	■	■

D·S

游戏在继承了前两作正传和两作外传的基础上大幅强化，无论是系统要素、游戏画面还是故事情节方面都显得非常出色。由于游戏开始就可以分别选择3位命运相互交织的主人公，导致每位主人公的故事中的世界观都有所不同，以复杂而充满变化性的视点去诠释整个故事的构架。108星的收集也仍然是游戏的乐趣之一，不同的战斗编队组合也很有战略性。游戏的缺点主要在于视点的变换和对重点剧情的渲染上略有不足之处。

SOUL

收集众多同伴仍是本作的主要特点之一，进化了的合力攻击与集团战斗让游戏乐趣倍增。但游戏在各方面都有一定的遗憾，令人惋惜。首先是本作不再像前两作一样采用真实比例的人物造型，游戏的插画和人设仍一如既往的唯美，但这样的风格却没办法很好地在游戏中表现出来，也许这是游戏画面转为完全3D的一个牺牲吧。战斗画面下，战斗的速度不再像前两作一样快速了，原来战斗的爽快感也打了一定折扣。但游戏场景的宏大，画面素质优秀等等优点让本作仍无愧于《幻想水浒传》的牌号。

纱迦

“《幻想水浒传》系列”一向剧情都不错，这次也不例外。不过游戏由2D变为了3D后，却感觉3D不如2D，不能转换视点尤其糟糕，战斗节奏也不如2D时的简洁有力，此外人物的动作比较生硬，不过LOADING时间较短。对话的字体非常美观，令人心情愉快。游戏对场景的刻画比较成功，无论是首都那宏伟的建筑群还是那广阔无边的草原，都非常出色。此外游戏比较注重细节方面，玩家在游戏时可以深切体会到这一点。此外技能的学习、根据地系统等等系列的特色都得到了强化和提高。

PS2/DVD-ROM/KONAMI/幻想水浒传III/RPG/2002-07-11/135KB



怪兽之门

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
难度	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LIKY

作为人气街机游戏的移植作，此作保留了较高的素质，人物比例非常大，而且刻划也很细致。游戏看起来与“不可思议的迷宫”类游戏比较相似，但它的系统却没有《风来之西林》、《特鲁尼克》等游戏那么深奥复杂，而且难度也不高，初学者能轻易上手。能够选择5种不同的职业是一个亮点，5个职业的特点各不相同，玩起来的感觉也不一样，这使得游戏有了重玩的理由。喜欢“不可思议的迷宫”类型游戏的玩家可以来试试此作，它的一些新设定或许能让你眼前一亮。

SOUL

游戏类型仍然属于迷宫探险型RPG，每次进入迷宫都会不同，一样的地图显示，一样的画面显示方法……但本作又比这类游戏的代表作更为轻松、简单，而且画面素质不俗，游戏一开始几乎每走一步就有一个提示，很容易上手。另外本作还首创了迷宫探险型RPG进行对战的大胆设定，而且还同时对应1卡4人对战及4卡4人对战两种模式。令人惊奇的是，游戏竟然是移植自对应记录卡片的人气街机作品，这次移植增加了魔法系统、怪兽的合体、新的卡片等新要素。

阿修罗

《风来之西林》？这款游戏的确太像那款“地球人都知道”的迷宫探险RPG，无论从迷宫的设计还是游戏进行方式，甚至连很多技巧都是通用的，KONAMI真是“抄”到了家！当然，这款作品绝对不只是一个劣质的仿制品，很多新的要素使它脱胎换骨，产生出新的魅力。比如说职业系统，正统《风来》里面就没有，引入了这个系统后变化就会更多；另外本作最大的特色就是卡片系统，使得游戏的方式发生了很多变化，更富挑战性。另外，游戏的画面比《风来之西林》要可爱得多！（笑）

GBA/KONAMI/MONSTER GATE/RPG/2002-07-04



游戏王对战怪兽7 决斗都市传说

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
卡片的精美程度	■	■	■	■	■	■	■	■	■

阿修罗

GB上的“《对战怪兽》系列”就出了7代，再加上其他机种的作品，短短的几年间就推出了十几款《游戏王》作品，看来的确有点过了。本作已经不能再现GB上《4》的辉煌了！游戏的类型变为了RPG，稍微增加了一点自由度，还算不错。但是对战的规则也倒退回过去的单靠攻击力定胜负的时代，这一点真让人不爽。虽说强卡、大攻击力气势很足，但是玩多了就会让人觉得厌烦：实在太简单了！希望KONAMI能够重新考虑制作《专家版3》，继续使用OCG规则，否则实在太没有挑战性了！

纱迦

比较令人失望的一作，感觉是回到了PS版的模式，连规则都相差无几。界面尤其糟糕，从皮包到手牌的交换很麻烦，效果卡也不用色系来和一般卡分开，要快速找牌实在痛苦。整体感觉还不如《游戏王6》，简直就是一个赶时间的作品。战斗方面又回到了以前一只怪兽独大的情况，小怪兽根本无用武之地，只要多用攻击力更大的怪兽就行了。调套牌系统还算不错，只是有数量限定。还有买卡片系统也不错，不过很费眼睛，如果多用GBA玩上几遍的话，恐怕就得戴眼镜了。

LIKY

看着阿修罗这个“《对战怪兽》系列”的死忠对这次的《7》怨声不断，也尝试去玩了一下。前几作给人的感觉就是除了卡片战斗还是卡片战斗，而这次却加入了RPG要素增强了故事性，不错。不过“《游戏王》系列”最重要的还是卡片战斗，本作cost值的导入很好地加强了战略性，一味依靠强力卡片打天下的情况有所改变，不过初期还是只能靠强力卡的。（笑）卡片获得也不像前几作是随机获取而是改用金钱购买这一点也是很好的变动。总之，是《游戏王》FAN就一定要玩一下本作！

GBA/KONAMI/游戏王デュエルモンスターズ 决斗都市传说/RPG/2002-07-04

热血推荐

热血推荐

热血推荐

不过不失

文：阿修罗

相信“《洛克人EXE》系列”推出之前，很少有人会认为它们会成功！原因很多，最主要的当然是因为《洛克人》向来都是ACT游戏，突然变成了RPG一定会让老玩家一时找不到感觉，而且RPG游戏并不是CAPCOM本公司的强项，其游戏素质也会令人担心。但是随着游戏，尤其是《2》的推出，所有的这些怀疑都被“无情”地否定了。因为事实证明，“《洛克人EXE》系列”不仅成功地开创了一个全新的《洛克人》游戏分支，更展现了CAPCOM制作RPG的雄厚实力。本作不仅进入了日刊评选的白金殿堂，而且从发售日开始计算，到2002年6月23日为止，本作一共售出了37万9761份，现在周间销量仍然位于前20名内，是真正的既叫好又叫座的

游戏。当然，一款游戏能够成功绝对不是简单说说就做得到的，只有具备了足够的内涵和素质才行！《洛克人EXE2》虽然未必完美，但是的确可以算得上是近年来掌机上少有的优秀RPG之一。那么就让我们来看看到底这款作品的内涵和素质到了什么样一种水平吧！

因为掌机所面向的年龄层比一般家用机要低，所以本作的人物设定和画风可能更加偏向青少年阶层的玩家。但是这些并不能成为游戏成功的障碍，真正玩进去了你就会发现其实游戏的故事情节是十分吸引人的！它既能表现出“光热斗”和“洛克人”这两个主角和他们的伙伴们作为少年的健康向上、生机勃勃的活力，又具有一定的曲折性，环环相扣、跌宕起伏、伏笔连连，不会让人觉得故事很幼稚。举个例子吧，在故事的第五和第六章中，热斗和洛克人被邀请去外国参加国际官方网络斗士会议。在机场，送别的伙伴们交给热斗很多道具，还要求热斗回来的时候带一些土特产。进入候机大厅时更换PET而使得热斗不得不离开洛克人，这一点情节就表现了两入之间那种密不可分的关系。而登机的时候发生了钱包被偷事件，着陆后的钱包夺还战斗则表现了两入主角的勇敢。但是一波才平一波又起，出了机场就被坏人欺骗，被抢走了背包。这个事件又引起了热斗和洛克人之间的不和，当然最后在朋友的劝说之下，两人还是重归于好，共同为了找回失去的东西而努力！之后一段侦破片式的剧情也特别有意思。当找回了所有的财产

后，国际会议也开始了。谁也想不到在会议人员当中居然也混进了敌方的奸细，有一段时



战斗网络 洛克人EXE2

GBA	CAPCOM	A·RPG	1人
卡带	2001年12月14日推出	对应通信对战线	自带记忆功能

间热斗甚至对好朋友伊集院也产生了怀疑。但是真相总会大白的，热斗成功地发现了奸细，紧要关头使用了伙伴们送别时给的道具，终于击败了奸细。当大家以为一切都结束，买完土特产坐飞机回国的时候却发现飞机的电脑也被黑客入侵了，自然又少不了一番探索和战斗。这个时候，玩家会发现飞机上有一个奇怪的少年，他也曾经出现在过去的事件中。不要看他好像很不起眼的样子，其实他就是游戏的最终BOSS，当然现在玩家是不知道的啦！从这一段剧情可以看出，制作者对游戏的节奏把握得相当好，由松入紧、高潮不断，让玩家充分地感受到游戏中各个角色的魅力。

另外，除了主线情节外，游戏中还有很多分支情节。玩家完全可以不去理会，但是如果能够完成这些情节就能够获得各种奖励。从上面一段大家都可以了解到游戏的故事安排的非常巧妙，这一点在支线情节中也得到了充分的体现。如果玩家能够深入进去的话就能够体会到亲情、友情以及爱情，可以感受到在网络时代人们之间的那种微妙的关系。

剧本虽好，还需要优秀的游戏系统来支持才能够充分展示魅力。“《洛克人EXE》系列”的系统就是这样一个优秀典范。虽然游戏是RPG类型的，但是因为《洛克人》一直是动作游戏的代表作，所以这次自然也少不了包含有大量的动作成分。那么究竟如何才能够掌握好动作含量的度，又能充分表现出RPG的特色呢？如果动作成分太多，还不如直接做成ACT，那样大家也更容易接受，毕竟《洛克人》向来都是如此的！如果做成《月下夜想曲》那样的

A·RPG，剧情方面又会显得不足，而且那样的类型只要等级足够高就根本表现不出ACT的爽快了！游戏很好地借鉴了《塞尔达传说》的方式：即取消经验值设定，主角能力的提升只和特定道具有关。这样设定有不少好处，一来玩家不用为了提升等级而枯燥地练级，而且即使到了游戏后期玩家也不得不专心应付每一场战斗，因为很多敌人的特性是十分讨厌的，单靠高攻击力也是无法简单获胜的！

当然，游戏也没有完全照搬《塞尔达传说》的模式，它也有自己独特的风格。《EXE2》中进入战斗时会和一般的RPG一样进行画面的切换，玩家要操纵洛克人在3×3的版图上移动，并进行攻防战斗。虽然洛克人可以使用爆击枪进行攻击，但是作为主要战力的还是各种战斗芯片，战斗芯片不仅有华丽的表现形式，在威力上也是爆击枪所无法比拟的。只要游戏中Custom Gauge一满，洛克人就可以装备新的芯片进行战斗了。针对不同的敌人合理地使用不同的芯片也是很值得研究的一个方面。

说到战斗芯片，这也是游戏的一大特色。游戏的芯片系统吸收了《口袋妖怪》等收集类游戏成功的要素，共有180多种，可以通过通信对战线进行交换和合成，有的芯片甚至要和前作交换记录才会出现，大大增加了游戏的乐趣。当然战斗芯片主要的功能还是用来战斗的，因为如前所述如果单靠洛克人爆击枪去攻击敌人，不仅攻击力很低，而且也浪费时间。但是用上了战斗芯片后就完全不同了，尤其是在游戏后期，那些强力的芯片甚至可以让敌方全员瞬间全灭！战斗芯片的奥妙之处还不止于此，当中的小秘密真是“不说不知道，

一说吓一跳”！有一些芯片通过搓招可以产生更加强力的效果，而有的甚至拥有多种必杀技，不同的搓招会导致不同的效果，在战斗中十分有用。玩过这款游戏的人一定对于P.A.这个东西很感兴趣吧。这就是传说中的“超级芯片”，不仅攻击力不是一般芯片所能比拟的，而且有着更加华丽的画面表现效果。但是要想得到这种芯片却十分困难。这些芯片需要使用特定编号的战斗芯片进行合成才能得到，而那些作为合成材料的战斗芯片有的本身就十分珍贵，很难得到。所以这些芯片可以说是可遇而不可求，如果看到好朋友得到了要想办法“剥削”过来呀！（奸笑）

《EXE2》比起前作作出了增加了游戏长度、芯片数量和敌人种类外，最大的特色就是加入了地形效果和变形系统。所谓地形效果是指某块方格具有特定属性，比如电、草、火和冰等。因为洛克人本身也具有变换属性的能力，所以如果站在属性相同的方格上就可以恢复体力，而如果属性相克就会不断扣除体力，这样就使得游戏的战略性得到强化。当然，通过特定手段是可以改变地形属性的（比如对草地使用火属性攻击）。随着游戏情节的发展，热斗可以得到一样重要道具Change.bat，有了这个道具，洛克人就可以变换形态了。虽然如此，要变形也不是那么容易的，因为玩家并不能够自由控制洛克人进化的方向。洛克人能够进化成什么形态完全要看玩家平时的战斗习惯，比如玩家经常使用水属性的战斗芯片，那么洛克人也会向水属性的方向进化；如果玩家用的芯片以攻击型为主，那么洛克人就会进化成ガッツ形态……这样算来，4种属性5种形态，洛克人总共有20种形态可以变换。但是很可惜，因为洛克人的记忆体有限，只能存储2种形态的数据，如果玩家开发出了新的形态就必须舍弃掉原有的某个形态才行。这些形态各有特色，也谈不上孰优孰劣，只有根据每个地区敌人的不同特性做出正确的选择才能够充分发挥出这些形态的力量。

游戏的确很优秀，当然也有不足的地方，场地太小就是缺点之一，总给人一种比较压抑的感觉。而且由于程序员的错误，卡带当中还存在一个导致丢失记录的致命BUG……但是这些和游戏的优点相比就不值一提了。现在，CAPCOM已经将《EXE3》列入了开发计划，估计很快就会有新的情报公布了，真是很期待系列的最新作品。不管玩家以前有没有玩过，希望在新作品推出的时候大家能够好好地玩一下，如果是“洛克人”Fans那就更不应该错过了。

魂斗罗

在那个年代，我以为游戏机就是 KONAMI，
我以为电子游戏就是

魂斗罗



“魂斗罗”名称的由来

“魂斗罗”一词源于英文的“CONTRA”，可直译为相反、反对。“CONTRA”作为外来语用日语片假名写成“コントラ”，按照音节划分就分成了“コン”、“ト”、“ラ”，而在日语音读中它们分别对应的日文汉字就是“魂”、“斗”、“罗”。为什么KONAMI会将游戏命名为“魂斗罗”，其中还蕴涵了一起轰动全球的政治丑闻——“伊朗门”事件。

在魂斗罗初代（街机）推出的前一年，也就是1986年11月，美国爆发了“伊朗门”事件，披露里根政府（成员）绕过国务院并隐瞒国会，于1985年~1986年间秘密向伊朗出售武器，以换取被伊朗霍梅尼政府所控制的激进组织囚禁于黎巴嫩的美国人质的人身自由，并将部分

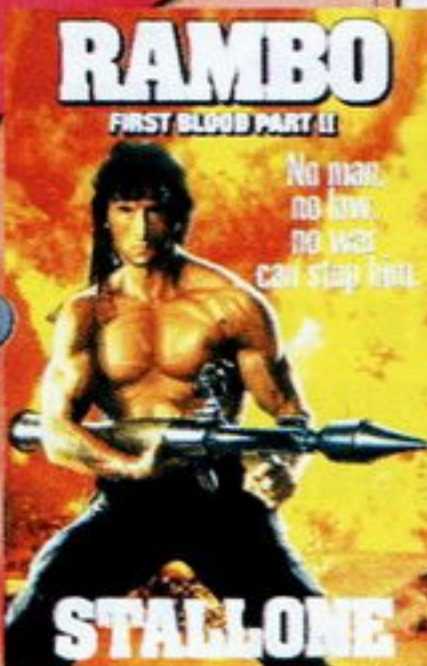
所得款项转移给尼加拉瓜反政府游击队，据说1986年的经费就高达6亿美金，而这个尼加拉瓜反政府游击队的名称就是Contra。国际上把这次事件称为“Iran-Contra”事件或是伊朗门事件。“Iran-Contra”事件是美国在全球实行“地缘政策”的一个典型实例，丑闻被披露之后，顿时在国际上引起轩然大波。“Contra”一时间也成为是一个非常敏感的词汇。

可能是为了给游戏找一个噱头，所以KONAMI公司最后就将游戏命名为“Contra”，并且最后还派生出了一个全新的名词——“魂斗罗”。KONAMI官方对“魂斗罗”的解释是：精通游击战术，充满战斗激情的最强战士。如果你玩过FC上日版《魂斗罗》，便可在开头动画中看到这一经典名句。

魂斗罗的主题

1. 战士的原型

如果说KONAMI对游戏的名称已经煞费苦心的话，那么在对游戏主角的塑造上，游戏制作小组也没有马虎。既然被称为魂斗罗，那么就er必须完全符合KONAMI的最初的定义。80年代中期，在国际影坛上刮起了一股动作电影的旋风，而这股旋风的缔造者就是现在还活跃在影坛上的动作巨星阿诺德·施瓦辛格，凭借1985年出品的《Commando》（魔鬼司令）一片，施瓦辛格已经完全确立了自己银幕硬汉第一代言人的地位。当然，同年在国际银幕上还活跃着另外一位老英雄，那就是史泰龙，虽然当时的“兰博”已经显出一丝疲态，但史泰龙塑造的英武形象早已深入人心，不可动摇。嗅觉敏锐的KONAMI毫不懈怠地将这两位王牌英雄请到了《魂斗罗》中。不用怀疑，KONAMI官方其实早已经承认，初代《魂斗罗》中的那两位主角——比尔和兰斯的原型就是来自施瓦辛格和史泰龙。他们塑造的银幕形象恰恰和魂斗罗定义相吻合，并且具有代表性。



比尔·雷泽 (Bill Rizer)

军衔：上等兵

1P角色，隶属于海军陆战队的“魂斗罗”，原型是电影《Commando》中阿诺德·施瓦辛格的造型。冷静得像一匹狼的战士，在海军陆战队中传说他能够一个人消灭一个中队。受父亲的影响，16岁便加入陆军，是巴厘岛的现役军人，至今没有一次任务失败的记录，因此得到上层的高度信任。比尔凭着自己丰富的机械知识，第一次看到新型武器就能很快地熟练运用。



著名台词1：“这是什么？”
著名台词2：“那些家伙……不能原谅！”

兰斯·比恩 (Lance Bean)

军衔：上等兵

2P角色，隶属于海军陆战队的“魂斗罗”。原型是电影《兰博》中的希尔维斯特·史泰龙。具有超人的运动神经和钢铁般肉体的热血战士，重友情，是比尔的好搭档。以前他是一名反政府游击队队员，10年前被捕，为了免于刑罚而担任现在的职务。由于有游击队员的经验，所以擅长奇袭。通常一个人行动，所以有“黑山猫”的称号，但却与比尔很合得来。



著名台词1：“不要太疏忽了！”
著名台词2：“给他们来个华丽的迎头痛击！”



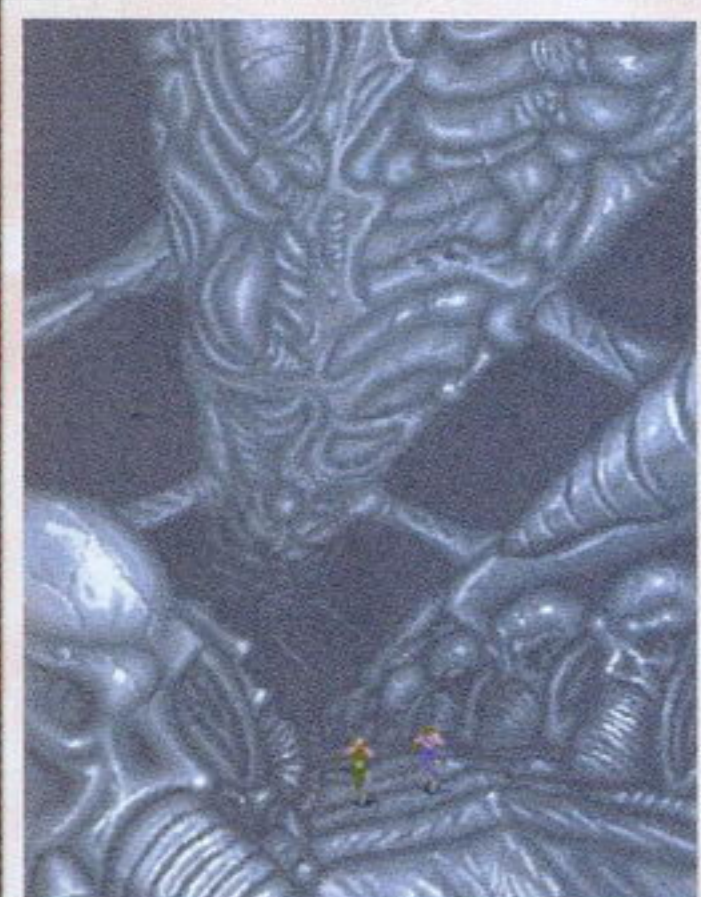
这张是施瓦辛格又一部动作巨片《铁血战士》(Predator)的剧照，看着阿诺饰演的Dutch上尉和队员Billy并肩站在一起的情景时，我的第一感觉就是他们就是《魂斗罗》。可惜影片是于1987年中期推出的，当时街机版的《魂斗罗》已经面世，所以这个关于魂斗罗原型的猜想无法成立。



2. 与异形的战争

1986年8月恰逢《魂斗罗》制作中途，由大导演詹姆斯·卡梅隆指导的科幻巨片《异形2》正式在日本公映，本片可以说是当时全球最优秀的科幻电影。于是《魂斗罗》制作小组全体成员放假一天，活动就是集体观赏《异形2》，为的就是能够从电影中寻找更多的创作灵感。没想到制作小组最后还真的将异形独特的世界观和画面风格运用到了游戏中，所以无论是《魂斗罗》的街机版还是家用机版，游戏最后几关比尔和兰斯的敌人完全变成了令人作呕的恐怖生物——异形。在游戏中，我们甚至可以看到从蛋中突然蹦出的异形寄生体，这个情节几乎与电影一模一样。可能引入异形设定是初代《魂斗罗》达到一定完成度后才决定的，所以当笔者第一次打到最后一关时，所看到的游戏画面和前几关的风格截然不同，给人眼前为之一亮的感觉，一股神秘感也顿时浮上心头。

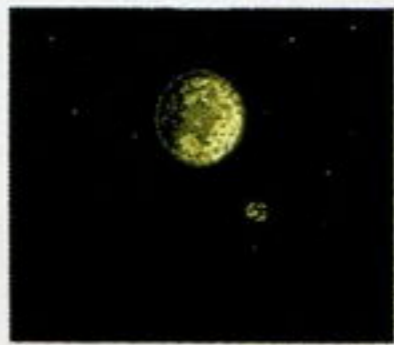
初代《魂斗罗》的推出为整个系列奠定了一个全面、坚实的基础。精巧的机械设计，激昂的背景音乐，一气呵成的流畅感觉以及必不可少的各种异形，这些都确立了《魂斗罗》独树一帜的风格，这一风格日后也被贯穿到了整个系列中。8方向操作，横卷轴，游戏具有和当时的《超级马里奥》、《恶魔城》、《魔界村》等游戏截然不同的游戏性，游戏中的角色具有子弹无限、射程无限、可高速射击（机枪弹），可以向任何方向射击的概念，超越了玩家对横版动作游戏的一贯认识，后来也被业界所接受。难怪日后当我们看到《火枪英雄》、《合金弹头》这些类似作品时的第一反应就是：啊！那是一个《魂斗罗》那样的游戏……因此可以这样说：《魂斗罗》的诞生具有开创一个新时代的意义。



魂斗罗战史

A.D. 2631

9月12日，午夜，装备有最精锐的自动防御系统的地球海军司令部雷达发现有一颗异常的小型陨石正在接近地球。陨石坠落在新西兰近海东北20km的加尔加群岛附近。之后司令部开始对陨石进行调查。



A.D. 2632

A.D. 2633

12月，代号“红隼”(Red Falcon)的外星侵略者(Alien)为了达到灭亡人类的目的占据了加尔加群岛。司令部经过秘密调查发现那是外星侵略者的前线基地。所属海军陆战队的上等兵比尔·雷泽和兰斯·比恩在知道事态的严重性的同时也接到了消灭异形的任务。两个“魂斗罗”侵入加尔加群岛的内部，破坏了所有的前线基地和中枢，阻止了“红隼”对地球的侵略。(ARC《魂斗罗》)



A.D. 2634

12月，南美基地附近，收到了来自参加GXA军第七方面军军事演习的联邦军哈尔将军的难以理解的无线电报。



“我们的友军，GX军突然向我们展开攻击……他们的眼睛不是人类的眼睛……难道他们已经……”

联邦军上层感到将军的话异乎寻常，所以再次命令史上最强的“魂斗罗双刹”——比尔和兰斯再度出击！两人乘坐直升机密密潜入基地附近的演习地点，看到联邦军设施已经是一片残骸，并且还受到被异形寄生的变异部队的奇袭。比尔和兰斯马上明白异形并没有被消灭。魂斗罗与异形间的激烈战斗再次展开了。最终还是以比尔和兰斯的胜利而告终，他们再次阻止了异形对地球的侵略计划。(ARC《超级魂斗罗》)

A.D. 2635 (正确的时间不明)

联邦军首脑部发现：某超级大国抱有征服世界的野心，并且已经对异形与“魂斗罗”的战斗进行过分析，还查出异形正在秘密研究近未来战争用的最终兵器。比尔接收到阻止这项计划的秘密指令，孤身潜入正在进行异形克隆化的南太平洋上的孤岛。经过激烈的战斗，终于阻止了异形的复活，也打碎了某超级大国征服世界的野心。(GB《魂斗罗 Operation》)

A.D. 2636

再次被“魂斗罗”击败的异形终于集中全部力量开始发动大规模的侵略进攻。在拥有压倒性数量和科技能力，而且具有惊异的生命力的异形面前，人类迎来了最大的危机。但是，异形展开进攻的半年后，在被异形占领的荒废的城市，出现了两个男人的身影——比尔和兰斯，地球上最强的“魂斗罗”！在经



过魂斗罗史上最大的战斗之后，比尔和兰斯取得了完全的胜利，第三次阻止了异形对地球的侵略。(SFC《魂斗罗 异形战争》)

A.D. 2637

A.D. 2638

A.D. 2639

异形战争时期活跃的英雄——巴哈姆特大佐计划发动颠覆政权的军事政变，但政变还没开始就被阻止，大佐逃亡，现在行踪不明。

A.D. 2640

A.D. 2641

异形战争后，因为混乱，城市犯罪率急升。由于战争而飞速发展起来的遗传因子和人造人技术使新型的犯罪开始出现。为了与之对抗，政府召集了精英中的精英组成了特别小队——联合军机动部队特殊任务班K-X。人们将他们喻为异形战争时的英雄，称他们是“魂斗罗部队”。



12月24日 控制城市防御系统的电脑被非法侵入，无人驾驶的机动兵器开始暴走。他们无差别地袭击人类，破坏一切，“魂斗罗部队”(雷·巴瓦特、希娜·艾特兰泽、布拉特·法古、布拉乌尼)接收到镇压机动兵器的命令直奔暴乱现场。但是趁着混乱，有人侵入医疗研究所窃取了异形战争时期收集的异形母体细胞。

12月27日，从引发机动兵器暴走事件的巴克和诺依曼·卡斯克多口中得知幕后黑手是企图征服世界的巴哈姆特大佐，“魂斗罗部队”潜入了其秘密基地。部队消灭了巴哈姆特大佐和异形细胞，又一次拯救了全人类。(MD版《魂斗罗 The Hardcore》)

A.D. 2XXX

曾经并肩战斗，患难与共的兄弟，如今却反目成仇……据说比尔是因杀害自己的老搭档兰斯而被捕入狱，传说中的魂斗罗勇士就此从地球上消失。面对异形的又一次入侵，联邦军首脑门不得不请比尔再次出山，这次和比尔搭档的是竟然是一位女性，名叫露西娅(Lucia)……让我们一同期待PS2版的《魂斗罗 Shattered Soldier》的归来吧！



魂斗罗历代记

从1987年2月20日首部《魂斗罗》诞生至今，这个家喻户晓的游戏系列已经在各个机种上共推出了12部，其中大部分都是国内玩家熟得不能再熟的作品，而有些则可能是闻所未闻的，相信在国内玩家中能够称得上全系列制霸的魂斗罗达人者少之又少，所以我们还是有必要将“《魂斗罗》全系列”进行一次快餐式的回顾。笔者也斗胆将自己心目中的《魂斗罗》各代分成了4大类：

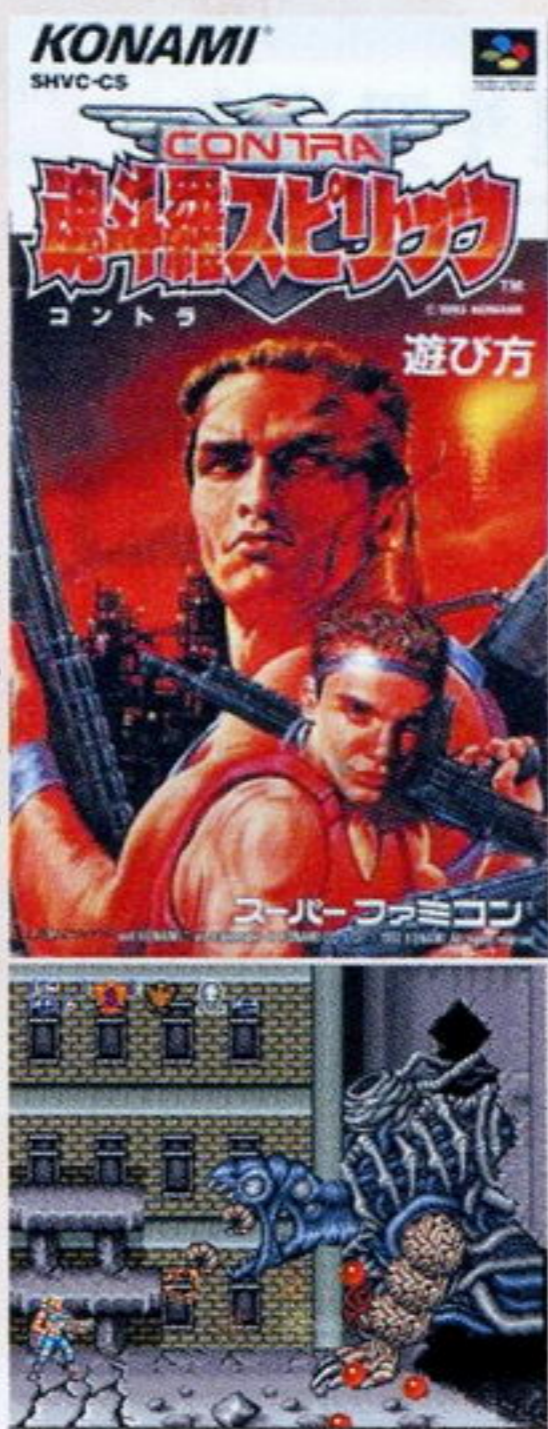
光荣的一代

荣登“光荣的一代”的“《魂斗罗》系列”包括：街机版的《魂斗罗》、《超级魂斗罗》；FC版的《魂斗罗》、《超级魂斗罗》共4部作品。而国内玩家最熟悉应该还是FC版的两部作品，正是由于太熟悉了，所以笔者也不愿多说。而街机版的两部作品相对来说就陌生许多。街机版与FC版《魂斗罗》相比，它的最大优势就在于画面和音效上，但就操作性来说，FC版的两作不知要比街机版强了多少倍。个人认为FC版《魂斗罗》具有比街机更流畅的动作，更好听的音乐，再加上关卡设计比街机更加合理、精致，这使得我不得不为KONAMI超一流的移植才能感到惊讶。但无论是街机版还是FC版，《魂斗罗》都表现出极高的素质，并且给人一种常玩常新的感觉，这就是游戏的魅力所在。如果有时间，我推荐大家用MAME模拟器玩玩街机版的《超级魂斗罗》，游戏的二周目号称“《魂斗罗》系列”中的最高难度。



进化的一代

在海外最受玩家欢迎、“《魂斗罗》系列”评分最高的一部作品就是SFC版的《魂斗罗 异形战争》，游戏在各方面都对前作进行了大幅度的改进，更加强调了和巨型BOSS间一对一的对抗战斗，顿时给人一种耳目一新的感觉。而后来推出的MD版《魂斗罗 The Hardcorps》则是在SFC版的基础上更上一层楼，并且游戏的角色增加到了4个，玩家可以使用更多的武器，游戏首次出现了分支路线，导致结局多达6种。虽然日刊《FAMI通》对MD版《魂斗罗》仅有24分的评价，但笔者始终认为MD版《魂斗罗》比SFC版更胜一筹。伴随着KONAMI对“《魂》系列”的不断革新，玩家在快乐着的同时也已隐约感觉到游戏已经开始在“变”了。



陌生的一代

你是否玩过一款操作机器人进行战斗的《魂斗罗》游戏呢？笔者当年刚刚看到这部作品的时候，还以为是国内哪家游戏翻版小厂的杰作，原来这就是神秘的欧版《魂斗罗》，KONAMI将其取名为《PROBOTECTOR》，游戏中玩家操作的



竟然是机器人。另外，还有两款作品——FC版《Contra Force》以及MSX2版的《魂斗罗》都是比较罕见的。现在通过模拟器都可以玩到上述游戏，玩家不必遗憾。

退化的一代

将GB上的《魂斗罗 Operation》以及《魂斗罗 异形战争》规划到“退化的一代”，实在有点苛刻。其实就GB的性能来说，KONAMI已经将《魂斗罗》进行了最大限度的移植，特别是《魂斗罗 Operation》，可以说是相当成功，的确确实让人品味出《魂斗罗》那独特的风味，只是灰暗的画面令人感到有点可惜。而将PS上的两部作品归纳其中，那是一点都不过分，游戏除了名字沿用《Contra》之名外，我们完全可以将其认为是“《魂斗罗》系列”之外的作品，因为游戏已经完全抛弃了《魂》的精髓，因此国内大多数玩家都失望地称其为“垃圾”。这一切的失败只能怪游戏本身并不是KONAMI亲自制作。



魂斗罗番外篇

1. 噢！怎么足球运动员也跑到这里来了。只要你看看他的名字就一切都明白了。

科斯明·马里乌斯·孔特拉
Cosmin Marius Contra

性别：男
国籍：罗马尼亚
出生城市：米兰
出生日期：1975.12.15
身高：176cm
体重：71kg
场上位置：后卫
场上编号：22
现效力：AC米兰队



不知道孔特拉玩过《Contra》没有？

2. FC版的《魂斗罗》虽然取消了多重卷轴，但增加了丛林关树的摇动，Tundra(冻土)地带的飞雪、异形地带的扭动等等动画效果，并且增加了过场动画。为了实现这些效果，当时KONAMI利用了自己研发的“VRC2”芯片，但这只限于日版卡带，游戏的海外版都取消了这一功能，而在国内出现的也都是128Kb的《魂斗罗》。难怪，当年在玩家中流传着如飘雪，树叶会摆动等诸如此类的传说。

3. FC版《魂斗罗》在日本的影响力远远不及国内，其中有一个很重要的原因就是游戏的发售日竟然和怪兽级软件《DQIII》仅仅相隔一天，看来胳膊还是拧不过大腿啊。

4. 当年日本媒体在对二战后活跃于南美地区的风云人物切·格瓦拉进行报道时，对其的称呼经常会用到“魂斗罗”。

5. 日本游戏界盛传，当年MD版《魂斗罗》中许多BOSS就是根据人体的某些重要器官来进行设计的，所以……(汗！)

6. 你想再次感受《魂斗罗》音乐那无穷的魅力吗？请到下面给出的网址下载MP3，它会让你获得前所未有的感动。

<http://minibosses.com/songs/contra.htm>



ARC版《魂斗罗》



ARC版《超级魂斗罗》



FC版《魂斗罗》



FC版《超级魂斗罗》



FC版《魂斗罗外传》



SFC版《魂斗罗 异形战争》



GB版《魂斗罗 OPERATION》



GB版《魂斗罗 精神》



MD版《魂斗罗 HARDCORPS》



MSX2版《魂斗罗》



PS版《魂斗罗 战争的遗产》



PS版《魂斗罗》



PS2版《魂斗罗》

NINJA ASSAULT

忍者 突袭



PS2	NAMCO	光枪 STG	1~2人
DVD-ROM	预定 2002 年 9 月 12 日 发售		未定
		对应 GUNCON2	

也许是《化解危机 II》和《吸血诡夜》的销售成绩不俗，NAMCO 看来是决心要在 PS2 上把光枪游戏进行到底了。这次要介绍的是 NAMCO 的又一街机名作《忍者突袭》的 PS2 版，本作的街机版于 2000 年推出后广受好评，特别是和风浓浓的感觉，不但令欧美玩家趋之若鹜，就连不好此道的日本玩家也格外喜欢。在 PS2 版的消息传来之后，不知是否又会带动 GUNCON2 的大卖特卖。而有了《化解危机 II》的经验之后，我们现在最关心的问题并不是移植度高不高，而是 PS2 版究竟会比街机版要好多少！



新增模式

NAMCO 每一个街机移植作都会加入一些非常吸引人的全新要素，《忍者突袭》也不例外。本游戏拥有四大模式，除了传统的街机模式 (ARCADE) 外，另新增了“红莲编”、“葵编”、“群青编”三个模式，这些模式的区别在于 1P 和 2P 用的角色不同，因此剧情和路线上都会有所不同——真不愧是 NAMCO 啊！

红莲

从小就是琴姬的贴身侍卫，忠诚可靠。性格冷静、沉着，但听到琴姬被抓走的消息后也不免勃然大怒，誓要将敌人斩尽杀绝。



在战国时代的日本岛上，大约有上百个地方势力，形势之复杂比中国的南北朝、五代十国还要乱得多。连年的战乱使得人民死伤无数，这些在战争中冤死的人死后由于强大的怨念又从魔界复活了过来，魔界乘机向人间发动了进攻。魔界的忍者绑架了琴姬，企图以她的生命为魔界的总大将鬼骸王重临人间。(怎么这么像《鬼武者》) 为了阻止他们的阴谋并救回琴姬，正义的忍者红莲和群青拿起了忍枪“魔破铳”，开始向鬼骸王的军团宣战！

敌人依然有着弱点设定



葵

PS2 版原创的一位新角色，她的父亲被鬼骸王的手下所杀，为报父仇而参战。她的右眼戴着一个眼罩，但她并不是“独眼龙”。



和红莲一样，他也是琴姬的近侍，与红莲情同手足。由于在同一门下学艺，所以两人的武艺差不多，这次和红莲一同行动。

群青

琴姬

天津国的公主，从小就具有很强的灵感，常常能通过梦境预知未来的灾难。这次的鬼骸王之乱她早在 8 年前就已经预感到了，但对此毫无办法。



HP用血槽表示



鬼骸王

只知道他是魔界的总大将，其他一切不明。他不能亲自指挥战斗，全靠影忍来指挥全军。为了让自己的力量在人间完全复苏，绑架了琴姬。



影忍

鬼骸王的心腹干将，手持一把暗黑魔破铳，担任前线指挥官兼亲卫队指挥官。由于魔力不足，鬼骸王只能在幕后通过他指挥战斗。



令人期待的新角色



迷宫 RPG 名作复活

可以玩

10000

回的RPG



距离前作将近3年的时光，漫长的沉寂终于被打破，冠以醒目的“3”为后缀的“《特鲁尼克》系列”最新作终于横空出世，众多FANS的热切期待终于有了回报，胖胖的商人特鲁尼克第一次在PS2的舞台上登场了。

“3”的冒险发生在一个小岛



前作“邪恶之箱”的事件解决后又过去了6年半，特鲁尼克的儿子波波罗迎来了自己12岁的生日，为了给他好好庆祝一下，特鲁尼克和妻子妮妮决定带着儿子乘船外出度假。正当他们尽情享受乐趣十足的海上生活时，一个意想不到的麻烦落到他们的头上……最终他们到达了一个陌生的小岛，在这个充满南国风情的地方，他们又遇到了各种难题，于是，新的冒险又展开了……



南国的小岛有什么呢？

PS2

ENIX

A·RPG

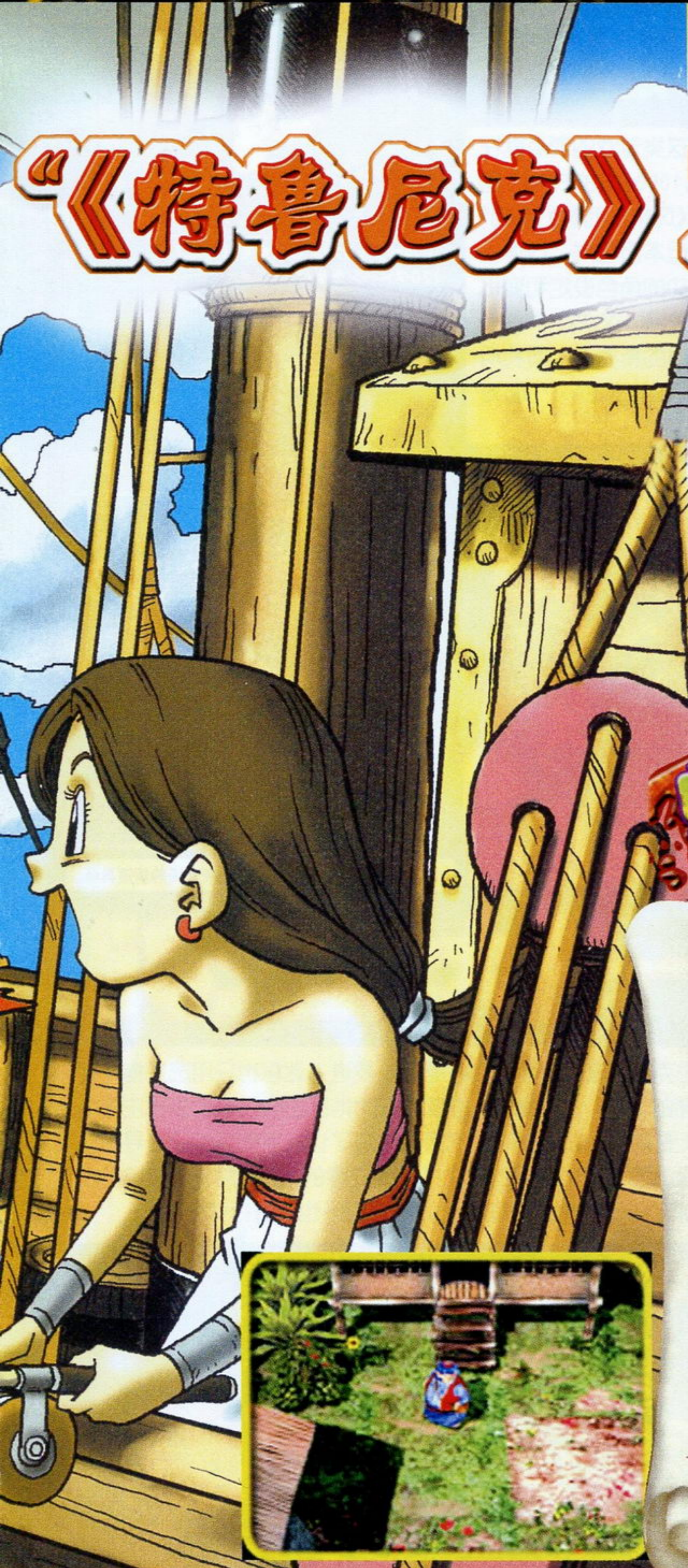
1人

预定 2002 年发售

DVD-ROM

“《特鲁尼克》系列”新作降临 PS2

不久前曾听过一个传闻，说CHUNSOFT将“《特鲁尼克》系列”给索尼，将“《风来之西林》系列”给任天堂。至于这则传闻是否出自CHUNSOFT自然无法考证，但要说它是好事者的凭空杜撰却也不尽然，毕竟，传闻也不全是空穴来风。这不，“《特鲁尼克》系列”的最新作《特鲁尼克大冒险3》已经确定要降临在PS2上，厂商也公布了大量的情报，传闻似乎已经开始被验证了，不知道NGC上的《风来之西林》什么时候出现呢？还有GBA版的……哦！扯远了，现在已经有一套大餐摆在我们面前，目前我们还是好好关注一下这款PS2上的《特鲁尼克大冒险3》吧，看看PS2的机能能将《特鲁尼克》进化到什么一个程度。



特鲁尼克大冒险3

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



波波罗迎来了自己的生日，兴奋异常。

波波罗是第一次乘坐大船，觉得十分新奇。



一家人高高兴兴地出去旅行。

就在他们陶醉于惬意的海上旅行时，麻烦来了……

这就是“不可思议的迷宫”

熟悉以往系列的玩家应该对“不可思议的迷宫”类游戏不会陌生，这类游戏的卖点就在于迷宫探索的刺激。因为每次进入迷宫，迷宫的构造都不相同，“能玩10000次的RPG”这种说法也正是指它这种常玩常新的特点。而《特鲁尼克》系列和《风来之西林》系列正是“不可思议的迷宫”类游戏的两个杰出代表，两者虽然风格迥异但本质相同，可谓一时瑜亮。《特鲁尼克》系列虽然在此前只发售过两作，但凭借其成功的角色设定和变化丰富的系统都取得了相当大的成功，在评价和销量上都获得了不俗的成绩。这次在PS2上发售的第三作，不仅继承了前两作的大部分优点，还加入许多令人欣喜的新要素，而利用PS2的机能所表现出来的画面效果自然是以前的SFC版和PS版无法比拟的……面对CHUNSOFT这款酝酿已久的作品，你没有任何理由放过它。



妮妮

特鲁尼克的妻子，贤妻良母式的女性，平时在家操劳家务，对丈夫和儿子细心照顾，当特鲁尼克出门冒险的时候她就留在家中开店。



←避开陷阱，打倒敌人，慎重的前进，稍有失误就会命丧黄泉。

这是最可怕的——



モンスターハウスだ！怪物房间



ドラゴンキッスは 炎の息を吐いた！
20ダメージを受けた。



はいせんもぐらは 踊りだした。



トルネコは、風の杖を振った！

↑面中の“风之杖”是以前从未登场的新道具哦。

新要素——在大地图上移动

在以前的两作中，特鲁尼克只能在村子里面自由移动，要进入迷宫也只用选择指令就行了，而这次就加入了大地图的概念，也就是说，你能够在地图上自由移动去村庄或者迷宫。或许玩家在想，这个新要素有什么意义呢？其实这是为了让玩家能够自己去寻找迷宫并进去冒险。因为有些迷宫隐藏在这个世界的某个不引人注意的地方，需要玩家自己去将它们找出来。所以这次玩家不光要在迷宫里面探险，在迷宫外也要进行探索了。

洋葱 终于能带上同伴一起冒险了

一直以来特鲁尼克就是孤胆英雄，无论到哪冒险都是独来独往，这次到了“3”里面终于有同伴帮助他一起冒险了。而且同伴不止一个哦，不同的同伴具有不同的特技，他们的加入使得特鲁尼克的冒险更加精彩。

第一个同伴登场了



有了同伴的帮助，迷宫的冒险也会变得轻松一点。



同伴受到敌人的攻击了，赶快给她个药草回复一下。

イネスから
はいせんもぐらは2ダメージを受けた。



←在这个南方的小岛上也有一个小村庄，先在这里收集一些迷宫的情报吧。

→“对不起，如今没有国王的允许，谁都不能进城！”小岛上竟然还有一座城，它会在哪个地方呢？



*「申しわけありませんが、ただ今どなたもお城に入れるなどの王さまのご命令です。」

←这里似乎是个地下迷宫的入口，旁边还有两个大汉守卫。

波波罗

特鲁尼克和妮妮的儿子，刚刚迎来自己12岁的生日，心中最佩服自己的父亲。随着年龄的增长，心中“想像父亲那样出去冒险”的念头越来越强烈。



EVERBLUE 2

PS2	ARIKA	AVG	1人
CD-ROM	预定 2002 年 8 月 8 日 发售		未定



大海永远都是蓝色的，这也许就是“EVERBLUE”这个名字的由来。“《EVERBLUE》系列”是在PS2上诞生的，前作于去年8月9日刚刚发售，大家可能对它还不太熟悉。这是一个讲述潜水员在海洋中冒险的AVG游戏，游戏利用PS2的机能，创造出了一个真实而美丽的海底世界，令人陶醉不已。登场的各种海洋生物的动作非常逼真，绝对可以令你目瞪口呆。本作的舞台转向世界闻名的旅游胜地加勒比海，这里风光宜人，能够在这里的海域里自由探索宝藏，必定乐趣无穷。

游戏攻略



在海洋中可以自由自在地行动，顺便还可以观赏海洋美景，要知道加勒比海的热带鱼可是世界有名的。不过最重要的当然是寻找沉船啦！要注意的是美丽的海洋中隐藏着很多危险的东西，最可怕的当然就是食人鲨了，此外还要当心一些带有巨毒的海蜇、海胆，它们会令你的HP不断下降。如果HP变为0就会GAME OVER。



海中探索



在下水之前一定要做好准备。岛上有出售潜水装备的装备屋和恢复HP的宿屋，还有道具合成屋和鉴定店。此外还要向岛上的住民打听各种情报——听说过“大海捞针”没有？如果没有情报，在茫茫大海中寻找宝藏就是大海捞针。

情报收集

发现了沉船后就可以进去调查了，一般说来沉船里都会有非常好的东西，如果能找到传说中的西班牙运金船的残骸就发了。不过要注意沉船有可能已经变成了大鱼的巢穴，一定要带上武器和照明装置才能行动。从海中找到的东西都可以在岛上的鉴定店里找专家鉴定，专家会标明价格和重量，

调查与鉴定



大家一定都没有试过在海洋中赛跑吧？在《EVERBLUE2》里你可以体验到在海洋中赛跑的感觉，这也是潜水员之间互相比试的常用手段。



水中竞赛..... 在海洋中有无数生物，在游戏中只要看到没见过的生物，就要把它用水下照相机拍下来，这样就可以制作成海洋图鉴。向100%努力吧！



海洋图鉴..... 获得了水下照相机后，就可以尽情拍摄水下美景了。这些照片可以存在记忆卡里，而且所占的空间很少，此外这些照片也是冒险的证明。



水中摄影.....

海洋探险，其乐无穷！

前线狙击

MOBILE SUIT GUNDAM Lost War Chronicles 机动战士高达战记

PS2	BANDAI	ACT	1~2人
DVD-ROM	预定 2002年8月1日发售		363KB
限定版 9800日元			

暑假高达迷的游戏大餐《机动战士高达战记》目前已经确定了游戏的发售日，那就是8月1日！在这款游戏即将发售的前夕，此次特别网罗了游戏中的许多要素介绍给玩家，希望当游戏入手之后，大家能够充分体会到游戏的乐趣。你能够在战斗中百战百胜吗？要想找到答案的话就一定要仔细看看这次的详细介绍了。



机动战士高达战记

初段任务大公开

看过上一次介绍的读者们一定还记得该游戏除了收录有对战模式之外，还有更受玩家注目的任务模式。在这个任务模式当中玩家可以选择扮演吉翁公国或地球连邦军来展开游戏，由于是从两个不同的角度来发展剧情，因此执行的任务也有很大的分别。不过无论选择哪一方进行任务模式，都可以感受到执行任务与潜入作战时的紧张刺激。目前游戏厂商已经公布了前3关的任务模式的具体内容，这里就让我们先睹为快吧。

地球连邦军

MISSION 1 加拿大湖畔 敌警哨部队歼灭战

这是选择连邦军游戏的第一个人物。为了扭转地面上的劣势，连邦军要在欧洲进行大规模的反攻作战——“奥德萨作战”，这次的任务就是要为该作战作掩护，进行佯动攻击。在任务内容中，需要对加拿大地区的敌方哨戒部队作一次急袭。因为只是佯攻，所以并没有必要破坏敌方的所有机体。



←突然出现了这种圆形的敌机，速度还意外地快。



→僚机的钢坦克可以利用长距离炮击来掩护攻击。

MISSION 2 欧洲的山麓中 BIG TRAY 级陆战艇防卫任务

BIG TRAY 因为要进行维修工程，所以一直驻留在补给基地，加上现时驻守基地的大多数部队都被派往迪奥沙作战，故此基地的防御能力变得非常薄弱，为了防止敌军有机可乘，于是决定任命玩家率领的部队作为BIG TRAY 与补给基地的保卫者，要将入侵的敌方部队完全击破才算成功完成任务。

→维修中的BIG TRAY 只能在原地发射主炮作为支援。



←重装MS对敌机发动三连斩，气势勇猛。

MISSION 3 吉翁军练习射击场 水牛运输舰击坠任务

连邦军突然发现敌军的水牛运输舰正在运送物资，于是派出部队到亚洲地区进行侦测任务，无意之间发现了吉翁军的新型兵器实验场，于是连邦军派出玩家的部队在水牛运输舰到达试验场之前将它击落，因此这一次的任务会在敌方的控制范围内执行，玩家要小心敌机的埋伏。



←镭射大炮准备完毕，向敌机发动连续攻击。



→连邦军任务的目标是彻底击毁水牛运输舰。

吉翁公国军

MISSION 1 加拿大湖畔 米迪亚击坠任务

玩家选择吉翁公国军的话，遇到的第一个任务便是击落连邦军的米迪亚输送机。根据情报这艘输送机正在运送极其重要的物资，于是玩家与同伴在敌机的预定路线上埋伏，并将经过的米迪亚输送机击落，但在任务过程中会遇到不少连邦军部队的顽强抵抗，玩家要把他们一一击破才能顺利完成任务。



→敌方MS部队会合，使战况更加激烈。



←降落在米迪亚运输机上，看来要完成任务将轻而易举。

MISSION 2 喜马拉雅山脉 歼灭战

吉翁军总部一份机密文件忽然被间谍偷走，并且他逃到喜马拉雅山与潜伏在那里的连邦军支援部队会合，为了防止泄露这份机密文件，吉翁军总部决定在敌方的支援部队逃出自军势力范围前将他们全数消灭，而玩家率领的部队的任务就是赶到喜马拉雅山脉将那些连邦军的支援部队消灭。



←战车型MS是敌军当中最容易对付的战斗单元。



→以喜马拉雅山脉为作战背景，画面非常精美。

MISSION 3 欧洲的山麓中 BIG TRAY 级陆战艇破坏任务

从我军的侦察部队收集到的情报得知，敌方的BIG TRAY 级陆战艇驻留在补给基地并开始进行维修，于是总部决定任命玩家与部队成员担任破坏BIG TRAY 的任务。不过由于这里是敌军的重要补给基地，必定会遇到强烈的抵抗，可是总部为何要一支部队去完成如此艰巨的任务呢？究竟当中有什么不可告人的秘密呢？



←僚机与敌机战斗，而主机从敌机的背后偷袭，这种战斗方法将非常有效。



→蓝老虎S乘坐飞行器加入战斗当中，不仅提升了移动速度，战术运用也产生变化。

对战模式中的战场介绍

除了补给基地之外，这里以平原为主。在没有什么障碍物的情况下，如果在这里发生战斗必然会非常激烈。

加拿大湖畔



↑→以交织相连的湖泊为主战场的水中战。以水陆两用机体为主的吉翁军是否在这类战场中获胜的把握会比较大呢？

废墟都市



↑→在这类地区作战的时候，可以隐藏在建筑物的背面，等敌机接近的时候再使用近身攻击将它击破。另外还可以在战斗中利用建筑物当作掩体，来抵挡敌机的炮火，再等待机会发动反击。

喜马拉雅山脉



↓由于喜马拉雅山脉中经常出现暴风雪天气，能见度非常低，再加上地势险要等因素，往往需要经常按住L2键锁定目标，这样埋伏中的敌机比较容易被发现。

连邦军练习场



↓这是对战模式当中选用率最高的场地。由于其中包含了多种地形因素，用来练习基本的操作能力非常合适。

基本操作方法完全公开，指挥你的部队去进行战斗吧！

攻击

□ = 射击 △ = 格斗
R2 + △ = 副武器攻击

射击、格斗与副武器攻击都是在游戏的战斗中最基本、最常用的攻击技巧。

由于机体之间还是有不小的差异，因此配备的武器种类也有所不同。但共同点是射击类兵器和副武器都有弹药数量上的限制，这一点在战斗中是必须要注意的。当敌我双方的机体碰面的情况下，就可以使用攻击力较强的格斗技来应战，当连续输入3次格斗指令的时候，攻击就会变成破坏力超强的三连击，使胜利变得很容易。



↑连续按△键3次就能够发动威力巨大的三连击，给对手以重创！

**非同凡响！
华丽的三连击威力**



↑→渣古II型正在进行远距离射击，目的是使敌机陷入集中火力的压制下。



←渣古II型正在使用副武器对远方的目标进行攻击。

特殊攻击

L2 + □ = SPECIAL ATTACK
L2 + X = HEAVY ATTACK

比普通攻击威力更大的一种攻击技巧就是特殊攻击或重攻击，这类攻击大多数都是在高速的移动中完成的，因此要求玩家有很高超的操作技巧。当陷入苦战的时候，合理使用特殊攻击往往能够摆脱不利的局面，对敌机造成意想不到的打击效果。但使用特殊攻击极其耗费能量，必须慎重考虑。

→机体加速引擎出力最大化，高速接近攻击目标。



发动一击必杀的攻击效果！

移动

十字键 = 移动 × = 快速推进
L1 = 左平行移动 R1 = 右平行移动

机体的移动可以通过十字键来进行控制，虽然可任意改变方向，但移动速度比较缓慢。当面对敌方密集的炮火时会很难躲避。不过此时大家可以配合左右平行移动以及快速推进等移动技巧，在闪避敌方攻击的时发动有效的反击。

↓→捕捉敌方踪迹的时候也可以运用到左右平行移动。



机体动作的流畅性达到“高达系列”游戏最高峰！

アルゴスの戦士

阿耳戈斯战士

PS2	TECMO	A·AVG	1人
DVD-ROM	预定 2002 年冬发售	未定	未定

阿耳戈斯，源自希腊神话的百眼巨人——ARGUS (阿耳戈斯)。



前线狙击

让兼松聪来告诉我们游戏的方方面面



兼松聪

问：游戏性的整体感觉会是怎样的？是较偏向于高自由度、可以到处冒险的那样的模式呢，还是较偏向于单线式的、以关数为基础的模式？

兼松聪：我们觉得，这款游戏应该是充满了动作要素感觉才会更好。因此，我们相当注意游戏的速度感以及进行游戏的流畅度。重视游戏节奏的构思体现在我们游戏中的地图设计、角色动作及视角等方面。

问：能谈一下主角阵的特殊能力吗？或是迪斯卡玛能够做些什么样的事情？

兼松聪：通常游戏中主角的武器都是剑啦、枪啦什么的，但《阿》却不同，《阿》的主角手持的是独一无二的迪斯卡玛 (Diskarmor)。迪斯卡玛集武器、用具、交通工具等作用于一身。迪斯卡玛也分为不同的种类的，不同的迪斯卡玛具有不同的必杀技和连击技，比如说，

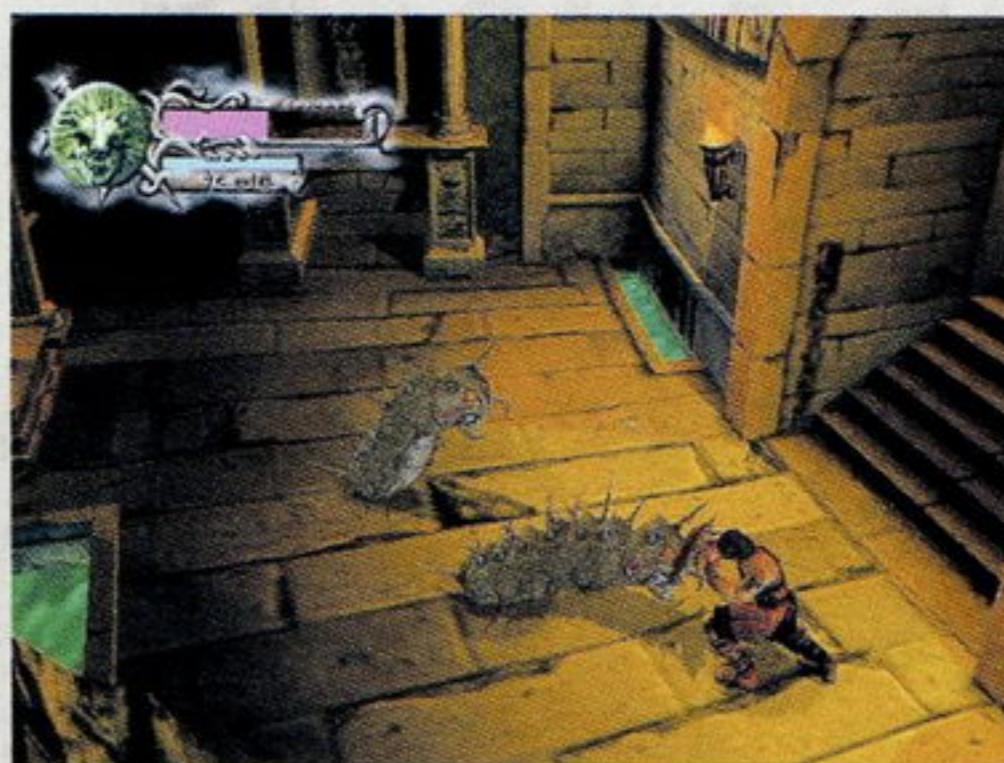
其中一种迪斯卡玛可以让你利用它上面的尖刃钩住怪兽，再甩动怪兽来攻击其他的敌人。这还只是迪斯卡玛众多用法中的一项而已，迪斯卡玛里隐藏着许多秘密。利用迪斯卡玛，还可以破坏许多游戏中的场景，从而发现一些隐藏的秘宝或是隐藏的道路喔。

问：最新一作的《阿耳戈斯》有着什么样的故事？是受了什么启发才开始制作的吗？

兼松聪：《阿》的故事灵感来自希腊神话，但它不是那种简单的、孩子气的幻想故事，而是更具有深度的一个传说故事。另外，一些电影，如《Clash of the Titans》、《Ben Hur》、《The Ten Commandments》和《Jason and the Argonauts》等等都给我以启发。我开发组里的每个人也都提出了他们自己关于本游戏的独特看法，最后这些都转为了《阿》的优秀成分。

问：《阿》游戏中主角与NPC (非玩家角色) 的交流程度是怎么样？以前FC版《阿》中出现的贤者还会再出现在游戏中吗？

兼松聪：游戏中不会有太多需要与NPC进行交流的地方，但故事还是会



自始至终贯穿于游戏。FC版《阿》的一些角色还会出现在PS2版的故事里的，再加上本作所具有的全新要素，相信绝不会让原作的各FANS失望的。

问：近一段时间以来，突然有了将旧的经典游戏重新进行制作的风潮。你怎样看待这种为旧的游戏系列制作最新作的做法？

兼松聪：这个问题很重要！其实现在不单是游戏业，电影业也在做同样的事情，比如《蜘蛛人》、《指环王》这些电影。是什么原因让这些老题材的娱乐被重新制作呢？是因为目前的电影技术已经能够达到很好地演绎出这些漫画或是小说的水平了。游戏界也是如此，游戏制作技术已经达到能够以更好的方式来表达以前的经典创意、经典游戏的水平。利用最新的技术将自己多年前所爱的事物重新制作就是我们的梦想。当然，同样的题材，不同的游戏制作者会制作出完全不同的游戏，因为制作者的观点起决定性的作用。另外我认为游戏业还很年轻，游戏业现在才刚刚开始为文化主流所接受。

问：原《阿》制作人员是否参加PS2版《阿》的制作？

兼松聪：没有原来的制作人员参加，不过其中一个原制作人员给了我很多制作新的《阿》的建议。

问：游戏的制作是使用一套TECMO公司已经开发的游戏引擎，还是由你们来重新制作一套游戏引擎？

兼松聪：我们目前所使用的引擎是TECMO公司经过多项计划的实施之后才逐步完善起来的引擎，在我们手中，我们又让这引擎变得完全适合制作《阿》。

问：最后，你有什么话想对喜欢《阿耳戈斯战士》的玩家说？

兼松聪：从你拿起手柄的那一刻起，你就会充满欢乐地尖叫着“天哪”或是“不敢相信”。《阿》一定能给你带来前所未有的快乐，《阿》将成为有史以来最好的游戏之一，期待吧！



▲在E3现场TECMO公布《阿》时，SCEA的副总裁也亲自到舞台上为游戏捧场。图中兼松聪手持的，大概就是所谓的迪斯卡玛的实物了吧。



▲本作美版名称仍与当年《阿》的美版名称一样是《RYGAR》。鉴于美国人可能会比日本人更喜欢这款游戏，所以美版已经确定于11月15日发售。



怪兽设计

①人形植物怪，双手由花蕾组成，它攻击时是不是会让手中的花蕾张开，放出毒气花粉呢？另外它那全身木质的感觉，让人想到会不会是火系的攻击对它有效。

②独眼的铁锤怪兽，体型非常庞大，双手持着的巨锤还有尖形的锤头。虽然动作会慢一些，但它们具有极高的防御力，不过这些庞大的怪兽是不是有弱点，比如它们的独眼。

③这是一个飞行于空中的小体积的怪兽，动作非常灵活，手持几乎和身体一样长短的利爪武器。无疑它将会成为一只非常难缠、让人头痛的怪兽。



真·三国无双2

PS2

KOEI

ACT

1~2人

预定 2002 年 8 月 29 日 发售

未定

DVD-ROM

未定

猛将传

每年夏末都会有一款激动人心的动作游戏登场，去年是CAPCOM的《鬼泣》，今年就是PS2百万级大作《真·三国无双2》的续篇《真·三国无双2 猛将传》。一看这个所谓的LOGO，大家一定会脱口而出：“骗钱！”没错！但如果你喜欢《真·三国无双2》的话，光荣为《猛将传》开出的“优厚条件”一定足以令你动心，而且本游戏价格低廉，才3980日元，实在是没有任何拒绝的理由。



单独购买《猛将传》

1. 吕布、貂蝉、董卓、张角、袁绍、孟获、祝融7位本来只能在FREE模式中使用的角色加入无双模式；
2. 挑战模式的种类增加到四种；
3. 各关卡的剧本（如登场势力、初期配置、事件等）全面更新；
4. 增加为上级者设计的最高难度“最强”；
5. 追加大量新道具；
6. 能够将有名武将设为护卫兵，因此一个人玩也能发动“激·无双乱舞”；
7. 护卫兵的行动方针进一步细分，此外可以改变其名字、服装甚至性别，还可以装备道具；
8. 吕布等7位角色可以得到隐藏的Lv.5武器。

与《真·三国无双2》联用

1. 可在玩《真·三国无双2》时使用“最强”难易度及护卫兵编辑功能；
2. 魏、蜀、吴势力的武将也可以入手第五把武器。



怎么样，是不是已经动心了？相信大家已经迫不及待了。最令人动心的还是护卫兵编辑系统，特别是可以让有名武将当护卫兵这一设定，实在太过瘾了，这样就可以组建一支由阿香、大小乔、甄姬JJ、貂蝉MM组成的红色娘子军，也可以组建一支由赵云、陆逊、甘宁组成的帅哥观战团，真是令人期待啊！

光荣目前还准备发售《真·三国无双2》和《真·三国无双2 猛将传》的同捆版游戏，由此看来《猛将传》只是一个类似资料片的东西，里面只能使用吕布等7人游戏。目前《猛将传》与《真·三国无双2》联动是通过记忆卡传输资料的，以前也有这样的先例，例如完成《GT赛车 东京概念车赛2001》后SAVE，原先《GT赛车3》的存档中就会多出10亿美元。希望光荣不要让我们失望。

一骑当千，英雄再临！

格斗之王 2000

DC

PLAYMORE

FTG

1~2人

预定 2002 年 8 月 8 日 发售

未定

GD-ROM

未定



自从DC停产之后一直都有所谓的“DC最后的大作”的传说，先是《莎木II》，接下来是《樱大战4》，现在又轮到了《格斗之王2000》。其实如今《格斗之王2000》的街机已经遍布全国各大街机厅，模拟器也早已支持了这个游戏，而且无须LOADING，对《格斗之王2000》有兴趣的玩家恐怕都要玩厌了。在这种情况下游戏公司还要推出DC版《格斗之王2000》，实在是令人扼腕。

现在提到“格斗之王”，就不能不想起已经消失的SNK。不过SNK纵横业界十几年，还是有不少FANS的。当年《格斗之王2000》推出时设计者就已经充分考虑到了这一点，于是在游戏中加入了大量的援护角色，SNK历代的知名角色都会出场，甚至还有一个叫NEOGEO的家伙。事实证明，这一招还是挺有效的。此次的DC版，厂商也在怀旧这一点上做足了文章。角色已经没有什么可塑性了，于是又开始在场景上大做文章。大家可以看到，这一次DC版《格斗之王2000》中加入了经典SNK游戏的场景，目前我们已经看到了《侍魂III 斩红郎无双剑》中莉姆露露的场地、《格斗之王94》中饿狼队的场地、《格斗之王95》中草雉京队的场地，此外甚至还有《合金弹头》里的场地。从这一点来看，每一个喜欢SNK而不仅仅只是喜欢“格斗之王”的玩家都应该玩一玩这个游戏。

游戏内容方面实在是没什么好说的，和街机版比起来一模一样，目前也没有迹象表明设计者将除去街机版中的BUG。不过“《格斗之王》系列”在中国从来就不缺乏拥趸，这些都不是问题。要说起来创新之处就是加入了一个画廊模式，在这个模式里可以看到很多原画设定和FANS们的投稿。此外如果满足一定条件的的话将出现PUZZLE模式，在这个模式里有很多小游戏，如拼图、问答等，相信SNK FANS一定会感兴趣的。



DC最后大作、SNK之绝唱？

& 3DM-SV

DC

TREASURE

STG

1~2人

预定 2002 年 8 月 8 日 发售

未定

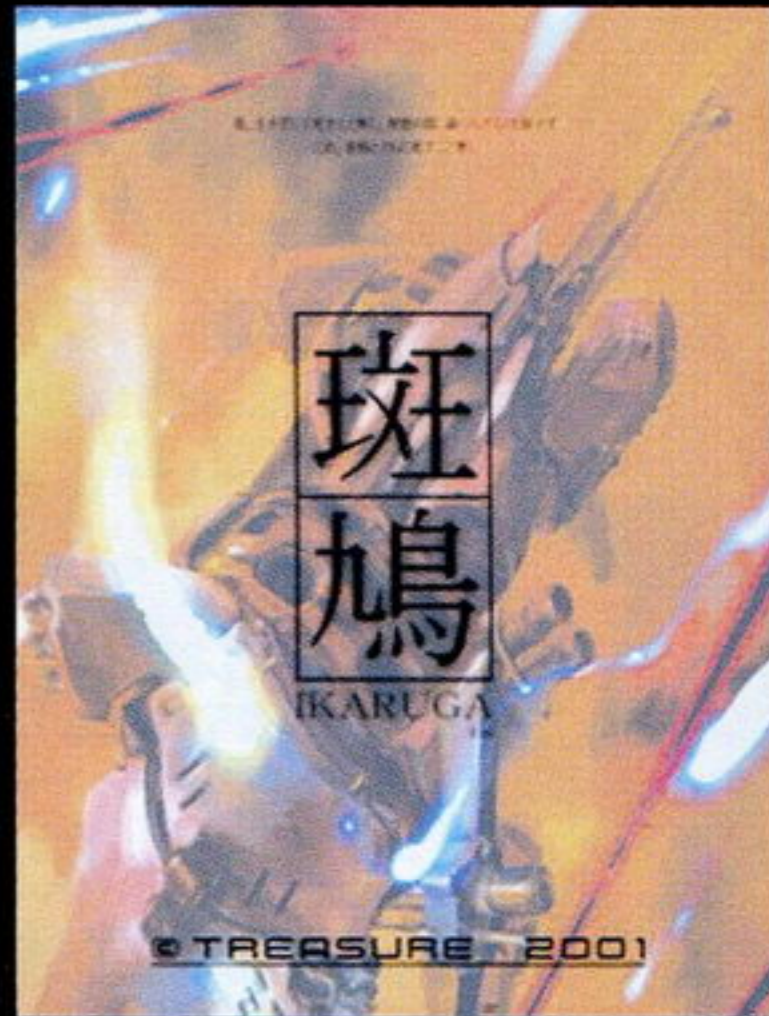
GD-ROM

对应 VGABOX、专用街机摇杆、ASC II 手柄

斑鸠

IKARUGA

以《魔强统一战》、《火枪英雄》、《守护英雄》等游戏名动江湖的传奇公司 TREASURE 一向在中国玩家心目中有着崇高的地位，但由于 TREASURE 的长处是制作 ACT 和 STG，随着这两大类型的没落，TREASURE 也渐渐被人淡忘了。不过去年 TREASURE 推出了一款全新类型的 STG《斑鸠》，那独特的创意和另类的风格令人叫绝，一下子又让人想起了 TREASURE 这个名字。因为《斑鸠》使用的是 NAOMI 基板，所以很容易让人想到 DC 版《斑鸠》的可能性。其实今年年初就有消息指出 TREASURE 将在 5 月份推出 DC 版《斑鸠》，但 TREASURE 公司很快就否认了这一说法，并声称本游戏目前还没有移植计划。不过事实已经证明，此举只是为了照顾到 TREASURE 的街机市场而已，因为 DC 版《斑鸠》目前已是板上钉钉的事实了！不过要提醒大家注意的是，这款游戏将以限量发售的形式推出，首批出货卖光后，玩家就只能到二手市场里去找这款游戏了。所以各位如果想买张正版收藏一下的话，就趁早行动吧！



目标是 200% 移植!

TREASURE 公司的家用机作品一向口碑不错，就算是街机移植作的品质也值得信赖，这一点比彩京、SNK 等很多知名公司都要好。DC 版《斑鸠》和街机版相比内容大致相同，并没有新增的关卡和新增的 BOSS。练习模式、画廊模式、音乐欣赏模式这些现在 STG 移植作中必不可少的模式，在 DC 版《斑鸠》里当然也有。不过 DC 版《斑鸠》最大的卖点是所谓的 FRONT TYPE VERSION，也就是开发初期版，游戏的玩法和后来的完成版有很大不同，这也就是所谓的“200% 移植”提法的由来。不过可以确定的是类似《闪亮银枪》那样破坏平衡性的练级系统是肯定不会有。

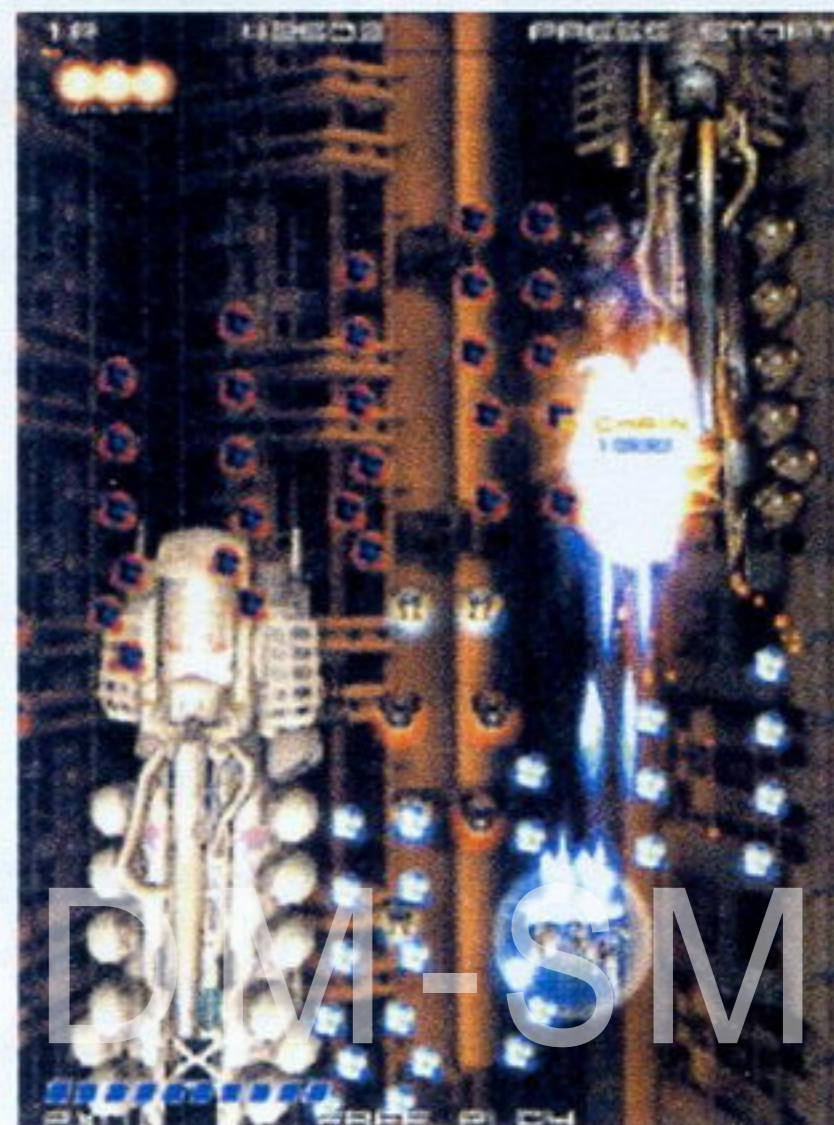


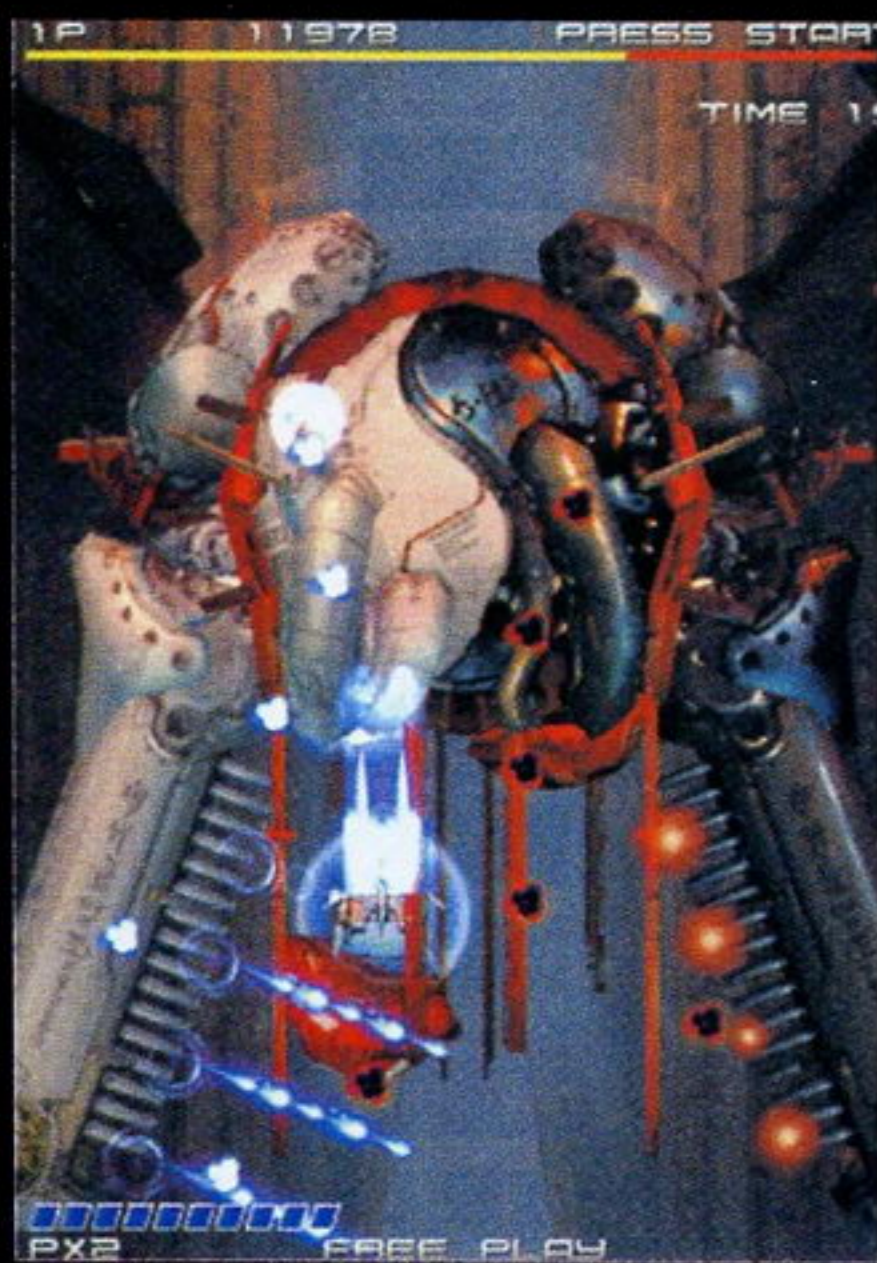
森罗

向往自由的青年



本作的操作和普通射击游戏略有不同：A 键是攻击键，只要按住不动就可以进行连射。不过本作的特别之处在于没有 POWER UP 设定，所以当你看到自机初期火力强大无比时不要兴奋，因为就算你把这个游戏打通也只有这种火力。B 键不是保险键，而是属性变换键，至于什么是属性待会儿再解说。A、B 两键同时按下是“力之解放”，能够瞬间放出大量的跟踪激光，只要画面下方的计量表在 1 格以上时就可以发动，不过计量表越长威力和时间越大。需要注意的是“力之解放”和传统射击游戏中的保险不一样，它是没有无敌时间的，所以指望靠它来救命是不行的。除了 A、B 两键外还有一个 C 键（家用机版为 R 键），此键的作用等于同时按下 A、B 两键。

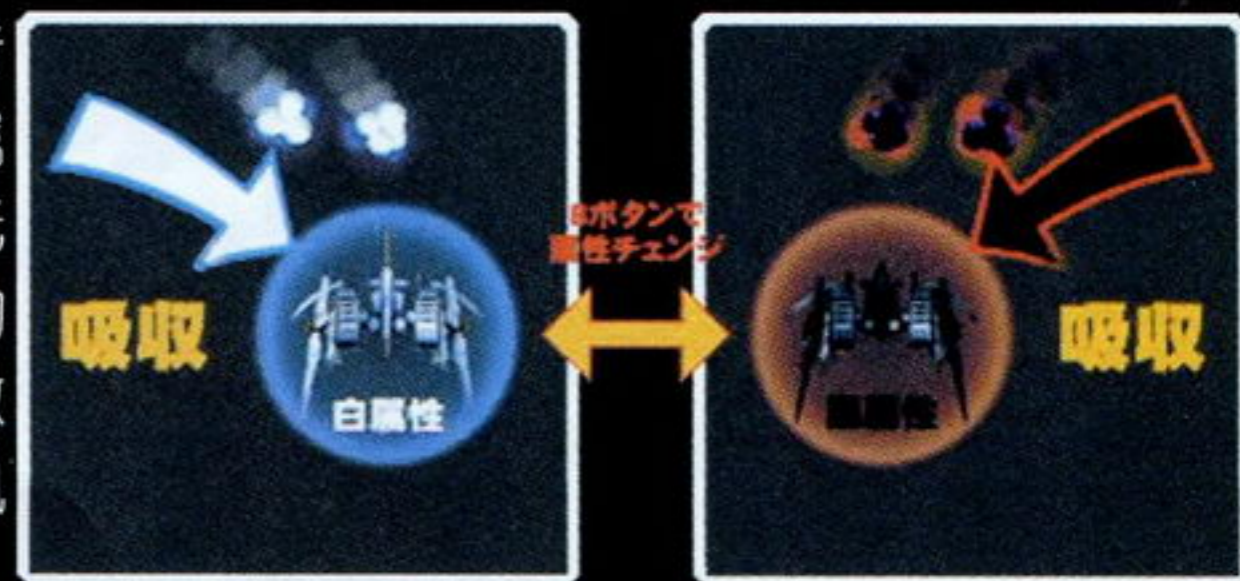




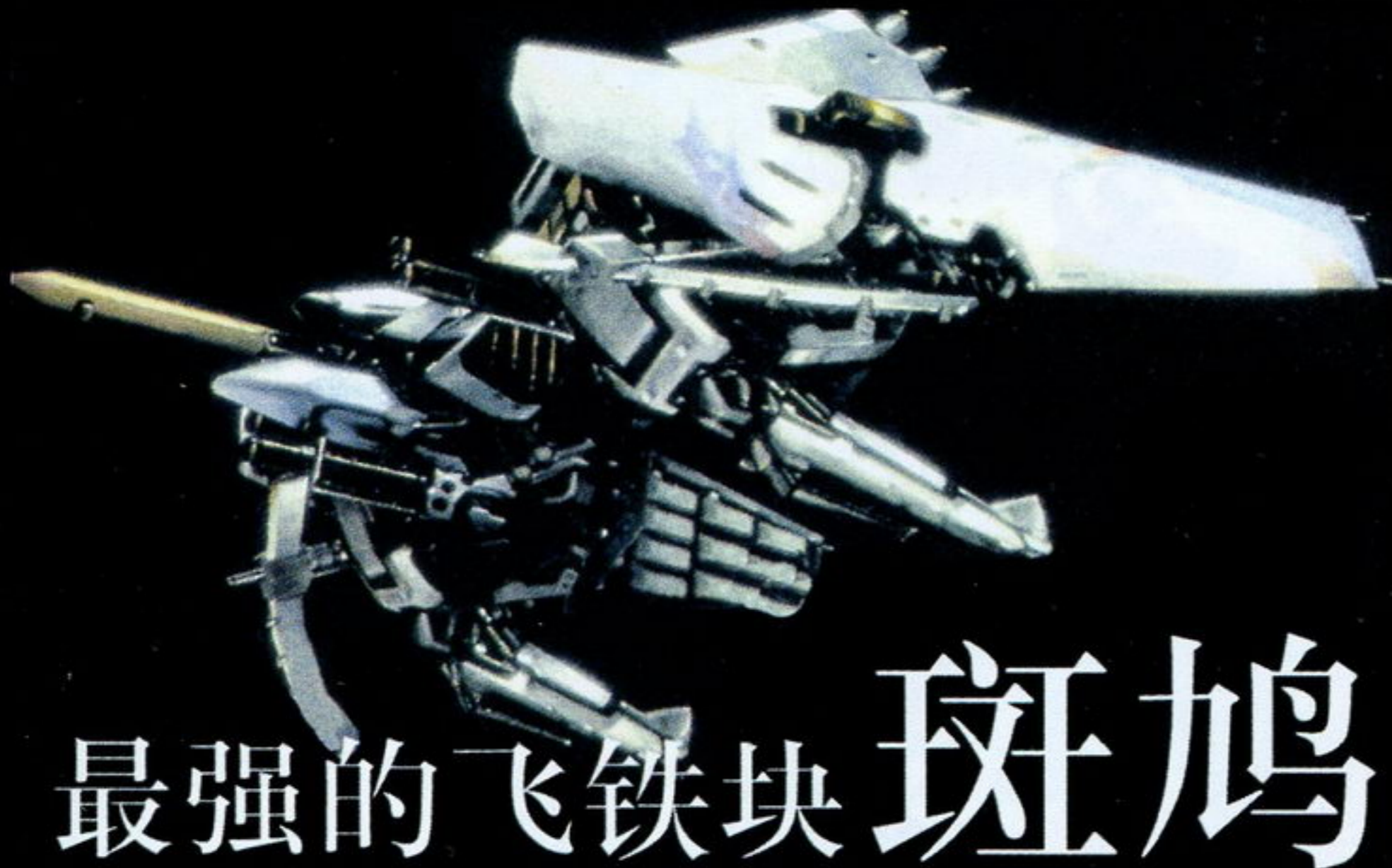
没错！这就是斑鸠的最大特色之一！游戏专门设立了一个键来进行属性转换。游戏中只有两种属性：黑与白。当自机为白色时，即为白属性，此时射出的子弹也是白属性的，而自机对敌人白属性的攻击完全无敌（连白属性激光都不怕）；当自机为黑色时，即为黑属性，此时射出的子弹也是黑属性的，而自机对敌人黑属性的攻击完全无敌（连黑属性激光都不怕）。由于有这一无敌设定，所以本游戏中的弹幕往往是密不透风的，如果不活用属性，根本就不可能躲过去。

RPG中常见的属性相克设定在游戏中也可以找到。如果用不同属性的子弹去攻击敌人，就会产生两倍的杀伤力，简单地说，就是“黑克白，白克黑”。比较要命的设定是如果用同属性火力消灭敌人后会出现很多残弹，对我方相当不利。不过有弊必有利，如果吸收同属性的攻击，就可以增加力之解放的能量槽。利用这一点可以多吃一些残弹，这样很快就可以蓄满力之解放的能量槽。

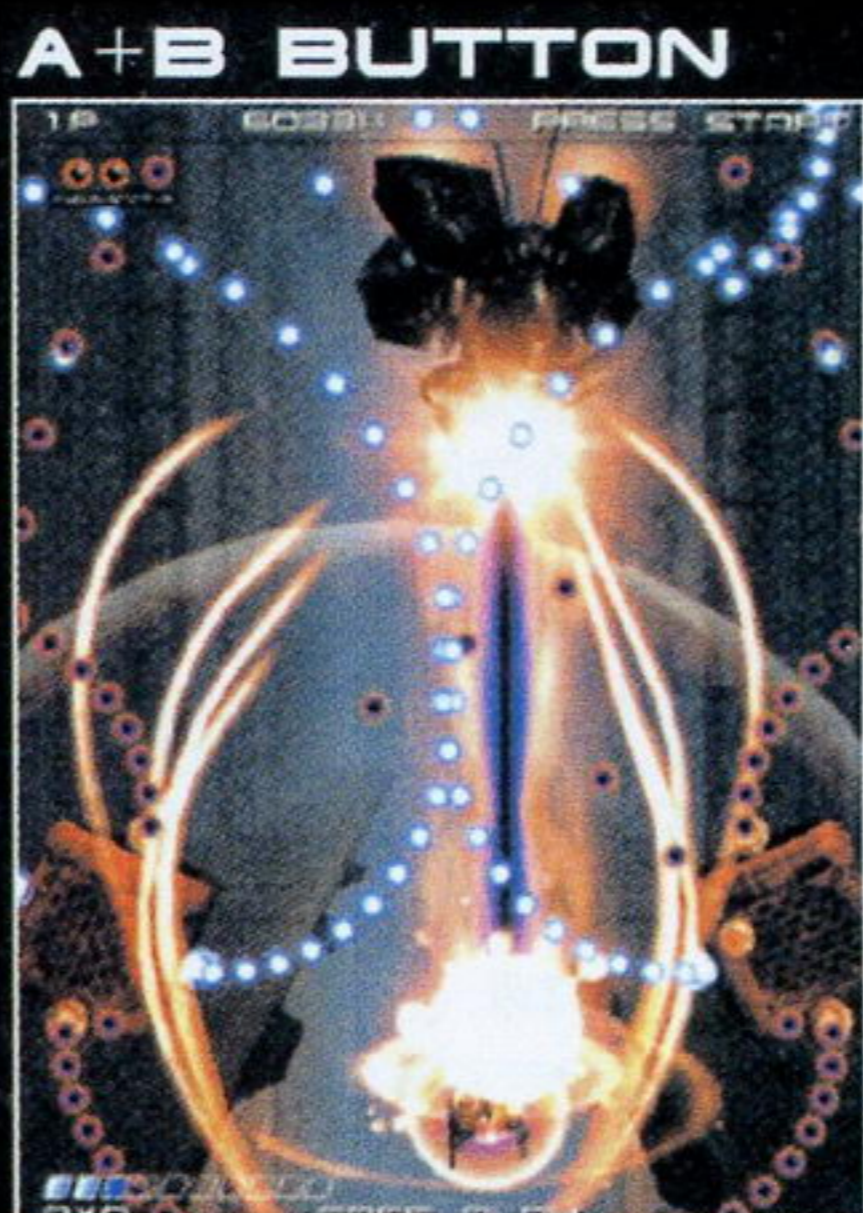
如果是EASY难度，不管怎样都不会出现残弹；如果是NORMAL难度，只要用同属性子弹消灭敌人就会出现残弹；如果是HARD难度，不管如何都会出现残弹！若是用同属性子弹消灭敌人，残弹更多。如果没有残弹，力之解放的能量就很难凑齐，所以说是EASY，其实难度倒也未必很EASY。



属性设定



最强的飞铁块 斑鸠



本作一定要连续击破同属性敌机三架才能形成一个连锁，如：按黑黑白白白的顺序消灭敌人就是2 CHAINS。这种得分手段是本作最重要的一种得分手段，1 CHAIN为100分，2 CHAINS为200分，然后每增加一CHAIN分数再翻倍，不过最高只能达到25600分。每关获得的分数将直接影响到评价，评价从最低的C到最高的S++一共有12种。

第一章 理想	第二章 试炼	第三章 信念	第四章 现实	第五章 轮回
S++: 340万	S++: 500万	S++: 540万	S++: 600万	S++: 500万



篝

高傲的女刺客

前线狙击

口袋妖怪 GBA

口袋妖怪 GBA (暂名)

GBA	NINTENDO	RPG	1人
卡带(64M)	预定 2002 年 11 月 21 日发售	自带记忆功能	对应通信对战线

新的“口袋妖怪”限定版主机

为了纪念7月13日上映的新的口袋妖怪剧场版《口袋妖怪 水都的守护神》，任天堂再次推出新的“口袋妖怪”限定版 GBA。这款主机机身采用深蓝色的色调，而按键全部为红色，给人感觉似乎怪怪的，至于定价仍然为8800日元，与普通版相同。机身上印有两只新的小妖怪的图案，这就是在剧场版中登场的两个主角ラティアス和ラテオス。目前主机只接受网上订购，不过相信国内很快就能见到。(不知道又会被JS炒到什么价格……)



两个版本同时发售

“《口袋妖怪》系列”的一贯特点就是两个版本同时发售，比如以前的《口袋妖怪》红和绿，金和银，这次会不会保留这一特点呢？根据最新的情报，GBA版的《口袋妖怪》同样会两个版本同时发售，至于名称嘛，分别叫做《口袋妖怪 红宝石》和《口袋妖怪 蓝宝石》，有趣吧！（颜色用完了用金属，金属用完了用宝石，宝石用完了呢？该不会是《口袋妖怪 石头》、《口袋妖怪 泥巴》吧！）



大小姐

穿着长裙，戴着遮阳帽，一副千金小姐的打扮，非常可爱的样子。她操纵的妖怪也以可爱型的为主，至于实力嘛，就不敢恭维了。



山男

喜欢登山的大叔，因此经常会在山路上遇到他。他操纵的妖怪也多以“岩属性”和“地属性”为主，所以用“水属性”妖怪来对付他最好了。

怪物教练登场

在《口袋妖怪》的世界里有许多跟主角一样操纵口袋妖怪进行战斗的人们，他们被称为怪物教练。这些教练由形形色色的人物构成，操纵着不同的妖怪，出没在不同的场合，主角要是碰上他们，通常就意味着战斗。以上给大家介绍的就是两位怪物教练。

GBA	GLOBAL · A · ENTERTAINMENT	AVG	1人
卡带	预定 2002 年夏季发售	自带记忆功能	

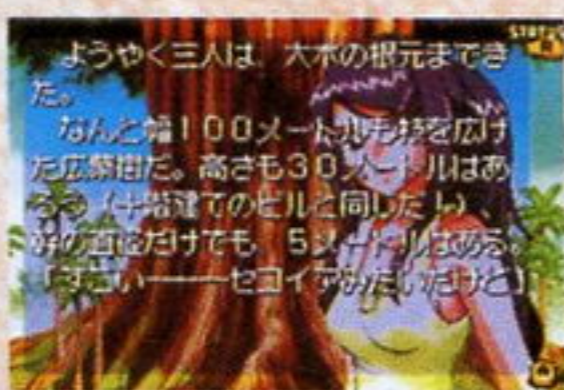
多主角

南海的冒险旅行



不幸漂流到一座孤岛的姐弟俩，为了顽强地生存下去，勇敢地与大自然展开了抗争。自己找食物，自己找工具，自己做生活用品，一切都要从头开始，一切都要自力更生，最终的目的就是活着离开这个孤岛。

其实早在几年前GB上就有两款以孤岛冒险为题材的游戏，即《幸存少年 孤岛的冒险者》和《幸存少年 脱出双子岛》，这两款极富创意的游戏非常经典，相信玩过的朋友都会留下深刻的印象。那么这次GBA版的“孤岛冒险”会不会也像那两作一样有趣呢？在此LIKY也不好说，因为它们毕竟不是同一个公司的作品，也不是同一个系列的游戏，而且游戏类型也差别极大。《南海的冒险旅行》采用AVG的形式，主要以文字和图片来表现整个故事的进程，玩家通过选择不同选项来发展剧情，这与《幸存少年》那种非常直观的A·RPG形式比起来似乎显得有些繁琐，而且对于国内众多不会日语的玩家来说AVG的形式也更难亲近。



孤岛上许多道具，一定要多收集。



多分支，多结局

游戏也会有非常丰富的分支剧情，根据选择的不同，故事也会朝着不同的方向发展，甚至于以后的结局也不同，所以，要想见到所有的剧情，看到所有的结局，只完成一遍游戏是远远不够的。

不同分支下得到的道具也不同。



道路出现分支，该往那边走呢？还是先观察观察吧。

GBA	KOEI	AVG	1人
卡带(64M)	预定 2002 年 8 月 23 日发售	自带记忆功能	

遥远的时空中

PS2版的《遥远的时空中》刚刚发售，GBA版的同名作就紧跟而来。游戏的舞台仍然处于一个架空的幻想世界，充满着日本平安时代的京都的风情。玩家扮演一名“花心”的少女，整日周旋于被称作“八叶”的8个帅哥中，谈情说爱当然是少不了的，不过也有正事要做，那就是与“怨灵”战斗。为了保护大家不受“怨灵”的伤害，主人公要在8位帅哥的帮助下去消灭各地的“怨灵”，其间一边战斗，一边互相了解，增进感情。(总觉得这个“正事”也不过是谈恋爱的幌子，说起来，那个什么《樱××》也……)



哇！写信书，8个都好，该给哪一个呢？

担任角色设计是著名的少女漫画家水野十子，在她笔下的“八叶”一个个俊美非凡。



在这个风景俊秀，古韵浓厚的古都，与这么多英俊的同伴一起生活，真是一件惬意的事情。

战斗

在帅哥的帮助下协力打退“怨灵”

在一些古寺、洞窟中隐藏着许多威胁村民生命的“怨灵”，去消灭它们是玩家的职责。战斗采用的是传统的RPG式的回合制，比较特别的是战斗中经常会与同伴发生对话，这时就要选择正确的选项来增加他们的好感度。



慎重地选择，说错了话后果就严重了。

デビルチルドレン 光の書・闇の書(仮)

真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书

(暂名)



シン
よう アキラ!!
不思議クラブ 集合! だぜ

曾在GB上登场过的《真·女神转生 恶魔混血儿 红之书·黑之书》在GBA上有了续作，游戏标题仍然冠以“真·女神转生 恶魔混血儿”，副标题则分别叫做“光之书”和“暗之书”，也就是说会有两个版本同时发售，与以前的GB版《红之书》和《黑之书》相同。游戏换了GBA作为平台，无论是系统还是画面都有了大幅强化，这次就先来给大家介绍一下游戏的登场人物和新增的特点。



ソルレオン
いよいよデビルが 現れて来たな

光之书的主人公

仁 →

东京元宿小学的6年级学生，性格开朗活泼，对于自己感兴趣的事物表现得非常积极，与青梅竹马的好朋友晶、雷娜一起组成了专门探索奇怪事物的“不可思议的俱乐部”，而且还自封队长。

← 仁的恶魔拍档 朗德

始终与仁形影不离的恶魔拍档，忠实地实现仁的命令。本身的个性也与仁相似，属于乐天派。



暗之书的主人公

← 晶

同仁一样也是东京元宿小学的6年级学生，性格正好与仁相反，沉默寡言，是一个给人以冷静沉着感觉的少年。为了找回“失去的时空”，他勇敢地来到异世界展开了冒险。

晶的怪兽拍档 盖尔 →

与认真的晶比起来，盖尔有点“不良少年”的味道，不过却是个敢于向任何强敌挑战的勇敢家伙。



故事

故事发生在200×年的东京元宿小学，“不可思议的俱乐部”的3人组仁、晶、雷娜以及刚来的转校生亚美突然发现了一个“恶魔图鉴”，他们好奇地念出了图鉴上的一个古怪咒文，立刻，两只恶魔从发光的魔法阵中出现了……对于一切似乎早有所知的亚美对仁和晶说：“你们两个就是决定这个世界命运的‘恶魔混血儿’……”

就在此时，一道白光亮起，时空发生了扭曲，原来世界的时空门慢慢地关上，而另一个世界的时空门随之开启。“我们能回到原来的世界吗？”带着这个疑问，恶魔混血儿的冒险开始了。



帝国の兵士
ハンラングを つかまえるまで
ここは 通すわけにイカン!

一起行动的同伴

← 雷娜

与仁和晶从小一起长大的女孩，性格活泼，喜欢运动。

→ 亚美

刚刚从外地来的转校生，正是她的出现使得仁和晶的命运发生重大改变。



登场的恶魔超过 360 种

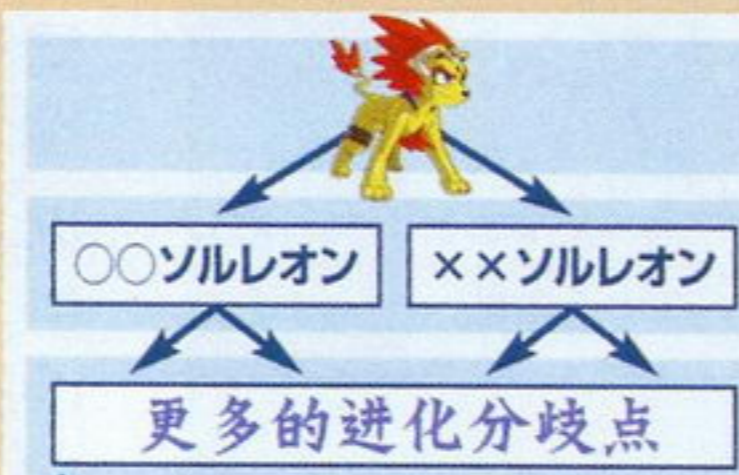
这次登场的恶魔种类超过 360 种之多，比前作增加了近 150 种，而且即使是以前登场的恶魔这次也会重新设计外形，给玩家以全新的感受。另外，从前作开始就有了通信交换和合体恶魔的设置，这次同样不会漏掉。



因为两个版本的恶魔会略有不同，要想集齐全部的恶魔，必须与另外一个版本进行交换或者合体。

多形态进化系统

主人公的恶魔拍档能进行 4 个阶段的进化，而每次进化的时候都可以选择两个进化方向，所以恶魔拍档的形态有很多种，不同的形态的属性、特技、能力都有很大不同。



战斗系统的升级

前作的战斗是2对2的形式，这次则进化为3对3，这样一来战略性就变得更高，攻击、回复、辅助可以更好地协调。



自己改装“恶魔召唤枪”

在系列中用来召唤恶魔的“恶魔召唤枪”在这次游戏中能够进行改装了，改装后的枪能够获得各种不同的新机能，相信这一定能使游戏的战略性大增。



苦痛与希望并存：TV GAME ONLINE的过去、现在、未来

一 凄凉的过去

1988年秋(昭和63年),任天堂开始了世界TV游戏领域最早的NETWORK事业的尝试。名为“NETWORK SYSTEM”的网络计划包藏了山内溥意图进军通信产业的野心,利用FC主机搭载的专用上网套件实现购物、教育、健康咨询、股票买卖等多样化远程服务;任天堂还计划推出扑克、围棋等多样化的对应游戏。对于这个计划日本邮政省、野村证券、NTT等都投入了相当大的力度给予支持,NTT甚至期望利用FC近千万台的装机量使得ONLINE事业得以迅速普及,但结果却非常令人失望。

“NETWORK SYSTEM”的失败从心理学角度考虑是由于任天堂对FC的玩具定位,利用“玩具”进行金融交易或者健康咨询本身就是不可思议的事情,由此引发的排斥心理可以想见。最关键的失败原因还是通信技术的不成熟,当时日本家庭的电话多为一户一线,长期的占线可能引发诸多不便,而巨额的电话费更是令人望而却步。两年多时间里“NETWORK SYSTEM”的用户数仅达到13万户,为了避免更大的亏损任天堂被迫停止了网络服务,新设立的NETWORK事业部也同时解散。这个计划总计给任天堂带来了约79亿日元的巨额亏损,特别是一系列的善后处理工作给该会社留下了噩梦般的记忆。山内溥本人对此并不十分沮丧,他表示:“网络具有无限的互动性和社会性,获得成功只是迟早的事情!”

进入16位主机的时代,任天堂的ONLINE梦想依旧在延续。1993年该社出资控股了音乐放送的卫星频道“セントーガ”,并同时发表了对应SFC主机的卫星放送计划,这个计划是利用专门的BS信号接收装置接收由卫星从宇宙传播的音像资料,从而达到远程无线通信的目的,此构想是任天堂借鉴了“NETWORK SYSTEM”的失败教训后解决电话线传输和高额接续费用等瓶颈问题而采用的突破性创举。1995年春,名为サテラビュー(SATELLAVIEW)的SFC专用卫星放送机器以18000日元开始发售(包括专用卡带、8Mb记忆体等配件),4月1日进行了实验放送,4月26日世界最初的卫星网络通信计划正式全面展开,“看、听、玩、参加”就是任天堂赋予卫星网络通信计划的宣传口号。在一个构图风格酷似任天堂RPG名作《MOTHER》的社区里,用户不但可以收看由伊集院光、内田有纪等名人主持的趣味节目,还可以下载各种待发游戏的体验版,任天堂更协同第三方推出了大量BS专用的经典游戏如《BS勇者斗恶龙1+2》、《BS火焰之纹章——雅嘉尼亚战记》、《BS塞尔达传说——古代的石盘》等。虚拟社区本身几乎就是一个完全互动的网络游戏,用户可以参与社区活动以赚取虚拟货币,再利用消费虚拟货币享受各种服务。可以这么说,SFCサテラビュー是一个划时代的创举,从放送首日宫本茂、堀井雄二等数十位业界精英们热情洋溢的寄语中便不难看出任天

堂乃至整个TV游戏业界对之的殷切期望。任天堂为サテラビュー计划倾注了相当大的财力和人力,整个计划耗资约在5亿美元以上,社长山内溥本人在不同场合发表的相关演说不下10次。SQUARE、ENIX、HUDSON等著名厂商也不遗余力地进行协助,ENIX的《常胜麻雀一天牌》是サテラビュー首发对应游戏软件,SQUARE则一口气制作了《每天都繁忙》等四款サテラビュー专用游戏。ASC II旗下的《FAMICOM通信》还专门发行了子刊《サテラビュー通信》进行推广宣传……1996年6月,任天堂、微软、野村总和研究所共同发表了“セントーギガ”卫星放送和电脑INTERNET统合情报端末事业,将卫星通信和电脑INTERNET整合成一个覆盖全球的多元化信息终端,发表会上山内溥、比尔·盖茨、桥本昌三等三社首脑都亲自出席,这个计划在次年2月因形势突变而废止。

推出时间一再延迟是サテラビュー计划失败的主要原因。1995年开始TV游戏机市场已经向32位CD-ROM主机转化,作为计划承载体的SFC日薄西山,此后不久SQUARE等厂商纷纷脱离任天堂阵营更使得サテラビュー计划处于严重失血状态,而任天堂自身因主战场的N64陷入苦战也无暇兼顾。在技术上由于制造成本居高不下,18000日元的设备价格令消费者产生观望情绪,另外在高性能游戏主机不断涌现的微妙时期,最大8Mb游戏容量的音像表现力很难让广大玩家产生兴趣(制造成本原因使得サテラビュー的记忆体容量非常小,所以一次下载的游戏最大容量仅为8Mb,《火焰之纹章——雅嘉尼亚战记》等都是采用分章节播放形式提供下载的)。进入1996年夏季サテラビュー计划规模大幅缩小,次年事业陆续终止关闭。任天堂预测サテラビュー的普及量可以达到300万台以上,实际的最终统计约60万用户,任天堂为这个计划付出了将近270亿日元的巨额赤字(尚不包括此后任天堂出资收购卫星频道其他股东所持股份的支出),从根本上动摇了山内溥对ONLINE事业的信心。附带一提的是16位机时代末期,三菱技研开发了分别对应SFC和MD的通信对战设备X-BAND,由于发售时机和对应软件面过于狭窄等不利原因很快就从市场消失了,不过该设备采用的点数卡付费方式却得到了广泛认可。

世嘉于1998年秋发售的末代主机DC是世界上首部上市时附带上网设备的TV游戏主机,世嘉甚至把ONLINE计划作为了推动主机销售的一大卖点!世嘉的著名游戏制作人中裕司领衔开发了TV游戏

领域最初的MMORPG大作《梦幻之星在线》,这部优秀作品的注册用户突破了35万大大推动了DC网络事业的发展。虽然因为主机的过早退出市场而使得世嘉网络计划搁浅,但短短两年间该社推出了大量对应ONLINE的游戏,足见其对网络事业的情有独钟。与DC同时期的64DD也遭遇了惨痛失败,1999年6月30日,任天堂与利库路特集团联合成立了家庭用游戏机ONLINE端末联合会社ランドネットDD(RANDNETDD),这个对应N64主机周边设备64DD的网络计划采用了会员制形式,首期吸纳会员目标50万人,对应软件有《巨人多西》、《马里奥涂鸦》等。但是在1999年12月1日开始接受预约登记时,突然因为该ONLINE计划的驱动软件RANDNETDD-DISC发现重大BUG而被迫延期,此后对应游戏软件不断延期而导致消费者对64DD逐渐丧失了购买兴趣,任天堂在2000年11月22日宣布停止网络服务并全额退还用户所有费用,64DD的最终用户数为1万5千人,任天堂方支付机械制造及回收等费用的损失约60亿日元(非官方推定的数值)。

我们从TV游戏产业过去的历史清楚的看到,厂商对于推广ONLINE事业的热情并不逊色于PC业界,特别是一直被误解为保守势力的任天堂为曾经进行的数次尝试付出了非常惨痛的代价。过去十多年的失败经历就像一面面时代的明镜,为以后的发展指引了正确的方向。

二 彷徨的现在



2002年被称为ONLINE游戏的收获之年,TV游戏的三大阵营也用各自的行动方式来表述对网络事业的理解。

索尼PS2的ONLINE计划在理论上最具有成功的潜质,在设计硬件结构时PS2就规划了分别对应窄带、宽带两种不同的网络接入方式,后期的机型更预留了专用硬盘的插槽。早在2001年初SCE和SQUARE就正式启动了名为“PLAYONLINE”的PS2网络服务计划,SQUARE甚至不惜把看家的超大作《FF XI》完全ONLINE化来作为整个计划的战略核心。SCE的ONLINE计划并不仅仅局限于游戏方面,还将同时开展音乐和影像等各种娱乐服务,把社长久多良木健一直鼓吹的游戏、音乐、电影三位一体的思想向更纵深发展。至今为止SCE已经和10家宽带网络服务运营商签订了合作协议,合同牵涉金额超过了十亿美元。在2002年初的“PLAYSTATION BB”计划正式发表会上,15家以上的游戏开发商公布了30款对应游戏软件,其中《FF XI》、《信长之野望ONLINE》、《生化危机ONLINE》等大作都引起强烈反响。随着5月16日《FF XI》的正式发售,索尼酝酿达两年之久的“PLAYSTATION BB”网络计划全面展开。PS2有



话梅杂

着远远凌驾于其他硬件的全球 3000 万台普及量，ONLINE 战略比竞争者早展开至少半年以上，有着最著名的 RPG 系列当开路先锋，索尼的 PC NETWORK 事业部又拥有着 ONLINE 游戏全球最大份额，凡此种种都使得很多人并不怀疑“PLAYSTATION BB”将会取得巨大成功。

从 5 月 16 日《FFXI》发售以来的现实情况分析却不容乐观，《FFXI》至今销量也不过 14 万左右，而且下滑态势日趋明显。要达到预估的 30 万人在线的赢利平衡点几乎已经不可能（目前《FFXI》的周销量已经在 1500 套以下）。不足三个月时间内《FFXI》频繁发生的当机和用户利用 BUG 修改数据等负面现象也充分体现了日本游戏厂商对 ONLINE 游戏运营方面的严重经验不足，《FFXI》的不利状况已经大大影响了 PS2 阵营的士气，游戏开发商的行动势必将会更趋谨慎。KOEI 的社长小松清志表示：“我社将会汲取《FFXI》的宝贵经验，采取更有效的措施去避免当机和用户修改资料等不良事态发生。”造成《FFXI》销售失利的原因主要有几点：

1.《FFXI》本身缺乏新意，很多人指出其模仿索尼著名的 PC 平台 ONLINE 游戏《EVER QUEST》（《无尽的任务》）的成分非常多。

2. PS2 专用宽频上网套件 PLAYSTATION BB UNIT 约 1 万 8000 日元的价格过于高昂。

3. 日本消费者对网络游戏的陌生感和排斥心理。

在欧美方面消费者的反映也非常冷淡，在 5 月末美国 E3 的 SCE 展区中摆放的《FFXI》体验机台问津者寥寥，在游戏开发厂商中目前也只有世嘉和 EA 作出了积极响应。

对于现状 SCE 方面保持着相当冷静和低调的态度，官方发言人称“PLAYSTATION BB”的初期目标仅为 50 万用户，这个数字并非遥不可及。近期第三方厂商和消费者要求 SCE 推出低价格 HDD 一体 PS2 主机的呼声日益高涨，该会社也正在积极研究对策。相信不久后 SCE 会出台更吸引人的措施以推动 ONLINE 事业的发展。

微软的 XBOX 是三大主机中最利于开展 ONLINE 计划的，本体内置的 8G 硬盘避免了消费者的额外支出。在技术方面微软本身就是 INTERNET 标准的制定者之一，有着竞争对手无法匹敌的丰富经验和技能积累。微软对 ONLINE 计划的重视程度也令人刮目相看，该公司将投资 30 亿美元用于在全球领域推广其名为“XBOX LIVE”的 ONLINE 计划。在 6 月 11 举办的 XBOX Conference 2002 Summer 主题的大型记者招待会上，微软宣布“XBOX LIVE”将于今秋在美国、欧洲、日本等三大市场同时展开，会场发表了日本方面 39 社总计 47 款 ONLINE 对应游戏，其中 ATLUS 的名作《真·女神转生 NINE》最受市场瞩目，规模和声势之大甚至凌驾于先行发售一年多的 PS2。“XBOX LIVE”值得推崇的进步点是完全摒弃了陈旧的窄带接入方式而完全高速宽带化，使用月租费也比竞争对手更具优势。有专业人士公然宣称，微软 XBOX 将凭借着在 ONLINE 技术上得天独厚的优势取得主机大战的最终胜利。

“XBOX LIVE”的弱点却几乎是致命的，严重滞后的主机普及量使得这个伟大的计划终将成为镜花水月。除了在美国本土达到预期销售目标外，XBOX 在日本和欧洲均一败涂地，尤其是在日本，首批出货的主机至今仅售出不到 25 万台。在这样

薄弱不振的市场基础上推广“XBOX LIVE”根本就是徒劳。另外由于微软自身不是专业游戏软件厂商出身，缺乏类似《FF XI》这样的杀手级软件作为开路先锋，这对于走纯游戏路线的“XBOX LIVE”相当不利。不少专业人士指出，XBOX 要想在 TV 游戏领域站稳脚跟惟有在 ONLINE 游戏方面取得成功。微软已经别无选择，我们应该相信比尔·盖茨有着足够的耐心和实力与对手周旋到底。

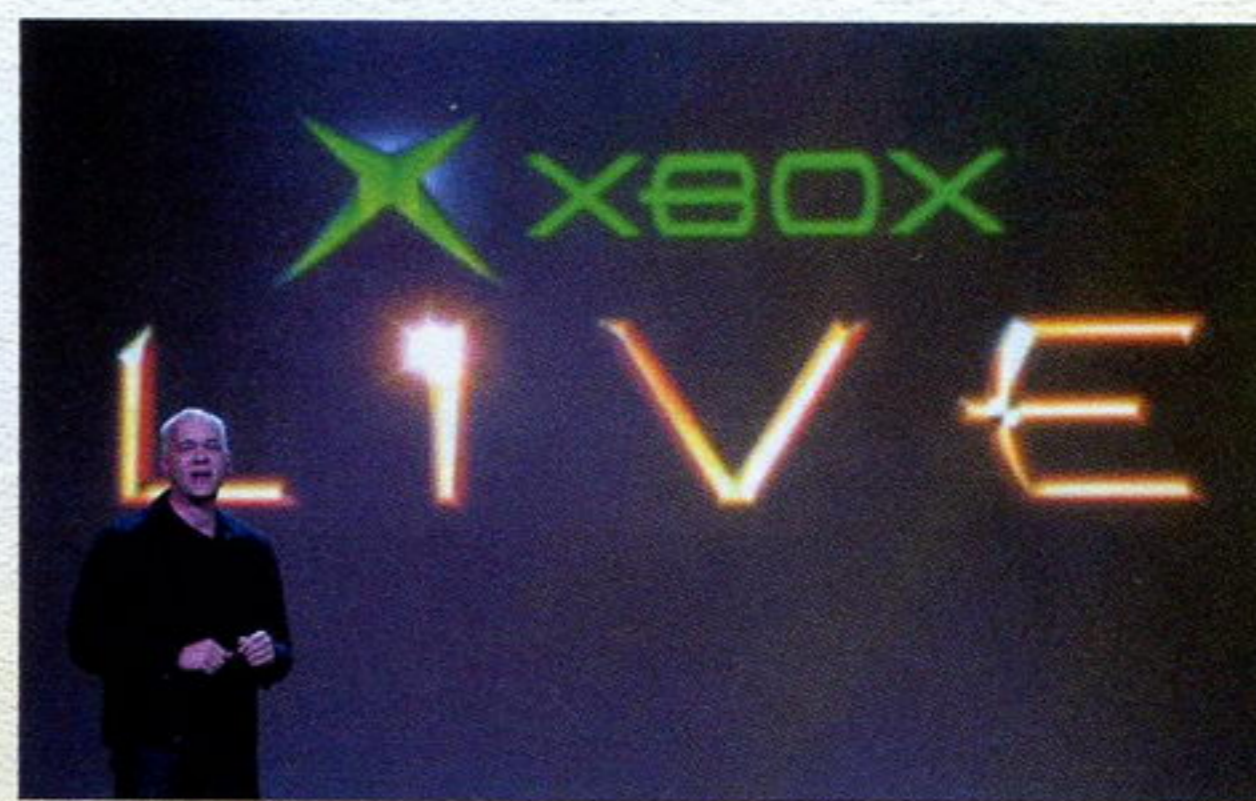
在硬件三家中过去 TV ONLINE 事业的大力推动者任天堂却显得格外漫不经心，在 NGC 主机硬件设计上居然没有预留网络必备装置——硬盘的专用接口（传说 NGC 将对应 IBM 的微型硬盘，但没有得到过任何官方证实）。任天堂官方对 ONLINE 计划采取了放任自流的暧昧态度，新社社长称：“ONLINE 游戏的市场还存在着相当不确定因素，任天堂只有在确信找到合理的赢利模式后才会大规模投入。”目前为止 NGC 对应的唯一 ONLINE 游戏是世嘉旗下 SONIC TEAM 制作的《PSO1+2》，而且对应的宽频和窄频套件也将于近期以 3800 日元的低价格推出，接续方法非常简便实用。

市场分析家分析指出，任天堂一直以来希望在主机大战中能独善其身，刻意避免与索尼和微软两大强劲对手发生直接冲突，当两大对手把主要精力倾注于 ONLINE 事业时，该社采取了低调宣传的措施规避大规模的消耗战。过去数次惨痛的失败经历也使得任天堂对 ONLINE 事业真正的赢利点充满了疑虑。但在任天堂内部对于 ONLINE 的研究从来就没有停止过，与之关系密切的美国权威游戏媒体 IGN 多次传出了诸如《马里奥赛车 ONLINE》的传闻，作为后发者的任天堂如果想在未来的市场上分一杯羹就必须确立与竞争对手截然不同的特色，利用独占的掌机市场巨大资源进行“三机联动”恐怕就是任天堂的灵魂人物宫本茂目前勾勒出的最完美计划！

三 无限的将来

在 TV 游戏领域普及 ONLINE 是相当困难的事情，不同于 PC 主机软、硬件系统延续性的是，TV 主机往往都是独自制定规格的封闭性硬件架构，除了 PS2 以外过去还没有任何 TV 主机采用过向下兼容，一旦硬件成为明日黄花，游戏开发厂商对之投入的设备和技能就立即会失去利用价值。随着竞争日益加剧造成硬件的活跃期不断缩短，游戏开发厂商的风险也愈加增大，著名的游戏评论家平林久和一针见血地指出：“PLAYSTATION BB 计划最大的敌人不是 XBOX 或者 NGC，而是预定于 2005 年推出的 PS3。”在完全不清楚 PS3 是否向下兼容的情况下，有多少厂商甘冒风险进行 ONLINE 游戏这样的需要持续投入的长线投资呢？至今为止有开发 ONLINE 游戏意向的日本厂商仍不足全体的三成，系统的维护管理、巨额的初期投入（《FFXI》的开发费为 60 亿日元，其前作仅 40 亿日元）、月费的收取分配等都是困扰厂商的棘手课题。

ONLINE 游戏的善后和排他性也是游戏开发商视若畏途的重要原因。ONLINE 游戏的经营模式是持续性，即便在线人数远低于赢利点的时候，厂商为了维护企业信誉仍将不得不继续维持相当一段时间，这样造成的是不间断的失血性亏损，其后果不堪设想。强行关闭网络服务造成的恶劣影响甚至不亚于经济损失本身，任天堂终止 64DD 计划引发的第三方厂商和消费者的不信任感今后将持续很长



一段时间。排他性是指在正常情况下一个成功的 ONLINE 游戏在获市场认可后会引发雪球效应，其他的 ONLINE 游戏将很难与之竞争，这点在美国、韩国等 PC ONLINE 游戏发达的国家已经得到证实，比如当一个《FF》的 ONLINE 游戏大行其道时，又会有多少人转而去尝试《MOTHER ONLINE》呢？长久发展下去很容易造成一强皆弱的状况，这也是很多人顾虑的事情。

虽然前途艰险，我们还是应该相信 ONLINE 必将会成为 TV 游戏事业重要的一部分（注意：仅仅是一部分，ONLINE 游戏永远不可能完全取代单机游戏）。但是除了野心勃勃的微软以外，索尼和任天堂两社都仅仅把现在作为未来的奠基石，两社都将把这代主机中汲取的宝贵经验整合到未来主机的战略核心中。索尼、东芝、IBM 三社共同研发的 CELL 系统将放弃现有的 ONLINE 传输方式，另行架构全新网络把万千用户家中的终端连接整合成一个前所未有的超级虚拟系统，甚至可以把现实生活的一部分也有机融入到游戏之中。虽然现在一切仍不明朗，但可以肯定 PS3 将是整个计划的最重要一环。任天堂未来的网络计划和该厂商本身一样充满了神秘，笔者从收集的资料大胆预测该社如果未来大规模启动网络计划，将还是与卫星通信有关。2000 年末任天堂和日本第二大情报研究机构 DDI 共同出资 5 亿美元着手进行未来 BS 卫星通信接收设备的研究，而去年 SPACE WORLD 2001 会场传出了该社将利用卫星进行 GBA 游戏通信服务的报道，间接说明任天堂在技术上已经取得了重大的突破……另外任天堂一贯秉承的经营思想是从不愿意为人作嫁衣的，有专业人士曾经戏称，无论索尼的 PLAYSTATION BB 成败与否，最大的赢家不会是索尼，而是提供网络接口服务的 NTT。任天堂希望能独占成果，过去大力发展 サテラビュー 就是为了摆脱 NTT 的控制，基于这种思想考虑任天堂一定会在未来推出一种他认为是最合理的 ONLINE 赢利模式。索尼的 CELL 系统的深层含义也是殊途同归，自行架构网路以获取全部的利益并彻底摆脱运营商在网路服务费上的牵绊。

我们有理由相信，即便 XBOX 彻底失败了，其二代目还是会卷土重来。很多人都把未来的三十年看做是微软和索尼全面争霸的时代，如果索尼的 CELL 系统取得完全成功，迎接微软的将是黯淡的黄昏，微软必将会活用手中的金钱和技能与索尼决一雌雄。

权且把现在当做是黎明前的黑暗，无论梦幻般的未来会怎么样，我们都不能忘记这些开拓者的足迹：

NETWORK SYSTEM、サテラビュー、64DD、《PSO》、PLAYONLINE、《FFXI》……XBOX LIVE。

我想用山内溥老人过去的话来大胆预言：“いずれものになる！”（终将会有收获的这一天！）

《生化危机》迷你特辑 PART.1

噩梦，才刚刚开始……

7月25日

S.T.A.R.S. Alpha 小队成员吉尔、克里斯、巴瑞、布拉德以及Bravo小队唯一生还者——医务员瑞贝卡乘坐直升机逃离洋馆。叛徒威斯克失踪，位于洋馆地下的研究所被炸毁。

8月5日

安布雷拉专门负责解决生化危机事件的对策部队U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service的简称，安布雷拉为了解决例如是生化兵器等由安布雷拉公司制造出的麻烦而设置的部队) 成员尼古拉 (Nicholai) 在向安布雷拉报告中指出，在洋馆发生的生化危机事件已经被吉尔与克里斯解决，研究所也被炸毁。已经能够确定t病毒正在向外泄露。克里斯及其队员正在搜集资料准备向传媒公布事件的真相，希望安布雷拉能够“以政治手段迅速处理”。

同日，阿尔伯特·威斯克被安布雷拉推定死亡。

8月8日

克里斯召开了新闻发布会。发表了关于安布雷拉在进行非法人体实验的讲话，其中还提到了有间谍潜伏于警队中这一敏感话题。新闻发布会结束后，S.T.A.R.S. 部分幸存成员宣布辞职，进行个人调查活动。

8月24日

为了追查事件的源头，克里斯与巴瑞前往欧洲，吉

尔、布拉德等人则留守浣熊市，进行详细调查，局长艾隆斯发布了有关武器调配的通知。

8月29日

艾隆斯局长命令对浣熊市进行隔离检疫，任何人都不得出入市区。

9月上旬

克里斯与警局的同仁失去了联络。与此同时，威廉姆·柏肯毕生心血的结晶G病毒被安布雷拉夺走，并且，数名各方势力的间谍也潜入了浣熊市。

9月23日

t病毒经下水道大量外泄终于导致了浣熊市悲剧的开始。越来越多的市民受到了t病毒的侵袭，丧尸开始在城区内四处破坏，哀鸿遍野。

9月24日~25日

警局展开了营救市民的行动，但收效甚微，伤亡惨重。

9月26日

丧尸开始围攻警局。警局与外界的联系中断。

9月28日

警员们的突围行动失败，造成了大量伤亡。没有人知道局长艾隆斯在哪里。安布雷拉派出了U.B.C.S. 以所谓“营救市民”的名义进入浣熊市，并且还空投了数只“t-Tyrant”来夺取G病毒样品，并追杀幸存的S.T.A.R.S. 队员。与此同时，吉尔在市区内开始了她的“最终脱逃”。

9月29日

新任警官里昂与前来打听哥哥下落的克莱尔相遇……



《生化危机2》正式展开!

作战报告书1

9月26日

我们浣熊市警局由于受到了丧尸的围攻而伤亡惨重。同时，局内所有通讯器材也受损，我们与外部的联络被完全切断！为了防止这场灾难继续蔓延下去，我们决定进行救助幸存者的作战计划，在此记录作战会议的内容。

武器、弹药的确保

在遭到丧尸围攻的前一天，艾隆斯局长发布命令，认为近期出现的怪事是恐怖分子所为，为了确保武器库内的武器及弹药不会被恐怖分子利用，所以暂时决定将武器弹药分散于警局内各处。不幸的是这个决定造成了灾难。由于不能及时掌握武器弹药的分布情况，所以我们决定先将分散在警局内的武器弹药集中。

解除武器库的电子锁

尽管有相当部分的武器弹药被分散于警局各处，但地下的武器库内还是应该有相当多的强力武器的。不过，负责武器库的管理员失踪了，我们找不到能够打开武器库电子锁的钥匙。

另外，在战斗中，有一部分的电源保险跳闸，所以一些地方的电子锁无法响应，必须得想办法恢复动力室的电力。

记录者 大卫·福特

9月27日

下午1时，警局西侧的防御工事被攻破，引发了战斗。

负伤的警员暂时安置于1楼的扣押物仓库里。

这次战斗共有12名警员负伤。

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。

剧本的修改

1997年2月，在经过慎重考虑之后，制作小组决定推翻之前制作的版本，一切重新再来，包括已经完成了的剧本部分。多数人认为正在使用的剧本很难体现出与前作的联系——虽然部分背景故事已经通过各种媒体进行了公开，但两个与前作完全没有关系的主角实在是限制了故事的继续发展。游戏的制作人三上真司在与FLAGSHIP的杉村升讨论之后，决定仍然保留男主角里昂·S·肯尼迪的设定——“认真负责的新任警官遇上这种事情，相信玩家都会对以后的发展有兴趣吧。”需要大幅修改的是女主角阿尔萨·沃克尔——“就这样把她带入故事当中，未免有些太牵强。最好能够让这名女主角与前作有点什么关系才好，里昂毕竟也算是浣熊市警局的一分子么。”于是，克里斯的妹妹克莱尔·雷德菲尔德就被塑造出来了。原女主角阿尔萨·沃克尔的部分设定被保留了下来，例如身份都是大学生、都喜欢在休息时间开摩托车到处兜风等等。由于克里斯的发色与肤色已经在前作中就确定下来了，因此阿尔萨·沃克尔那金发碧眼的形象就必须进行修改了，变成了现在我们看到的克莱尔的样子。

主角的修改只是第一步。为了让故事更富戏剧性，为了给后面的作品埋下更多的伏笔，几位出场角色的关系也需要进行调整。除了已经确定下来将要在游戏中体现出“责任感”以及“勇气”之外，修改之后的剧本将对“亲情”以及“爱情”进行更为细致的描写。同时，由于剧情的需要，几名可以操作的配角的人选也有了改变，黑人警官马文·布拉纳以及武器店的老板罗伯特·肯特在修改之后变得不那么重要了……

8月8日

今天再次找到局长,尽管安布雷拉在那栋洋馆里的令人发指的t病毒实验是我们亲眼看到的,但他还是不肯相信我!

只要是感染上了t病毒的人,都会变成丧尸!

但,洋馆已被炸成粉末了,没有留下任何证据。而这个城市的工业重心就是安布雷拉所开办的制药厂,没人敢得罪安布雷拉。

我究竟该怎么办呢?

8月17日

最近再度传来了“怪物袭击人”的消息,听说半夜里城市到处都是从来没有见过的怪物。

一定没错,安布雷拉又展开行动了!

8月24日

通过与吉尔及巴瑞的合作,我们终于掌握到了一些资料——安布雷拉已经开始着手研究替代t病毒的新种病毒,这种新种病毒的代号是“G病毒”。

“G病毒”到底是什么呢?

我们在经过详细的讨论之后,决定与巴瑞前往安布雷拉设立于欧洲的总部。为了不想让自己的家人牵连进去,我没有和妹妹联络。

原谅我吧,克莱尔。

克里斯·雷德菲尔德

致

浣熊市警局S.T.A.R.S.队员

克里斯·雷德菲尔德

根据您的要求,在调查之后我们得出以下的

结果:

1.关于安布雷拉公司正在开发“G病毒”的调查请求:目前不能确定“G病毒”是否真的存在,我们将继续进行深入调查。

2.关于浣熊市警局局长布莱恩·艾隆斯根据调查,我们有理由怀疑在过去的5年里,浣熊市警局局长布莱恩·艾隆斯从安布雷拉公司那里收取了高额贿赂。作为对安布雷拉公司的回报,包括最近被认为是因为安布雷拉而引起的洋馆爆炸等其他案件都被艾隆斯一一挡了下来。

此外,艾隆斯在大学时代,曾经二次因被怀疑侵犯女学生而接受精神鉴定。但最后因为成绩优异而决定不再予以追究。

FROM

美国联邦调查局内务调查科科长

杰克·汉弥尔顿

致里昂·S·肯尼迪:
恭喜你分派来浣熊市警局!
从现在开始我们这些前辈警官会好好照顾你的!
让我们一起期待吧!
浣熊市警局全体同仁



里昂·S·肯尼迪 ● 21岁 ● 178cm ● 70.2kg ● A型血

刚刚被分配到浣熊市警察局的警察,有着极强的正义感与责任心,对各种武器也能够灵活使用。

局长的日记

9月13日

全完了……安布雷拉把我的城市搞得乱七八糟!到处都是那种恶心的丧尸……也许连我也已经感染了……如果真的是这样的话,我就要杀掉整座城市的人,一个不留!

9月24日

我已经成功地在局内造成了混乱,不必担心会有外面的援兵了。而且,身为警察的我们一旦对特殊事件的反应变慢,那么城里的那些人对于能否逃脱也就会感到绝望了。警局外到处都是丧尸,从警局内部逃脱的路线已经被封死,虽然他们都还在拼命演练逃脱计划,但,谁也无法离开这里!

9月26日

由于警局内的幸存者还在试图逃离这里,所以我决定亲手解决他们。我从艾伦的身后一刀猛刺下去,他就这样倒下了,双眼瞪圆地死去了……市长的女儿好像还活着……我一定要将她那美丽的身体亲手剥开来仔细观赏。

给局长的信

浣熊市警局局长

布莱恩·艾隆斯先生:

由于S.T.A.R.S.队长威斯那那愚蠢的叛变,洋馆被炸毁了。虽然这对我的病毒研究并没有造成什么障碍,但从那洋馆中逃出的吉尔、克里斯、巴瑞、瑞贝卡以及布拉德却有可能形成麻烦。如果他们带回证物的话,一定要秘密地予以销毁!另外也希望能够对他们的动作加以限制,加强监视,至少不能让新闻界知道这些事!

联络方面,还是老办法,通过我的妻子安耐特。

威廉姆·柏肯

浣熊市警局局长

布莱恩·艾隆斯先生:

这次作为答谢的一万美元,我已经存入那个指定的户头里了。

我这边用来取代t病毒的G病毒研究很快就会完成。G病毒一旦完成,我就一定会成为安布雷拉的干部的!

所以,现在是最关键的时刻,请一定不要让他们发现废水处理厂里的秘密!希望你对他们严密监控,特别是绝对不能让他们接近工厂这一带。

威廉姆·柏肯

作战报告书 2

就在今天凌晨2:30,作战会议室遭到丧尸的袭击,发生了战斗。在这次的战斗中,包括大卫在内共有4名同事死亡。

现在,包括我在内的幸存者只剩下4人。武器、弹药的确行动失败,现加上不断的战斗,我们已经疲惫不堪了。

不能再这样继续下去了……

我们提出利用下水道逃生方案,因为警局地下有通往废水处理厂的通道,希望可以从那里经下水道离开。

没有人能够保证废水处理厂内没有那些家伙,因此,这次作战只能称之为匹夫之勇。

但再这样下去不拼一下也只有死路一条……

为了能够争取到足够的时间,我们把东门办公室惟一扇通向地下室的门锁上了,而钥匙则放在西侧的办公室里。我想以那些怪物的智慧,相信它们也不会找到钥匙来开门的。

希望这份作战记录能对读到来的人有用。

记录者 艾利奥特·爱德华

浣熊市警局局长

布莱恩·艾隆斯先生:

出事了,安布雷拉总部的一群家伙为了夺取我的研究成果G病毒而派来了间谍!人数可能是两三人左右,具体情况不是很清楚。

我怎么能让自己的辛苦得来的成果让人家白白夺走?

我希望你能够调查一下有没有可疑人物潜入了这座城市,如果有的话,请立即将其扣留,然后再经安耐特与我联络!

如果有需要,让这些间谍人间蒸发也无所谓。

G病毒就是我的一切!我不会放过任何妨碍我的人!

即使那是安布雷拉的人也一样!

威廉姆·柏肯

to be continued...



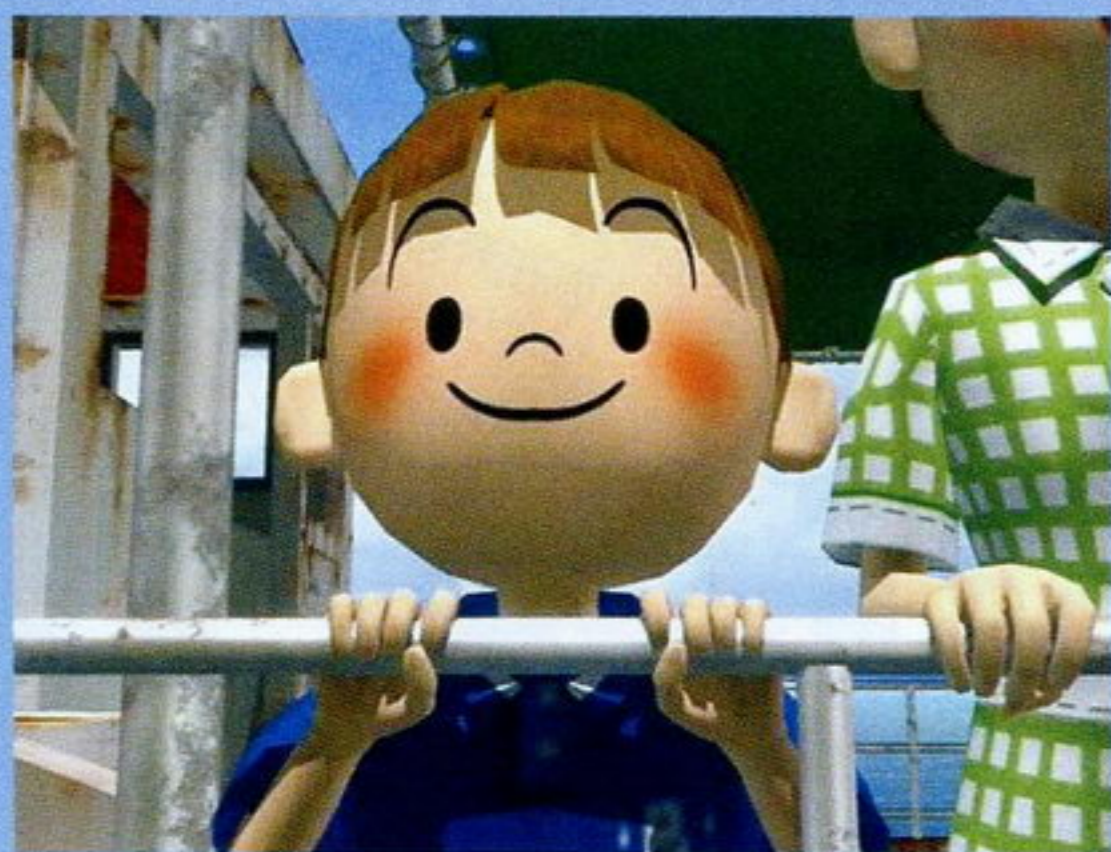
克莱尔·雷德菲尔德 ● 19岁 ● 169cm ● 52.4kg ● B型血

前作主角克里斯的妹妹,现在还是一名女大学生。在与哥哥克里斯·雷德菲尔德失去联络之后,克莱尔决定独自前往克里斯工作的城市打听克里斯的下落。

我的暑假2

海的冒险篇

上手指南



PS2	SCEI	AVG	1人
	2002年7月11日发售		92KB以上
DVD-ROM	只对应DUALSHOCK2手柄		

我的清凉暑假



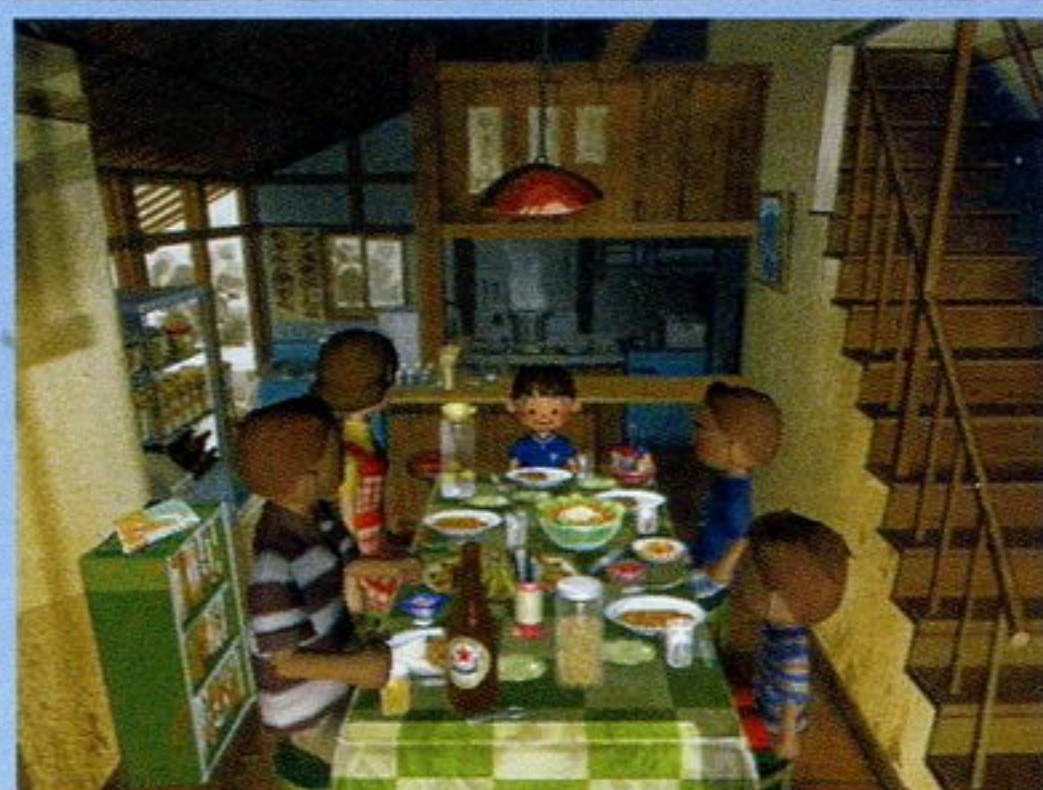
游戏的总体简介

以下主要针对还没有尝试过第一代的玩家进行游戏介绍。

《我的暑假2》基本游戏模式与上一作保持相同。游戏的操作方法与《生化危机》有些类似，不过又不尽相同，游戏画面与流行的冒险游戏一样是多边形人物加CG背景。自然，这里的CG背景像《鬼武者》的CG背景一样，具有一定的动感。虽然游戏在这些方面与《生化》相同，但游戏的目的却与《生化》完全不同，在《我的暑假2》的世界中，永远不存在死亡、阴谋，甚至没有GAME OVER的概念，除非你已经完成了整个游戏。游戏的目的，就是让小波谷代表你在游戏的小世界——富海村过上一个充实的暑假，不管你做什么，时间都在流逝，过完30天，就算是完成了游戏，即使你每天都是吃饱了睡，睡足了吃，你仍然可以完成游戏。游戏中主要可以玩到的内容包括：一、在富海村进行各种探索，让小波谷在景色宜人的这个“世外桃源”中到处走一走，摸一摸就已经会让你感觉到快乐了。本作还可以骑上自行车以更快的速度在富海村游玩。二、各种小游戏，包括：①海中探索②钓鱼③虫相扑（即斗虫）④昆虫收集。三、除了探索和玩各种小游戏之外，游戏最大的乐趣还在于与富海村里的人交流，与他们发生各种各样有趣的故事，让你感受人情的酸甜苦辣。你在游戏中玩到的越多，自然也就是将暑假玩得越充实了，最后还会影响到游戏的结局。游戏的自由度很高，但也有一定的限制，如每天到了一定的时间就要乖乖地吃饭、睡觉。

游戏的乐趣是什么呢？首先是游戏中自始至终表达出来的那种童趣、天真无邪，小波谷的每一个动作都尽显一个无忧无虑儿童的本色，每一句台词都童言无忌，这个世界中的每个人也都那么真诚、善良和可爱，让久经人际关系之复杂的你感受到一种释放。其次是游戏中那清凉、阳光的美丽景色，游戏中每一张背景都如同风景画一般优美，令人陶醉，另外游戏中不论是动画还是游戏画面都采用了极高的解析度来表现，画面的清晰程度令人咋舌。

我的美好童年



标题画面下选项的介绍

几个基本的选项不作解释，第三个选项指的是“暑假的回忆”，你通关一次以后，就能在这里查看上一次通关你获得的各种各样的成绩，便于你进行比较，从而制定重新游戏的目标。以下主要介绍一下OPTION下几个选项的功能。

メッセージ——即对游戏中声音和字幕的显示进行设置，第一项是既有声音又有字幕，第二三项是只有声音或是只有字幕。

サウンド——每个游戏都有的设置，第一项为单声道，第二项为立体声。

ボタン入力——游戏中按X键轻重的区别表现在波谷是走路还是跑步，这里设置的是按键感觉你用力轻重的灵敏度，中间一项为普通。

バイブレーション——振动功能，当然是要打开振动功能，游戏中很多地方表现出很细微的振动感。

时间——本作新增加的一项设定，可以设置时间经过的速度，“のんびり”为慢速；“ふつう”为普通；“あつという間”为快速。



一般操作

- ↑键 无作用，本作中要往前走按的不是上而是X键
- 键、←键 改变波谷所面向的方向
- ↓键 后转身
- 键 对话、调查、取消语音
- △键 平常作用和○键一样，但在海边和橡树边为取出钓鱼杆和涂砂糖水
- X键 轻按为走路，重按为跑步；在水中为游动；在对话中为恢复被取消的语音
- 键 进入菜单画面
- R1键 取出捕虫网的快捷方式
- R2键 查看捕虫笼的快捷方式

另外，游戏中进入任意以海水为背景的菜单画面，按手柄上方L1、L2、R1、R2这4个按键，就可以让背景荡起水波，没有任何作用，只是好玩。



特定操作

游泳: 在水中按方向键的↑为下落, ↓为上浮, 按X键的轻重会有不同的游泳姿势, 按○键是调查, 注意在水中调查时不要按住X键, 否则会不能调查。按○键既是调查, 也是上岸, 一些桥下的桥墩也是可以爬上去上岸的, 多尝试一下, 有好些地方可以上岸。水中直接按○键, 波谷还会做出拉裤子的动作。



骑自行车: 按○键调查自行车就可以乘上自行车, 骑上后同样是按X键前进, 按方向键←、→改变方向, 按R1是前轮刹车, 按L1键是后轮刹车, 按方向键↓为紧急刹车, 按△为响车铃。要想从自行车上下来, 按□键就可以了。

主菜单画面介绍



④ OPTION 选项

⑤ 捕虫网

⑥ 道具袋

⑦ 储钱罐

⑧ 钓鱼工具

⑨ 捕虫笼

⑩ T-SHIRT

可以在这里选择是否要脱下自己的T-SHIRT。阳光浴?

① 日历

游戏中的时间只有30天, 即8月1日到8月30日, 看看现在是第几天, 光阴似箭哪。

② 地图

看看你目前身处何处, 不要迷路了。

③ 时钟

可以清楚地知道现在的时间, 但时钟并不是游戏一开始就有的, 时钟就放在叔叔家客厅的桌上。

我的时间预定表

每天波谷都要过有规律的生活, 一天的时间一般都有如下的安排。

6:30	做广播体操
7:00	吃早饭
8:00	自由时间
18:00	晚饭时间
19:00	自由时间
23:00	睡觉了

注意, 晚饭之后的自由时间只能在村子里活动。

如果要想在早晨起床后能去做早操, 就要在晚上11点以前自己回到屋里睡觉。因为太迟而被强制性送回自己房里睡觉的话, 第二天就会睡懒觉而无法参加做早操活动。



特定活动的基本介绍

捶背

走到爷爷或是其他人的背后, 按○键, 就可以开始为爷爷捶背, 之后按方向键的←、→来捶背, 要有节奏感, 同时还不能太快, 如果太快的话, 爷爷就会说: “哎呀, 有点痛。”

钓鱼

第二天去钓鱼的地方找叔叔, 叔叔就会给你一套钓鱼的工具, 以后就可以开始钓鱼了。之后在靠近水的地方时按△



键, 波谷就会拿出钓鱼杆了, 注意这时如果按的是○键的话, 波谷就会跳下水去游泳。拿出钓鱼杆后, 选定方向就可以按○键抛出鱼饵, 之后如果鱼咬钩, 就赶快按X键将鱼钓起; 抛出鱼饵后按○键就可以轻轻摇动钓鱼杆, 一些地方的鱼就需要用这种方法来引诱。不同的地方就要选用不同的鱼饵来钓鱼。

虫相扑

找到茂和健两人的“秘密基地”, 之后就可以从橡树上得到甲虫, 得到了甲虫就可以去“秘密基地”进行虫相扑。虫相扑的基本规则如下:

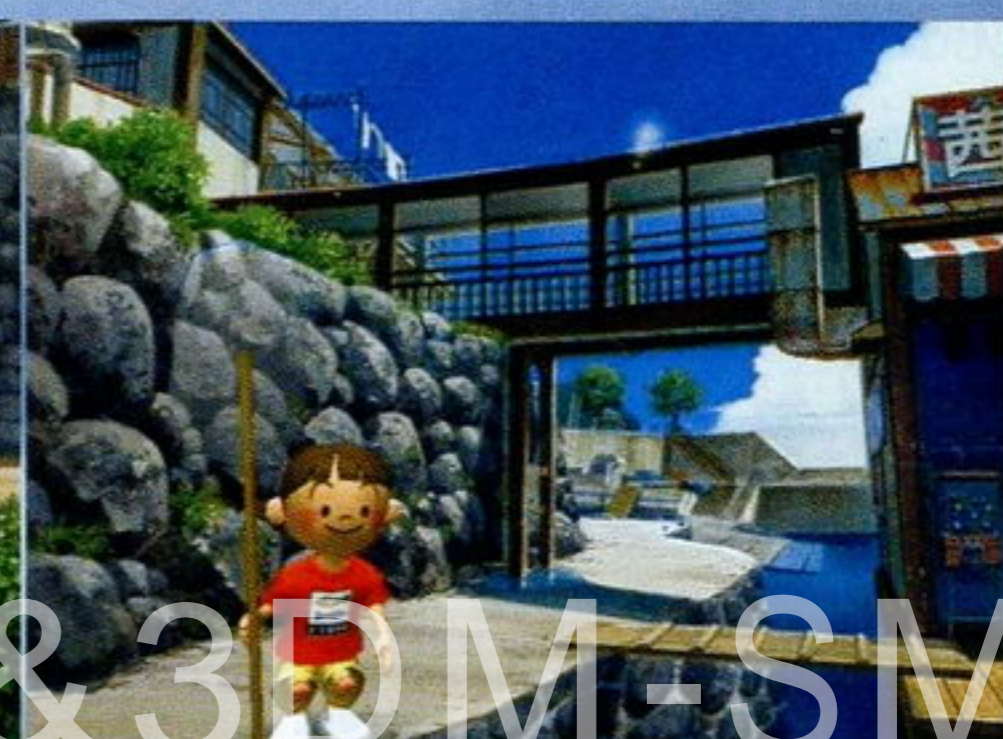
- ◆被推到界外就算输
- ◆体力耗尽就算输
- ◆输了的甲虫今天之内就不能再参加比赛了
- ◆同种类中最大号的甲虫被称为“KING”



- ◆与“KING”级别的甲虫对战每天只能进行一次
- ◆甲虫进行比赛的次数越多, 就会变得越强, 甚至还能学会特技
- ◆开赛前可以在自己的甲虫身上抚摸(在甲虫上按△键), 以激起甲虫的斗志, 但会减少甲虫的体力

游玩忠告

- 如果不是碍了你的路, 路上的蜂巢千万不要去碰, 否则……
- 要想给牵牛花浇水的话, 就要先把水管放对方向。
- 要想每天过得充实, 就去公园找光妹妹占卦一下, 你就会知道今天应该做些什么事情了。
- 每个地方你都调查看看, 都会有意外的发现(惊喜), 让游戏真正达到那种游玩的感觉。
- 可以从一些高处跳到低处, 但记住这时一般就不能再爬回原来的高处了……



要是刮风下雨, 可要记得帮忙收衣服喔!

想想今天要去哪里玩呢?

“业务”再繁忙也别忘了锻炼身体!

仔细看看, 河里的鱼真不少哇!

特快专递

封神演义2

封神演义2

ほうしんえんぎ

PS2

DVD-ROM

KOEI

2002年6月27日发售

RPG

1人

195KB

KOEI全新形态RPG强势登场!



《封神演义2》是KOEI公司力图创新的RPG之作。除了较为传统的RPG要素，如故事、探索外，《封神演义2》的战斗系统及“宝贝系统”都相当别具一格。从地图场景进入战斗画面，玩家就来到一块专门的战斗小地图与敌人进行战斗，战斗中玩家只控制主角子牙的行动（全动作式的），其他同伴为自主行动，这样的设置有些类似NAMCO“《传说》系列”的战斗系统，但《封神演义2》的战斗系统在与同伴的交流、互动方面做得更为出色，如满足同伴的请求、合体技、与同伴的对话等，战斗过程中，你会因为与同伴们的合作而获得很强的成就感，同伴们的个性在战斗中也表现得更为突出。

《封神演义2》的整体系统设置相当精细、完善，具有大作风范，每一个细节都有很体贴的设定。游戏流程的进行也较为流畅，游戏中随时按下R2键，都可以看到目前主角一行人应该如何发展剧情的提示，地图上任何值得注意的物品和人物都会在雷达上标出来，只要仔细找一下都可以找到线索、从而将剧情发展下去。游戏的音乐也非常优秀，优美而且耐听，音乐的演绎应用了很多中国的传统乐器，可以说是结合了现代音乐与中国音乐的特色。

总的说来，《封神演义2》是近期优秀的RPG作品之一，一方面结合了动作游戏要素，一方面又在一般的RPG系统上进行了诸多创新，不要错过啊。

注：关于本作的故事及主要人物的大致介绍请参看本刊总第44期杂志。



福气

Fu-Qi

本作仍由福气制作组制作

操作说明

《封神演义2》系统设置精细、完善的表现之一就是在操作方面的设置，玩家尤其应当好好熟悉一下战斗画面下的操作，熟练之后，你就能享受于战斗之中了。

地图画面

左摇杆	主角的移动	L2	是否显示地图
右摇杆	视角改变	R1	是否显示信息
△	到情报、编成画面	R2	与同伴对话 / 呼唤同伴
□	进行各项系统设置	L3	视角定位在主角所面对的方向
L1	是否显示帮助信息	R3	切换雷达

*注意，移动画面下雷达的切换要在进行一定的剧情后才可以使用的。

战斗画面

○	单体攻击(可连击)	L2	转向有“要求”的同伴
X	复数体攻击	R1	防御
△	使用术宝贝	R2	与同伴对话
□	使用术宝贝	右摇杆	视角改变
L1	冲刺	START	看情报



战斗系统详解

遇敌

游戏中的遇敌分为两种，一种是剧情式战斗(在地图上就可以看见敌人)，不能选择逃跑；一种是随机式战斗(在地图上看不见敌人)，玩家可以选择逃跑，但逃跑也有成功与否的设定。



出击

每次战斗前都可以选择出击的成员，最多可以同时出场5个角色。

攻击

首先是两种基本攻击方式。按○键为单体攻击，按X键为复数体攻击。两种攻击方式都可以蓄力之后再发出，这时一击就可以将敌人打飞。另外，在主角的体力变为红色时，不用蓄力就可以发出这样的“气合一击”。按○键的单体攻击是可以连击的，要增加连击的次数就要升级主角武器的最后一项能力。(在洞府中升级，详见后文)另外，从敌人的背后攻击将会对敌人造成更大的伤害，甚至有一些敌人只有从背后攻击才有效。

攻击敌人有连击数的设定，连击数越多，就可以在战斗后得到越多的白宝珠。一些术攻击(即魔法)本身就具有连续攻击设定，充分利用这些术攻击就可以达到更高级的连击数，从而得到更多的白宝珠。

雷达

即显示在画面右下方的小地图，其中敌人的颜

色不同就表示强弱不同(分黄、橙、红3种颜色)。按R3键(即垂直按下右摇杆)可以切换地图的表示方法。地图分为局部及全体两种。

冲刺

按L1键就是进行冲刺，每按一下就快速冲刺一下，可以用来快速回避一些敌人的进攻。冲刺也可以蓄力，蓄满后就可以使出冲刺斩。

防御

按R1键可以防御，但只能防御住来自主角正面的攻击，主角身后的攻击是不能防御的。如果连续防御住(很短的时间内)两次敌人的攻击后再放开R1键，就会放出斗气将周围的敌人击飞。

术的攻击

战斗开始后，画面左下角的两条“术”气槽满时就会自动不断增加，对应地按△键和□键就可以发动所装备的两种术。术攻击同样可以蓄力，蓄满

时再放出，术的效果就会更大。

属性

蛮兽和我方的宝贝一样具有属性设定。针对蛮兽的不同的属性施以不同属性的术攻击就可以更有效地进行战斗。要查看蛮兽的属性，只要在战斗中暂停，之后将光标移到蛮兽身上就可以看到了。

疲劳度

战斗中被敌人击倒（即战斗不能），角色的疲劳度就会增加。疲劳度的增加就会造成角色体力最大值的减少。

合体技

合体技是非常强力的全场通打攻击方法，一

般的3级或4级合体技可以一击就将普通的敌人全灭。战斗中不断满足同伴所提出的要求，就可以增加画面左下角最长的那条合体攻击槽，合体攻击槽蓄到一定程度时，同时按下L2及R2键就可以使出合体攻击技。蓄满的能量槽段数越多，就有越多人参与合体攻击，攻击力也越强。

其他

按下START后，就可以暂停，之后可以自由观察整个小战斗地图，这时按L1、R1键，就可以逐个查看战斗场景下所有的角色的资料，也可以看到敌人的弱点。（查看角色资料时按下O键就可以看角色的3D造型，按X取消3D造型显示）

在同伴使用回复魔法时，要记得待在同伴的身



边，这样才能回复体力。“环境设定”中可以设定缩短合体攻击的使用时间。但注意如果想看完整合体攻击，就要记得在这里将这个选项设回“通常”。

与同伴的友好度

在战斗中与同伴经常一起战斗或是使用合体技就可以提升友好度，而战斗中被击倒（战斗不能）就会降低友好度。友好度高的话，就可以提高合体技的攻击力，也会提高同伴使用个人特技的几率，每个角色在战斗画面和移动画面都有不同的个人特技，特技根据友好度随机使出，如花铃具有捡到宝珠的特技、丽兰具有回复疲劳度的特技、黄天化具有吓退普通蛮兽的特技。

四人合体技发动!



技、丽兰具有回复疲劳度的特技、黄天化具有吓退普通蛮兽的特技。

要注意的是友好度的提升及下降只有经过城镇占卦之后才能够真正生效，所以记得经常去占卦，否则友好度是不会真正上升的。

同伴的请求一般都是要求用某种攻击方式来攻击特定的对人，包括“到我身边”、“用剑攻击某个敌人”、“用术攻击某个敌人”等等，很容易看懂，也很容易达成。达成同伴的请求时，画面上就会出现两人的“合照”。

战斗中对着同伴按下R2键，就可以和同伴进行对话。与同伴对话可能发生会如下的现象：1.回复体力、回复异常状态；2.发生一个“请求”；3.上升攻击力、防御力；4.友好度上升或是下降。

游戏中的宝贝种类



游戏中的宝贝就是装备品的代名词，宝贝的种类共有4种：武器宝贝、攻击系术宝贝、支援系术宝贝、装饰宝贝。

武器宝贝就相当于一般RPG中的武器；攻击系术宝贝和支援系术宝贝相当于一般RPG中的黑魔法和白魔法；装饰宝贝则相当于一般RPG中的辅助装备。

游戏的道具反倒是什么都没有，基本上都是与事件有关，或是地图类道具，与游戏性关系不大。

各种宝珠的获得方法

游戏中没有金钱的设定，其替代品就是白宝珠，其他颜色的宝珠则是强化宝贝的珍贵材料。以下是各种宝珠的具体获得方法：

白宝珠	击倒敌人就可以得到，连击数越多，所能获得的宝珠数量就越多。
赤宝珠	利用O键或X键的蓄力攻击击倒敌人就可以获得。
绿宝珠	完成同伴的请求可以获得。
青宝珠	从敌人的身后击倒敌人可以获得。
赤/绿/青宝珠	利用合体技将敌人击倒就会出现，根据天气、地方的不同，所获得的宝珠的颜色就会不同。
金宝珠	利用特殊的合体技击倒敌人就会出现。
黑宝珠	只在一些剧情或是重要的战斗中才能得到。

另外战斗所耗的时间越短，就能获得不同种类和数量的宝珠。（可以利用操作时间的方法）

注：在地图场景上运气好的话可以遇见宝珠商，与他相遇就可拿白宝珠交换赤/绿/青宝珠。

洞府的作用

进入地图场景中的洞府后，就可以进行“宝贝强化”及“宝贝设置”，另外一进入洞府就可以完全回复疲劳度。

宝贝强化

为宝贝增加各种各样的附加效果，代价就是消耗所得到的宝珠，不同的强化就要求消耗不同种类及数量的宝珠。另外强化的级别只能是逐级进行，不能直接强化后面的级数，只能一级一级地往下升级，因此强化方向有分支的“术宝贝”在强化到其中一个分支之后，就不能再到另一个分支强化了。



注意：在强化画面中，闪光的地方表示宝珠数已经达到可以进行强化的数量。重要日语词解说：マヒ——麻痹

宝贝设置

洞府里最多可以设置3个宝贝。注意并不是每个洞府里都可以设置3个宝贝，所有的洞府里设置的宝贝都是通用的，即总共只能在洞府中设置3个宝贝。设置了宝贝后，就可以得到各种各样的支援效果。

一、往洞府里设置“装饰宝贝”时，可以获得不同的效果，装饰宝贝设置在洞府的能力可以直接在宝贝的情报中看到，以下是各能力的具体说明：

1. 宝珠增加——所能获得的宝珠数增加。
2. 成长促进——所能获得的经验值增加。
3. 蛮兽抑制——与蛮兽的遭遇率减少。
4. 高速咏唱——使用术的槽回复的速度加快。
5. 高速移动——移动画面移动的速度变快。
6. 天候操作——可以改变天气。
7. 时间操作——可以让时间的前进更慢。



二、往洞府里设置“攻击系术宝贝”后，每次战斗开始，子牙的头上就会出现一道光，被子牙攻击到的敌人，就被做了标记（即出现MARKING的英文），之后就会从天下放出支援攻击，支援攻击只攻击被标记的敌人。因此要尽量多标记一些敌人，推荐用X键攻击来标记敌人，这样可以一次性标记多个敌人。

三、往洞府里设置“支援系术宝贝”时，同样子牙头上会出现一道光，这时按R2键与同伴对话，就是对同伴作标记，之后支援术发动后，被标过记的同伴就可以回复体力了。



注意：每个洞府只能设置一个“术宝贝”，也就是洞府里装备的宝贝只能从攻击系术宝贝或是支援系术宝贝中选一个出来设置，其他空位只能用来设置装饰宝贝。

特快专递

皮诺比和菲比

ピノビー & フィービー



TM



GBA 卡带	HUDSON/ARTOON	ACT	1人
	预定 2002 年 7 月 18 日发售		自带记忆功能

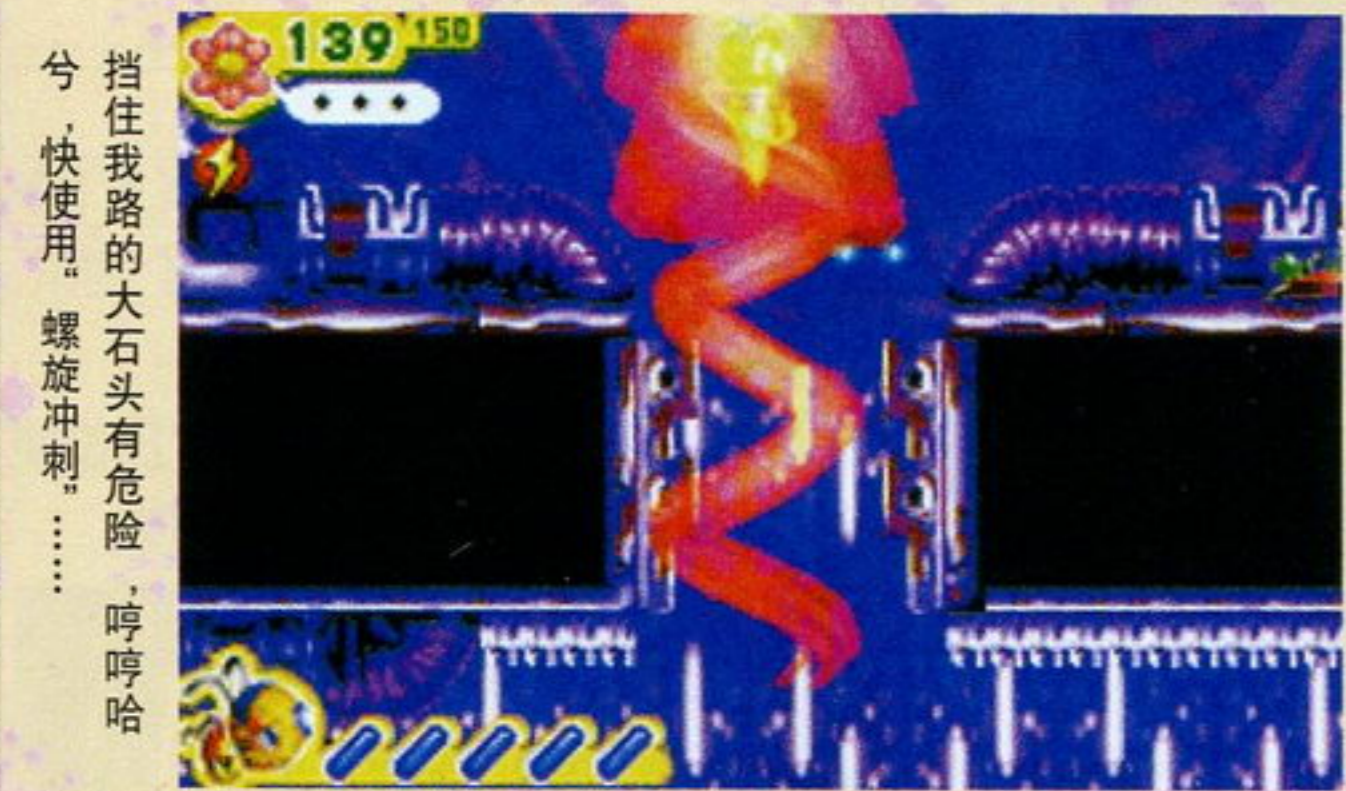
“两只小蜜蜂啊，飞进花丛中啊……”哈哈，看到这款游戏，我不禁想起了那首熟悉的儿歌，实在是恰当啊！因为游戏的主角就是两只可爱的小蜜蜂，一只叫皮诺比，一只叫菲比，他们还是兄妹关系呢！不过这次皮诺比算是第二次登场了，不知大家还记不记得在去年 GBA 刚发售的时候有一款叫《皮诺比的大冒险》的游戏随主机同时发售，在那款游戏里皮诺比就是主角了。在这次的《皮诺比和菲比》中，不光皮诺比再次登场，他的妹妹菲比也第一次出现在众人面前。这两只小蜜蜂会展开怎样的冒险呢？请大家赶快来看看。

拥有不同特技的皮诺比和菲比

皮诺比的“螺旋冲刺”



看到皮诺比头上的大石头了吗？应该是可以破坏的，那么……



挡住我路的大石头有危险，哼哼哈！快使用“螺旋冲刺”……



同前作一样，游戏的类型属于传统的横版卷轴动作型，带有一定的解谜要素，但这次因为加入了新角色菲比，使得游戏的花

样比前作增加不少。菲比和皮诺比有不一样的特性，而且他们的特技也存在很大差别，在某些特定的场景下，必须使用特定的角色才能成功通过，玩家需要灵活掌握两人之间的不同点来应付不同的难题。



菲比的“针尖冲刺”



如果皮诺比的“螺旋冲刺”有解决不了的问题，不如来试试菲比的“针尖冲刺”。



形如其名，菲比化作针尖一样的形状冲向前方，什么都能刺穿。

能力 POWER UP

在舞台中经常会得到一些“蓝色磁碟”和“红色磁碟”，只要将这些磁碟收集到一定数量，然后交给那位蜜蜂老爷爷，就能够获得提升能力的道具，这些道具装备后就能发挥效果，例如提高 HP 点数，提高冲刺的回数，提高所持花朵的数量，提高速度值等等。至于要提高哪一项可根据你的喜好来自由选



在这里自由分配提升能力的道具，根据一下关的地形进行最有效的组合。

除了磁碟外舞台里还隐藏了许多特殊的道具，这也是一种提升能力的珍贵道具哦。



择。当然，除了提高能力的道具，还有许多道具装备后能使角色获得特殊的技能，这也是相当珍贵的物品，玩家在游戏中一定要细心寻找和收集。

“爷爷的日记”中隐藏着什么呢？



每打过一关都可以来爷爷这里让他写下日记，日记的内容就是关于你刚刚打过的那一关。这个日记可不是简简单单的流水账，老爷爷写下的东西可是隐藏着很多秘密的哦，其中最重要的就是关于那些特殊道具的记录，如果在上一关漏掉了某些特殊道具，老爷爷就会在日记里面给出一些提示，遇到这种情况，赶快再回到上一关仔细探索一遍吧。

老爷爷的日记可得仔细看看，不要漏下了什么重要道具，不过，如果你不懂日语……



掌握时机变换角色

皮诺比身体稍大，对敌人攻击的耐久力也稍强，而菲比体形稍小，适合在一些复杂地形里探索。如何在合适的地形使用这两名角色也是一个重要技巧，而舞台中经常会见到一个环形平台，这是一种被称为“交换平台”的装置，站在上面可以进行角色交换。也就是说，遇到过不去的地方，赶快来这里换一下角色，说不定利用另一个角色的特性难题就会迎刃而解了。



菲比遇到难题了

↓一道绿光亮起，角色交换成功。可以比较一下，菲比的HP是3点，而皮诺比有5点。

↑前面的路即使用特技“指尖冲刺”也过不去，该怎么办呢？正好这里有个“交换平台”，不如叫皮诺比出来试试吧。

↑操作角色由菲比变成了皮诺比，赶快去刚才被难住的地方，利用皮诺比的“螺旋冲刺”特技试试看吧。

赶快要皮诺比去前方查看

对抗邪恶的昆虫军团

皮诺比和菲比面对的是邪恶的帝王贝斯塔所率领的昆虫军团，为了打破他们妄图毁灭世界的野心，同时也为了夺回被他们抢走的作为力量之源的重要物品——心之碎片，皮诺比他们要经受重重考验，在各个险恶的舞台下打破敌人的阻碍，下面就给大家先介绍两个舞台。

谜之要塞

这是游戏的第3章的舞台，处于敌人的地下基地中，在阴暗的地道里，到处都是管道、机械，敌人倒不怎么厉害，但是要找到正确的前进路线也是一件麻烦的事情。值得一提的是大首脑贝斯塔会在这一关出现。



↑这是在敌人的地下基地，发现一个被关在瓶子里面的人。



↑赶快将他救出来，竟然从他那里得到一块心之碎片，意外。



↑这里有扇铁门被锁住了，看来还得先去找钥匙。



↑“对付贝斯塔普通的攻击是无效的。”这里还有“线人”透露情报。

贝斯塔

—作为昆虫军团的大BOSS，实力自然是超强的。身体非常坚固，普通的攻击对他一点效果也没有，只能使用特技来对付他。



↑这个大BOSS在游戏中期就登场，似乎有点让人意外，难道幕后还有更大的黑手吗？

多森遗迹

遗迹里面地形不怎么复杂，但是却布满了很多机关，稍不小心就会落入陷阱，而且，遗迹里的敌人也比以前强了很多，一定要加倍小心。

→遗迹中布满各种机关，给皮诺比的前进造成不小麻烦。



↑前面的路被流沙淹没了，应该先去别的地方让流沙停下来。



↑张开大口的食人花，移动速度和体力都很高，是在遗迹中出没的强敌。



电插头

↑这个BOSS形状奇特，完全就是一个插头的样子，后面还带有长长的电线，它的攻击方式主要就是放电。



↑对付这个BOSS千万不能正面冲突，一定要迂回攻击。

为配合游戏的推出，东京、神奈川等地还会公映以皮诺比为主角的电影，到场的观众还可以得到特殊的奖品，看来我们不用想了。

→看看现实中的皮诺比，似乎变大了就不可爱了。



以前曾玩过《皮诺比的大冒险》，当时就震惊于游戏的画面如此漂亮，但是玩了一会之后发现除了画面，游戏似乎也没什么了。而这次的续作在画面表现上仍与前作一样优秀，在游戏的系统上更是加强了不少，场景、谜题以及玩法都丰富了不少，玩起来决不似前作那么单调，所以，它应该是一款让人期待的作品。



LIKY:



PS	BANDAI	FTG	1~2人
CD-ROM	2002年6月14日发售		1格



通灵王 通灵士之魂

和之前由《One Piece》改编的《伟大的战斗2》不同，这是一款正统的2D格斗游戏，玩家需要不断挑战对手来获得胜利。



Shaman——一个古老而神秘的职业，他们能够凭借自己特异的灵感和异世界的鬼魂交流，借助鬼魂的力量来完成一些普通人所无法做到的事情。在世界各地、各民族、各宗教中，我们都可以发现他们活跃的身影。在中国北方，游牧民族称他们为“萨



满”；在欧洲，当地人则习惯叫他们“Nacromancer”；而在日本，这些人则以“通灵士”的身份而存在。就是在科学极度发达的今天，Shaman依然十分活跃。他们为了成为最强的Shaman而展开比赛，如果获胜，就能获得荣誉的称号“Shaman King”！



それって 阿弥陀丸の首塚っすよお！
600年前の伝説のサムライ……

麻仓叶小研究



这里特别要提一下主角麻仓叶，因为他是惟一个需要在剧情模式升级的人。就像前面所说的，只要通过剧情中安娜的特训麻仓叶就可以升级。升级后的两个形态可以在别的模式直接使用，能力也有所区别，必杀技的特写画面也完全不同。另外，除了必杀技的区别外，每个人的使用方法其实是很相似的，如果大家能够熟练掌握麻仓叶的使用方法，那么一定也可以用好其他角色。



麻仓叶的必杀技一共有两种：后光刃，直接按□键使用，作用类似升龙拳；真空佛陀切，一加□就可以使出，是同波动拳相似的招式。叶的超杀是大后光刃，基本上就是后光刃的强化版，只要在体力槽变红的时候输入→→□就可以使出这招超级必杀技。



必杀技虽然重要，但是其实普通技也是需要熟练掌握的。L1、R1键分别是左右冲刺（和《恶魔城·白夜协奏曲》一样的设置），△键是轻攻击，○键是重攻击。冲刺中的轻攻击速度极快，是突袭必须掌握的技巧。轻重攻击连打最多可形成6段连击，但是可以在中途用必杀技取消，这样可以获得更大威力的攻击效果。在战斗的时候，持灵会不断给出一些提示，如果能够及时准确地输入那些指令，就可以使通灵士和持灵之间的同步率上升，当达到100%的时候，不仅攻防能力会有所上升，而且使用必杀技击中对手时还会出现华丽的特写画面，这个是不可不看的！

随着麻仓叶能力的提升，必杀技的特写画面完全不同。



随着麻仓叶能力的提升，必杀技的特写画面完全不同。

如果想了解原著的情节，那么可以选择“麻仓叶 キングへの道”模式。在这个模式中，玩家可以按照原著的进程来体验麻仓叶成为通灵王的艰苦之旅。游戏中玩家会看到原著的角色一一登场，并且说出各种经典的台词，如果是漫画迷的话就别提有多兴奋了！在情节告一段落的时候就会发生战斗，只有打败对手才能使情



ま まさか 幽霊……！？
うわっと！ 早く帰らなきゃっ！

节继续发展下去。当然，除了战斗以外，麻仓叶还要接受由未婚妻恐山安娜主持的地狱特训。这些特训成功与否并不影响游戏进行，但是如果获胜的话就可以提升叶的各项能力，甚至会改变叶的造型；如果全部通过，还能开启隐藏的模式“安娜的训练”。虽然在“麻仓叶 成王之路”里玩家只能选择麻仓叶一人进行游戏，但是它绝对拥有这个游戏所有模式中最大的魅力。



麻倉葉〜キングへの道〜
葉くんがシャーマンキングを
目指して戦うモードだよ。

除了上述“麻仓叶 成王之路”外，游戏还有多个模式，对电脑战、对同伴战、组队战，完全合乎最近格斗游戏的设置标准。因为这些模式无法体现本游戏的特色，在这里就不再赘述了。“安娜的训练”必须要在剧情模式中通过所有的小游戏才会出现，里面可以重新挑战这些小游戏，但是难度和规则都作了大幅度的改变。



安娜の修業
葉くんがアンナさんにみっちり
しごかれるモードだよ。

《通灵王》是前段时间相当火爆的一部少年漫画，作者武井宏之和《One Piece》的作者尾田荣一郎一样，原本都是和月伸宏老师的助手，如今都创出了自己独特的风格。扯远了，因为《通灵王》是一部热血格斗类的少年漫画，所以最适合的游戏类型就是RPG



和FTG了！这次的制作人员中有部分原SNK的工作人员，所以还是很有看头的！对于漫画迷来说，这款游戏自然是很不错的，就算是格斗迷，闲来无事的时候也可以试着玩一下，说不定也可以找到一些特别的感觉呢！

GBA	KONAMI	卡片RPG	1~2人
卡带	2002年7月4日发售		自带记忆功能
		对应通信对战线	



不知不觉中，KONAMI的“《游戏王 对战怪兽》系列”在GameBoy上已经推出了7款了！几年来，有多少玩家为它疯狂，KONAMI又从中捞了多少好处。但是过于频繁地推出系列作品势必会导致玩家兴趣的消减，如今“《游戏王》系列”的影响力正在逐渐消退，那么这款《决斗都市传说》能否再现系列往日的辉煌呢？让我们拭目以待吧！



游戏王 对战怪兽7 决斗都市传说

正如大家所见，这次的《决斗都市传说》虽然使用了《游戏王 对战怪兽》的标题，并且被冠以“7”的序号，但是其实它的类型和前六作是不同的。本作由原来的纯卡片战斗游戏变成了卡片RPG，自由度会比以前更高，也更加容易上手。在游戏的规则方面，本作更是舍弃了《5》和《6》两代《专家版》那



种和OCG完全相同的模式，基本上和GBC上的几作相仿，只凭卡片本身的攻防能力和召唤魔族的属性决胜负，但在将怪物卡召唤上场的条件上则基本上沿用了最新的OCG规则。

这是游戏的战斗画面，看，敌方的阿米巴原虫被破坏了。



前面也说过了，本作中如果玩家的牌组中有很多高攻击力的卡片会很有利，但是这也是有限制的。因为每张卡片都有COST值，如果将它放在自己的手札中就会消耗一定的Deck Capacity(组卡能力，以下简称DCC)，一旦手札40张卡片所消耗的DCC超过了目前



玩家的水平，那么就无法使用这套牌组了。而且，如果某张卡片的COST值高于玩家的决斗能力(Duel List Level, 以下简称DLL)，该卡也将无法放进手札。所以玩家在组合自己的牌组时一定要十分仔细，强弱结合，尽量不要浪费DCC，这样的话会很有利的！这里推荐一张强卡“黑衣的大贤者”，种族是魔法使，召唤魔族是黑魔族，攻防能力分别是2800、3200，而它的COST居然只有5！这在游戏初期会是十分强力的卡片！唯一的缺点是，它是一张9星卡，需要3张怪物卡作为生贖才能召唤上场，当然只要它上场基本上就可以一扫天下了！（爆笑）

说到自由度，其实前作《专家版2》就比以前有了很大提高，但是还是有一定的局限性的。本作中，玩家可以操纵主角在决斗都市中自由移动，探听情报，购买卡片，寻找对手，进行决斗。基本上，玩家在大街上看到的每一个人都会成为玩家的对手。（其实有点夸大，还是有少数人是不战斗的。）玩家可以反复向他们挑战，如果取胜的话就可以提升自己的决斗能力，还能获得金钱。当然，因为这些“杂鱼”对手水平很低，没有什么挑战性，而且每两次挑战的允许时间间隔又长，给的奖励也少，所以建议还是多去和那些可以连续挑战的角色战斗，比如卡片店的老板。当然，游戏也不是没有限制的，因为是RPG，所以玩家只有打败了特定的对手或者决斗能力提升到了一定水平，游戏的情节才会进行下去，而玩家可以去的地方才会更多，能够挑战的对手才会更强。这一点也可以算是本作的创新，毕竟以前的《游戏王》一直就只是战斗再战斗。（笑）



说来说去，现在来说如何取得卡片吧。玩过以前作品的玩家一定很喜欢作战胜利后从敌人的牌组里随机抽取一张的模式了吧，但是这次是不同的！当玩家战胜对手时所能获得的只有金钱，并不包含任何卡片。整个游戏获得新卡片唯一的方法就是用钱去卡片商店购买。当玩家打败对手或者使用卡片商店里的密码机输入密码后，商店里就会多出一些新的卡片。这个时候金钱就发挥它的力量了，只要钱足够多，玩家可以随意购买自己喜爱的卡片。



这是按A键对话的效果。

如果按R键对话，对方就会接受挑战。

写在后面的话……

相信大家买到杂志的时候应该已经玩过《决斗都市传说》了，是不是有一种失落感呢？至少阿修罗是这样的。战斗的时候怎么都感觉像是当年玩《2》时的那样，战斗根本就不需要动什么脑筋，也不需要花多少时间。可能是年龄增长了的缘故吧，这种“幼稚”的战斗方式已经激不起阿修罗的兴趣了！真期待《专家版3》的出现，不希望看到《游戏王 对战怪兽》这么一个好牌子就此没落下去了！当然，以上只是阿修罗的个人感想，作为卡片游戏来说，游戏本身的素质在同类游戏中还是蛮高的，有兴趣的玩家大可以放心地去玩！



这是《6》代的卡片解说画面，比较简陋。

GAME

游戏立方



◆经过多边形执着地努力，终于将梦寐以求的CAPCOM经典ACT《飞龙2》的OST收入囊中，实在太令我感动了。我最喜欢游戏中Ranking画面的音乐，真可谓气势如宏，给人一种奋发向上，心胸开阔的感觉。

◆放暑假了，祝所有还在读书的朋友们，暑假玩得开心。当然，大家也应该做到生活要有规律，珍惜暑期每一分钟宝贵的时光，因为对于参加工作的人儿来说，暑假可就成了奢侈的享受啦！

VOL.019

栏目主持：多边形

日美对决 战火重燃

evolution 2002 国际格斗游戏锦标赛

不知道各位是否观看过“日本对美国 国际格斗游戏锦标赛 2001”的实况录像。如果你有幸观赏过日美两国“格斗达人”们的精彩对决，那你一定会被他们那登峰造极的格斗技艺所折服，即使你不是一位格斗游戏的爱好者，也会被会场中那种紧张、热烈的游戏氛围深深感染，这真是一种难得的快乐体验。

“Japan VS.America International Fighting Game Championships”是一项新兴的格斗游戏比武大会。比赛完全采用CAPCOM出品的格斗游戏，其中“《街霸》系列”占了绝大部分。2001年，在日本举办了第一届格斗大会，两国参赛选手都表现出了极高的格斗造诣，整体比赛水平堪称世界级，结果以日本队大获全胜而告终。虽然美国队惨败，但在《漫画英雄对CAPCOM 2》决赛中，美国队也显示了其惊人的实力，日本队几乎没有任何反击的机会就败下阵来，两者差距悬殊。时隔一年，第二届“日本对美国国际格斗锦标赛”即将于8月8日~11日在美国的洛杉矶市举行。经过一年的修行，相信两国玩家的格斗技艺又有了长足的进步。为了能够一洗上次比赛的耻辱，美国方面对这次比赛非常重视，现已经通过“全国联赛”的形式选拔出了好几位“格斗达人”，不仅有参加上届比赛的种子选手Alex Valle、John Choi等人，还有好几位实力高深莫测的新人加盟。虽然至今我们对日本队人员组成还不太了解，但据可靠消息证实：上届比赛中夺魁的几名冠军选手都会参加，并且也会有“新鲜血液”加盟比赛。

这次日美两国的参赛选手将在《MVC2》、《CVS2》以及《SF II Super Turbo》3款游戏中捉对厮杀，惟一遗憾的是比赛游戏没有包括多边形最期待的《SF3.3》。虽然比赛总奖金仅有1万美金，但我想钱不是最大问题，促使两国玩家比赛交流的最大动力，完全是他们那种对游戏永恒不变的热情和一种真正乐在其中的良好心态。如果你看过上届比赛的录像，你会感受到，日美两国玩家在比赛中完全是全情投入，针锋相对。而在赛场之外，两国玩家又是志同道合、亲密无间的好朋友。2002年8月8日，战火重燃，让我们一同期待“evolution 2002 International Fighting Game Championships”的到来吧，因为这是我们玩家自己的节日。

美国代表队主要成员

- Jason Cole**
年龄：不详
擅长：《SF II Super Turbo》
- Alex Valle**
年龄：不详
擅长：《SF ZERO2》
《SF ZERO3》
- John Choi**
年龄：25
擅长：《街霸》全系列
- Jason Nelson**
年龄：不详
擅长：《街霸》全系列
- Josh Pryor**
年龄：21
擅长：《街霸》系列、《CVS》
- Tong Ho**
年龄：18
擅长：《街霸》系列、《SF ZERO2》



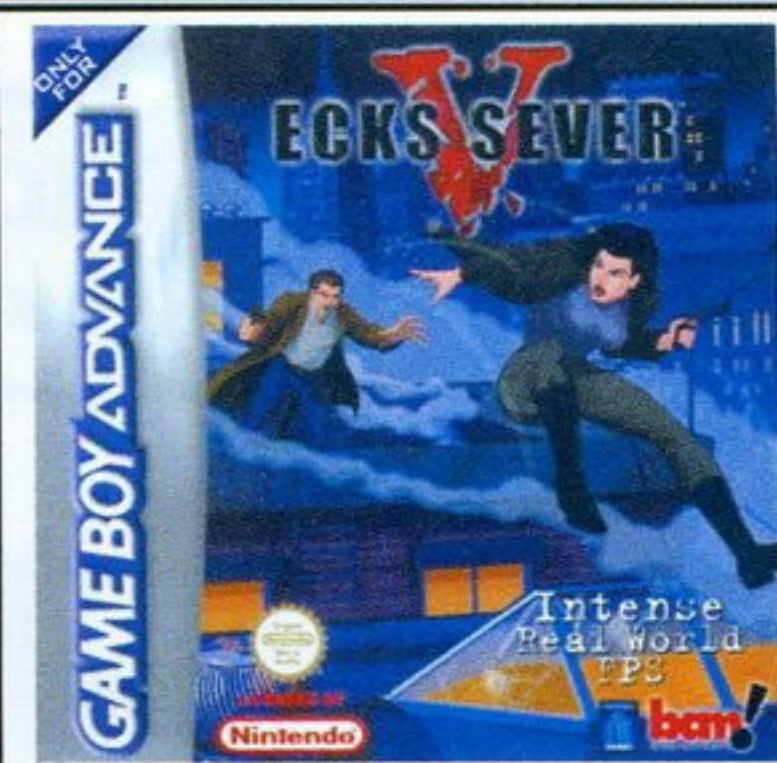
暑假一到,买机的人也渐渐多起来。记忆卡当然是玩家的必备装备,它对玩家的重要性甚至不亚于一台主机。要论普及率,那当然是以PS2为先,所以国内市面上的PS2记忆卡的品种也是最多的。一般来说,国内游戏专门店出售的记忆卡有两种,一种是SONY原装记忆卡,价格大约在190元左右;另外一种记忆卡也非常普遍,那就是经SONY授权由日本KEMCO生产的PS2专用记忆卡,价格大约在160元左右。当然,我们偶尔也能看到经SONY授权由著名游戏周边厂商HORI生产的PS2专用记忆卡。

有读者来信询问:到底我该买哪种记忆卡好?其实,由于KEMCO、HORI生产的记忆卡出厂价就比较低,所有大多数游戏店老板都乐意选择它。这种记忆卡的质量是完全没有问题的,多边形现在一共有两块PS2记忆卡,一块是SONY原厂的,另外一块就是KEMCO生产的记忆卡,用到现在一切正常。较早前国内市场上还没有出现组装PS2记忆卡,但多边形近日发现现在已经有几款组装PS2记

Look! 这就是SONY原装记忆卡,右边的就KEMCO生产的记忆卡。



忆卡在市面上发售。因为SONY只授权日本厂商生产PS记忆卡,所以那些4MB、8MB、32MB的组装记忆卡都是未授权产品。还好,现在组装记忆卡的外观和原装的有很大不同,容易区别。虽然多边形并没有试用过这批组装记忆卡,但是如果要我选择,我宁可多花那么一点钱买块原装货。毕竟现在不比PS时代,要想推出PS2组装记忆卡,至少还需要破解Magic Gate,这样一来组装记忆卡也不会比原装货便宜多少。



有部分读者在看过《掌机王》后对紫枫推荐的那款《艾克斯对赛蔚》很感兴趣,但苦于国内此类游戏难成气候,所以没有多少老板进过货。现在特公布其游戏封面,游戏名又译《特工谍影》。有兴趣的玩友可以叫自己熟悉的游戏店老板帮忙进货。价钱理应在60元左右可以搞定。不过该游戏有一个缺点是没有背景音乐,各位想买的玩友还请找机会先试玩一下为宜。

GAMEST 游戏大赏 挥泪最终回

第十回 GAMEST 大赏 1996

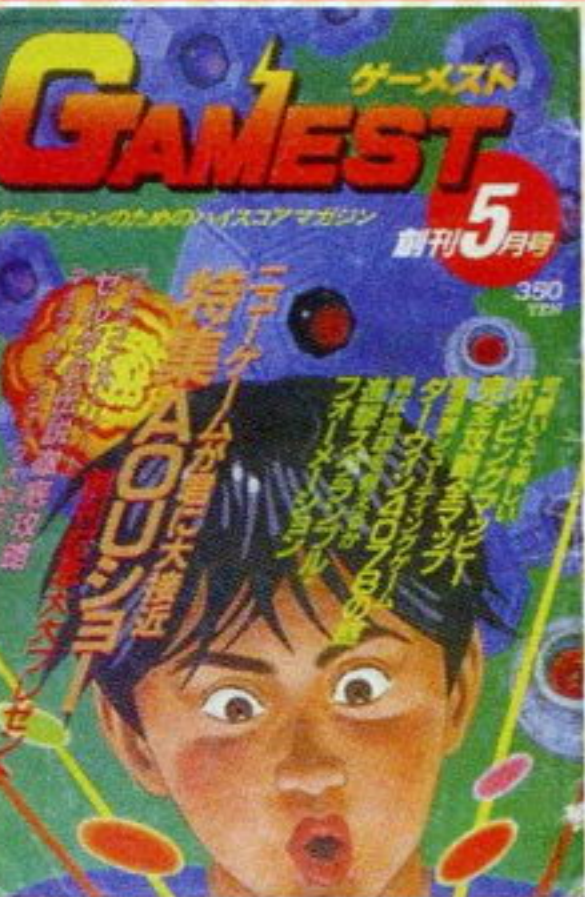
- ◆ GAMEST 大赏 《街霸 ZERO2》
- ◆ 最佳动作游戏赏 《龙与地下城2》
- ◆ 最佳射击游戏赏 《雷霆风暴》
- ◆ 最佳画面赏 《VR 战士3》
- ◆ 最佳角色赏 丹 《街头霸王 ZERO2》

第十一回 GAMEST 大赏 1997

- ◆ GAMEST 大赏 《恶魔救世主》
- ◆ 最佳动作游戏赏 《电车 GO!》
- ◆ 最佳射击游戏赏 《怒首领蜂》
- ◆ 最佳画面赏 《街头霸王 III》
- ◆ 最佳角色赏 小红帽 《恶魔救世主》

第十二回 GAMEST 大赏 1998

- ◆ GAMEST 大赏 《超能力大战 2012》
- ◆ 大赏第2名 《格斗之王 98》
- ◆ 大赏第3名 《街霸 ZERO3》
- ◆ 大赏第4名 《灵魂能力》
- ◆ 大赏第5名 《电脑战机 VIRTUAL ON》



1986年创刊的《GAMEST》一直是日本街机领域的权威杂志,可惜由于新声社经营不善,导致《GAMEST》已于2000年8月宣布停刊……



我们的《GAMEST大赏》到这一期就结束了,这十二回大赏的报道实际上就是这十二年来街机业发展的缩影。《GAMEST》虽然于2000年8月停刊了,但街机业这个比家用机历史更古老的行业还会长久地发展下去,现在已经有《ARCADIA》等杂志接过了街机这面大旗。让我们一起祝愿:街机的明天会更好!



这一期将会为大家一次性献上GAMEST大赏的最后三回!随着GAMEST大赏时间的推移,所介绍的游戏国内玩家也越来越熟悉,因此没必要再浪费篇幅去介绍。事实上到了1996年,传统的街机市场已经受到了PS等高性能家用机的冲击,市场迅速萎缩,尽管仍有一些精品出现,也无济于事。第十回大赏和第十一回大赏均是CAPCOM的作品:《街霸 ZERO2》和《恶魔救世主》,这两部作品特别是后者在国内街机厅中很少见到,更多的玩家是从家用机移植版中认识它们的。而获得第十回最佳动作游戏赏的《龙与地下城2》则的确可以说是一部经典之作,一度在国内非常流行,只是由于有可以任意调物品的BUG,最后才渐渐消失。后来台湾的IGS公司推出模仿之作《西游释厄传》和《三国战记》,又在国内风行了一段时间,这也得归功于《龙与地下城》的成功。老牌厂商TAITO推出的“《电车GO!》系列”可以说是咸鱼翻身之作,TAITO正是凭借这个系列才能苟延残喘至今,最新作《电车GO! 旅情编》刚刚上市。

而第十回和第十一回的最佳角色赏也都是CAPCOM的角色,丹的搞笑和小红帽看似天真实则邪恶的形象都塑造得非常成功,获得大赏的确是众望所归。

到了1998年,街机衰退的现象已经很明显了,再加上全球性经济萧条的连带影响,基板销量较前年明显下降,而游乐场的营收状况亦大幅衰退。因此这次大赏只按票数选出最佳作品,其他奖项退居次席。获得第5名的是SEGA的机器人对战格斗游戏《电脑战机 VIRTUAL ON》,本作采用了当时顶尖的MODEL3 STEP2基板,所以画面相当不错。顺便说一句,本作的DC移植版获得了日刊《FAMI通》39分的超高评分(与满分仅差一分),游戏素质可见一斑。

获得第4名的是NAMCO的《灵魂能力》,本作的DC版移植近乎完美,因此获得了《FAMI通》满分的评价,相信国内玩家对它已经非常熟悉了。获得第3名的是CAPCOM的《街霸 ZERO3》,本游戏召回了本田、布兰卡、巴洛克等老角色,又加入了CODY、卡琳、MIKA等个性十足的全新角色,再加上各具特色的三大系统,使人有“用不完”的感觉,实在非常成功。直到今天全世界都有很多玩家沉迷其中。

获得第2名的是国内玩家非常熟悉的《格斗之王 98》,本作在全系列中是平衡性最高的一作,除去如月影二、高尼茨、藤堂香澄外,此前在“《格斗之王》系列”中登场过的角色全部出场,实在是激动人心。

《超能力大战 2012》获得大赏的确非常意外,它采用了全新的“WOLF”基板,即使是在日本也不多见。前作《超能力大战》诞生于1996年,它首创了360度作战的概念。敌我双方都在一个无重力的3D立体空间中作战,没有跳跃动作,只有横移和前冲等技巧,自由度非常高。本作加入了一种计量表PSYCHOGAUGE,当玩家使用各种必杀技时就会消耗能量,如果能量太少就会陷入非常危险的状态,如何合理地分配计量表是玩家的首要任务。本作的人设和动作都设计得很有特色,也许这就是本作能够一举夺得大赏的原因吧!

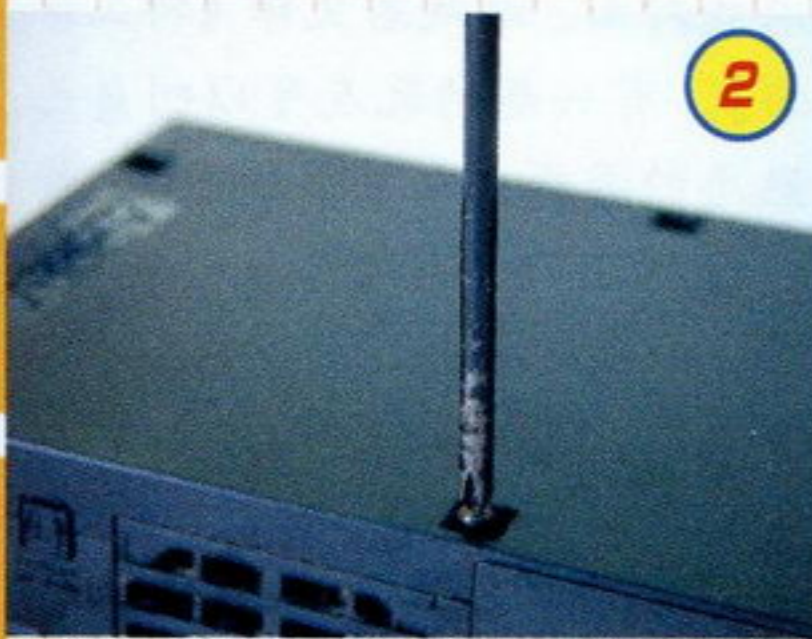


PS2光头清洁经验谈

摄影：阿辉



需要的工具非常简单。

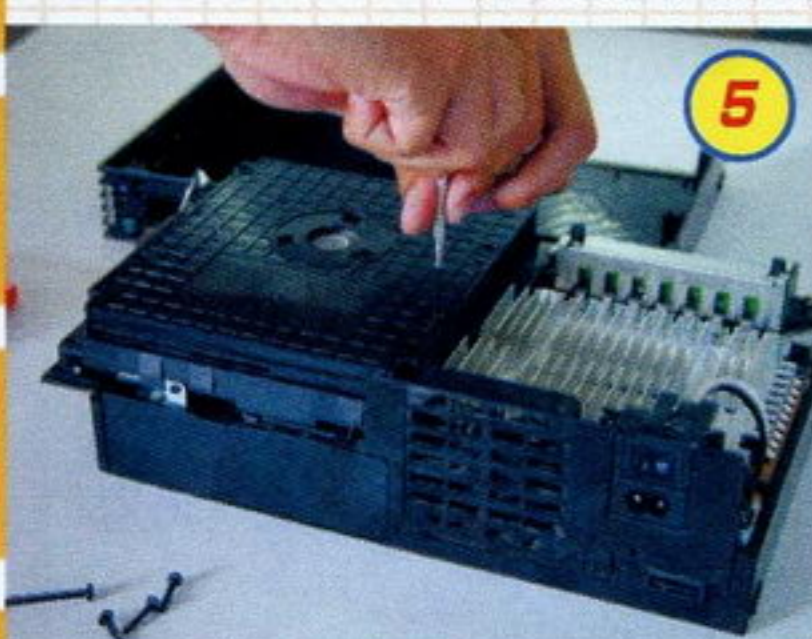


某友：ps2 象棺材，黑盒子周围钉了这么多螺丝钉。

多边形：呸呸，大吉大利！



潘多拉的盒子打开了，里面会出来什么怪物呢？



小螺丝旋起来好费劲。

多边形：经常有玩家来信或询问：是否有必要清洗PS2光头？清洗光头真的只需要棉签+“农夫山泉”这么简单吗？诸如此类的问题，多边形的回答当然是肯定的：我们的确有必要做好PS2的防尘工作，有人把PS2戏称为吸尘器也的确非常形象。家中有PS2的玩家一定会有这样的体会，PS2很容易积灰，过一段时间你就会发现其风扇周围已经积满了一层灰尘，这些灰尘可能就是导致你的PS2读碟能力下降的罪魁祸首。学会清洁PS2光头是玩家可以掌握的简单工作，下面就介绍一下我的光头清洁过程，水平不高，还望真正的拆机高人多指点，来信指导。

①工具准备：中号、小号十字螺丝刀各1把，脱脂棉签数支，柔软面巾纸（最好是照相机镜头纸）数张。

②将PS2背面的垫脚取出，再用中号螺丝刀旋出螺丝。（垫脚×8，长螺丝×4，短螺丝×4，取下后放正固定位置，小心遗失）

③如是第一次拆机需要将封条撕掉，可用小刀轻挑开封条一角再撕。

④将PS2翻至正面，从后面轻轻掀开盖子，小心不要弄断盖子和本体之间的粘连线。

⑤用小号螺丝刀旋出光驱上的螺丝。（小螺丝×4）

⑥小心地用棉签擦拭光头。清洗一般都是从机械部分开始，最后才是清洁娇嫩的光头。清洗光驱的机械部分时，可用蘸有清洁剂的脱脂棉球除去伺服部分和主电机上的顽渍。对于棉球不易清理的犄角旮旯，可以用文具店里的小号毛笔来完成灰尘清洁工作，顺便还能扫扫支架和电路板。在清洁激光头时，一定不能马虎大意，建议使用专用照相机镜头纸（摄影器材专门处有售）或者脱脂棉签，并且不要使用任何清洁剂，至多加少许蒸馏水。再有一点，清理过程中如果有微型吸尘器效果更好，玩家千万不要张开大嘴去吹，这样既不卫生，也容易造成唾沫满天飞的尴尬情况，伤到小朋友，以及花草草就更不好啦。

⑦最后“原路返回”，把PS2组装好就算搞定收工了。

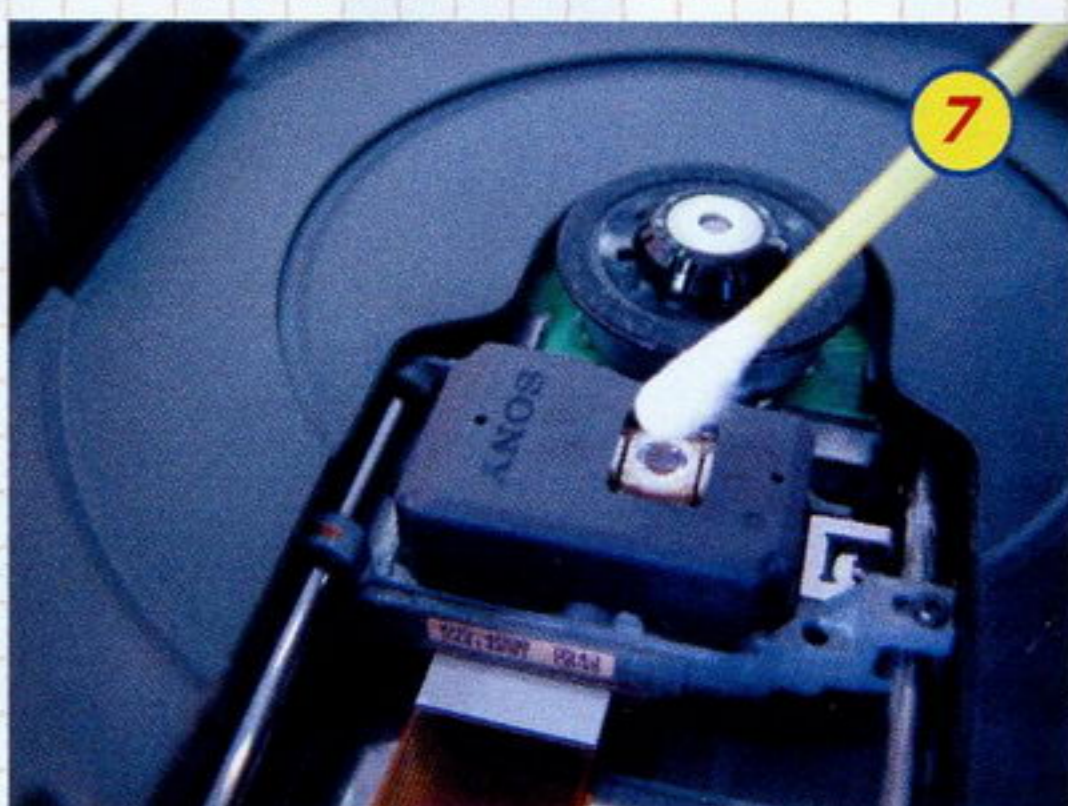
其实整个过程还是很简单的。编辑部去年7月又购入一台崭新的PS2主机，第一次清洁光头是在今年1月。因为之前防尘工作做得不好，光头读盘已经不流畅，时有完全读不出来的情况（未改机）。在做了光头清洁之后，读盘马上变得很顺利，和新的机器没有什么区别，这确实是本人的切身体会。之后在老编的催促下，我买了一个VCD机的罩子，在PS2不用时就罩上，到今年7月光头读盘只是稍有延迟并不是很明显。可见，做好防尘和清洁工作十分重要，并且已经取得了一定的效果。所以，多边形建议玩家在使用PS2半年之后，就对光头来一次清洗。

另外敬告大家千万别图一时方便，去使用市面上销售的一些低价劣质光头清洁盘，因为这些盘的刷毛太硬，反而会刮花物镜，并且还有可能引起静电危害，甚至缩短光驱使用寿命。而清洁盘带着这几束小毛刷以每分钟几千转的速度从透镜表面一扫而过，可想而知，极易造成透镜位移变形。透镜又多由弹性细金属丝或弹性线圈悬空固定并与循迹聚焦线圈相连，稍有位移变形就会造成读盘不畅。

以上就是多边形的PS2光头清洁经验谈，如果玩家自行处理后还是不能解决PS2读盘困难的故障，那就应该找专业人士处理了。上文仅推荐给动手能力强的玩家，如果心存疑虑或自信心不强的玩家可找专业人士处理。



PS2 尊贵的激光头终于露出来了。



我擦，我擦，我擦擦擦。（轻轻地）



PS2 牌吸尘器的罪魁祸首？风扇。



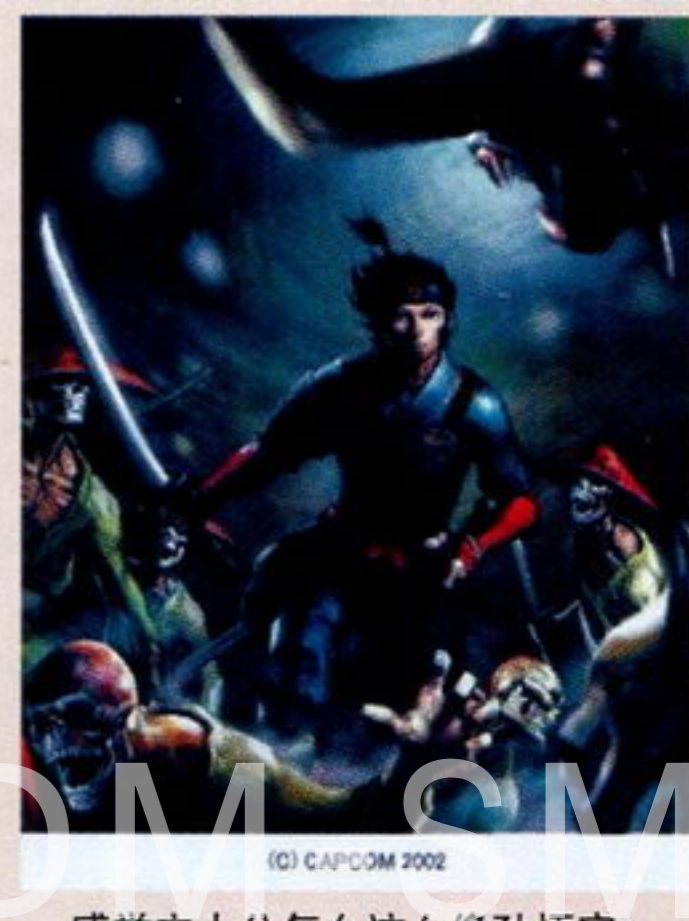
别的地方也是灰尘多多，顺便也清理一下吧。



CAPCOM为日本移动电话用户制作的JAVA手机游戏《鬼武者 逢魔之章》第二话“迷宫之城”已于7月17日起正式投入营运。这款游戏是PS2上著名动作冒险游戏“《鬼武者》系列”2D化的产物。

手机版以全新的动作RPG游戏的形式表现。玩家必须在迷宫中通过不断地和妖魔战斗积累经验值，慢慢升级，以挑战最后的幻魔为目标，已经完全演变成一款A·RPG。该游戏的第一话“妖魔之苍森”早在前段时间投入运营，因为在广大手机用户中取得了不俗的反响，所以CAPCOM又推出了第二话，玩家必须将第一话通关才能下载第二话继续游戏。

《鬼武者 逢魔之章》的收费标准为月费300日圆，这个价钱可以说相当合理。针对广大的手机市场，精明的CAPCOM早就开始了动作。不但只是“《鬼武者》系列”，CAPCOM旗下许多王牌系列例如“《生化》系列”、“《街霸》系列”等都已经手机平台上大展拳脚。虽然我国的手机整体硬件水平偏低，但相信在不久的将来这块利润丰富的处女地一定会成为众多游戏厂商的必争之地。



感觉主人公怎么这么像孙悟空？

敬告之一

最近收到杨文亮读者的来信，他说：最近我购买了一把组装的PS2光枪（带退膛），刚开始玩的时候一切都很正常，但第二天当我再开机玩游戏时，发现我的原装DUALSHOCK2手柄的振动功能没了，我怀疑是那把组装光枪造成的，请问多边形这到底是怎么回事？

多边形：我从来没有遇到过你这种情况。可能是因为你购买的组装光枪在电路设计上存在着问题，导致你的PS2振动芯片烧毁。在这里多边形也提醒各位玩家，购买游戏机周边时不要一味贪图便宜，毕竟“一分钱，一分货”的老话还是有一定道理的，万一出了问题倒霉的还是玩家自己。



请问多哥一个很菜的问题：《龙骑士传说》为何主角一开始怎么都只能打敌人一滴血，我已经不能再继续下去了。（tairo）

多边形：这个问题很好解决，难道你没有在战斗画面下方看见按键提示吗？依照提示进行按键可以发动连招，这样可以给予敌人多次攻击，伤害数值也不会只有1了。当然，这一点难度也相当大，要求玩家必须眼明手快才行。当年多边形玩《龙骑士传说》时，到了后面我都是用金手指自动按键的……说起来真是惭愧。

《街霸EX2》中怎样使用3位隐藏角色？我已经打了很久还未领悟其中的奥妙！（苏州 吴松浩）

多边形：将所有RANK E招式练完便出现GARUDA，将所有RANK C、D、E（含GARUDA）练完后出现SHADOW，将所有招式（含GARUDA.SHADOW）练完后出现KAIRI，再将KAIRI所有招式练完后出现HAYATE，最后再将HAYATE所有招式练完可出现MANIAC模式，也就是RANK S模式。要将所有模式练习完毕，就必须使出九牛二虎之力。当然这里有条秘技：在开头选项中，将光条移到BONUS GAME，按START2次；再来就是DIRECTOR，按START键4次；接着是PRACTICE，按START键1次；最后是ARCADE，按START键5次，成功后会出现一排文字。

在《洛克人ZERO》中，怎样才能得到イリップ、クロッカ、ロビーテ这三只精灵；生化精灵能够二度使用吗？（上海 宋博）

多边形：关于精灵的取得方法过去的杂志上已经公布过了，如果没有找到的话也可以购买我们新出的《掌机王》，上面有更加详细的攻略指导。生化精灵一般来说使用后就即时发生效果，而且不能够二度使用，但是也有一些在任务关卡中会一直辅助行动的精灵以及永久提升Zero能力的精灵！

你知道哪儿有《恶魔城 月下夜想曲》的CD卖吗？（上海 沈辰伟）

多边形：《恶魔城 月下夜想曲》的CD一直都是紧俏商品，虽然在国内非常有名，但好像很多老板都不识货，货源少得很。如果你真的很想得到《月下》的CD，比较可行的办法是多跑几家大的游戏店，让老板帮你去预定一套。当然，这需要你付出较高的酬金才有希望办

得到。

① GBA的《黄金太阳2》有没有合体攻击这种特殊设定？② GBA何时才有3D射击游戏出现？（广东 方杰波）

多边形：①游戏中没有这种设定，但是有组合召唤兽，即让不同属性的精灵组合，能够召唤出特别的召唤兽。②现在在GBA上已经有了一款全3D射击游戏《STAR X》（如图），玩法以及画面效果都和SFC版的《STAR FOX》类似。如果有兴趣你可以找来试试，不过个人感觉这个游戏太枯燥了点。



听说KONAMI要把《WE》都做到NGC上，这是真的吗？一定要回答，这对我真的很重要。（贵州 李杰）

多边形：KONAMI官方已经明确对外表示，他们将在NGC上推出《WE6 最终版》，当然今年晚些时候在PS2上也会推出这个版本。游戏的具体发售日期尚未正式确定。

① iLink是啥，有什么用？② PS2的D版是否对应VGA？（吉林 刘畅）

多边形：①iLink一般PC上被称为IEEE1394，在苹果电脑上称做Firewire，这是一种较先进的接口方式。iLINK与传统的USB接口比起来，具有更多优点，包括速度更快、有更多的功能，具有热插拔功能，点对点通讯功能等，目前的应用主要是在大容量的资料传输上。因此放眼未来iLINK的应用是很宽广的，潜力是相当大的。PS2的iLINK接口主要用来对应多台主机实现通信对战以及数码摄像机等外围产品。可惜多边形至今都没能试过将PS2和一台数码摄像机进行连接。适合通信对战的游戏现在有很多，首推游戏当然是《GT赛车3》。②现在市面上出现了几款PS2组装VGA接驳器，经本人试用，效果只能说是一般。SONY官方至今都没有宣布家用版PS2的VGA接驳装置，所以玩家还是用电视来玩游戏吧。

①《白夜协奏曲》表城里“与铁球赛跑的房间”里的左下方的隐藏房间如何进去，拿到“伯爵之牙”？我已买了59期杂志，还有去哪要召唤魔法书？②《掌机王》可以邮购吗？（林子强）

多边形：①表城里“与铁球赛跑的房间”里在如图位置有个隐藏通道，使用滑铲就能过去。召唤魔法书在某个记忆点上方的隐藏房间，用高跳才能上去。②《掌机王》当然可以邮购，汇款地址请看目录页或者“读编往来”相关内容。



①NGC以后会不会有D版？②NGC上会出现中文游戏吗？③NGC还会降价吗？（山东 杨杰）

多边形：①现在市面上已经出现了NGC的D版芯片。讽刺的是至今还没有出现对应芯片的D版游戏。②个人感觉NGC上很难出现中文游戏。③现在的NGC价格已经相当合适，如果你期待NGC进一步降价，还需要等待一段时间。

NGC上会有《火焰之纹章》吗？

多边形：至今任天堂还没有公布任何NGC版《火焰

之纹章》的消息。要想把《火焰之纹章》搬到NGC，可以说是一项非常浩大的工程，相信任天堂也会有所考虑。

在《机战R》中F-91是否会登场？（江苏 孟亦帅）

多边形：最新的《机战R》中，F-91不会登场，其实这也是游戏公司一贯的策略。为了能不断地带给玩家新鲜感，BANPRESTO不会一口气将所有著名的机体都搬到一部游戏中，他们还要为以后着想嘛。

①《最终幻想VIII》中最终召唤兽怎样取得？②DC已经到了死亡的边缘了吗？③希望你们能照顾一下我们这些没有PS2的玩家，多刊登一些DC游戏的攻略和情报，这样我花850元购买的DC也会死而无憾了。（广东 陈磊）

多边形：①这个问题就比较复杂了。在海洋人工探索岛取得召唤兽巴哈姆特之后再次回到海洋人工探索岛，会发现地面上出现一个洞穴。沿着树木爬下去，调查装置，可以得到20级蒸汽，接下来不要带ゼル，用4级蒸汽来到第二层，再用2级蒸汽来到第三层，在第三层用4级蒸汽打开备用蒸汽室的门，这样可以补充7级蒸汽。然后用1级蒸汽来到第四层，在第四层也用1级蒸汽来到第五层，第五层用4级。最后在底层用10级蒸汽开动机器，就会与BOSS发生战斗，最强的召唤兽伊甸就在它身上。②我感觉DC的生命力还是挺顽强的。从去年1月31日宣布停产至今，其间都还有大作推出。而且现在尚有《KOF2000》和《斑鸠》这两款即将推出的大作。所以拥有DC的玩家还是有盼头的，提醒大家不要急于把手头上的DC给处理掉。③可能本刊的攻略重点没有放在DC上，这也是大势所趋。但是本刊对DC资讯的报道一直都是最及时的。当然，以后我们也会做一些关于DC游戏的经典回顾攻略，也希望玩家能热情地投稿。



可否刊登《大众高尔夫3》的攻略和各方面介绍？（广西 莫德勇）

多边形：《大众高尔夫3》的确是一款被我们忽略了的作品。7月18日，《大众高尔夫3》MEGA HITS就要发售了，游戏的售价仅为3980日元，届时我会对游戏做一次详细的介绍。

在《机战A》中，如果两台机体发动合体攻击，则以上两台机体的机师发动的精神是否可以累计？（上海 方醇）

多边形：很多玩家都有和你一样的梦想，如果这样设定的话那岂不是“炫”过头了。在《机战A》中，精神指令只是对发动合体攻击的那个机体有效，精神自然也就无法累计了。

为什么在《WE6》中，其他俱乐部都不来买我的队员？（四川 周皓秋）

多边形：如果你的球员表现出色，各方面能力突出，自然会有其他俱乐部的人和你联系。当然，其他俱乐部不会要求买你本队的默认球员，只会要求购入你花钱另外买来的球员。如果现在还没人理你，说明你还需要继续练习。

多边形大哥，我玩《V拉力3》却不知如何存档，我有两个同学也一样。为了三条人命，救我吧！谢谢！（小冲）

多边形：现在已经推出了两个版本的《V拉力3》，一个是PS2版的，另外一个就GBA版的。我估计你问的是GBA版的《V拉力3》。在游戏中，只要你完成一个国家的比赛（5条赛道），游戏会自动存档，并且每完成两条赛道可以进行一次维修。

经过两次延期而推出的《幻想水浒传III》，终于在7月11日同广大玩家见面了！作为KONAMI在日本人气度首屈一指的王牌RPG——“《幻想水浒传》系列”的最新作，这款游戏在继承了前两作正传和两作外传的基础上大幅强化，无论是系统要素、游戏画面还是故事剧情方面都显得非常出色。由于游戏开始时就可以分别选择3位命运相互交织的主人公，每位主人公的故事都是按章节划分的，当进行完一个章节的故事之后，还可以转换到其他主人公的章节继续进行游戏，这样设计导致每位主人公的故事中的世界观都有所不同，以复杂而充满变化的视点去诠释整个故事的构架。108星的收集也仍然是游戏的乐趣之一，不同的战斗编队组合和华丽的协力攻击都很有趣味性和战略性。本次攻略将分为系统篇和故事攻略篇两个部分，望感兴趣的玩家提出宝贵的意见。

幻想水浒传

操作方法

□	开启视窗
○	决定 / 对话 / 调查
×	冲刺 / 取消 / 加快文字显示速度
△	更换项目
L1	决定 / 对话 / 调查 / 加快文字显示速度
L2	冲刺 / 取消 / 加快文字显示速度
R1	世界地图 / 集团战简化地图
左摇杆 / 右摇杆	角色移动 / 游标移动
/ 十字键	
START	显示地图 (移动时)
SELECT	开启视窗

记录的连动

《幻水III》对应前两作的记录。使用了前两作记录的话，会发现主角的名字（一代主角、二代主角，二代中根据地的名字）会变；还有一部分角色的等级会继承下去，另外根据地的剧场会追加一些剧情。如果玩家有《幻水外传 Vol. 2》的记录的话还会追加新的剧情。

三位隐藏主人公的出现方法

托马斯（トーマス）篇：必须在休戈篇第二章的时候，从占巴那里听到湖之城的消息。

克洛科（コロク）篇：进入平头山之后，在第一个分歧点往左走，之后看到第二个分歧点再往左走，接着会看到有一具骷髅。在骷髅左边的草地上就可以看到他了。最后回到根据地酒店前找克洛科谈话，便会出现克洛科篇了。

鲁克（ルック）篇：在打最后一仗（与风之幻兽对决）前，找齐鲁克四人组之外的所有人，还要找齐小狗战队。战胜风之幻兽后，在介绍完每一个同伴的去向终了，便会自动进入鲁克篇。

战斗状态画面解说



1. 战斗 (使用物理攻击)
2. 防御 (防御物理攻击)
3. 纹章 (使用纹章术或魔法)
4. 道具 (使用装备在身上的道具, 如使用未装备在身上的道具就必须花费1回合时间从道具袋里找出道具)
5. 协力攻击 (特定人物在特定排列之下所做出的特殊攻击)
6. 继续行动 (当行动超过1回合时就必须用此指令继续)
7. 敌人名称
8. 我方队员名称
9. 所需行动力表示 (代表该行动所花费的时间)



系统解析篇

角色状态画面解说

角色基本能力值

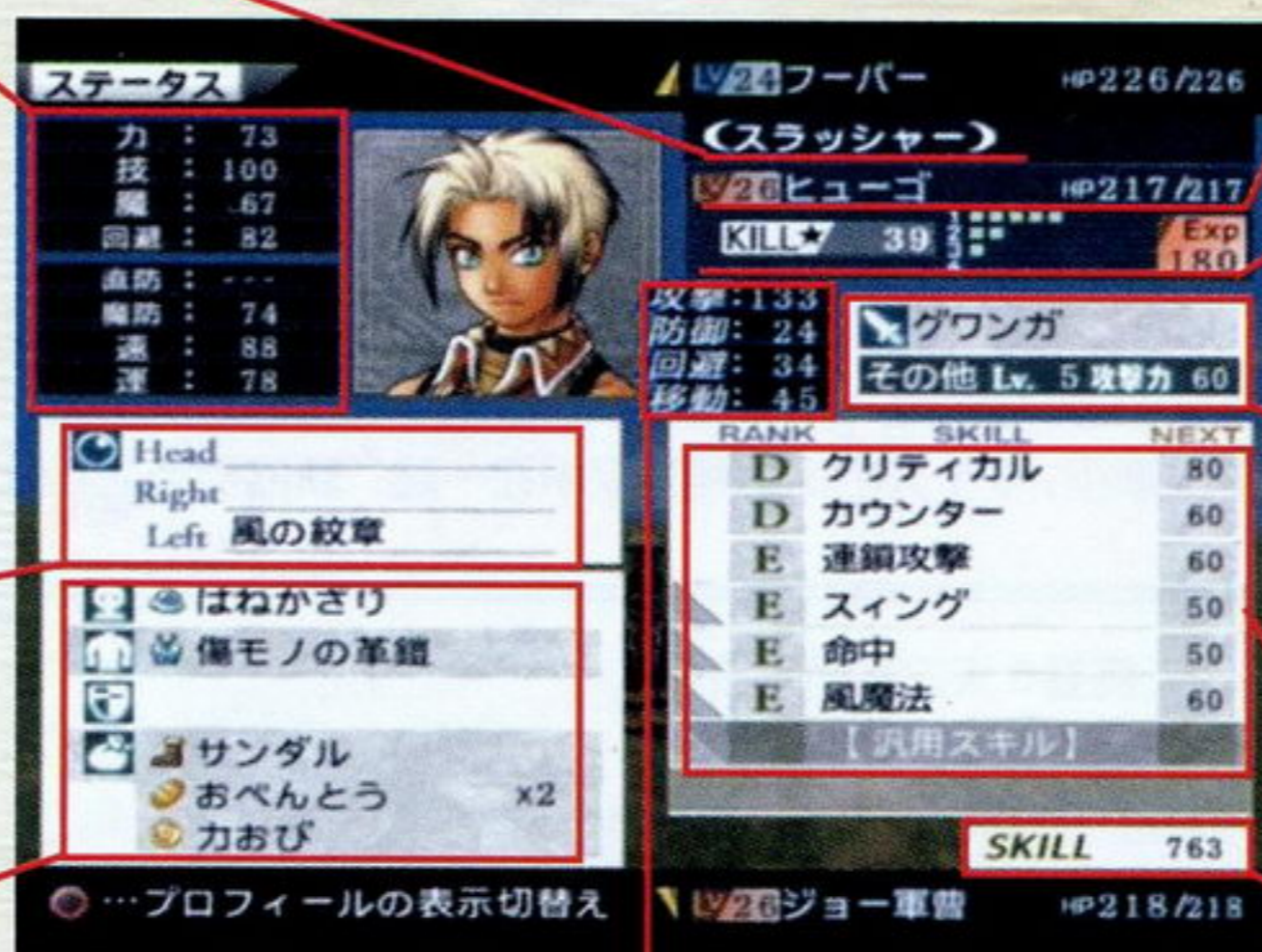
力：力量，影响人物攻击力
 技：技巧，影响技能（SKILL）
 魔：魔力，影响魔法威力
 回避：闪避能力，数值越高越难被敌人击中
 直防：物理攻击防御力
 魔防：魔法攻击防御力
 速：速度，数值越高行动越快
 运：运气，影响舍取宝物的准确率

装备纹章的部位

Head:头部
 Right:右手
 Left:左手

身上装备的物品

人物职业：该角色现在的职业



成长能力参数

姓名与等级

KILL ★ & Exp

该角色目前所击倒的敌人数目；人物目前的经验值，每获得1000点经验值，便可以升级

角色使用的武器名称与等级和攻击力

角色现在拥有的技能（SKILL）与等级（RANK）

SKILL：角色现有的SKILL POINT

纹章

纹章是魔法力量的源泉，要使用魔法就必须装备相关的纹章。

纹章的来源有3种，分别是角色天生拥有、纹章屋购买封印球和宝箱里藏有的封印球。纹章屋除了能买卖封印球之外，还能替角色装备或拆卸纹章，但角色天生的纹章是不能拆卸的。纹章可装备的位置共有3个，分别是头部、左手和右手，玩家可以根据自己的喜好将纹章装备到以上3个地方，但某些纹章是固定了位置的，这一点需要玩家留意。

纹章与魔法的区别

虽然纹章是魔法的来源，但是并不代表两者是相同的事物。除了土、水、雷、风以及火这5个属性的纹章和相关高阶纹章（如真火之纹章）外，其他纹章（如克莉丝本身拥有的“白凤之纹章”）在装备到身上之后，便可以直接运用，不需要另外学习魔法。

封印球

封印球是一个将纹章力量封印的球，要解放封印

的力量就需要有纹章师或一些特殊方法。除了解放成为装备的纹章外，玩家也可以透过纹章师将封印球转化成为魔法符札。

SKILL 的学习方法

SKILL 是角色拥有的各种技能。除了支援者外，所有角色最多只能拥有8种。角色拥有SKILL的方法可分为先天掌握和后天学习两种，前者是角色提升等级后会强制自动拥有并不能忘却的，后者则可以随玩家心意到指南所进行学习或忘却。要注意的地方是角色已拥有SKILL种类已经达到



上限之后，即使等级提升后也不会再学到新的先天掌握SKILL，除非忘却一些后天学

习的SKILL。

SKILL 种类

技能主要分为武术、学术和支援3种。武术主要是有关物理攻击的能力，学术则是魔法方面的能力，而支援则主要是一些辅助能力。武术和学术可以通过武术指南所或学术指南所学习并提升等级，而支援SKILL则是角色天生拥有的并不能学习，也不能在指南所提升等级，SKILL等级一共有8级，分别是S、A+、A、B+、B、C、D、E，新学的SKILL等级一定是E，而最低的上限是C。提升、学习或忘却SKILL所需要的SKILL POINT是通过战斗所获得的，获得的数量多少则是根据角色和敌人的等级之间的差距而确定的。

素质

素质是指角色对于学习SKILL的天份，因此每个角色学习SKILL所花费的SKILL POINT和等级上限都不同。角色对不同SKILL的素质可以通过指南所得知，根据等级的不同，指南所的负责人会说出不同的评语。

SKILL 技能一览表

直接攻击 SKILL

名称	效果
スイング	攻击时武器挥动的速度上升
命中	命中率上升，妨碍对手的回避能力
ダメージ	直接攻击命中时增强破坏力
狙击	加强远距离攻击的射程，会心一击几率上升。
カウンター	提高反击的几率
クリティカル	提高会心一击几率
連鎖攻撃	提高連鎖攻击机会
スタン	攻击成功时，令对手眩晕或麻痹
スリ	攻击成功时，偷去对手的金钱

防御 SKILL

名称	效果
回避	回避率上升
バリング	提高用武器抵挡的几率
盾防御	提高用盾抵挡的几率
铠防御	铠甲防御效果上升
底力	当体力减少到0时，有一定几率自动回复一定数量的HP

魔法 SKILL

名称	效果
火魔法	随着SKILL等级的提升，火之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
水魔法	随着SKILL等级的提升，水之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
风魔法	随着SKILL等级的提升，风之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
土魔法	随着SKILL等级的提升，土之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
雷魔法	随着SKILL等级的提升，雷之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
盾魔法	随着SKILL等级的提升，盾之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高

瞬き魔法	随着SKILL等级的提升，瞬き之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
苍き門の魔法	随着SKILL等级的提升，苍き門之纹章的咏唱速度和魔法威力也会提高
魔法剣	随着SKILL等级的提升，魔法剣の咏唱速度和魔法威力也会提高
魔法リフレクト	将对手魔法攻击无效化
魔法レジスト	将所受到的魔法攻击伤害降低
集中	受到攻击时魔法咏唱中断几率降低
精密	减低范围型魔法击中同伴的机会
魔力温存	在该魔法使用后，再使用比此魔法低等级的魔法有一定几率增加回数

游吟诗人 SKILL

名称	效果
声量	受到攻击时魔法咏唱中断几率降低，效果和集中一样
声质	使游吟诗人的纹章效果上升

战斗系 SKILL

名称	效果
神行法	提升移动速度
气合い	有一定几率回避眩晕或失去平衡的状态

支援 SKILL

お金发现	战斗后得到的金钱增加
宝发现	战斗后得到道具的几率增加
ヒーリング	战斗后HP会回复一定程度
コック	战斗结束后，根据敌人的种类出现不同的食物
鉴定	自动鉴定获得的道具
値切り	购买道具时会有折扣
武术指南	随时可以调整有关武术的SKILL，增强直接攻击的威力
学术指南	随时可以调整有关魔法的SKILL，增强魔法的威力
纹章师	随时调整纹章，提升全体魔法咏唱的速度
下取り	随时卖掉道具
風呂	战斗结束后回复一定数量的HP和全部异常状态。

传说的起点

在草原广袤的加兰斯境内，住着各式各样的种族，他们拥有各自的生活与传统，种族之间时而合作，又时而反目，长期处于分崩离合的局面，这一切构成了加兰斯独特的文化。

在加兰斯众多种族当中，有一个名为卡拉雅的种族，少年休戈受母亲兼族长的委托，去到与加兰斯邻接的都市国家谢克斯，出任和平使节。当休戈踏上前往首都华里迪尔谢克斯之旅的时候，同时也受到命运的牵引，与50年前拯救加兰斯的传奇人物——“炎之英雄”扯上关系，卷入了一连串的战事当中……

当少年休戈踏上影响其一生的旅程时，受命运牵引的另一位人物——女骑士克莉丝，正置身凯旋的巡游队伍当中，虽然克莉丝在加兰斯的战事中取得胜利，但是对谢克斯最高领导层——评议会的决定开始感到疑惑而陷入苦恼当中……

作为北方大国，哈鲁摩尼亚神圣国边境警备队第12小队队长的盖多，奉命潜入边境国家收集情报。因为接获新任务而前往华里迪尔谢克斯，又再次勾起了盖多对不为人知的神秘过去的回忆……

正是因为受到这种无形力量的牵引，3个人的命运相互交织在一起，新的“炎之英雄”传说再次展开……

休戈篇 (HUGO 篇)

卡拉雅的使者

清早，开朗热情的英俊少年休戈与乔军曹、库巴在外面呼吸着新鲜的空气，活动了一会儿后回到卡拉雅村。在自己家中发现好友鲁尔早已等候在这里，没过多久，作为休戈的母亲并身兼卡拉雅族长的露斯雅告诉他早饭后回来有事情要讲。吃完早饭休戈来到旅馆的帐篷前，看见正在清理谢克斯兵铠甲的占巴，不久露斯雅也走过来并告知休戈，希望他能充当使者，把族长的亲笔信在一周之内送到谢克斯首都华里迪尔，与谢克斯缔结休战协定。当然乔军曹也会和休戈一同前行，而鲁尔也嚷着要跟去，出发时间则是定在翌日的早上。

终于到了出发的时间，作为母亲的露斯雅与路斯送别各自的儿子休戈与鲁尔。离开村庄前，在村口遇到占巴，他有一件事拜托休戈帮忙，并从怀中取出一枚勋章交给休戈，说这是数年前战死的谢克斯战士的遗物，希望他在到达华里迪尔谢克斯的时候把勋章送到莱德菲鲁的府邸。

初遇骑士团长克莉丝

离开村庄后，不妨先穿越岩姆平原·北到达德克村，除了可以战斗升级之外，也可以把战斗后所得到的SKILL POINT通过该处的学术指南所提升一下魔法的等级。之后再次回到卡拉雅村在武术指南所提升各种攻击技能的登记。当整理好一切之后，便可以正式向岩姆平原进发。

穿过岩姆平原来到布勒斯城，正当休戈和鲁尔对布勒斯城的建筑赞叹不已的时候，乔军曹提醒他们还是万事小心一些会比较稳妥。进入中央的城门，碰巧谢克斯骑士团也路过此地，因而出现一阵骚动，此刻也是休戈第一次见到传说中的谢克斯骑士团团长克莉丝。当休戈对克莉丝所谈到的莱德菲鲁这一姓氏感到疑惑而想追问的时候，被其中的骑士罗兰将谈话打断，而且他的言语之间还充满对卡拉雅族的歧视。谢克斯骑士团离开之后，休戈一行出城后进入了谢克斯之森。在森林当中，休戈他们还遇到了一身骑士装束的费列特以及他的随从妮可。

圣罗亚骑士团登场

虽然来到华里迪尔谢克斯，但由于库巴体型庞大过于惹人注目，因此不能把它带进城内。进城之后找到莱德菲鲁府邸，将勋章交给莱德菲鲁家的管家，并得到他的酬谢。完成占巴的委托之后，到城镇中央的评议会，在门外的守

卫虽然最初拒绝休戈等人入内，不过能言善辩的乔军曹向守卫表明休戈是卡拉雅族族长儿子的身份后，守卫最终批准3人入内，可惜评议会议长不

在，需要3天之后再来看看。

由于尚有3天时间，休戈一行人可以随意在城内四处观光。当他们来到旅馆前的集市时，看见一大群人聚集在此，而曾在评议会门外遇到的小男孩梅鲁维尔正在与一名男子基耀姆发生争执，对话内容大致是关于梅鲁维尔的父亲在北面山中发现宝船的事，虽然梅鲁维尔坚决认为有这么一回事，可是基耀姆却说已经派人前往调查。不要说是宝船，就连人影也没有看到过。基耀姆认定这不过是梅鲁维尔的父亲在说谎罢了。梅鲁维尔虽然坚信父亲的话不会有假，不过最终由于没有凭证，只好决定找出证据之后再还其父亲的清白。

在纹章屋门前，休戈遇到了两个名叫阿拉尼丝和艾里赛特小孩，从他们的谈话中偷听到接头的暗号，于是跟踪他们来到小巷的隐秘之处，沿着梯子爬上去，正在调查天窗的时候，屋内的人误以为是梅鲁维尔，并要求休戈他们对暗号。将刚才偷听到的暗号说出来之后，便进入小屋当中。当阿拉尼丝和艾里赛特发现进来的不是梅鲁维尔的时候感到非常震惊，气氛也顿时紧张起来。而就在此时，梅鲁维尔赶了回来。经过一番自我介绍之后，休戈答应协助他们去北方的山中调查是否存在宝船。就这样，休戈一行人便与他们自称的“圣罗亚骑士团”结成联盟。

探险寻宝

休戈一行人来到城门前与他们会合后，圣罗亚骑士团的3名成员便一起加入到队伍中来。装备好道具之后便前往华里迪尔谢克斯城北方的山中。进入神秘的洞窟之后，还没有走多远，艾里赛特便感到体力不支，众人于是决定暂时停下来休息。入夜之后，休戈无意间醒来发现阿拉尼丝正独自一个人在篝火边坐着。谈话间得知原来她即将离开华里迪尔谢克斯城，离开圣罗亚骑士团，希望在离开之前能够给自己留下一个美好的回忆。

清早醒来，沿着洞穴内的小路前进，发现这里竟然有许多盗贼聚集。经过几次战斗之后，在洞穴的出口遇到了基耀姆，而他突然按动机关，将落在后面的休戈一行人堵在铁栏之外。面对只是3个小毛孩子组成的阵容，基耀姆猖狂地叫嚣要把此地据为己有，正是因为梅鲁维尔的父亲的言论影响了他的计划，所以基耀姆才四处散步梅鲁维尔的父亲说谎的假消息。

愤怒的梅鲁维尔跟基耀姆进行一对一的战斗，无奈实力相差悬殊，终于败下阵来。正当基耀姆洋洋得意的時候，阿拉尼丝和艾里赛特早已趁机把机关打开，让休戈他们冲了进来。面对众人的围攻，基耀姆吓得落荒而逃。走出洞窟之后，向着远方望去，大家果然看到了那艘确实存在的宝船……

逃离

回到华里迪尔谢克斯城之后，阿拉尼丝告诉梅鲁维尔和艾里赛特她即将要离开这里。因为一直舍不得他们，因此一直也没有开口说出来，但其实梅鲁维尔和艾里赛特已经知道了这件事。虽然面对离别总会难免伤感，不过大家

仍然是圣罗亚骑士团的一分子，永远都是朋友。

休戈与他们道别之后便回到旅馆休息。翌日再次来到评议会，虽然议长已经回来了，不过由于公务繁忙，便由代理委员接见了休戈他们。当把族长的亲笔信交给代理委员之后，休戈的任务也就算完成了，于是3人决定先回旅馆整理行装，准备第二天出发回到卡拉雅村。

入夜，忽然出现大批士兵包围旅馆，休戈他们虽然成功地逃出旅馆，但仍不断被街上的士兵围捕。在一边战斗一边撤退的途中，休戈对于为什么会遭遇到这种情况感到非常困惑。逃到城门前发现早已在此恭候着休戈他们的骑士利奥和巴斯华！在这个危机时刻，库巴从天而降，带领休戈他们冲出重围！

秘密通道

穿过谢克斯之森到达布勒斯城，库巴又因为太过引人注目而需要暂时离队。休戈一行人在城内的街道中又不幸碰到正在追捕他们的利奥和巴斯华，于是3人拔腿就跑……当3人躲藏在烟囱当中躲避开这次致命的追击后，却不小心掉入了暗道当中。还在暗道的出口就在布勒斯城前往岩姆平原的方向，于是和库巴会合之后继续向卡拉雅进发。

鲁尔之死

当众人来到岩姆平原，从远处向着卡拉雅村的方向望去发现有浓烟升起。休戈顿时感到情况不妙，于是火速赶往卡拉雅村。进入村中才发现这里已经变成一片火海，火光中隐隐约约发现骑着白马的骑士团团团长克莉丝。鲁尔胸中怒火燃烧，没在意休戈的阻拦便向克莉丝冲去，可惜就在一瞬间，鲁尔的生命便化作了克莉丝剑下的亡魂。休戈跑上来抱起鲁尔的尸体，痛哭不止。为了彻底铲除这个



恶毒的女人，休戈拔出了腰间的弯刀也要试图和克莉丝拼命。不过幸亏乔军曹比较冷静，在敌众我寡的情况下拦住休戈不要作无谓的牺牲……

噩梦般的夜晚终于过去，卡拉雅村在熊熊烈火当中化作了一片残垣废墟，休戈将鲁尔冰冷的尸身埋在他们经常嬉戏出入的村口，让失去挚友的痛苦随着苍凉的北风渐渐飘散……

千金小姐丽丽

为了寻找失散的族人和自己的母亲露斯雅，休戈、乔军曹和库巴再次踏上旅程。经岩姆平原·北来到德克村，刚一进村便看见维鲁达与雷特飞奔而来要求乔军曹的协助。谈话之间才得知村中来了一名少女丽丽，不断地向这里的居民打听有关“炎之英雄”的消息，但德克村村民却从来也不知道相关的情报，而休戈对那位传说中的“炎之英雄”也是一无所知。

就在大家谈论这件事的时候，与村民们在纠缠的丽丽注意到了休戈的存在，放弃和村民们的对谈之后，她将目标转移到休戈的身上。在相互介绍之后，休戈才知道丽丽是迪以特共和国大总统高斯达夫·潘多拉根的千金。正当丽丽要向休戈询问有关“炎之英雄”的消息时，她的两名随从利德和萨姆斯突然出现，并向她报告房间内的行



故事攻略篇





李已经安置妥当，不过丽丽对于被他们二人打断自己的问话感到非常不满……

休戈来到旅馆之后又再次见到丽丽等人。这一次丽丽为了打听到准确的情报并避免秘密外泄，便邀请休戈他们到房间内详谈。接着众人在房间内开始谈论“炎之英雄”的话题，原来在迪以特共和国正流传着50年前击败哈鲁摩尼亚解放加兰斯的“炎之英雄”与“炎之操纵者”尚在人世的消息。而对于“炎之英雄”完全陌生的休戈此时也从乔军曹那里听到了一些关于他的事迹。不过最后丽丽认为乔军曹的解说似乎有所保留，根据她的情报，“炎之操纵者”是一群袭击商旅的盗贼团的称号，而“炎之英雄”就是那个盗贼团的领导人，而她正是为了揭开这个神秘的传闻的面纱而来到此地的。

在彼此交换了各自了解的情报之后，丽丽还是感到很不满足，并决定前往近日骚动不断的蜥蜴族大空洞去看看，不过需要本地人作向导才行。同时还询问休戈和乔军曹对蜥蜴族的高速路是否了解，原来高速路是一条地下通道，蜥蜴族正是凭借这条通道而四处穿梭，为他们的种族带来丰厚的物质利益，从而渐渐强大起来。另外丽丽从迪以特共和国侦探队的报告中得知，在高速路的中继点还有一处古老的遗迹，希望休戈他们能顺道带其参观一下。



丽丽提出以4000元聘请休戈和乔军曹作为向导，出发之前先付一半。到达目的地之后再付清余款。休戈和乔军曹商量了一下，觉得没有推辞的理由便爽快地答应下来。契约达成之后，丽丽跑到旅馆的大门口，提出即日起程，乔军曹取笑她现在还不知道高速路的位置，而丽丽认为正是因为如此才会聘请他们作为向导啊！

高速路冒险

当一行人来到高速路，发现入口被巨石堵住了，丽丽与她的两名随从四处搜索打开通道的开关。巨石移开之后，众人便进入这条深邃的地下通道之中，而来到通道的中央，发现有4个人比休戈他们更早到达了这里。于是众人躲在石堆的后面静观其变，从偷听到的他们的对话当中推断，似乎想要打开遗迹的封印。此时丽丽一口咬定对方这伙人是坏蛋，而那4名神秘人当中惟一的女性莎拉似乎已经发现休戈等人躲在石堆的后面，既然已经被发现也没有必要再躲藏下去了，于是乔军曹便问休戈作何决定……

如果选择光明正大地与4位神秘人交涉，以蒙面男子为首的其中3名神秘人会利用时空转移魔法撤退，余下的那名神秘的黑衣男子没有开口说什么就和休戈等人开战……

如果在乔军曹询问时，休戈选“どうしよう……”，(怎么办)丽丽会提议强行突破！再选择“赞成”的话，丽丽会率先从石堆后走出来，带领众人走到那群神秘人的面前，然后突然拔腿就跑……

母子重逢



丽丽的“强行突破”这一招果然有效，可以成功地避免一场不必要的战斗。刚走出这段狭长昏暗的地下通道，就听见从远处传来了打斗厮杀的声音。众人站在山

坡上向着大空洞的入口处张望，发现谢克斯骑士团的士兵和蜥蜴族的战士们正在激烈交战！休戈看到此情此景，便勾起了鲁尔被谢克斯骑士团杀害的回忆，胸中禁不住怒火中烧，向着敌人冲了过去。

在大空洞的入口处，正在向部下发出指示的莉莉丝此时发现卡拉雅族组长露斯雅从大空洞中走了出来，露斯雅痛斥莉莉丝在其背负的美誉之下，也同样附着沾满鲜血的罪行，对卡拉雅村的虐杀就是最好的证明。经过一番舌战，莉莉丝羞愧而懊悔地低下了头，默默不语。看到这种情况，无心恋战的谢克斯骑士团决定先行撤退。

另一方面，休戈众人在击败了几组谢克斯的士兵之后发现他们都纷纷撤退了。接着进入大空洞之中，第一眼便看到了鲁尔的母亲鲁斯平安无事。从她的口中得知，在卡拉雅村遭受袭击的时候，不少村民都及时逃了出来，族长露斯雅也逃到了这里。当鲁斯问及鲁尔的下落时，才惊讶地发现自己的儿子不在休戈一行人的队伍当中！休戈愧疚地不敢回应鲁斯的追问，好在乔军曹了解休戈的心情，最后代替休戈将鲁尔被害的实情告诉了鲁斯……



在大空洞中，休戈仍对鲁尔的死感到非常自责，悔恨当时没有全力应战为好友报仇雪恨，此时露斯雅赶来，开解儿子内心的苦恼。劝告休戈不要满脑子都时刻想着战斗，其实人并不是为了战斗而生存着的，应该是为了守护对自己最重要的事物而战的。说完这番话，露斯雅便紧紧地一直牵挂在心中的儿子抱在怀里。没过多久，乔军曹走了过来，打断了休戈和母亲短暂的情感交流。乔军曹告诉休戈，丽丽一行3人现在已经不知去向了，就连最初答应下来的作为向导酬金的另一半余额也没有支付。还没等乔军曹说完，休戈就决定要把他们尽快找到。

“炎之英雄”的传说

在大空洞二层的族长室门前，发现丽丽等人正在向蜥蜴族的新族长林柏询问有关“炎之操纵者”的情报，其实在蜥蜴族中也没有多少人了解“炎之英雄”的事迹的。林柏说在50年前，加兰斯全部领土有一半都是由哈鲁摩尼亚神圣国所支配的，而“炎之操纵者”在最初的时候只是一群专门袭击哈鲁摩尼亚军运输队的盗贼团，后来其名声在加兰斯广泛流传，成为不甘心受哈鲁摩尼亚神圣国支配的人民的勇气之源，导致各地纷纷起义。最后由“炎之英雄”率领的“炎之操纵者”与哈鲁摩尼亚军进行了一场最终决战，不过胜负无人知晓，而此战之后“炎之英雄”便也销声匿迹了，而哈鲁摩尼亚也再没有对加兰斯境内的其他领土进行过侵略。此后有谣传说“炎之英雄”逃到了遥远的西方大陆，也有谣传说是他付出了自己的生命换取



了加兰斯境内的和平。

当说完这番话之后，林柏劝说丽丽不要再寻找“炎之英雄”了，因为现在流传的情报大多都只是传闻，而且这毕竟是50年前的事情了，就算现在“炎之英雄”还活着，也已经年过80岁了，人类应该没有这么长的寿命才对。

回到地面一层，在右下方的通道前再次看到丽丽和她的随从。虽然听过了林柏的一番话，但倔强的丽丽并没有打算放弃寻找“炎之英雄”的踪迹，并问休戈和乔军曹是否对真·27纹章有认识。原来真·27纹章拥有强大的力量，并有一个特点，能给予纹章持有者永不衰老的魔力，因此“炎之英雄”可能现在仍在加兰斯境内，在幕后指使着“炎之操纵者”。

调查湖之城

在大空洞的出口，休戈遇上了占巴。卡拉雅村被袭事

件发生时，他因为有要事外出，因此避过了灾祸。另外从占巴的口中得知湖之城的存在，而且最近该处来了一个新城主(托马斯篇出现)。接着休戈先带着占巴回大空洞与露斯雅会面，占巴向露斯雅报告之前接受委托四处收集有关哈鲁摩尼亚、谢克斯以及“炎之英雄”等各种情报。当谈及“炎之英雄”的时候，占巴和露斯雅觉得休戈在身边不太方便，乔军曹于是就带着休戈先走开了。休戈和乔军曹谈及由占巴口中透露出的“炎之英雄”的死讯时，心中不禁莫明揣测丽丽听到之后会作何感想。可是他俩怎么也没有想到，丽丽突然从身后出现，她表示要直接找占巴问个究竟。就在丽丽决定采取行动的时候，赫然发现其实占巴就站在众人的身后。



本来占巴是来询问之前曾委托休戈替他所办的事情是否已经完成妥当，两人之间的谈话完全无视站在一旁的丽丽，使她没有机会问到有关“炎之英雄”的情报。好在休戈现在也对“炎之英雄”产生了浓厚的兴趣，在答复了占巴的询问之后就向他提出了问题。不过占巴所知道的也不算多，现在能够肯定的是“炎之英雄”与“炎之操纵者”并非敌人，而且正在协助我方的势力开始积蓄力量。

占巴对休戈说可以到湖之城一行，因为该城位于谢克斯与加兰斯的领土交界点，很有可能打听到有关“炎之操纵者”的情报。而一直在旁边插嘴但又完全忽视的丽丽也硬要一同前往。在大空洞的出入口与占巴告别，虽然列特对这一次的湖之城之行抱有疑问，不过既然是与“炎之英雄”有关，丽丽当然不会轻易放弃这个线索；萨姆斯则担心与迪以特商队的约定会合时间，不过丽丽依然一意孤行，作为她忠实的随从，两人也只有继续陪同丽丽前往湖之城。

古怪的湖之城

在去湖之城之前，休戈等人先到平头山击倒巨型蓝螃蟹BOSS，夺取宝箱可以得到大量的装备。来到湖之城发现这里非常荒凉，到处都是断壁残垣，看来还是先和这里的城主取得联系比较好。休戈等人穿过广场，在大屋前，看见评议会委员连同一群士兵正准备离去，进入大屋当中，本来打算与城主见面，不过管家张伯伦则要求休戈等人晚一点再来才能接待。

来到湖之城的入口，休戈对茜丝尔身为女孩子也还要担任守备队的工作感到非常吃惊，同时从她的口中得知湖之城的城主叫托马斯。可是突然之间茜丝尔飞奔离去，放



下了守护湖之城出入口的工作。当休戈等人再次回到大屋前的时候，看见刚才遇到的茜丝尔正在向城主托马斯报告有客人从加兰斯来访。可是当托马斯问及客人现在身在何处的时候，茜丝尔才想起自己擅自离开守卫的哨岗与到访的客人，独自来通知托马斯……

包围网

就在托马斯和茜丝尔谈话的时候，休戈等人已经走了过来，茜丝尔告诉托马斯其实她所说的来自加兰斯的客人，正是面前的休戈他们。既然已经主客见面，托马斯便热情地招待他们进入大屋之中。最初托马斯认为休戈是到此开店的，但休戈却没有听明白是怎么一回事。原来为了摆脱经济危机，湖之城内提供不少空旷的土地给不同国籍的人到此开店，让他们进行自由的贸易往来，不过休戈看来对此并不感兴趣。在托马斯一番说明之后，休戈也告诉了他此行的目的。虽然与休戈预想的一样，托马斯也不太了解“炎之操纵者”的事，但无论如何，休戈也是来自加兰斯的客人，托马斯还是非常欢迎他们的到来。



托马斯此时已经吩咐张伯伦在旅馆为休戈众人准备休息的地方，谢过托马斯之后，休戈随便在城内逛了逛就回旅馆休息了。第二天清早，休戈等人被广场上传来的嘈杂的吵闹声吵醒，原来昨天到过这里的那名议员竟然带领着士兵将湖之城包围起来！此外听说这是要拘捕通缉犯而特意采取的行动。休戈等人原本打算尽快逃离湖之城，可是面对重重包围，要想成功逃脱并不容易。在大屋外，湖之城的居民们正在召开紧急会议，商讨解决的方法。张伯伦看见休戈等人出现，便恳请他们离开，不过却马上被托马斯阻拦了下来，并且托马斯表示绝对不会把休戈赶走。细问了究竟之后，才明白湖之城因为没有得到评议会允许而非法经营店铺，所以招惹了现在的麻烦。不过管家却始终认为是休戈他们的出现才导致湖之城被这样包围住了。

休戈听完这些后觉得不应该连累他人，于是想向守在湖之城出入口的士兵自首，但是他们却说休戈并非通缉犯，而且还不肯解除这种包围，从这一点可以看出拘捕通缉犯不过只是一个幌子而已。再次回到大屋门外，休戈把刚才的事告诉众人之后，令在场的每一位更加不知所措。正当大家不知如何是好，忽然出现了一名自称是军师的男子恺撒和一名女性艾普莉。

经过恺撒的一番分析之后，提出只要休戈等人以经商者的身份离开此地，那些失去包围湖之城借口的士兵队也只有撤退这一条路。不过一定要尽快行动，因为此地藏匿的通缉犯，可能已经惊动了谢克斯骑士团，必须赶在骑士团到来之前，令包围湖之城的士兵队撤退。

逃出湖之城

就在恺撒继续他的分析的间隙，休戈等人可以做些离开之前的必要准备。当再次回到大屋前，恺撒询问休戈是否已经准备妥当，准备好的话翌日便可以开始作战。就在解散之前，休戈对谢克斯委任到此担任城主的托马斯给自己带来的种种帮助还是百思不得其解，于是向恺撒提出疑问，不过他却说还是休戈自己去问托马斯本人比较合适。



回到旅馆休息的时候，列特和萨姆斯都提出还是按照原定的计划逃走比较好。

入夜，休戈对托马斯的无私帮助还是感到有点困惑，于是连夜造访城主室以寻求答案。见到托马斯之后，休戈表示既然托马斯受谢克斯评议会的委任到湖之城当城主，本应该和那些议员是一伙的，但却反过来协助来自加兰斯的他。不过托马斯却说虽然他的父亲是评议会中的议员，但他一直以来都是和母亲在外地生活，种族观念不如本土的谢克斯人那么强烈，而他自己也只想大家能够相互帮忙，不分国界。对于休戈而言，杀害鲁尔的谢克斯骑士团是绝对不可原谅的，但托马斯的母亲却是被加兰斯的盗贼团所杀害的，听到这些让休戈当场不寒……

一切准备就绪，众人在广场前集合，恺撒讲解作战计划后便进入战略指挥阶段。（战略画面需要等待战事结束之后才能再次回到正常模式中）当休戈等人逃出湖之城，在雅沙平原上分别遭遇到3批士兵的追击，不过很容易对付。穿越过雅沙平原之后，恺撒和艾普莉因为到德克村而离开了队伍，剩下休戈等人打算先回到大空洞再作打算。

抵达大空洞之后，列特再次催促丽丽尽快赶回迪以特，丽丽难得找到有关“炎之英雄”的线索，当然不会轻

易放弃。不过由于路费已经全部用尽，也只好先与迪以特商队取得联系才行。临走之前，丽丽叮嘱休戈绝对不要擅自行动，等她一起去寻找“炎之英雄”。

新的旅程

丽丽走了之后，休戈等人回到大空洞之后发现露斯雅并不在这里了。出于冒险的热情高涨，想起丽丽曾经说过在布勒斯城与迪以特商队会合，于是便决定动身前往布勒斯城。达到之后乔军曹提醒休戈要小心不能引起别人的注意，因为他们现在的身份仍然是通缉犯。在布勒斯城街道的中央会遇到从异地而来寻找“炎之英雄”的哈力克和摩亚。（遇上他们就会引发事件，并在第三章之内不能再回到布勒斯城）

忽然间，哈力克朝着休戈走过来并在他身上闻出了大地的气味。与此同时，利奥和罗兰突然从城门当中走出来，此时可以选择逃走或者开战。

如果选择开战的话，哈力克和摩亚会加入成为同伴，不过战胜利奥和罗兰之后，波尔斯会带着大批人马出现，众人也只好撤退。撤出布勒斯城后，得知各人的目标同样是寻找“炎之英雄”，因而便一起行动。

回到大空洞，在地面一层看见一名女子正被一群蜥蜴人围困，仔细一看才发现该女子原来就是曾经协助过休戈逃离湖之城的艾普莉。当救出艾普莉后，谈话得知捷沙村被哈鲁摩尼亚部队袭击，恺撒已先行到达捷沙村，而她正在四处寻找援兵，谁知道来到大空洞却被蜥蜴人误认为是谢克斯的间谍。

既然艾普莉那样说，休戈当然愿意帮忙了，同行的哈力克和摩亚也答应会出手相助。可是休戈不知道去捷沙村的路线，只有先向还留在大空洞地面一层的鲁斯请教。如果要到捷沙村，途中必须经过德克村和克布特之森。进入克布特之森后，发现这里的敌人非常厉害，必须小心对付。（森林中有若干不能进入的地方，不过并不属于休戈的剧情，因此无须理会）

捷沙村保卫战

抵达捷沙村后，在村口发现了有大批的哈鲁摩尼亚的士兵在此集结。与来迎战的两队哈鲁摩尼亚士兵交战之后，在空中又出现由法兰斯率领的飞虫空骑兵，不过实力并非太强。另一方面，哈鲁摩尼亚士兵向指挥官迪奥斯汇报前线的战况有变化，不过迪奥斯只说退兵，并无其他的表示。进入捷沙村，看见恺撒与身着便服的克莉丝，休戈本想和克莉丝算清以前的旧帐，可惜遭到乔军曹的阻止。恺撒转告休戈克莉丝会离开村庄，乔军曹也教导休戈要牢记自己的身份，好歹也是卡拉雅族族长的儿子，凡事应当照顾大局，最终休戈还是听从了他们的劝告。



来到村中的旅馆旁，发现一名衣着奇特的男子荷迪斯7世，在他询问完休戈前往湖之城的路线之后，却自己一个人向着相反的方向走去。接着休戈在旅馆之内找到村长莎娜，两人正在交谈的时候，忽然又传来村庄被袭击的消息。这一次来袭击的是之前曾在高速路有过一面之缘的白衣人艾尔巴和神秘的黑人尤巴，此时恺撒也赶到这里，从他与艾尔巴的交谈中可以看出彼此之间早就认识，不过艾尔巴只说是来侦察的，别无其他的事；相反，尤巴到此的目的是为了与克莉丝较量一下，可是她已经不在村子当中了。但年轻气盛的休戈主动向尤巴挑战，不过由于双方的实力相差悬殊，可以说是一场毫无胜算的决斗……

伪装的英雄

与尤巴一战惨败的休戈在旅馆的床上醒来，感到自身



实力的不足而非常悔恨。此时村长莎娜来访，告诉休戈从前也有一位与其非常相似的少年，而该名少年正是被后世传诵为“炎之英雄”的人。而突然间两人的谈话又

再次因捷沙村受袭击而中断。来到旅馆前的空地，与恺撒等人讨论共同抗敌的计策，而恺撒这一次的妙计是让休戈假扮成“炎之英雄”！

做好准备之后便正式开始作战，当众人来到捷沙村口，迪奥斯与沙撒莱率领率领一批士兵就出现在面前。休戈按照原定计划扮演成“炎之英雄”，这一招的确令包括迪奥斯在内的部分哈鲁摩尼亚士兵有所顾忌，而在一旁的艾普莉也提出50年前哈鲁摩尼亚与加兰斯双方曾经签订了互不侵犯密约。

虽然密约一事已经无法求证，但沙撒莱也不敢否认其存在性，至于眼前的“炎之英雄”也无证据证明其真伪，休戈此时提出可以通过战斗来证明，可惜大部分的哈鲁摩尼亚士兵也惧怕与“炎之英雄”交手，无人敢于出战，最后由沙撒莱亲自上阵。交手数回合之后，哈鲁摩尼亚士兵前来报告大批卡拉雅族的部队突然出现，令哈鲁摩尼亚军不得不就此撤退。

通往炎之道

卡拉雅族的部队前来的原因是露斯雅从鲁斯那里听说休戈来到捷沙村，因而急忙赶来。此后村长莎娜继续之前与休戈的话题，询问休戈是否想与“炎之英雄”见面。对于一心想守护加兰斯和平的休戈而言，当然希望曾于50年前解放加兰斯的“炎之英雄”见面了。

休息过后，众人已经聚集在捷沙村口，挑选出同伴之后，莎娜就向休戈讲出了“炎之英雄”的所在地。在迷宫之内的敌人不算太强，不过守护宝箱的鸟人可是比其他怪物的实力要高出数倍啊！

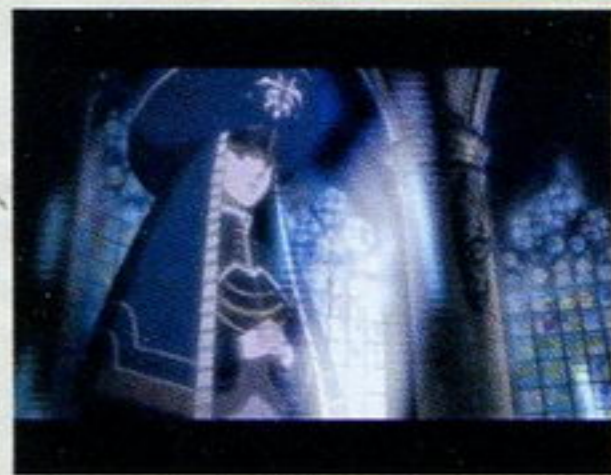
在迷宫深处发现有一个传送点。当休戈被传送至一处不明的地方，经过一条长长的通道打开大门后，在门内迎接休戈的竟然是捷沙村村长莎娜，她同时也是“炎之英雄”的妻子！而在房间之内除了莎娜之外，也早已有一位客人在此等候，她就是克莉丝！正当休戈对面前的一切感到困惑的时候，刚才进来的大门再次被打开……

命运合流的最终战就在眼前！

休戈篇完



隐藏角色加入条件一览



序号	人物名称	中文译名	加入章节	加入条件
01	トーマス	托马斯	1	主角
03	シーザー	凯撒	2	自动加入
09	ユイリ	尤利	3	自动加入
10	サロメ	沙罗米	1	自动加入
12	ジョアン	约翰	1	自动加入
13	ジョー军曹	乔军曹	1	自动加入
14	ヒューゴ	休戈	1	主角
16	ユン	元	3	自动加入
18	ユミイ	尤美	3	自动加入
19	フーパー	库巴	1	自动加入
20	ナッシュ	勒舒	2	自动加入
21	アイラ	艾娜	1	自动加入
22	ハレック	哈力克	2	自动加入
23	クリス	克莉丝	1	主角
24	エステラ	艾丝迪娜	3	克莉丝篇艾马基拿的事件结束之后,在旅馆外会见到洛迪,跟她说话后进入旅馆见到艾丝迪娜,谈话后进入圣地跟里面的小孩说话,再回到旅馆跟艾丝迪娜对话就可以了。
25	セシル	茜丝尔	1	自动加入
26	ゲド	盖多	1	主角
27	メルヴィル	梅鲁维尔	2 (访问根据地后)	比利加入后,到华里迪尔,在梅鲁维尔的隐藏房间中,跟他对话便可以了。
28	エース	艾斯	1	自动加入
29	アラニス	阿拉尼丝	2 (访问根据地后)	梅鲁维尔两人加入后,把他们编入队伍当中,然后到大空洞去便会见到她,跟她对话就可以了。
30	クイーン	女王	1	自动加入
31	エリオット	艾里赛特	2 (访问根据地后)	与梅鲁维尔一同加入。
34	スコット	史葛	2 (访问根据地后)	在华里迪尔,德克村或加雷利亚购入交易品鹿角,到布勒斯找他谈话便可以了。
35	アーニー	艾利	2 (访问根据地后)	在布勒斯城的学术指南所见到她,5道问题全部答对后会加入。
38	ムーア	莫亚	2	自动加入
39	ドミニク	都莱克	2 (访问根据地后)	在华里迪尔的防具屋中,跟他购买“もぐらアーマー”(40000)便会加入。
40	ジーン	珍妮	2 (访问根据地后)	在布勒斯城的纹章屋中,跟她对话便可。
41	シャボン	莎宝	2 (访问根据地后)	在华里迪尔见到她被基耀姆追赶的事件,到集市跟妮尔谈话,再到议会前广场见到基耀姆,决斗胜出后会加入。
42	フレッド	费列特	2	自动加入
43	リコ	妮柯	2	自动加入
44	パーシヴァル	巴斯华	1	自动加入
45	ボルス	波尔司	1	自动加入
46	トワイキン	多华简	2 (访问根据地后)	大空洞。追寻入侵者的洞穴中,在有分歧点的那个洞穴中见到他,谈话后便加入。
47	ナディール	拿迪尔	2 (访问根据地后)	加雷利亚旅馆的2楼,以3男2女1小孩组成的队伍跟他谈话便可以了。
49	パーツ	伯滋	2 (访问根据地后)	伊克斯村遭受袭击之后,在捷沙或华里迪尔买入ブドウ后跟他说话。
54	リード	利德	2	自动加入
55	サムス	萨姆斯	2	自动加入
56	ミオ	美奥	2 (访问根据地后)	在伊克斯村跟她谈话便可以了。
59	リリイ	丽丽	2	自动加入
62	ワタリ	度	2 (访问根据地后)	躲藏在伊克斯村右边的村屋旁,以10万元聘请他便会加入。
63	アヤ	凌女	2 (访问根据地后)	度加入后,在根据地与他对话便会浮现回想,让他进入队伍中前往北方洞窟的尽头便会见到。决斗胜利后会加入。

序号	人物名称	中文译名	加入章节	加入条件
64	セバスチャン	张伯伦	1	自动加入
65	シズ	静	1	自动加入
66	ホルテスVII世	荷迪斯7世	2 (访问根据地后)	在德克村、捷沙村和加雷利亚三地会见他。总计遇到3次之后,第4次会出现“跟他说谎”的选择,选择这个选项便可以了。
68	ジャック	纪奇	1	自动加入
69	ジョーカー	小丑	1	自动加入
70	ワン・フー	黄虎	2 (访问根据地后)	在捷沙村附近的仓库里见到他倒在地。帮他还了吃“霸王餐”的3000元钱就会加入。
71	アイク	爱克	1	自动加入
72	レオ	利奥	1	自动加入
73	ロラン	罗兰	1	自动加入
76	からくり丸Z	加杰丸Z	2 (访问根据地后)	与比露一起加入。
77	ネイ	妮尔	2 (访问根据地后)	与莎宝一起加入。
80	オーギュスタン・ナポール	奥吉斯坦	2 (访问根据地后)	在伊克斯村购买“バラの胸飾り”,拿到华里迪尔给他便可以了。
81	ベル	比露	2 (访问根据地后)	在岩姆平原与怪物的战斗中得到道具“ネジ”,拿到布勒斯城给她便可以了。
84	キッド	杰特	2 (访问根据地后)	德克村的旅馆发生杀人事件,调查结束后便会加入。
85	アップル	艾普莉	2	自动加入
86	ケンジ	简芝	2 (访问根据地后)	在雅沙平原见到他,谈话后选择“水を飲みたい”。
87	メル	美露	2 (访问根据地后)	在伊克斯村出现,谈话后便可加入。(如果是克莉丝篇的话队伍中的人数要在2人以上)
88	ベギイ	伯杰	2 (访问根据地后)	大空洞的锻冶屋,装备“ハンマー”系道具便会加入。
89	マーサ	玛莎	1	自动加入
92	ルイス	路易斯	1	自动加入
93	メイミ	美美	2 (访问根据地后)	打倒在克布特森林出没のカニパンチ得到食物“カニパンチ丼”,拿到德克村的纹章屋给她便可以了。
95	ムト	莫杜	1	自动加入
97	キャツイー	卡丝	2 (访问根据地后)	在岩姆平原北见到她,数对马匹的数目便可以了。
98	エミリー	艾美利	2 (访问根据地后)	在捷沙村的酒吧里,队伍力的合计值达到600便可胜出比腕力的比赛,让她加入。
99	ビリー	比利	2 (访问根据地后)	根据地2楼有一间有5个台子的房间,在中央的台子上放上石像后再进入房间便会浮现。胜出卡片游戏便会加入。
100	マイク	麦克	2 (访问根据地后)	在加雷利亚交易所,胜出卡片游戏便可以了。
102	サナエ・Y	早苗・Y	3	在德克村的旅馆中,同伴数目达到50人时会浮现事件,并自动加入。
104	ゴロウ	五郎	2 (访问根据地后)	队伍中有人拥有“鉴定”或“底力”SKILL时他会浮现于谢克斯森林,跟他对话之后便会加入。
105	ビッコロ	比哥鲁	1	自动加入
106	ロディ	洛迪	3	与艾丝迪娜一同加入。
107	ギョーム	基耀姆	2 (访问根据地后)	妮尔等人出现后,在高速路会见到他,决斗胜利后会加入。
108	ゴードン	哥顿	2 (访问根据地后)	伊克斯村的道具屋,队伍中战斗同伴达到2人以上,全员均为男性时谈话便可以了。(队伍中有克莉丝时一进入道具屋便会发生事件,之后自动加入。)



寂静岭? 攻略透解

最期之诗

多么愚蠢啊……可是现在，一切都太迟了。
我现在终于明白了为什么……为什么她会在那里……
当她跌倒时……她当时拿着个空信封……



文：紫枫

PS2	KONAMI	AVG	1人
DVD-ROM	2002年7月4日发售	—	至少94KB

当我醒来时，这个世界已经如此恐怖了……浑浊的空气，恶心的怪物，到处都是被杀害的人们……幸存下来的人们都逃到了别的地方，是因为那些怪物吗？这个世界到底发生了什么事情？我为何会出现在这个小镇上？我手里为何会有一把左轮手枪？

我的记忆很模糊，我依稀还记得的便是……我名叫MARIA……

我现在该干什么呢？我应该战斗并且离开这个鬼地方吗？但是我却是如此地害怕死亡，我很惧怕痛苦……我想我应该去寻找那些和我一样幸存下来的人，我不喜欢就这样待在这里。

但是……但是会有人活着离开这里吗？

我查看了一下我手里的左轮手枪，里面只有1发子弹，不过我随即在化妆台上以及附近找到了更多的子弹(Revolver Bullets)以及救生剂。我打开门，顺着阴暗的墙壁看清楚走廊里的一切动静，我最后凝视了一眼这个曾让我休息过的房间，然后握紧手枪匆匆离去。顺着走廊我来到了酒吧店里，在柜台上我找到了一把中华菜刀(Chinese Cleaver)，假如以后没子弹了就拿这菜刀防身吧。

外面的雾很大，我离开酒吧，开始了我的逃亡之旅。我顺着CARROLL ST.往下方走(本攻略以地图的上下方位为准)，沿途都是那些变异的怪物。有一种怪物上半身全部融合在了一起，脑袋与手臂全然分不清区别了。它会根据我的声音追寻我的方向，当我靠近它时，它竟然向我吐出黄色的毒液。忙乱中我扣动了扳机。枪响了，子弹穿过它的肉体飞了出去。但中弹的它丝毫没有要倒下的迹象，我连忙补上几枪……肉沫与浓黑的鲜血溅得满地都是，我瞪大了眼睛看着那怪物倒了下去，此时第二只怪物靠近了我。看来与他们鏖战不是办法，我枪里的子弹也不是很多，我只好避开那怪物继续寻找逃生的路。

到达RENDELL ST.之后再转向上方的MUNSON ST.。寂静小镇笼罩在浓雾中让人感到一股发自内心的恐惧，我不敢想象这里到了晚上会是什么感觉……

在MUNSON ST.的尽头，我找到了一扇半掩着的门，我打开门走进来。

我来到了一个旅馆(ENTRANCE HALL)的庭院里，在旅馆入口处躺着一具快要腐烂的尸体。那会是旅馆的主人吗？而旁边的两只怪物一听到我的脚步声马上缓缓地走了过来。我毫不犹豫地往他们身上“装填”着子弹。11颗……不，也许是12颗吧！怪物的身体四射着黑血倒了下去。我稍加冷静过后开始思考我的现状。我在街道上并没有发现什么出路，到处都是被堵截的死路。眼前的这栋旅馆说不定还能找到活着的人。

我想了想，推开门，走了进去。

我发现很多门都锁上了，我只好进入惟一没有上锁的里厅。在LIVING ROOM里我找到了这栋旅馆的地图，并且还发现了一个记忆点。稍作休息后我拿上房间里的所有子弹以及救生剂，开始了我的冒险之旅。

由于很多房间都已被上了锁，所以搜索也就不会显得很麻烦。我打开LIVING ROOM上方的门，顺着楼梯来到了二楼。在二楼的A地点我找到一块白板(WHITE

BOARD)。正当我想要打开LOURGE房间时，里面有人很迅速地将门锁上了。

终于，找到一个幸存者了，我敢确信里面一定有人！

“里面……”我试探性地敲门问道，“里面有人吗？”

没有声音了，难道……刚刚是我的错觉？

“开开门吧。”我继续敲门，“HELLO？”

一片死寂……

我搞不懂眼前发生的一切是怎么回事，如果……如果里面是怪物的话，那我会第一时间将它杀掉的！

几乎是同一时间，我正欲再次敲门时。一个中年男子的声音从房间里传了出来：“住手吧，你正在打扰我！”

“太好了，真是谢天谢地！”虽然得到的是不太受欢迎的语句，但我还是长长地松了一口气，“我终于找到一个正常人了。你可以打开门吗？我很害怕。”

“不！”

“为什么？”我对他那坚决的回答表示惊讶。

“我有必要回答你这些令人厌烦的问题吗？”

对于他的反问我倒是无言以对了，不过我马上回答了一句：“是的。”

“哦，我不知道这些。我只是想一个人静一静，有别人在的话只会激恼我。”

“我只是想看看其他人的脸，在小镇里一个幸存者我都没有看到。”看到他没有回应，我继续说道，“你知道这个小镇到底发生了什么事吗？这里除了怪物便是怪物，一个人都没有。”

“是的！”那男子说道，“我知道这是为什么……但是知道了又有什么意义呢？因为这些对我来说已经不重要了。没有了人也就意味着没有人能来打扰我。”

对于他这种自私的想法我只能讥讽道：“难道你想独自一人待在这个不正常的地方？”

“对，一点没错！但你怎么能肯定这个小镇是不正常的呢？”他继续说道，“也许不正常的人就是我……不，我们两人，都是毫无希望的不正常……”

因为我许久没有说话，里面的男子又说话了：“你对我的回答满意吗？你把我一个人留在了这里？你……走了吗？”

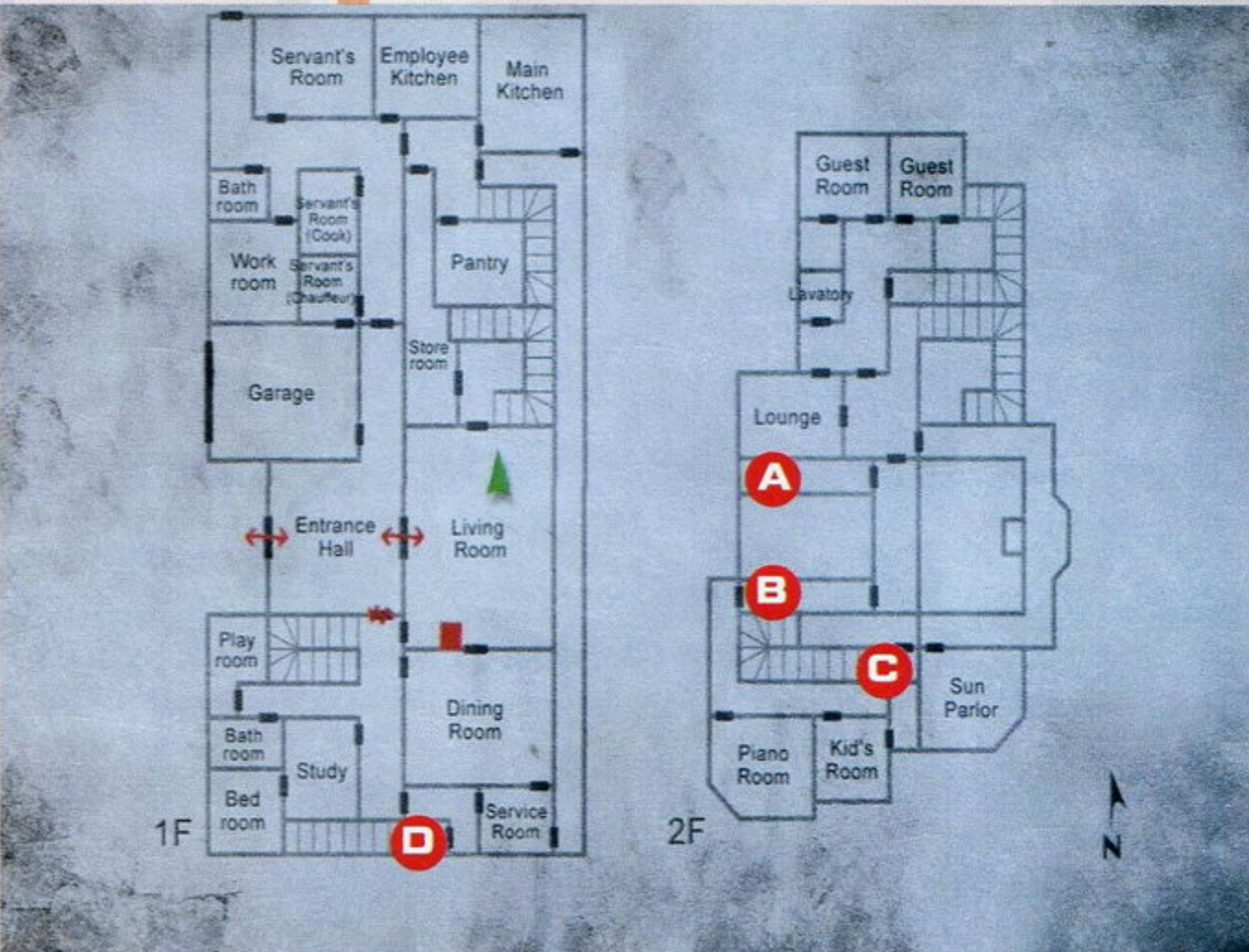
“我……我名叫MARIA，你能告诉我你的姓名吗？”

“ERNEST……”

“HEMINWAY？”我差点就以为房间的那一边是海明威了。

“ERNEST·BALDWIN。”里面的男子补充道。

(注：著名的文学家海明威原名ERNEST·MILLER，译明威是其笔名)接着，又是一片死寂。他不再发出声音了……看来我



现在是休想见到这位不肯露面的“白马王子”了。

“ERNEST，我不知道你为何不想见我，但我还会回来的！”

我留下这句话，继续在旅馆里搜索。我回到一楼的LIVING ROOM，发现火炉里竟有一条地道通往下层，我爬了下去，在地道底下发现一个种满了花草的小庭院。在院子里我又捡到了一块红板(RED BOARD)和一块黑板(BLACK BOARD)，在一片绿草中，我发现有一块小墓碑。我根据墓碑上的诗句以及我拉来的三块墓碑上的提示，先放入白板，然后左转90°放入红板，最后再放入黑板。“喀嚓”一声一把钥匙从那墓碑上掉了下来。那是ACACIA KEY。(因为篇幅有限，所以就不在此分析谜题了。万分抱歉！)

我拿着这把钥匙来到B地点，利用钥匙打开走廊尽头的门后来到了一个回旋走廊里，在KID'S ROOM里找到一盒火柴。我拿着这盒火柴来到了尽头C地点打开门，沿着潮湿的楼梯来到三楼。这里显然有很长时间没有人过来了，所有物品都被蜘蛛网凌乱地覆盖着。在桌子上我看到有一盏烛台，我用刚才得到的火柴点燃它，房间里顿时亮了很多。

在屋子一角，我捡到了一张生日卡片，上面写着：“致：我最亲爱的爸爸！祝你生日快乐！AMY·BALDWIN”

“BALDWIN？这个小女孩会是那名奇怪男子的女儿吗？”我边想着边离开这间屋子，在下楼梯时我突然听到一个小女孩的声音：“把这个……”

谁？我回头却什么也没发现，我心里涌起了一股寒意。当我来到门口打开门时，我又听到了那个小女孩的声音：“交给爸爸……”

太诡异了！我捏紧手中的生日贺卡往走廊里跑。很显然，那神秘的小女孩声音像是要我把这卡片交给她父亲，可是谁是她父亲呢？这里惟一的选择就是那名神秘男子了。我回到了LOURGE，可是里面已经空无一人了……

LOURGE上方的门可以打开,我沿着能打开的门一路上几经曲折终于在1F的BED ROOM门前找到了ERNEST——当然他还是不肯开门。

“你知道一个名叫AMY的女孩吗?”我这次没有求他开门了,我知道他不会开的。

“为什么你问我这个?”他反问道。

“我捡到了一张生日卡片……上面写着:‘给我最亲爱的爸爸’,”我说道,“这是一个名叫AMY·BALDWIN的小女孩写的……我想,你就是‘爸爸’吧?”

“你从哪里得到这张生日卡片的?”ERNEST反应很强烈。

“在旅馆的阁楼里找到的。”我回答道。

“哦……”ERNEST悲伤地说道,“多么愚蠢啊……可是现在,一切都太迟了。我现在终于明白了为什么……为什么她会在那里……当她跌倒时……她当时拿着个空信封……”

“为什么?”ERNEST非常悲伤,我可以感受到他的痛楚。我关切地问道,“ERNEST,AMY她……不会是已经……”

ERNEST发出了一阵长叹,我知道我一定触动了他的痛处。

“对不起,”我连忙向他道歉,“我令你追忆起了往事。”

“没什么对不起我的,”ERNEST说道,“你并没有让我想起往事……我永远都忘不了……”

ERNEST顿了顿,继续说道:“MARIA,有些事情我们会忘记,但有些事情我们永远都忘记不了……真是可笑啊,我竟然不敢确信哪些是悲伤过的事情。快有十年了吧,但我仍然……”

我站在门外,静静地感受着他的懊悔与痛苦。虽然他只是断断续续地讲述着往事,但我仍能够大致地了解十年前发生了什么事情……我安慰他道:“ERNEST,对不起,我并不知道你的过去……”

“不,这没什么,我很好。”他说道,“对了,那张生日贺卡……”

“我把它放在这里了。”我蹲下身体,将卡片从门缝里塞了进去。

“谢谢!”门那头的ERNEST将卡片拿在了手上。随即他像是想起了什么一样急切地对我说到:“对了,MARIA,你……你肯定是……我懂了,我终于明白你为什么可以看见我了……”

“恩?”我听不懂ERNEST所说的话,他的意思是我原本不应该看见他的?

“那也许意味着我可以期待一个完美的奇迹发生!”ERNEST话中有话,他一定还有什么没告诉我。我问道:“你说的话是什么意思?”

ERNEST没有解释我心中的疑问,他接着说道:“在隔壁单元的公寓楼里你能找到有一瓶装有白色液体的小玻璃瓶。它对我很重要,我需要它!”

“你的意思是……要我帮你将那玻璃瓶找到并交给

你?”我问道。

“求你了……它对我很重要!”ERNEST用几近哀求的语气对我说道。

“你为何不亲自去拿呢?”我问道。

“假如我可以的话,请相信我一定会亲自去拿的,”他说道,“但是我……”

“是白色的吗?”我决定帮ERNEST这个忙,虽然他仍没有将一切解释清楚。

“是的,我将为你打开SERVICE ROOM左边通往楼梯的那扇门,从那里你可以走到BLUE CREEK APARTMENT那边。”

“ERNEST,你确信那东西有用吗?”我临走前问道。

“我不知道。”ERNEST回答道。

“那无所谓了,我并不介意去做一件不大可能的事。万一它已经被打破的话那你就什么也别做干脆放弃吧。”

ERNEST说道,“MARIA,很感谢你。”

我回身走出房间,我要为ERNEST拿到那瓶白色液体。我在D地点打开楼梯口的门,接下来的路很好走。找到那栋BLUE CREEK APARTMENT之后可以在二楼的楼梯上找到这栋楼的地图,但由于很多房间都不能去,所以我很快在一楼的105房里的木桌上找到了那瓶ERNEST急需的白色液体。

我原路返回BED ROOM,很庆幸我没有被那些怪物所伤。我还没有来得及敲门时,ERNEST竟然察觉到我回来了,他的声音还是带着几分悲伤:“谢谢你,MARIA,很感谢你为我所做的一切。这是我惟一不能亲自做到的事。”

“当时……”他接着说道,“我发现了这瓶子,但我不能够长时间离开这栋房子,所以我没有办法去获得它……多长的一段时间啊!”

“可是,我还是不懂……”我表露出心中的迷惑。

“MARIA,神就在这里。”ERNEST平静地说道,他说这句话时就像是在说“今天天气不错”一样轻松。真是可笑!他说的话让我感到更加迷惑了,于是我答道:“我不敢确信‘神’是否真实的存在。”

“其实你也知道的,”他说到,“因为你也是出生于这个小镇。”

我静静地思考着他所说的每一句话,他试图着告诉我什么?

“你相信命运吗?”ERNEST问道。

“我不是很信。”我答道。

“那就好。”

“ERNEST,我可以打开这扇门吗?”我问他,我很想知道与我相隔一扇门的这位神秘男子到底长什么样。

“这里是死亡的终结,”他又开始说那些令我迷惑的话,“在门的这边什么也没有。”

“我知道。”我似懂非懂地说道,“那么……ERNEST,假如我相信命运呢?你又会给我一个什么样的回答?”

“是詹姆斯!”他说出了一个我从没有听过的男人的名字,“他是一个坏男人!他在找你……但其实他并不是在找你……”(见本刊总第34期《寂静岭2》剧情分析)

“詹姆斯……?是的……我知道。”我不知道我为什么会为詹姆斯这个名字有一股熟悉的感觉,“因为他是个不错的男人……你知道某些事情吗?”

“是的,”ERNEST像是要把一切都告诉我,“MARIA,其实你是……”

我是什么?ERNEST说我是什么?越是接近于真相,我越是害怕了解真相。“不要说了!我……我不想听了。有些事情在你想象中是那样的,但你并不一定真正地了解那些事情。我不想听你说下去了……”

“好吧,”ERNEST差点就把最重要的东西说了出来。我很想了解真相,但我真的害怕真相会给我带来打击。

突然间,我涌起了一股冲动。我在想ERNEST也许正准备着说下一句话,我猛地将门打开。我想象着他见到我时的惊讶表情。于是我推开门……

……里面,一个人也没有!

我打量了一下房间,里面没有窗户,更没有门,就连墙壁上也没有任何可以藏匿人的迹象。房间中央是一张小圆桌,桌上有一对黑色皮手套,那张生日卡片赫然放在手套旁边。

我静静地呼吸,静静地凝视着眼前的这一切……ERNEST,去哪了?我心里涌起了一股凉意……难道,他是一个幽灵?

从此刻起,我再也没有看到ERNEST了……

我漫步在大雾弥漫的小镇,我仔细思考着这段时间以来发生的一切,我的大脑几乎快要膨胀死了。沉重的左轮手枪在我手里显得异常飘渺轻小,我像是捡起一根羽毛一般轻轻地举起了枪……

我握紧手枪,将枪口对准了我的右脑太阳穴……我可以想象扣下扳机后会是一幅情景,也许我的尸体会腐烂,也许我也会变成那些怪物……我已经厌倦了麻木的逃生生活,就这样让我得到安宁吧!

我扣下了扳机……不!詹姆斯!我想起了ERNEST所说的这个男人!我握紧手枪的手缓缓地落了下来……

ERNEST所说的相信命运是什么意思呢?我会和詹姆斯有什么注定了的命运吗?

信一回命吧!我最后望了一眼手枪。如果相信命运的话,那么我也不需要这把武器了。我将手枪扔向了墙的那一头……

我相信命运。

……(随后在湖边遭遇詹姆斯)

“Mary? Is that You? ……No, You are not.”

“Do I like Your girlfriend? My name is Maria.”

……THE END

有人说:《寂静岭2》像是一部电影。那么可以说,借着XBOX版销量失败而逆移植到PS2上的这部《寂静岭2 最期之诗》则是一部完整版的艺术电影。它对观众在当初“观看”《寂静岭2》所提出的一些疑问作出了完美的回答。并且在剧情上补遗了最为重要一个环节:MARIA的出现之谜。当初已经买了《寂静岭2》的玩友可以考虑借来一玩以补遗憾,而当初错过了没有买到的玩友那可一定不要错过了这次《寂静岭2 最期之诗》只卖4800日元的机会了。想体验最高境界的恐惧与心理暗示,请选择《寂静岭2 最期之诗》!新追加的“MARIA篇”在剧情上很短,熟练的玩友甚至可以在30分钟内通关。那么下面让我们对照正统“詹姆斯篇”的剧情来分析一下这个短小而又让人迷惑的故事:

首先,玩《寂静岭2》的各位一定要搞清楚你在小镇里看到的一切怪物的来历,那些怪物并不是像《生化危机》里僵尸一样的病毒感染体,也不是什么邪恶势力培育出来的怪兽士兵。那些怪物,其实是詹姆斯心里不纯洁的一面所映射出来的。詹姆斯走在街上看到的全是自己的性欲、愚昧与自私……

接下来,让我们看看MARIA在旅馆里碰到的男子——ERNEST是个怎样的人。从剧情上看,他是一个深爱自己女儿的人。十年前的一场悲剧让他永远地失去了爱女AMY。还记得MARIA在结束第一次与ERNEST的对谈后下楼时听到的碰撞响声吗?如果推断没错的话那其实就是十年前AMY摔下楼的声音。之后MARIA在三楼的阁楼里发现了一张生日贺卡,结合ERNEST所说的话:“我现在终于明白了为什么……为什么她会在那里……当她跌倒时……她当时拿着个空信封……”可以得知,十年前AMY不小心将贺卡掉在了阁楼的桌子下面,她永远也没能亲自将贺卡送给亲爱的父亲。这也正是让ERNEST以及AMY懊悔的地方。然后ERNEST又说自己“不能够长时间离开这栋房子,所以我没有办法去获得它……”,再加上ERNEST所说的命运之解释“是詹姆斯!”。那么我们姑且可以推断**ERNEST其实是一个已经了解了寂静岭真相的亡灵!**

好了,既然明白了这一点,那么接下来分析MARIA也就好办了,MARIA在街上也遇到了怪物,根据ERNEST先后给出的提示:“对了,MARIA,你……你肯定是……我懂了,我终于明白你为什么可以看见我了……”ERNEST是个已经知道自己真相的人,他在疑惑为何MARIA能够看见自己,(实际上应该用接触一词更为恰当,因为自始至终MARIA都没有真正看见过ERNEST)“MARIA,其实你是……”ERNEST最后想要说出真相时,却被害怕了解真相的MARIA打断了。我们可以不难想象出一个结论:**MARIA不是人类!**也许和ERNEST一样是个已经死亡的人,也许依照“詹姆斯篇”里提供的剧情她应该是詹姆斯的邪念创造出来的异物。总之玩家们所操纵的这位美女绝对不是个活人!

在“MARIA篇”的最后,MARIA其实已经似懂非懂地知道了一些真相。而也正因为如此MARIA差点就开枪自杀了。在最后MARIA想起了ERNEST说过的话:“你相信命运吗?”“是詹姆斯!他是一个坏男人!”MARIA相信了自己的命运,她要去进一步了解真相。于是……在不久的将来,MARIA遭遇了詹姆斯!接下来就完整地将剧情衔接起来了。

《寂静岭2》是款不太适合生活节奏过快的人玩的游戏。目前紫枫惟一还搞不懂的就是ERNEST要那瓶白色液体用来干什么?因为“詹姆斯篇”的全结局紫枫没有打全,所以不能结合剧情来全面分析。各位“寂静岭迷”,如果有知情者还请告之以了我心愿。而没有玩过的玩家,紫枫则向你强烈推荐本作!请尝试着体验一回,尝试着进入寂静岭那深邃的世界里……

ドラゴンクエスト1・2 モンスターズ

《DQM1+2》 流程攻略

PS	ENIX	RPG	1人
CD-ROM	2002年5月30日发售		1格

DQM1 特瑞的神奇王国

面见国王后，去王城左下方的各个不可思议的门中展开旅游与冒险。

“旅立ちの扉”通过

去斗技场获得G组的胜利→“待ち人の扉”、“守りの扉”通过

F组胜利→“思い出の扉”、“戸惑いの扉”通过

E组胜利→“安らぎの扉”、“勇气の扉”通过

D组胜利→“力の扉”通过

C组胜利→“喜びの扉”、“智慧の扉”通过

B组胜利→“幸せの扉”、“诱いの扉”通过

A组胜利→“迷いの扉”、“杀きの扉”通过

注：迷いの扉の最后一層是一个无限循环迷宫。通过方法是先去怪物牧场的宿舍里找一只正在睡觉的龙，它会告诉你正确的通过方法：左上通道走3次（向上）、左下方边的通道走一次（向左）、下方的右边通道走2次（向下）、最后通过左方的上边通道（向左）即可。

S组胜利→“镜の扉”通过

星降りの大会胜利→ENDING

“野望の扉”、“破坏の扉”、“操りの扉”、“支配の扉”、“根絶やしの扉”、“眠りの扉”开放

注：在斗技场一定要取得D组的胜利并通过特定的门后才能继续挑战C~S组。

有一些特别的门，必须要有特殊的方法才能进入。

バザーの扉：把会使用火魔法的怪物交给看门人

バザー南东の扉：把会使用召唤术的怪物交给看门人

井戸の扉：把会雷属性魔法的怪物交出

图书馆の扉：怪物图鉴收集了100种怪物后即可

がんこじいさんの扉：方法稍微复杂点。

首先，去树国表层的最下面的那个房间，会有一位老爷爷一直挡住旅行之门。将该房间书架上全部的日记都看完，便能得知这位爷爷的孙女的名字。出该房间，在一旁就能见到那位日记中提到的女孩。再通过她去找爷爷，爷爷提出“只要能让我见黄金史莱姆，我就让你们通过”的要求。最后，大家只要在队中拥有黄金史莱姆，带去见爷爷就可以通过了。



DQM2 玛露达的不可思议之钥

游戏开始

1. 鲁卡与伊露兄妹俩对话后，去船尾找他们的父母交谈。最后再回到哥哥（妹妹）身边，便可以看见本游戏的大舞台——玛露达王国。

2. 到达牧场后，先与家中的母亲对话，再去存取所（王国的西北方）去拿母亲需要的木之实。在路上与カメハ王子和ワルぼう相遇。在存取所拿到木之实后，却被王子抢走。妹妹一时气愤，追了上去。

3. 二人追到城中的水井内，却发现王子与ワルぼう为了争夺木之实而内讧起来。最后因为一时不慎王子破坏掉了王国的生命线マルタのへそ。为了不使这个王国沉入海中，ワルぼう奋不顾身用自己堵眼。回到牧场，母亲让兄妹俩拿家中的大壶代替ワルぼう。

4. 重新回到井内，却发现大壶根本不能起到任何作用，ワルぼう只好一直呆在那里堵眼了……不过同时，它交给了兄妹俩两把钥匙——オアシスのカギ、マルタのカギ，要他们去不可思议的世界去冒险。



沙漠世界

注：可以按下□键打开地图查看位置

1. 向东走，一直来到カルカラ镇，在这里可以打听到盗贼团的消息。于是出镇向南，来到了沙漠的花之都アッシア。但却得知这里的国王因为屡次外出讨伐盗贼均无功而返，导致了镇上的居民对其的信赖度降到了冰点……

2. 由于盗贼团的袭击，前来アッシア表演的马戏团严重缺乏人手。在旅馆前见到了团长，自告奋勇参加了钻火圈的表演，赢得了在场包括国王在内的所有观众的一致好评。由此也得到了在王宫中自由出入的权利。

3. 在镇中的井边得知因不明原因，井中的水全部干涸了，镇民们也苦不堪言。国王得知后大怒之下前往管理水路的カルカラ镇。兄妹俩无奈，只能随后前往。

4. 在水路中打败了一个怪物，由此镇中不再缺水，大家对国王的信赖度也由此提高。在准备将自己国内的宝物赠送给兄妹俩时却发现所有的东西被盗贼抢走了……盛怒之下立刻召集了人马前往东方盗贼团的据点——幻之湖。



5. 在宫内的地下牢中找到一位男子，他口口声声说自己见到了幻之湖，并交给兄妹俩よび水（请事先准备好肉之类的事物给男子吃，没有的话就去商店里买）。在幻之湖，湖水莫名其妙地消失了。国王等人大惊，这时兄妹俩想起了那男子的よび水，于是在一旁的树下使用——湖水再次出现——



——盗贼团一行人被一网打尽。但是，那个奇怪的黑衣人到底……

6. 从国王那里得到“海鸣りの钟”，本以为使用这个就可以代替マルタのへそ来堵洞，但结果还是失败……但因为“海鸣りの钟”，兄妹俩终于可以走海路了（在水前按下△键）。

7. 刚出井口，遇到了王国的卫兵，在他的要求下，兄妹俩参加了格斗会并得到了初级的优胜，奖品是“海贼のカギ”（海贼之钥），这下又能去新的世界冒险了（回牧场找母亲的话能得到200G，花50G买アモーリの水给龙史莱姆治伤）！

8. 再去一次幻之湖，能使先前在地下水路打败的ビーバーン加入。另外，地下水路里原先不能通过的地方现在可以下水了。里面有不少好东西可以拿。

水之世界

1. 西边就有ヨルド村，得知这里经常发生地震。似乎是由于附近有一座火山的缘故……几时会喷发呢……

2. 再向西北部走，来到ポローニヤ村。在这里又得知了有关人鱼的传说。出村向西走，来到岬の洞窟，在这里打败一个章鱼怪后，可使其加入（人鱼？）。

3. 一直向东北部走，可来到ポトリツ村。在这里得知海贼的存在。甚至……在酒吧里，兄妹俩再次遇到了那个自大的王子。原来他也接受了委托，前往异世界寻找代替マルタのへその东西。虽然目的相同，但那个骄傲的王子看到了兄妹俩带领的怪物后，以“你们的怪物太弱了”为理由嘲笑了几句便扬长而去，临走前留下了“一定会比你们先找到マルタのへその代替品”的大话……

4. 在酒吧里遇到了一位正在睡觉的老人，叫醒他后（身边必须要有水系的怪物！）得知：海贼们从灯台那里偷走了月の石，还有一个叫破坏之镜的东西并放在了火山附近，没人有能力去那里取回来。只有借助人鱼的帮助，利用她们神奇的力量……



……兄妹俩听后再次返回ポローニヤ村去寻找传说中的人鱼。

5. 回到ポローニヤ村，在海岸边见到了一位吟游诗人，在他的要求下，大家跳起了美丽的舞蹈（队伍中请带上先前加入的那只章鱼怪イカズきん）。在看见了大家美丽的舞蹈后，一条美人鱼忘我地欣赏着，忘记了自己已经来到了岸边……

6. 没有办法，人鱼带着兄妹俩来到了人鱼之国请求女王解决月之石的问题。这时那个黑衣人又出现了，他威胁女王交出破坏之镜。可惜他只是只纸老虎，被大家两下就打退了。为了答谢兄妹俩的帮助，女王让他们去ヨルド村北的海域寻找一条沉船。

7. 出村向东直走几步便找到了这条幽灵船，在船长室，兄妹俩打败了幽灵船长并取回了月之石（在船头甲板那里的绳索下有一个隐藏的阶梯，里面有不少宝箱）。

8. 向ポトリツ村东南的灯台进发。在最顶层，兄妹俩将月之石重新放了回去，这下，火山附近的暗礁也终于全部退去——可以进入火山了！

9. 在火山中再一次遇到了那个变态的王子——为了抢在兄妹俩前把洞内的宝物弄到手，不惜使用卑鄙的手段——却因为松散的地质而摔倒、因突来的岩石而逃命……

在最深深处，大家终于发现了宝藏！但这时一直跟在王子身边的两人突然发难——原来他们是魔物变化的。可惜兴奋之余忘了这里的地质非常疏松——在破坏之镜刚刚到手时再次向底层摔了下去……

10. 兄妹俩拿回了破坏之镜，但它还是不能代替マルタのへそ。没有办法，兄妹俩只好继续后面的旅程。但因为破坏之镜的力量，他们已经具有了破坏岩石的力量（岩石前按△键）。

11. 回到牧场，发现以前正在修建的桥已经完成了。通过那里兄妹俩得到了冰のカギ（冰之钥）。此时，也终于可以让怪物们结婚了！

冰之世界

1. 向西北部走来到ノースデン城，打听到了有关金矿的事情，并得知这个国家正要与西方的国家因此而开战……

2. 到达西北部的精灵之泉，受精灵的委托化解两国的恩怨。同时得到了精灵の印。

3. 回到ノースデン城，因印记的关系，守城的士兵认为兄妹俩是精灵的使者而立刻让他们通过。在城内的大臣那里得知了国王正准备与西方国家开战的消息！事不宜迟，立刻前往西南方的国境的矿山。4. 来晚了一步，两国的士兵已经打了起来，口中还不断在喊着“尝尝四天王之一的必杀技吧！”“正义必胜”等等……（突然间觉得很白痴——b）可不一会，双方均发现开战命令还没有下达，而不得不停手作罢。不能再耽误了，立刻冲进矿山里寻找那个金矿。在最深深处，与BOSS爆岩开战并成功战胜（小心它的全体攻击，随时注意补充HP）——原来两国间的战争全是它从中捣的鬼！自知不保的爆岩在无计可施的情况下，使用了必杀——自爆……



5. 回到ノースデン城，本来是准备告诉国王假金矿的事实，但却被国王认为所谓的精灵使者是西方国家派来的间谍！兄妹俩被打入地下牢。在地下牢，兄妹俩又见到了那个傻瓜王子，还有真正的国王——毫无疑问，上面的那个国王是假冒的！经过一番调查（最上边的墙壁），大家发现了牢房的破洞，一起逃了出去。

6. 出了牢房，发现真假两个国王正在大打出手，大家都认不出谁才是真正的国王而不敢出手相助……兄妹俩只好自己上前观察了（与左边的那个国王对话数次），好容易，假国王因为一句不经意的话而泄露的身份——原来又是个魔物！不得已，双方开战了……成功杀死魔物后，真的国王非常高兴，盛情款待了兄妹俩，但同时也希望兄妹俩能去一趟西部的国家，将假金矿与希望能达成停战协议的消息告诉那里的国王。

7. 通过南の国境の洞窟，到了港町ノフォー。这里的人们因为海面结了冰船无法出海而苦恼着。但这难不倒兄妹俩！过了海来到西南边的ウイストーン镇，得知了该国的尤娜公主的一些事情……那是……

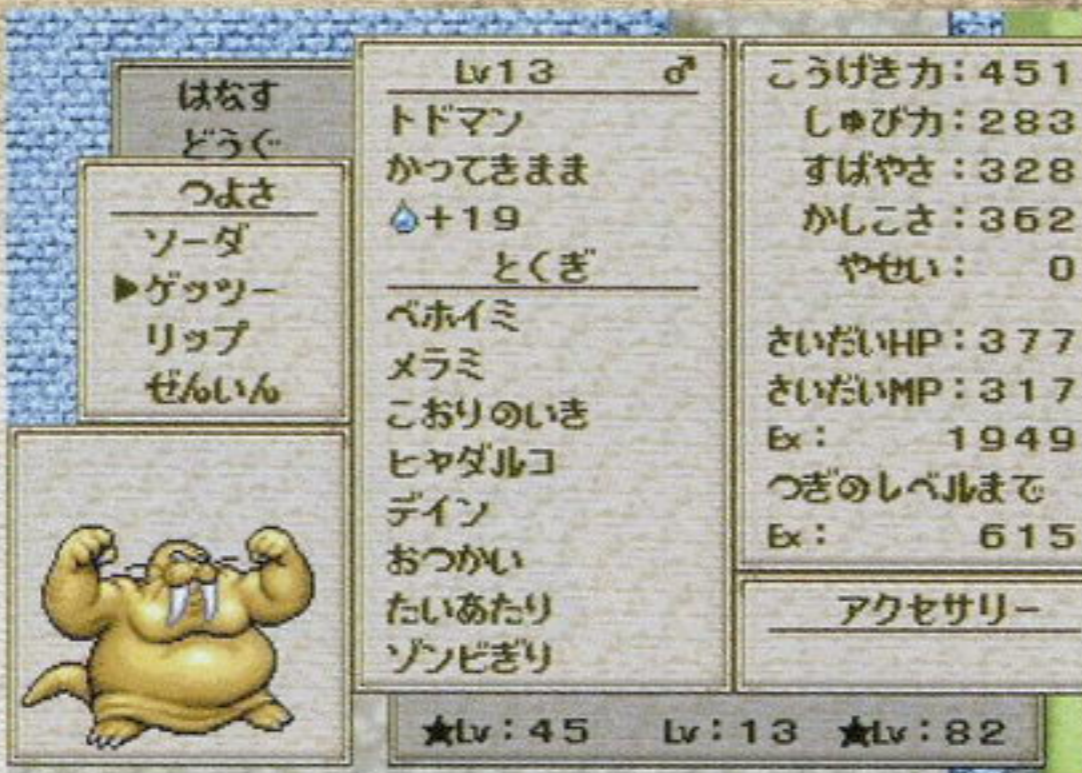
8. 再向西行，来到了目的地ウェターニヤ城。只见城门前站着不少人，似乎在等待着什么——百般无聊之际，兄妹俩瞧了瞧一旁立着的牌子……什么什么？“如果能尤娜公主高兴，让公主再次绽开笑容的话，能得到他想要的任何东西。有自信的人就来吧！”啊？天啊……兄妹俩一时无言。这时傻瓜王子再次出现，对兄妹俩打了一声招呼后就用自己那“强大”的力量将门卫撞开，得意洋洋地进了城……

9. 进城后，正见傻瓜王子为了取回公主的笑容而跳着笨拙的舞蹈……那舞蹈实在是……连一旁的国王都看不下去了：“够了，你的舞蹈我已经很明白了，退下吧。”王子心生不满，冒了一句：“那位公主真的是人生出来的吗？怎么那



脸看起来就跟人偶一样……”国王一听立刻火冒三丈，准备将他打入大牢！可别看王子身体笨拙，逃跑的速度比兔子还快，瞬间就消失在众人面前……轮到下一个了。这个衣着神秘的男人自称是一个占卜师，说公主是因为中了北方的国家的诅咒才失去了感情的。国王听罢咆哮如雷，声称要立刻发兵攻打北国，一场战争眼看一触即发……兄妹俩看着眼前的情景，只得退出了大殿……

10. 来到东南方的森林，在这里兄妹俩见到了一个与公主一模一样的……幽灵？在最深深处，幽灵终于开口了：“我是谁，从哪里来，为什么会在这里？这些我全部都不知道……”兄妹俩于心不忍，将公主的灵魂带回了ウエターニヤ城。



11. 利用城墙的蔓藤，兄妹俩爬到了公主的房间，与这里的BOSS大战一场，最后成功将公主的灵魂放回了体内。公主终于恢复了记忆——一切都是那个占卜师干的！因为公主的恢复，两国也终于避免了一场浩劫，两国国王也约定了在矿山前见面。

12. 回到精灵之泉，在这里遇到了那个神秘的男子，再次与他的怪物们战斗（很强，请注意自己的实力，事先最好记录）。结束后，依照精灵的指示，将精灵の印丢入了泉水中，精灵的力量由此而得以恢复，大地也借此重新复苏，回复了其本来的面貌。同时，兄妹俩也从精灵那里得到了大空の盾（可惜不是天空之盾……）。

注：以后再去这个世界时，就能到达以前不能去的地方了。

之后的冰之世界，先去南方的王国，发现那里的人们全部都……，在一位植物学家的研究中得知只有去东北方的雪山上才能找到治好这个病的解药。取回解药，成功治好大家的病。拜见国王后得知此事与西北部海中的塔有关。于是上塔顶，击败了先前的那个占卜师的魔物，顺利解决了最后的问题（注意，这里需要先完成下面玛露达王国的一些内容，特别是要在学会飞行以后才能完成）。

以上剧情在我印象中与GBC版的大不相同。

13. 回到玛露达，本以为这次终于能用大空の盾来代替玛露达的核心来堵洞了。结果么……盾牌又被弹飞……差点砸在那个王子的头上（要是砸中了该多好……）！这次王子回来，不知又从哪里捡回了一个圆圆的东西（是大苹果吗？很像……），竟然靠着这东西成功的堵住了玛露达的核心！（王子的运气……）这样，兄妹俩的冒险终于可以告一段落了……回家去吧！

玛露达王国

1. 来到城镇中央的海边，发现了一位男子身边的空瓶中有一张纸条，上面写着希望有人能帮忙抚养一个魔物的蛋。并告知该蛋在图书馆的最西北部的书架那里。

2. 蛋从图书馆转移到了斗技场的东南部的柱子下，又从柱子下转移到了镇中最下面一个滑梯的地下，最后才真正的在自己家牧场的西南角的稻草堆上找到了魔物之蛋。此时ワルぼう出现，要兄妹俩马上赶去中心部位。

3. 原来先前王子捡到的“大苹果”只不过是一个魔物。在它苏醒之后就立刻逃走了。这下……ワルぼう只好再一次充当了堵洞的角色，并要大家重新找到能代替核心的东西。同时利用大空之盾的魔力，让兄妹俩以后可以飞起来了。

4. 面见国王，国王正因为王子私自将不可思议的钥匙带走下落不明而发愁，见到兄妹俩一行立刻像找到了救星一样。在照例的几句请求之后，国王交给了兄妹俩天空のカギ（天空之钥），希望他们能将王子平安无事的带回来。

5. 使用天空之钥，再次前往异世界……

天空世界

1. 来到フントの村，才发现原来这个世界的所有居民全部都是魔物。先进入村中的贤者之塔（所带的怪物的野性必须全部为0才能进入）。在4F，又见到了那位神秘的黑衣人准备抢走光之玉。谁知螳螂捕蝉，黄雀在后。怪鸟ヘルコンドル突然出现并抢走了光之玉。无奈之下兄妹俩只得回到村中收集情报。

2. 在村口左边的墓地，其中之一是大贤者坟墓。唤醒他的灵魂后，将光之

玉被夺的消息告诉了他。由此得到了变身之杖（调查该坟墓的墓碑背后）。靠着变身之杖的作用，兄妹俩成功通过了村南边的架桥。

3. 来到ペイの町，收集到了那只怪鸟的情报：住在西边的山上，并且非常喜欢闪闪发光的東西。一旦发现了这类东西，会立刻将其带回自己的窝中。兄妹俩马上有了主意——在进入怪鸟的窝前，先利用变身之杖将自己变成能发光的怪物（身上有盔甲或者金属怪物、油灯怪等）。一山中便被怪鸟带到了老窝。双方为了光之玉而打了起来。而在战斗取得胜利后，兄妹俩才发现光之玉早已消失……

4. 向东南方行进，来到了ヒターノの町，在这里兄妹俩终于明白：大魔王姆多（DQ6里的那个白痴BOSS）将光之玉拿走了。并且他还下令通告众居民：只要有人能够找齐天空系列的装备（天空之剑、天空之铠与天空之盔），他就将用大家希望得到的某样宝物来做交换。当然了，善良的兄妹俩只好改行做了天空装备的探索者。

5. 在城南的山洞中得到了天空之盔（洞口很小，鲁卡的话需要用变身杖将自己变成史莱姆大小的怪物并调查洞口方能通过。妹妹伊露则不必变身）；在西南方的风之塔中找到了天空之铠；最后在MAP的最东南部的死者之城找到了天空之剑（这里与GBC不同，PS版取消了2个谜题。剩下只有“在最后紧闭的大门前，调查最右下角的石碑就能打开”这一个谜题）。

6. 回到ヒターノの町，守卫们立刻请兄妹俩去见魔王姆多。然而，在兄妹俩交给魔王天空的装备后，他却立刻出尔反尔，想将兄妹俩置于死地！一场艰苦的激战结束后，姆多却立刻变了一个人似的，大叫着住手救命——他竟然会是那个阿呆王子变的！真相大白，正当双方准备将收集到的宝物拿回去时，真正的大魔王出现了——抢走了所有的宝物，并得意洋洋地交给兄妹俩“狭间之钥”，告诉他们如果想拿回这些东西，就带上之前几个异世界得到的那几个宝物去那个世界找他。一阵风后便扬长而去。无奈之下，兄妹俩与王子只好回到了玛露达王国……

回到玛露达王国，发现海水已经快侵入陆地——王国的生命力已经仅存一点点了。即使有ワルぼう在，对此也是毫无办法。在认真地商量之后，ワルぼう将已经修好的三件宝物——海鸣之钟、破坏之镜与大空之盾交给了兄妹俩，希望他们能将这个王国拯救出来，打败魔王……

狭间世界

1. 一直向南走，进入通路塔中。在桥头，兄妹俩见到了先前的那个黑衣男子——魔王的手下。不得已之下，兄妹俩将三宝交了出去。但黑衣人却因为先前兄妹俩屡次妨碍他的行动而怀恨在心：“只有力量才是绝对的。你们的力量能做什么呢？能拯救你们的国家、拯救你们的家人、朋友或者别的重要的东西吗？而我的力量呢？我可以做我想做的事情！来吧！”

2. 一场激战，黑衣男败阵：“不可能！怎么……难道说我是错的？你们的力量才……不可能的……”事已至此，兄妹俩只有一口气继续冲进魔王的房间。在一堆宝物中，魔王就呆在那里……“如果你们能战胜我，我就会将代替核心的东西给你们。但很可惜，你们今日都得死在这里了！”可惜，说归说，终究，魔王也已经不是兄妹俩的怪物的对手了……取回了替代核心的东西，大家离开了这个是非之地……

3. 在玛露达，ワルぼう最后一次将新的核心代替品放在了洞上。但，力量还是不足，王国渐渐地在下沉……兄妹俩只好冲出去通知王国的人去避难……但，就在这时候，那些，熟悉的人们，兄妹俩曾经冒险过的异世界的人们，为了他们的心愿，为了表达他们的感激，将自己的种种心愿传递到了核心代替品之中……渐渐地，大地不再摇晃，海水不再上涨。一切，渐渐地回归从前……

虽然，住的是不同的世界，但曾经在一起认识过、交流过生活过的人们，不管在什么地方，他们的心意，永远能连接在一起……永结同心……

ワルぼう望着大家的心愿一个个进入核心的代替品中，看着大地不再摇晃。回想起自己看见的兄妹俩的冒险时，说出了那样的感慨……



GAME BOY ADVANCE 皇家骑士团外传 剧情小说

罗迪斯的骑士



在古老的世纪里
曾有强权者统治的年代
那是
邪恶者以钢铁的知识
统治的年代
那是被叫做
塞提基内亚的年代
这些，就是万物的起源
深埋着根源的大地
从源头喷溅而出的泉水
伟大的风灵之手
以及太阳的炽炎



第一章

罗迪斯教国大规模推行其“教化”政策后的数十年后，神都克利乌斯的骑士团可任意在属国中心自由进出。与其称之为布道，不如说是侵略来得更恰当。反抗斗争一直在占领区爆发着，但也有相当一部分国家承认了罗迪斯的统治。这样，尽管受着罗迪斯的监视，并承担向罗迪斯纳税的义务，但至少可以保有自治。罗迪斯教皇更承诺在这些国家内发生重大危机时，给予资金和兵力上的援助。在压倒性的强大兵力前，不少统治者选择了投降以避免无意义的牺牲。



虽然听起来有些不可思议，而且零星的反抗斗争无法被完全阻止，但比起塞提基内亚时代的其余时期，算是一段平和的日子了。

离夏天尚有时间，却刮起了这个季节罕见的风暴。有黑十字装饰的船身在狂风骇浪中挣扎着地靠了岸。

法利斯圣炎骑士团见习骑士阿尔芬斯·雷艾尔终于遭遇了他加入圣炎骑士团以来的第一场战斗。

“敌袭！所属，目的，一切不明！”
“你们是什么人！意欲何为！”

“抱歉，雇佣兵而已，不过出钱的主子要我们给你们一个热烈欢迎！”

或许这对经验丰富的指挥官雷克多·拉斯南迪来说不过是场小冲突，但对于阿尔芬斯来说却不啻是一场战争。

包括阿尔芬斯在内的大多数参加行动的圣炎骑士团成员都显得手足无措。法利斯公国所派出的并不是他们的精锐部队。看上去似乎法利斯并没有意料到会遭到这强悍的迎头一棒。

战局的变数是雷克多·拉斯南迪和老骑士奥克努·拉米带来的，他们有效的指挥使得队伍得以重整，圣炎骑士团的装备开始显露出优势。最终，胜利的天平倚向了登陆者一方。



“有人似乎对我们在这里出现很不满意呢。”雷克多·拉斯南迪在下令残存的士兵对死伤者进行处理后，转向了好友阿尔芬斯·雷艾尔，虽说这位好友只是个见习骑士而已。

“是岛南部的阿尔瑟恩地区请求我们来解决麻烦的吧，这么说这些家伙就是北部的拉努格尔斯人派来的了？这两者间的冲突似乎相当激烈的样子。”黑发的青年也转向老朋友，若有所思地回答，“你父亲……法利斯公爵大人对此有何看法？”

“说真的他似乎对这个毫不关心，之前类似的事件已经发生过好几桩了。这次是由于民众呼声过高，才把我们派来的，是啊，所以才派了‘我们’来。”

雷克多望着满地的法利斯士兵尸体，低着头在胸前划着天父费拉哈的符号。两人同时陷入了沉默。

“开始有些紧张了么？”

“并不是……只是有些好奇罢了。”

“雷克多？”黑发的骑士若有所思地望着祖国的方向。

“嗯？”

“将来……你会去神都克利乌斯吗？作为罗迪斯教廷的祭司？”

“连我自己都不知道。我父亲希望我去继承他的爵位，这样就算他从那个位置上退了下来还可以把权抓在手里……”

“对了，雷克多，另外扯一句，你以前不是说来过奥依斯么？”

“估计还是小孩的时候来过吧……没什么印象了。”

……

没有人知道那残存的一个雇佣兵是怎样躲过圣炎骑士团的战场清理的，但确实有一把十字弩已经搭上箭瞄准了雷克多·拉斯南迪，在雷克多的贴身侍卫蕾拉发现以前，扳机已经扣动；如果不是见习骑士阿尔芬斯·雷艾尔在一瞬间推开雷克多的话，罗迪斯将同时失去高级祭司拉斯南迪、圣炎骑士团年轻有为的指挥官拉斯南迪和法利斯公国下任执政者拉斯南迪公爵。

但羽箭没入了阿尔芬斯的右肩，拖着一缕血丝，雷克多最好的朋友翻下身后的悬崖，落入了海港斯卡贝希姆那被春末的风暴激荡得异常狂暴的海水中。他当然听不到悬崖上雷克多呼喊他的声音。

或许，法利斯刚更名为雷艾尔的塔尔塔罗斯家族将失去他们的家族继承人？

金发的女孩推开了恩雷亚海边教会的大门，郁积了一夜的沉闷空气顷刻被昨夜暴风雨后的潮湿海风席卷而去。按着往来的习惯，该是去海边散步的时间了……

天气似乎是不错的样子，所以，远处海岸上那一头黯淡的黑发才能很快被女孩发现……



恩雷亚海边教会的一名见习修女艾蕾诺亚·奥利亚特救起了被水冲上岸的阿尔芬斯。感谢之余，阿尔芬斯叙述了自己落水的经过，艾蕾表示：他可能是被生活在附近海域的人鱼所救，更提到自己见到过一条金色的人鱼。不过，没等这位兴致来了的小姐讲完故事，一位自称依南娜的女性骑士就推门而入了。

“我曾是拉努格尔斯的士兵，但我现在只为自己而战。”

作了这样的开场白后，有着银色长发的女骑士一下子揭穿了阿尔芬斯企图向艾蕾掩饰的罗迪斯人的登陆目的。阿尔芬斯无话可说，幸好依南娜似乎并无恶意，更带来一个好消息：在港口斯卡贝希姆出现了一队着奇特式样铠甲的异国骑士，并建议阿尔芬斯与她一起去看究竟这些人是否是阿尔芬斯的同伴。

斯卡贝希姆，这个被海风吹拂着的港口，由于拉努格尔斯白牙骑士团的开进，此刻显出了萧条的景象。阿尔芬斯与依南娜在此遭遇了白牙骑士团的守备部队。





对方在人数上占有明显优势，正当阿尔芬斯和依南娜渐渐不敌时，与阿尔芬斯分别多日的雷克多突然出现。两人的重逢，就这样在白牙骑士团守备部队的溃灭和斯卡贝希姆的解放中完成了。

根据目前的情况显示：斯卡贝希姆的确是处在北部拉努格尔斯人控制之下。但

对于罗迪斯派遣来的援助，其态度无疑是冷淡的。或许，这就是罗迪斯教化政策的另一面——那个接受面。

他们向雷克多表示：愿意提供情报，但资金和人力一概抱歉。

“就是这样，他们似乎并不乐意由我们来对目前的状况改变什么……”

“……也就是说，他们既不欢迎拉努格尔斯人，也不欢迎我们？”

“正是。”

“但不管如何，我们负命而来，必须把这场内乱平息下去。”

讨论基本算是没什么结果，而世代统治拉努格尔斯的巴特拉鲁家族现任领主纳利斯·巴特拉鲁在背后插手此事的事实是铁板钉钉了。阿尔芬斯认为这可能是巴特拉鲁家族的恐吓，但这个家族费事越过岛上最深厚的一片森林来侵略南方的理由，仅如此似乎不足够，那么到底为什么巴特拉鲁家族会打破数百年来平衡贸然出手？这连雷克多也无法肯定。

而且更奇怪的一点，是白牙骑士团的行动方式，实力强大的白牙骑士团却以小组为单位进行行动，这更不像是炫耀力量，却像是在执行某种使命……与一般骑士团光明正大的行动不同，那些人近于无法之徒，专门劫掠房屋并搜集古籍……

“我不相信那帮家伙全是历史学家。”黑发的骑士带着明显嘲笑的口吻调侃着北方的强者们，“他们一共有多少人？”

“基本上我们对他们的强度和人数一无所知……但摆在眼前的事实却是：我们必须解决由他们惹下的麻烦。”

他们现在驻扎在纳加市东南的废墟里，首领是尼加尔·布利福特，拉努格尔斯骑士。”

“正面攻击吗？”

“我们对这个岛一无所知。正面交战对他们有利，所以我们分两路从侧翼攻击：我穿越森林，而你翻越威斯帕丘陵，从西部进攻。”

得到了雷克多拨与的资金，阿尔芬斯补充了自己的军队，并率军突破了威斯帕防线，当夜的宿营中，依南娜向阿尔芬斯坦白了自己的事情：她的真名是依南娜·巴特拉鲁，巴特拉鲁家当主纳利斯正是她的叔父。为了调查清楚父亲——也就是15年前在罗迪斯推行教化之时签定了成为罗迪斯属国条约的巴特拉鲁家上任领主——的死亡与叔父间的关系，脱离了拉努格尔斯。并决定正式加入阿尔芬斯的部队。

第二天，挡在他们前面的，是威严的弗尔米多要塞。

身后的铁门轧轧合闭，从阴影中走出来的人遮住了直刺眼睛的太阳光。

“罗迪斯人今天必定经过这里，拜托了，全力守住。”

“是！大人！”

“听说对方的领袖只有15岁……简直是愚弄我！”

抛下一个轻蔑的微笑，身着冰蓝铠甲的骑士背向了太阳，准备再次退入要塞。

但那个刚在警卫的眼前率军出现的15岁少年显然对这种行为很不满意。

“懦夫！要逃跑么？”

同样冰蓝的双眼猛然转向了少年，散发出冰冷的杀气。

“我没时间浪费在你身上。”

“好好地记住，小子：我的名字是尼加尔·布利福特。”

“白牙骑士团的最强骑士。”

攻破险要的弗尔米多要塞，已经是一天以后的事情了。

进攻者在要塞上弓箭部队的袭击下，损失极其惨重，被挤在狭窄海岸上的阿尔芬斯军遭到了前所未有的打击。

但在依南娜以华丽的一击斩落代替尼加尔统帅要塞前线的骑士后，白牙骑士团的心理防线被摧毁了，而紧接着被摧毁的就轮到了他们的肉体。

进入要塞探索的阿尔芬斯失望地发现人去楼空，但此时……一阵强烈的睡



意却猛然袭来——就在他发现门口有另一个身影的同时……

醒来时，魔术师装扮的少女正笑眯眯地看着被锁住的他。

更不幸的是，接着进来的就是白牙骑士团首席骑士——尼加尔·布利福特。

还是那股冰冷的杀气，行刑者手中的皮鞭不断地抽打在身上。

“罗迪斯的真实目的是什么？”

“……什么……真实目的……”

“罗迪斯不会无缘无故去干些什么，这后面一定隐藏着什么秘密，所以，说！”

“我们只是被罗迪斯派过来调解南北方的冲突而已！”

“真搞笑，仔细想想，法利斯之前曾为这种事派出过部队吗？”

“……我什么都不知道！放我走！”

一鞭又一鞭抽打在阿尔芬斯的身上，很快，倔强的年轻骑士就昏死了过去。虽然没有把握，少女魔术师还是对阿尔芬斯使用了自白剂……

黑发的骑士醒来时，水牢的潮水已经淹到了胸口。如果不是那个叫茜碧拉的女人出现的话……

“从今天开始，你的命就是我的。从现在开始，你必须和我们一同行动。”

在硬邦邦地对阿尔芬斯说完这些后，这个神秘的女人头也不回地离去，而欠了债的阿尔芬斯也只有这么做以偿清这笔人情。

另一方面，在巴特拉鲁家的奥斯塔利亚城堡中，当主纳利斯·巴特拉鲁正与一名也是魔术师打扮的少年谈论着罗迪斯军的动向。

“雷克多·拉斯南迪没有能够穿越格利希尔斯森林，现在退却到了港口斯卡贝希姆。”

“15年前……”纳利斯·巴特拉鲁沉入了过去的回忆：“罗迪斯的教化政策推行的时候，那片森林里有一个叫比利德的村子……因为坚持着自己的信仰而被罗迪斯军焚为平地……村民也全部烧死。”

“而今他们的怨灵在那片林中游荡。罗迪斯人不可能穿越那片屏障，那是死路一条。”

“另外……必须在他们之前找到‘那个’……不然一切都是无用功……”

纳利斯站起身来。

“玛丽西娅今天也好么？”

“很好。”魔术师少年回答着，“她说感觉好多了。”

“明白了……”

挥军西进的茜碧拉军穿越了魔兽栖居的阿尔迪亚湖。战后，阿尔芬斯找到了茜碧拉，要求她解释一下自己的身份和目的，否则不单是他，他所率领的部队也会军心动摇。

茜碧拉捋下了左手的手套。

“那是……教皇的刻印，你是教皇之手？”

“正是，我和你一样，是罗迪斯人。”

所谓的教皇之手，是一群特殊的人，他们在身体的某个部位有着教皇的印记，直属于教皇，行使权力，办理事务。

茜碧拉简短地表明了自己的身份，并向阿尔芬斯说明了此行的目的：为罗迪斯教廷找到传说中由人鱼所持的强大圣枪。因此，必须西进以到达岛西方的人鱼圣域——拉娜。而拉努格尔斯的巴特拉鲁家族为着某些未知的目的也在寻找它，所以他们必须加紧行军。

修文·维尔德无声无息地在背后出现：

“禀报：在前方的乌罗迪亚海角发现武装士兵，可能是拉努格尔斯人。”

茜碧拉立刻下令继续进军，但阿尔芬斯却呆着不动，心不在焉的样子。

“我一直以为……罗迪斯教廷只处理一些宗教方面的事务……为什么……？”

茜碧拉看了阿尔芬斯一眼。

“不该知道的，不要知道。”

“何况现在你的命还是我的。”

乌罗迪亚海角出现的果然是白牙的忍者部队。击败他们之后，一个意想不到的女人出现了。



“雷克多！你为什么会在这里？”

高阶祭司此刻看起来有些狼狈，或许是在格利西斯森林失利的缘故。

他没有正面回答阿尔芬斯的问题，只是欢迎他归队。

出乎所有人意料地，阿尔芬斯回答了“不”。

“对不起，但我不会回来。这位女士救了我的命，我欠她的。”

“你疯了？你是法利斯圣炎骑士团的成员！阿尔芬斯，你很聪明，也很有潜力。我所希望的，是在我当上法利斯国下任公爵领主后，你能充当我的左右手：我负责内政，你来负责军事守备。如果你愿意，我甚至可以让你成为骑士团首领！你的未来是属于罗迪斯的才对！”

“……很感激你的好意，但……”

“……我的命运，将会是另一条道路……我自己都不知道自己未来该干什么，会怎么样……但我想自己去试一下……”

“……我想看看……以我自己的能力能做到什么地步，不靠那些庇护——我的家庭，我的地位……甚至你。”

……

所谓的友情，有些时候真是很薄弱的东西。

……

ごめん、アルフォン。一瞥に行くと約束、守れなかったな……



“哼……那么……如果你跟我作对，别指望我会手软！”

雷克多头都不回地从阿尔芬斯身边走过，抛下这么一句话。

下雨了。

和阿尔芬斯中箭坠海那天一样的雨。

乌罗迪亚的木屋中，茜碧拉站着，阿尔芬斯坐着，垂着头。

“你到底在不在听？”

“是……但在这种雨中什么都干不了……”

“你还在为雷克多的事伤心？既然你选择了这样的道路，就必须有对自己的行动负责的觉悟！没有必要一再后悔！”

听着，人活在世上无时无刻不在负起责任。人们有选择他们行为的自由，但他们同时也必须对此负责！”

“自由与……责任……？”

“明白了么？你选择了拒绝他的邀请，那么你就必须作好他变成你敌人的准备，并去面对这一切。就是这样。”

意气消沉的阿尔芬斯，并没有完全接受茜碧拉的话。但至少能站起来去干点什么了。

由于暴雨，无法让船出海，阿尔芬斯奉命先行去西方。穿越“魔兽乐园”迪内亚后，忍者修文·维尔德奉茜碧拉之命，加入了他们的队伍。

到达人鱼圣域之前，阿尔芬斯和依南娜率领的侦察小队在阿雷娜岛上意外地遭遇到一些圣炎骑士团的成员，而被他们围在中间的，是一条被吓得瑟瑟发抖的人鱼，那群人更提议把这条人鱼吃掉。



阿尔芬斯和依南娜再也无法忍受，出手了。

人鱼的尾鳍在水面上甩出感激的波光后消失了。阿尔芬斯小队来到了人鱼圣域——拉娜。

但守卫人鱼圣域入口的人鱼艾丽亚尔因为误会了阿尔芬斯的来意而率领人鱼军团向他们发动了攻击。

“残酷”的人类竟然拒绝杀死倔强的人鱼，这令得艾丽亚尔异常迷惑。

所幸，被救下的人鱼出现解释了一切，并带领阿尔芬斯进入了人鱼圣域拉娜，觐见了人鱼女王库罗莉。

女王优美的嗓音并不能掩饰圣枪故事背后的残酷。四百年前人类占领了本是人鱼家园的奥依斯岛，大肆屠杀人鱼，将人鱼赶到了岛的西部，但人类居然还不罢休，出兵入侵了人鱼圣域。

被激怒的人鱼动用了圣枪，杀死了进入圣域的人类。这就是史书上那段“美丽的人鱼持着的圣枪放射光芒，数百士兵倒地，再也没有醒来”的来历了。

而在十多年前，有一条人鱼与人类相恋并私奔，更为所爱的人盗走了圣枪，而那条人鱼，就是前任人鱼女王，库罗莉的姐姐，贝露拉。

得到这些关于圣枪的情报后，阿尔芬斯离开了人鱼圣域，准备回乌罗迪亚找茜碧拉。而人鱼战士艾亚丽尔也在此时加入。

回到乌罗迪亚向茜碧拉汇报了获得的情报。似乎是一筹莫展的样子：贝露拉现在在哪里，她最后出现在哪里，一切的一切都完全不为人所知。

此时阿尔芬斯忽然想起：在恩雷亚被艾蕾诺亚救下后，艾蕾提到过“金色的人鱼”的事，当下决定回恩雷亚找艾蕾。

赶到恩雷亚，当阿尔芬斯提起人鱼的事后，艾蕾的态度却意外强硬，拒绝告诉阿尔芬斯有关人鱼的事，飞奔出屋。结果却在屋外碰到了前来抓捕她的白牙骑士团龙骑士及其手下。

艰难地击倒这实力强横的龙骑士后，阿尔芬斯重新获得了艾蕾的信任，艾蕾向阿尔芬斯透露了她所知道的一点情况，并带领他们越过了阿奎拉火山。

雷克多又一次出现在他们的面前：他也在寻找人鱼！而这次，他正式以阿尔芬斯敌人的身份出现了。并拔刀相向。更令艾蕾伤心的是：抚养他长大的哈曼神甫此刻也媚笑着站在雷克多身后。

在战力悬殊的情况下阿尔芬斯和艾蕾被迫携手一同跳下了身后的悬崖，落入海中……

当阿尔芬斯醒来的时候，眼前是艾蕾和……金色的人鱼。

她就是库罗莉的姐姐，贝露拉。而艾蕾诺亚，正是她的女儿。

第二章

雷克多·拉斯南迪所率领的法利斯圣炎骑士团以罗迪斯调解使的身份，来到了这个岛上。

阿尔瑟恩地区的白牙骑士团，已经被完全清剿。

余党退回了北部拉努格尔斯。

雷克多·拉斯南迪将部分军队留在港口斯卡贝希姆。

自己率分队进入了奈亚森林……

“玛丽茜亚！”

雷克多梦呓般地叫着这个名字，率队追赶着那或许只有他自己才能看得见的银发小女孩……还是一样，还和那年的她一样……

阿尔芬斯为探究恶灵的来源，进入了格利希尔斯森林。

被活活烧死在家乡的怨灵们，再一次遭遇了他们痛恨的罗迪斯人，发狂似地进攻，如果不是有茜碧拉安排的除灵师特殊部队的存在，阿尔芬斯的部队早就被那些充满怨念的灵魂扯入地府了。

在森林边缘的贝里森要塞，阿尔芬斯找到了萨满巫师艾里克，在发生了一点摩擦后，艾里克决定与阿尔芬斯同行……去那个比利德村。

当看到那个双目放着紫光的少女，用着远远衰老于自己声带的声音说话时，除了艾里克，所有人都惊呆了。而艾里克痛苦地低下了头……那是他一手的杰作：把在罗迪斯的暴行后死去的妻子的灵魂，注入到自己的女儿身上……

在艾里克妻子的灵魂升天而去后，互相谅解的父女，加入了阿尔芬斯的队伍。

而此时的雷克多已出现在拉努格尔斯的奥斯塔里亚王城，会客室内，除了他，还有另一名神秘的银发女性……

被唤作玛丽茜亚的女子出去之后，纳利斯正式与雷克多开始会谈……并且，这个时候的雷克多看起来完全有些不对劲……白牙骑士团首席骑士尼加尔对雷克多很不满，认为他不怀好意。向纳利斯进言，但巴特拉鲁家当主却完全不予理会，更追究起了阿尔芬斯逃脱一事，命令他去阻挡向这里进发的阿尔芬斯。

寒村恩塔布托。

冰一样的男子再次挡在了阿尔芬斯的面前，但这忠心的骑士此时却显得有些疲惫，甚至有些心不在焉的感觉。决战前，他告诉阿尔芬斯：法利斯的公子雷克多·拉斯南迪，企图利用纳利斯获得圣枪。

白牙骑士团首席骑士终于对阿尔芬斯举起了冰之枪，但即使强如尼加尔，也已经无法抵挡经过无数战斗的阿尔芬斯了。战斗结束后，尼加尔没有选择死亡，而是退回了奥斯塔里亚城，在那里，他要流尽最后一滴血。

战后的艾蕾带着阿尔芬斯在恩塔布托穿巡，最终踏入了一间废弃的房子



——这里，就是她出生的地方了：四年前，艾蕾是个老被恶意的同伴欺负的女孩，但一次出于偶然，她颈上那贝露拉留给她的饰物散发出强大的力量，击昏了其中一人，于是被村民视作怪物赶出了村子，直至飘落到恩雷亚海岸为哈曼神甫所收留……

根据贝露拉的情报，阿尔芬斯来到了贝露拉之祠，但圣枪并不在那里，原本供奉神器的托架已经空空如也。茜碧拉失望地离去之前，阿尔芬斯却在地上找到了似乎是意料之外的东西——一把短剑。

奥斯塔里亚王城巍峨的城门，已经在眼前了。

部队分西、南两路进攻奥斯塔里亚城，镇守南门的，是几度失意的尼加尔·布利福特。阿尔芬斯在这里和他作了最后的了断，这忠实、冷酷而强大的骑士无愧白牙骑士团首席骑士的称号。

在西门的依南娜则遭遇了白牙骑士团的最强剑士玛格丽特，当年羸弱的她，已因自己的倔强成长为屈指可数——或是说唯一的女性剑圣。但依旧不敌



依南娜。

攻入奥斯塔里亚城王宫，等待着他们的却不是预料之中的纳利斯·巴特拉鲁，而是那俊美的高阶祭司……

法利斯的拉斯南迪公爵十五年策划夺取圣枪的计划，在雷克多嘴里娓娓道来。而圣炎骑士团这次的行动，也纯粹是为着这个目的。调解南北冲突只是个借口而已。

至于人鱼贝露拉的那位恋人，正是巴特拉鲁家族的祖先：鲁西安·巴特拉鲁。他用计谋骗取了圣枪。

但雷克多说的话却越来越不对劲，他过于沉溺关于持有圣枪的幻想了，眼神里有很不正常的狂热，到底这是否出自他的本心？

所谓的朋友只是过去的事，现在站在阿尔芬斯面前的，只是一个狂人而已。

击倒雷克多，阿尔芬斯向他出示了那把在贝露拉之祠拾到的短剑，上面有法利斯的徽，很显然，当年拉斯南迪公爵也来过这里寻找过圣枪，而雷克多以前所说的“来过”可能就是这个时候。

那名神秘的银发女子再次鬼魅般出现在雷克多身旁。阿尔芬斯并不认识她，但依南娜却露出了惊骇的表情，并叫出了她的名字：玛丽茜亚。

阿尔芬斯和依南娜醒来时，雷克多和那女子已经消失了，阿尔芬斯失去知觉前的最后印象，是玛丽茜亚双眼放出的妖异光芒……

阿尔芬斯跟随着依南娜来到巴特拉鲁家族的地下墓地。依南娜告诉他：自从上任领主死亡之后，这里已经被纳利斯所封印。而那名叫玛丽茜亚的女子，事实上是依南娜的一个妹妹，在七年前已经因病死去，而今在雷克多身旁出现的，绝不是她本人。

此时在地下墓地内，关切地搀扶着雷克多的玛丽茜亚消失了人形，化作瘴气开始一点点的地渗入雷克多的体内……

闯进地下目的的阿尔芬斯，又一次见到了自己以前的朋友——或者说只是个躯壳而已。

被恶灵附体的雷克多·拉斯南迪与阿尔芬斯开始了决战。

击败雷克多后，他挣扎着起身，突然抽出短刀贯穿了自己的胸膛，这是被控制的他能作出的最大反抗……

那团瘴气别无选择，飞出了雷克多的身体，向阿尔芬斯自称“黑之欠片”，并和突然出现的纳利斯·巴特拉鲁一起消失，在消失前，纳利斯告诉阿尔芬斯：这块碎片，正是圣枪隆基格尔尼斯的碎片。

而雷克多·拉斯南迪，已经走到了生命的尽头……

十五年前，雷克多和父亲来到拉努格尔斯。

当时的他和领主之女，体弱多病的玛丽茜亚是好朋友，一次在外面玩的时候，在某座小祠堂捡到了一块奇怪的黑色碎片，并带回了奥斯塔里亚城，那就是黑之欠片。

这可能正是死亡的玛丽茜亚再次以恶灵的身份复活的原因。

而这恶灵似乎准备解放被封印于冰山

中的，它的本体。利用雷克多的未婚妻，让雷克多·拉斯南迪去完成这项任务，真是再好不过。

临死前，雷克多·拉斯南迪拜托这过去的朋友，务必要打倒那东西……

攻下奥斯塔里亚城的阿尔芬斯·雷艾尔向拉努格尔斯的人民公布了纳利斯·巴特拉鲁杀害前任领主之事。

而依南娜·巴特拉鲁以前任领主之女的身份稳定了民心。

接下来的事就是探寻纳利斯·巴特拉鲁及圣枪碎片的下落以及……

他的目的。

出外搜索情报的人带来了在岛上流传的传说：奥伊斯岛是“神之牢狱”的意思，据传在北部的山脉中封印着堕落的

天使……

茜碧拉向阿尔芬斯解释了关于堕天使的事情：不服从神的命令的天使，将被神夺走容颜和力量，并关押起来。

另外，圣枪隆基格尔尼思的意思是“长长的角”，可能正是被封印的天使头上的一部分。

阿尔芬斯已经知道了自己行动的方向。

在开往哈尔莫尼亚雪原的途中，阿尔芬斯又一次在雷巴纳达洞窟见识了人心邪恶所化的恶鬼的强大。憎恨，原来可以把一个人改变到这种地步。

在北方的哈尔莫尼亚雪原，纳利斯身边的双子术士塞尔瓦恩和蕾拉早就等在了那里。

和他们一起的，是大群的恶魔和怪物军团。而这两个人的真实身份是……暗天使，既然这种东西确实存在，那么堕天使的传说……

在冰封的卡拉德利乌斯湖，纳利斯在黑之欠片的光芒指引下找到了封印之地的入口，阿尔芬斯恰于此时赶到，但已经无法阻止纳利斯击碎冰壁，解放封印了。打开封印后的纳利斯狂笑着获得了强大的暗黑力量，并告诉阿尔芬斯：为了对抗罗迪斯的压制，他需要这种力量，这是他与堕天使达成的协议，而杀死前任领主，正是因为他过于懦弱，无法带领拉努格尔斯的人民从这种困局中解放出来。

而现在，他要彻底消灭罗迪斯的骑士。

血战的结果以纳利斯的失败告终，雄心未成的纳利斯·巴特拉鲁，倒在了罗迪斯人的剑下。

而阿尔芬斯，终于得到了传说中的圣枪，并获得了它的强大力量。

负着朋友嘱咐的阿尔芬斯，杀入了冰封的墓穴，但身后的冰桥在踏入墓穴的瞬间，被堕天使手下的死灵法师毁坏，退路，已经没有了。

在进入前方的岔路前，看起来心事重重的艾蕾找到了阿尔芬斯，谈了一些作为修女所受过的，关于神之慈爱的话语。但阿尔芬斯却不知道在想什么……

“艾蕾，战斗结束后，我们一起……”

艾蕾转过身来，惊奇而带着一丝羞涩地望着阿尔芬斯，很久……

分别穿过“背德之部屋”和“追忆之庭园”的两支部队，在“断罪之间”前面汇合了。进入断罪之间之前，堕天使的手下，曾经是双子术士的塞尔瓦恩和蕾迪出现，嘲笑着阿尔芬斯，并扬言要用他来作庆祝堕天使复活的祭品。

黑的肉翅，白的羽翼。

大天使夏巴尔，奥迦战争时代作为神之使徒作战。如今却成为了“天之仇敌”——堕天使，代表“嫉妒”的感情，到底为什么……

无论如何，那股摄人心魄的力量是到目前为止从来没有见到过的。

但拥有圣枪的阿尔芬斯也已经今非昔比，强攻之下，夏巴尔的强悍力量终于也受挫，软弱，乃至失败。

黑白双翅无力地垂下。

“天使在对自己的存在发生怀疑的瞬间，就成为堕天使……”

“只是渴望神的爱……那也可以吗？”

受伤的堕天使似乎并不为自己的伤势担心，梦呓般地自语着。

第三章



阿尔芬斯冷冷地回答：

“神的世界必须有其秩序存在。谈论什么‘爱’之前，必须先要考虑秩序的存在，就是这样。”

“愚蠢的人类……不要再想阻止我！”

夏巴尔展开黑色的肉翅，将众人卷入了黑暗的异空间，接着完全消失了自己的形体，变成了巨大的圣魔。

“看到了吧……这个瞬间，我完全摆脱了神！我现在是被叫做‘魔王’的存在！”

“完全……堕落了……”

阿尔芬斯面无表情地看着眼前这失去人形的怪物。

“人类想理解神的本质是完全不可能的……就像笼中的小鸟无法得知外面的世界一样，神的造物想完全理解神……是不可能的！”

“悲哀啊！就是这样，人类居然还成为神与魔战争的代理者……！你们这些渺小的存在！”

割破自己的手腕，圣魔流下的血落到了地上，嗜血的暗黑斗士们从异界伴随着雷电蜂拥出现。

“结束这一切吧，夏巴尔！”阿尔芬斯怒吼着，“我们绝不会输！”

圣魔又放出了绝对防御结界，但他失策了：绝对防御的结界对于自己身体的一部分——圣枪隆基格尔尼斯并没有作用，因为那就是他的角。

被击破了结界，直接面对着阿尔芬斯部队强力攻击的圣魔，即使再强悍，也终于抵挡不住人类的合力攻击，身体开始消散……

倒在地上的，是遍身是伤，堕天使形态的夏巴尔。

“神哪……你真的抛弃了我……”

“为什么在奥迦之战的时候……你还要利用我的力量？”

黯然的堕天使，身体开始崩坏……



“我就这样……一个人回到冰冷的黑暗里吗……？”

那么……这个世界……！”

堕天使积聚起破坏性的力量，准备以最后的自我毁灭来毁掉世界。

艾蕾的手……

挡在阿尔芬斯和夏巴尔中间的，是那个老实的修女艾蕾。

“很寂寞吧……我感觉得到……一直一个人……你一直在封印中……一个人呆着……”

“寂寞？你……你想愚弄我么？”

堕天使愤怒地咆哮着，艾蕾却毫不在意。

“知道吗？神，其实是爱着你的啊……”

“不……”

夏巴尔又一次黯然地垂下头去。

“神只爱人类……只爱按他的形象创造出来的人类……为什么？为什么你不能把你的慈爱分给我呢？”

“堕天使就是神的敌人……所以，神才会在你完全堕落之前把你封印起来啊……”

夏巴尔抬起头来，眼中似有痛悟，却马上被痛苦的绝望替代。

“到现在……我才知道神的真意吗？但是……我……完全的死！永远的无！连存在的记忆……”

也都会被消灭……”

放在因恐惧而小孩子一般颤抖的堕天使肩上的，是艾蕾的手……

“跟我一起走吧……使用我的身体，你就不会完全消失了吧……”

“艾蕾……？”

阿尔芬斯呆呆地望着眼前的少女，“你在说……什么？”

艾蕾回过身来，微笑着看了阿尔芬斯一眼。



教団はローディス教の国教化と神統を再築つけたが、それぞれの領土における自治権を認めており、

“啊，阿尔芬斯，知道吗？我也很害怕一个人寂寞地呆着呢。”

“所以，和我一起走吧。目标可是放眼整个世界哦，绝不会是一个人了。”后面这句话，是对着地上伤心的堕天使说的。

“这次……我会用我的手……守护你。”

“艾蕾——”

意识到将发生什么的阿尔芬斯，发出绝望的叫声，冲上前去。

“来吧，可怜的堕天使……一起走吧，一起去看世界……去看那充满着光辉的世界……”

夏巴尔抬起头来。

一阵暴风吹开了冲向前的阿尔芬斯，被光芒包围着的艾蕾和夏巴尔开始上升，引发的强烈风力使得阿尔芬斯无法接近。然后，是爆开的光芒……

“对不起哦，阿尔芬斯……和你在一起的约定……我无法遵守了……”

恍惚中，阿尔芬斯似乎听到有这样的声音。

冰封的墓穴，开始崩塌。

当夜，几乎所有人都看到了……

北方沃尔特乌尔山脉上空，有全身发出银光的天使飞过……

窗外飘着雪花，阿尔芬斯在恩雷亚海边教会里再一次醒来，一样的床，一样的摆设。

只是没有了艾蕾。

艾蕾……

“阿尔芬斯先生。”见习神官打扮的少年叫住了在海边发呆的他，“法利斯的圣炎骑士团本队已经在岛上登陆，其目的是为制压岛上重要据点，并以杀害原军团指挥官的罪名将您逮捕。”

“五天后，恩塔布托有开往罗迪斯的船……请您抓紧时间。”

沉默的阿尔芬斯，轻轻地点了点头。

开往罗迪斯的船已经准备出航了，修文·维尔德等待着的两位乘客也终于到来了。

背着长型包裹的那一位，站在跳板上，凝视着奥依斯岛。海风吹来，拂起了他的兜帽，露出了那一头黑发。

……

走了，艾蕾。

……

“教皇陛下请阁下报上自己的姓名。”严厉的高阶女祭司向单膝跪地的黑发骑士传达着旨意。

“阿尔芬斯……”黑发的骑士犹豫了一下。

“阿尔芬斯·塔尔塔罗斯。”

“依教皇陛下旨意，阁下从今日起赐名兰斯洛特，编入教皇陛下直属骑士团。

以后，希望您能继续以您的力量为陛下效力，兰斯洛特·塔尔塔罗斯卿。”

“……当遵命。”

就这样，企图将圣枪据为己有的巴特拉鲁家族被排挤出了拉努格尔斯巴特拉鲁家族的残族们，归依了罗迪斯。

圣枪的发现地，从此成为神都克利乌斯的直辖地。

罗迪斯教国下属法利斯公国，因隐匿了圣枪的存在，而被罗迪斯教廷没收领地，并派骑士团监视。法利斯公爵在罗迪斯教国中失宠，从此一蹶不振。

塞提基内亚历232年，奥依斯岛因圣枪隆基格尔尼斯引发的内乱，在罗迪斯教国史上有如斯记录：

平定此次内乱的主角

是一名法利斯出身的骑士

关于他的一切记录都没有残留下来

这就是后来在大陆上作为教皇

的左右手活跃

而在塞提基内亚历史上留名的暗

黑骑士

以“兰斯洛特”之名称呼之前的故事……



「この世には不条理が多すぎる。生まれ落ちた場所と未来が決まり、兄というだけでその地位をつく。」





Ps2 铁拳 4

究极秘技：逃出铁丝网

首先完成TIME ATTACK模式,然后立刻进入STORY BATTLE模式,注意不能使用三岛平八、三岛一八和风间仁,也不能乱入或接关。这样在第8场比赛中会遇到三岛平八,当他出场时按键跳过他的出场动画,这样接下来ARENA场地的铁丝网不会掉下来,玩家可以自由在场地里移动,地形非常复杂哦!

风间仁隐藏指令

风间仁的指令投肩固喉轮落的出法是ノ左拳右拳,在此技命中瞬间输入ノ左脚右脚,就会令攻击力由原来的30增加到32。不过此技要求在1FRAME(即1/60秒)内输入,难度极大。

三岛一八的奈落拂·改

通常情况下三岛一八的奈落拂(→☆↓ノ右脚·右脚)第一发命中对手后,对手就会立刻倒地,但某些情况下此技是不能将其击倒的。遇到这种情况时奈落拂两发完全命中后可以接风神拳或踵切,是一种威力极大的下段发起连续技。

(*纱边*: 热烈庆祝NAMCO《铁拳4》出货量突破40万! 希望《铁拳4》在欧美能够大获成功!)

Ps2 枪下游魂3 恐龙危机

无限弹模式取得方法

最令人心动的隐藏要素当然是无限弹模式了,不过无限弹模式出现的条件并不像大家想象的那么难。只要你把游戏通关一遍就可以获得一次SAVE机会。重新游戏时读这个档开始游戏,通关后又可以SAVE。如此反复通关5次,就可以获得无限弹模式。有了这个模式,就可以任意屠杀恐龙啦!

(*纱边*: 本作可以称得上是“《枪下游魂》系列”最成功的一部作品,不过还是有待提高。期待《枪下游魂4》的出现。)

Ps 勇者斗恶龙 怪物篇1+2

令テリ一编のみず系怪物成为同伴

遇到带有テリ一编登场のみず系怪物的怪物教练时,在战斗中给怪物大量的肉,越多越好,这样在战斗结束后就可以令它成为同伴了。

(*纱边*: 这是一条为从PS才开始接触这个游戏的玩家准备的秘技。)

Ps 通灵王

隐藏模式追加条件

将ストーリーモード的修行完全通过后就会出现新的修行模式,此外将游戏通关一次(难易度要在フツ以上)就会追加サドンデスマード。

隐藏角色出现条件

难易度在フツ以上时完成全部关卡,就可以使用小山田まん太。

(*纱边*: 没想到《通灵王》这么好玩,不过一个格斗游戏不出街机版的话始终是成不了气候的。)

Ps2 .hack 感染扩大

金斧头、银斧头

在每个フィールド上都有叫做幻の泉的地方,如果将武器或防具投入的话泉水的精灵就会帮你把武器或防具升级,也有可能得到金的斧或银の斧。但有一种方法可以让你同时拿到金的斧、银の斧,而且投入的东西也可以拿回来。

首先要得到等级较高的武器或防具,建议用等级11的双剑·雷帝,可用五个苏生药和NPC换到。然后将武器投入幻の泉中(注意投入的物品不可装备在身上),这时泉水的精灵出现了。此时精灵会问你:“你投入的东西是什么呢?”老老实实地选择“どちらもちがう”(都不是),就可以同时拿到金的斧、银の斧,而且投入的东西也可以拿回来。

(*纱边*: 此法只适用于等级较低的地图,高等级地图的幻の泉会让你的物品升级。建议用此法累积下来的金の斧、银の斧最好能留下来当交易的筹码,以换取更高等级的物品。)

Ps2 封神演义 2

好感度增加法

在战斗中完成同伴的请求就可以增加好感度,此外在城镇的广场里,与同伴对话并且回答正确也可以令好感度上升。如果你不知道答案的话最好事先存档,否则……

当雷震子在出击状态时,也会随机增加好感度。当合体技能槽达到Lv.4时发动合体技能会随机与队伍中好感度最高的同伴发出特殊合体技,非常好看。

(*纱边*: 《封神演义2》虽然销量一般,但游戏品质确实不俗。下期将会为大家献上《封神演义2》的研究,敬请期待!)

Ps2 超级冲锋车3 NEO AGE

全部隐藏要素

本游戏的隐藏要素很多,如果要全部打出来的话需要很多时间。但只要在游戏开始时同时按下1P手柄上的L1、L2、L3、R1、R2、R3键就可以在游戏厂商标志出现时听到一个特别的音效,这样就表示全部隐藏要素已经全部开启了。玩家不但可以选择全部的车辆和任务,连OPTION里的OBJECT LIST和JUNK BOX中的所有物品都是全满的。

(*纱边*: 本游戏比DC上的同名作品要出色不少,尽管大家还玩不到PS2版的《疯狂出租车3》,不过这款游戏也可以让大家聊以自慰一下了。)

GBA 月轮

42分钟通关!

要求: 1.使用角色为FIREBALL; 2.熟记地图; 3.使用隐身卡片组合,不杀一敌直奔BOSS; 4.打完礼拜塔BOSS后直奔地下水路,使用隐身卡片组合可不减血杀到卡米拉处,这样就可以避开死神和双头龙,节省不少时间; 5.多数BOSS用变身为骷髅的卡片组合可以轻取。不过礼拜塔的BOSS应反身跳上台阶使用卡片组合风刃,只须按B键就可以获胜,而对付休应该使用卡片组合毒雾,碰到休后使用大跳跃飞上上方的台阶上,然后蹲下转鞭即可将休屈死。

总结: 如果以上几点都能做到,45分钟左右必可通关。但如果要更进一步,一定要狠抓2、3两条,最快速度为43分50秒,但笔者经常因疏忽多走了一段路。另外在打BOSS时一击必杀的大骨头是随机投出的,可能投N下也不出,这又耽误了一些时间。此外如果减少SAVE次数,又可以省下一些时间,所以估计极限通关时间为42分左右。

(*纱边*: 自从前两期登出了《月轮》快速通关的秘技后,纱边收到了很多读者的来信,大家各抒己见,精彩纷呈。本文作者哈尔滨王建生读者,叙述简单明了,实乃《月轮》达人。)

Ps2 封神演义 2

战斗后宝珠数量改变

4C46E1B0 1456xxxx: 白宝珠
4C46E1AE 1456xxxx: 赤宝珠
4C46E1B4 1456xxxx: 绿宝珠
4C46E1B2 1456xxxx: 青宝珠
4C46E1B8 1456xxxx: 金宝珠
4C46E1B6 1456xxxx: 黑宝珠
xx值可以在089C到9999之间任意选择。

Ps2 幻想水浒传 3

必须码

ECB2C974 1456E60A

资金MAX

1CCCE6758 17E9C70C

高速化

1CBC2DEC 1456E7A5

1CBC2C8C 1456E7A5

AP不减

9C828858 149607C8

能量槽回复

9C8110B0 CE56E50C

ヒューズ Lv99

3D02D6F4 1456E788

ヒューズ最大 HP999

4D02D6E2 1456E404

ヒューズ力 999

4D02D6D4 1456E404

ヒューズ技 999

4D02D6D2 1456E404

ヒューズ魔 999

4D02D6D8 1456E404

ヒューズ回避 999

4D02D6D6 1456E404

ヒューズ魔防 999

4D02DD3A 1456E404

ヒューズ速 999

4D02DD40 1456E404

ヒューズ运 999

4D02DD4E 1456E404

ヒューズ SKILL 最大

1D02DA18 144F25CC

Dc 格斗之王 99 EVOLUTION

屏保

在玩练习模式时不要按键,静待5分钟,就会出现屏幕保护。这个屏幕保护非常有趣,如果你选择不同的人对练,出现的画面也不一样,其中有一些组合非常搞笑。

(*纱边*: 此秘技由江苏常州的李开玩友提供,其实DC有很多游戏都有屏幕保护,大家不妨都试试。你问的那个《装甲核心3》的问题暂时无法回答,等纱边练成神功之后一定教你!)

火热

秘技

研究中心

黄金太阳 失落的时代 攻略补遗

RESEARCH CENTER



GBA	NINTENDO/CAMELOT	RPG	1~2人
	2002年6月28日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		



1. 德里村 (デリイ村)
2. 坎德拉寺 (カンドラ寺)
3. 马德拉镇 (マドラの町)
4. 米卡萨拉村 (ミーカサラ村)
5. 波比奇村 (ポビーチー村)
6. 风之大石 (エアーズロック)
7. 阿拉夫拉镇 (アラフラの町)
8. 尼里村 (ニリ村)
9. 基宝博村 (キボンボ村)
10. 因德拉大陆西边小岛 (インドラ大陸西の小島)
11. 南大陆东边小岛 (サウスアイランド東の小島)
12. 奥塞尼亚大陆北边小岛 (オセニア大陸北の小島)
13. 安哥拉大陆东南小岛 (アンガラ大陸南東の小島)
14. 魔之海东边小岛 (まの海の東の小島)
15. 加拉帕斯岛 (ガラパス島)
16. 雨之大石 (アクアロック)
17. 地之大石 (ガイアロック)
18. 出云村 (イズモ村)
19. 羌帕村 (チャンパ村)
20. 安科尔遗迹 (アンコール遗迹)
21. 雷姆利亚 (レムリア)
22. 南大陆的塔 (サウスアイランドのとう)
23. 阿特卡大陆西南的小岛 (アテカ大陸南西の小島)
24. 冈德瓦纳大陆西边小屋 (ゴンドワナ大陸西の小屋)
25. 海斯佩里亚大陆西南小屋 (ヘスペリア大陸南西の小屋)
26. 库埃尔德岛 (クエルド島)
27. 火之大石 (マグマロック)
28. 基亚拿村 (ギアナ村)
29. 风之灯台 (ジュビターとうだい)
30. 巫师村 (シャーマン村)
31. 罗合村 (ロッホ村)
32. 大东海北边宝岛 (ダイースト海北の宝島)

- | | | | |
|------------------------------|---------------------|----------------------------|---------------------------|
| 33. 海神社 (海神様のやしろ) | 36. 敏古山脉 (ミンゲさんみやく) | 39. 塔博沼泽 (タウボぬま) | 42. 普鲁克斯村 (プロクス村) |
| 34. 阿特卡大陆海湾 (アテカ大陸の入り江) | 37. 洋比沙漠 (ヤンピさばく) | 40. 魔之海 (まの海) | 43. 火之灯台 (マーズのとうだい) |
| 35. 冈德瓦纳大陆山崖 (ゴンドワナ大陸をむすぶがけ) | 38. 德康高原 (デカン高原) | 41. 大西海北海海域 (大ウエスト海北のかいいき) | 44. 巫师村西南洞窟 (シャーマン村南西の洞窟) |

心得和秘技

音乐欣赏的秘技

《黄金太阳》的音乐极为经典，相信很多人都想好好欣赏一番，下面就告诉大家音乐欣赏的秘技。在标题画面选择“对战模式”(バトル)，进入斗技场后，按住L和R与左下角的女子对话后就能欣赏游戏的音乐了，不过刚开始并不能听到所有的音乐，随着游戏的进行能听的音乐才会越来越多(与正常游戏中出现过的音乐相对应)。

接续进度的补充

上次攻略中已经给大家详细解说了进度的接续方式，这次再补充一点。主菜单画面选择“こうしん”(更新)能够更新前作的进度，也就是更新罗宾等4人的资料，但是，这项操作只能在罗宾等人加入之前进行，也就是说如果在罗宾等人加入后存了档，那么这个进度就不能再被更新了，存档会显示“合流后的资料”。所以玩家最好在合流之前将资料更新到最满意的程度。

变更人名的方法

游戏最初开始时只能给加鲁西亚改名，其实只要在改名画面或者主菜单画

面(选择继续游戏的画面)按3下SELECT键，就能听到一声音效，这样就能给嘉斯敏、西芭、皮卡德等3人改名，这与前作给罗宾等4人改名的方法差不多。那么这次能否给罗宾他们4人改名呢?其实也是可以的，只要在改名画面顺序输入↑↓↑↓←→←→↑→↓←↑SELECT键就会听到一声音效，此时就能给包括罗宾等4人在内的全部8个主角改名了。

快速回到教会的秘技

在选择存档继续游戏的时候，如果按住START键和L键不放，再按A键确定，那么游戏就不是从你存档的地方继续，而是从你最后到达的那个村庄的教会继续。如果能灵活利用这个秘技，很多时候你就不用浪费大量时间在大地图上走路了。其实这个秘技在前作就有了，可能很多玩家还不知道吧。

通关后的附加模式

游戏通关后可以选择保存进度，同前作一样，通关进度是不能读取的，至于这个进度会不会在《黄金太阳》的第三部(假设会推出的话)中用到现在还不得而知，但这次通关进度还有一个别的用途，那就是使游戏出现两个新的模式，一个是简单模式(らくらくモード)，一个是困难模式(ガチンコモード)，这两个模式在重新开始游戏时就能够选择。简单模式能够让你以通关时的等级和能力开始新游戏，但是道具和精灵等不会保留；困难模式顾名思义，敌人的实力会大幅加强，适合喜欢挑战的人。

全 44 只精灵获得方式一览

名称	解放效果	获得方法
デュオ	强力的二段攻击	初次离开デリイ村时自动得到
アイアン	我方全员防御力上升	在マドラの町西边的森林附近随机遇到
キッス	HP 吸收攻击	ガンボマ像内部
マッド	敌方全员速度降低	ガンボマ样的地下遗迹内，使用“大旋风”（サイクロン）卷入特定的地洞内
フラウ	我方全员 HP 回复	タウボの沼の洞窟内
コンボイ	和同伴一起协力攻击	魔之海东边小岛的洞窟内（乌龟带你进入）
ベトロ	将敌人石化，封住他们的行动	シャーマン村北边，一个被夹于两条河流之间的森林内随机遇到
ソルト	我方全员异常状态回复	ギアナ村入口右边，在草丛中央空白位置使用“挖掘”后得到
ジオ	使用“大地之球”的强力一击	アテカ大陆的入り江左下方，使用“举重”（リフト）举起岩石，然后使用“大旋风”后得到
デク	操纵敌人进行攻击	ブロクスの村内，把精灵先推向雪堆然后对着雪堆使用“挖掘”（スコップ）后得到
ママン	利用“大地之母”的力量回复全员的 HP	ヤンビ沙漠的洞窟内利用“传送”（テレポート）后得到
カノン	火属性的强力一击	デカン高原
アクセル	全员攻击力上升	ゴンドワナを接ぶ崖
ガッツ	蓄力使死去的同伴复活	ミーカサラ村的鸡羊圈内使用“挖掘”后得到
チリ	带有麻痹效果的单体攻击	把蘑菇（いやしキノコ）送给マドラの町老夫妇后得到
ターボ	使我方全员的速度提升	在ガイアロック打败BOSS后回到イズモ村，将“おどるにんぎょう”交给村长后得到
バイカ	使我方一人进入反击状态	南大陆的塔内得到
コア	贯穿敌人防御的强力攻击	ジュビター灯台西边沙滩附近的森林内随机遇到
フェニキ	100% 使死去的同伴复活	ヘスベリア大陆西南方的小屋
シャイン	对敌方全体的幻术攻击	ギアナ村左上方，对着枯树使用“力量”（フォース）后得到
ソウル	恶灵攻击	マグマロック内部
サンバ	是敌方全体 EN 减少	マーズの灯台内部
レスキュー	快速回复我方一人 HP	海神様のやしろ内部
ブリッツ	带有麻痹效果的单体攻击	ヤンビ沙漠内
ゼン	我方单体 EP 回复	ボビーチー村完成事件后从狼人マハ那里得到
ブーケ	带有睡眠效果的单体攻击	ミング山脉内得到
ハイド	使我方一人隐身从而不受攻击	ガラバス村中使用“钻沙”（サンド）到瀑布下取得
ウイルス	带有毒效果的攻击	南极灯塔西南方向有块颜色不同的区域，在此随机遇到
アロマ	我方全员 EP 少量回复	シャーマン村，从右边居民家的二楼出发，利用“移动”（ムーブ）后得到
スー	敌方单体的吸气攻击	ジュビターの灯台内部
モリバン	对敌方全体的“死亡宣告”攻击	シャーマン村与村长比赛的地方，利用“反重力”（グラビティ）、“举重”、“透视”（イマジン）等精神后得到
ピース	休战	ロッホ村用大炮轰开墙壁后得到
ガスト	对敌人的强风攻击	大东海的宝岛中利用“举重”后得到
フォグ	带有失明效果的单体攻击	カンドラ寺内
シェリー	降低敌人的元素耐性	ミーカサラ村东北边的森林内随机遇到
ピコ	我方单体 HP 回复	皮卡德加入时带有
シェイド	利用水的防护罩保护我方全体，降低伤害值	皮卡德加入时带有
ムース	降低敌人防御力的粘性攻击	ニリ村南边的森林里随机出现
メロウ	提升我方全员的元素耐性	アクアロックの中利用“蒸发”（ドライ）后得到
スプモニ	以高成功率封印敌人的魔法	进入レムリア左边的水道，对着草丛使用“大旋风”，然后对着女神像使用“摇晃”（スライド）
ジェル	使敌人攻击力降低	クエルト島
カシス	提高我方全部精灵的回复速度	シャーマン村西南洞窟内使用“举重”后得到
タロン	使所有死去的同伴复活	マーズの灯台内
ゼロ	绝对零度的必杀攻击	魔之海小岛的洞窟内利用“传送”进入内部，最后在女神像前使用“摇晃”后得到

土精灵

火精灵

风精灵

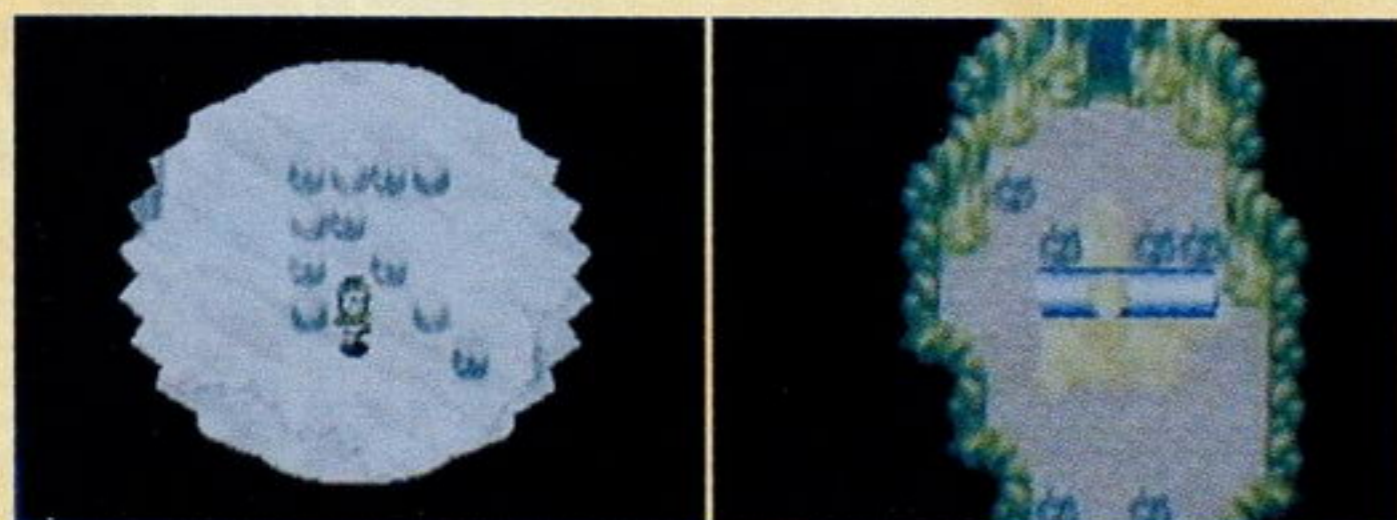
水精灵

注：游戏中登场的精灵总数为 72 只，有 28 只精灵此作是找不到的，必须靠继承前作的进度才行（当然是收集了 28 只精灵的进度）。另外，这次每个角色能装备 9 只精灵。

隐藏迷宫大揭露

洋比沙漠地下洞窟

在沙漠中行走时应该能看见一个有 9 颗石头的地方，此时用“透视”就能看见 9 颗石头排成一个箭头状，这个箭头所指的方向就是隐藏洞窟。但是要进入这个洞窟必须要有“传送”精神，所以只能完成火之灯台的剧情后才能来。迷宫中要经常用到“钻沙”精神，在最深处打败 BOSS 后就能获得召唤兽“ダイダロス”。



大东海北边宝岛

这个迷宫必须用到的精神有“碾碎”（グラインド）和“搬运”（キャリー），而“搬运”只有罗宾一行人才有，所以必须等罗宾他们加入后才能进入这个地方。前进途中，只要踩上红色机关岩石就会升起，此时用“碾碎”就能继续前进。最终 BOSS 是个魔法师，会召唤出 4 个魔法球，只要注意优先消灭会回复 HP 的蓝色魔法球就行。胜利后能获得召唤兽“アズール”。



魔之海东边小岛洞窟

要想进入这个小岛洞窟，玩家必须先完成一系列准备工作，步骤如下：

1. 在南大陆东边小岛，帮助两只企鹅团聚，得到“漂亮的石头”（きれいないし）。
2. 在安哥拉大陆东南小岛，将“漂亮的石头”交给左边悬崖上的小鸟（用“读心”），得到“红色布”（あかいぬの）。
3. 在奥塞尼亚北边小岛，使用“钻沙”进入牛棚，对牛使用“读心”（リード），然后将“红色布”给它，换得“牛奶”（ミルク）。
4. 在因德拉大陆西边小岛，对浅滩上的小狗使用“读心”，用牛奶换得“小龟”（こがめ）。
5. 在魔之海东边小岛，对浅滩上的乌龟使用“读心”，将“小龟”给它后它便会带你进入小岛洞窟内。



这个洞窟难度不高，但是经常要用到“传送”，打败 BOSS 后能获得召唤兽“カタストロフ”。值得一提的是这里有种叫“ワンダーバート”的敌人经验值非常高，所以这里是个练级的好地方。

阿内莫内神殿（アネモネ神殿）

这个神殿位于基亚拿村内，它可以算是游戏的最终隐藏迷宫了，要进入其中条件也是非常苛刻的——你必须收集齐所有的 72 只精灵。当集齐所有精灵后，在村中央的传送点上使用“传送”就能进入神殿，然后踩上 4 种属性的魔法阵就能让通道打开，这样就能进入神殿的深处了。这里的敌人实力极强，而最深处的 BOSS デュラハンの实力更可用恐怖来形容，HP 高达 16000，每回合都能进行 3 次连续攻击，攻击方式也层出不穷，至于如何对付他，就看玩家们自己的本事了。



复合召唤兽

上次攻略中已经提到，不同属性的精灵组合在一起能召唤出强力的复合召唤兽，不过必须先找到各种石板才能获得召唤它们的能力，现在就将这些复合召唤兽的召唤方法以及获得石板的地点列出，方便大家寻找。

名称	所需精灵	石板获得地点	追加效果
ザガン	地 1、火 1	穿过 デカン高原后的洞窟	敌方全体防御力下降
メガエラ	火 1、风 1	ミーカサラ村东北的洞窟	我方全体攻击力上升
フローラ	地 1、风 1	エアーズロック内部	附加睡眠效果
モロク	水 2、风 1	マドラの町地下遗迹的最深处	敌方全体速度下降
コアトリー	水 2、风 3	アステカ大陆东南的洞窟	我方全体 HP 回复约 1/3，且以后每回合自动回复一定 HP
ユリシーズ	水 2、火 2	イズモ村的地下遗迹最深处	停止敌人一回合行动
ハウレス	地 3、火 2	ロット村北边的洞窟	附加“猛毒”效果
エクリプス	水 2、风 3	レムリア投率运徽章的奖品	敌方全体攻击力下降
ダイダロス	地 3、火 4	ヤンビ沙漠的地下洞窟	数回合后给敌人造成特大伤害
カタストロフ	火 3、风 5	魔之海小岛的洞窟最深处	降低敌人的 EP 值
アズール	地 3、水 4	大东海北边的宝岛最深处	附加麻痹效果
カロン	地 8、火 2	アネモネ神殿内部的入口附近	附加即死效果
イリス	火 9、水 4	アネモネ神殿最深处	我方全员 HP 全回复

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



《JOJO 的冒险奇遇》第 5 部故事主线

乔尔诺·乔班纳顺利成为组织的一员之后,被编入了其中一名由干部布差拉迪率领的队伍中,队中的成员均是年轻的替身使者,而乔尔诺加入之后的首个任务就是保护组织首领的女儿多莉丝的安全。可是怎会想到这个看似简单的任务当中竟然隐藏着重重危机,多莉丝不断受到背叛组织的替身使者袭击,生命危在旦夕,到底乔尔诺等人能否完成任务,找到幕后的主谋呢?



凡是预定这款游戏的玩家都将能够得到一张精美的海报。

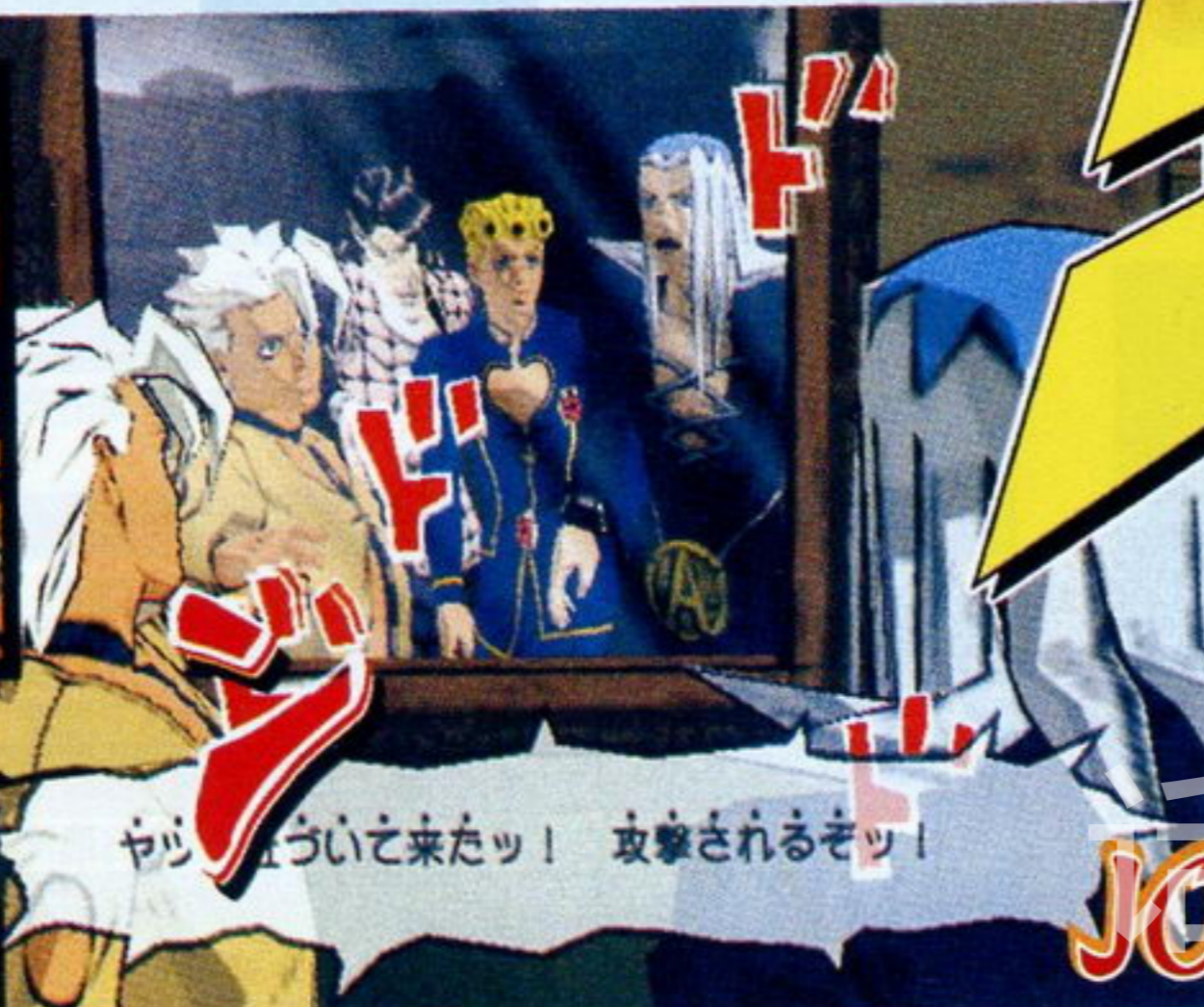
替身小队在行动, 黄金的旋风在PS2上

狂飙!



JOJO 的奇妙冒险

【黄金の旋风】



JOJO 的冒险奇遇 黄金的旋风

↑ 荒木飞吕彦的漫画原作精髓被尽可能地保留下来, CAPCOM 中负责该游戏制作的小组功力非凡! 相信 FANS 如果能够配合欣赏漫画的同时进行游戏, 必定能够获得至高享受!

● Aerosmith vs. Little Feet

↓ Aerosmith 可以独立操作，方便从远距离发动进攻。游戏画面右下方是二氧化碳探测器，用来寻找敌人的确切位置。



忠实再现原著诡异激烈的战斗!

↑ 纳兰卓身体缩小之后，替身能力也随之大幅弱化。

纳兰卓·吉尔加

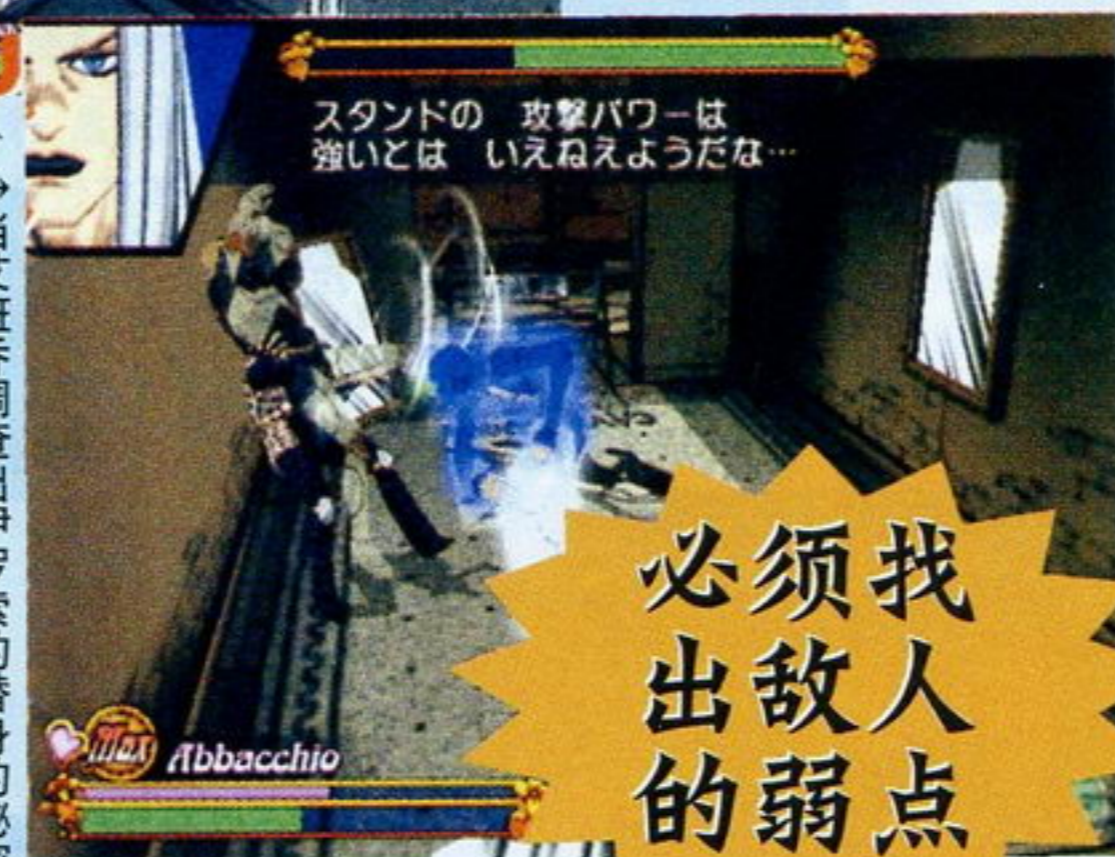
纳兰卓的性格相当极端，对于自己尊敬的人会心甘情愿地奉献出自己的生命。他的替身 Aerosmith 拥有迷你战斗机的外型，移动速度和活动范围都是一般替身所无法比拟，配合机枪和炸弹的攻击，也使该替身的攻击力不容小觑。由于纳兰卓多采用远距离控制该替身，通过生物呼出的二氧化碳来探测敌人的位置。

贺尔玛纪奥

贺尔玛纪奥趁着纳兰卓单独行动的时候，便使用替身 little Feet 进行攻击，使纳兰卓的身体逐渐缩小，这就是贺尔玛纪奥的替身的能力，而且 little Feet 还会用尖锐的双爪对准对手的要害部位发动致命的一击。



↑ 当艾班乔调查出伊罗索的替身的秘密时，便和弗高展开了快速的反击!



必须找出敌人的弱点

● Moody Blues & Purple Haze vs. Man in The Mirror



潘纳高塔·弗高

一直追随布差拉迪的手下，平时的表现相当冷静，而且头脑也很聪明。但其实他隐藏着狂暴化的一面，他的替身 Purple Haze 手指部的关节处藏匿着极其可怕的病毒，透过拳击将病毒注入对手的体内，30 秒之后便会病发，那种病毒能够破坏对方的新陈代谢系统，使对手在短时间内猝死。

勒奥尼·艾班乔

艾班乔在加入组织之前是一名探员，一切行动以执行命令为优先考虑。他的替身 Moody Blues 可以把指定地点曾发生过的事像重播现场录像一样放映出来，但是在他使用这种能力的时候，替身将会失去一切攻击和防御的能力。

伊罗索

当艾班乔和弗高来到庞贝遗迹寻找钥匙的时候，受到了伊罗索的袭击。他的替身 Man in The Mirror 能在镜中的世界内行动自如，神出鬼没地进行偷袭，使艾班乔和弗高最初的战斗的时候难免陷入被动的境地。

胜负只在一瞬之间

→ 狂暴化的 Purple Haze 非常可怕，就连布差拉迪也不会轻易谈到。

CHOBIT FOR GBA 只属我的人

由 CLAMP 笔下的科幻爱情漫画《CHOBIT》(国内曾翻译为《人形电脑天使心》)改编而成的 GBA 游戏《CHOBIT FOR GBA 只属我的人》将会在今年 9 月 27 日同广大爱好者见面。制作厂商由曾经开发《KOF EX NEO BLOOD》的 MARVELOUS ENTERTAINMENT 负责，因此在游戏画面上将不会有任何问题，会忠实再现原作漫画的味道。游戏类型将以 AVG 混合大量育成元素为主。除了男主角本须和秀树和女主角芝外，原作当中的登场人物也会在游戏内陆续登场。

漫画中的故事主角本须和秀树是一名大学预备生，由于生活费太少的关系，导致他连最普通的电脑都负担不起。某一天秀树在垃圾收集站发现了一部美少女人型电脑，秀树于是立即将它带回家，当打开电脑之后，它发出的“滋滋声”令秀树为它取名叫“芝”，而谁也没有想到，秀树和芝的纯爱物语就此展开……对于还是电脑新手的秀树来说，芝的应用实在非常困难，不过其朋友新保弘和邻居念都算是电脑高手，相信秀树要灵活使用芝的话，应该不是问题吧。故事的主题是未来世界人与机器之间的共存，独特的心理活动刻划让这部漫画作品生色不少。

此外游戏中的育成方式很多，而且还附加了资料丰富的设定集。对于该作品的那些铁杆簇拥来讲，实在找不出任何不买的理由。

谈话育成

原本只会说出“芝”这个字的芝会在各类日常生活中学习对话的能力。

精神育成

由秀树带领着芝在住所的附近散步，从秀树和其他人的对话中，芝渐渐了解到人类的感情。

迷你体操

为了丰富游戏内容，游戏当中还设置了不少很有趣的迷你游戏。比如芝每天早上必做的训练项目，就是由秀树的朋友新保弘交托人形电脑李子带领芝一起做早操。

↓ 该游戏中的多数迷你游戏都是采用指令式输入进行操作，就连不太擅长游戏的女孩子也能够充分体验到此游戏所带来的温馨与快乐。



← 芝终于学会叫秀树的名字了!

← 玩家所扮演的秀树做出的不同选择会影响芝的成长。

经常在赤贫线徘徊的大学预备生 19 年来没有交过女朋友。偶然的机会中，将芝带回家，更发展出一段十分纯真的爱情故事。

男主角本须和秀树

起初全身裹满绷带并被舍弃在垃圾收集站的芝，是一部少女型机器人。



主持人：紫枫



这里我想再重申一下投稿要求：

1. 原稿一定要在背后写上你的详细地址和真名！手绘的原稿一般比其它稿件刊登的机会大。
2. Email 稿一定要留下你的详细地址和真名！这次就是有很多画稿没有按照要求来，不得不忍痛放弃了。

因为没能把景德镇小叶的那些老外动物画书籍全“抢”过来，所以本期只好暂停介绍那些美国画师了，下次有机会一定补上。

本月补看电影《低俗小说》，剧情真的很低俗的说……



珠海·梁宇华△

↑这次的画稿比上次水平提高了很多，你是个很有前途的家伙。这幅画很漂亮，颜色也很不错。背景和方块的构图很有地铁站壁画的感觉。题目叫《破蛋》？感觉和女性的神祇有关。

→这幅作品，作者声称绝未用过任何素材而直接用MAYA构建的，真是厉害啊！

虽然我玩过《异度传说》，但是还是觉得很象KOSMOS的。

具体的制作过程你也在右下角标明了，对此感兴趣的朋友不妨和他交流一下。

KOSMOS



杭州·蒋维△

试作型

完成度 80%

MAYA4

Alias | Navfront

MODEL BY MEIWEI

02.6.16

迷你版根拔 ● 岚之山



这孩子叫什么？小门五郎 还是大门六郎？



未来是知识的时代，再象我这样靠蛮力是不行的



所以，叫他大门比尔 将来象比尔盖茨一样造窗户

哈尔滨·田品吕口△

*注：比尔盖茨姓Gates，即大门之意

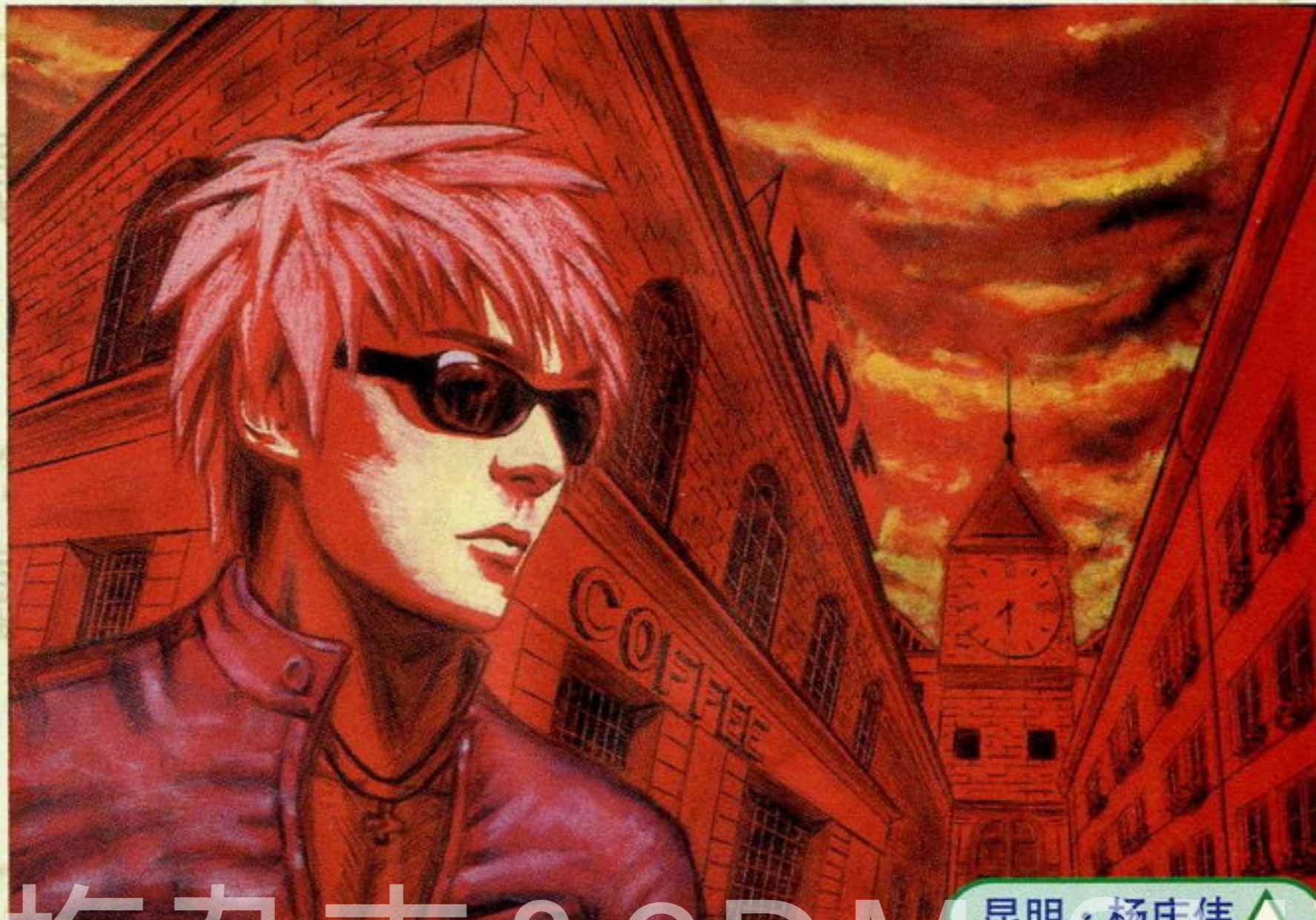
↑大人的作品每一次都如此搞笑。小人佩服佩服！大门也有儿子了……《KOF》也该慢慢换血了吧。宝宝们要快点长大，否则就成幼儿园了。

→我很喜欢这张画！《我的暑假》——清新，鲜艳，单纯，轻松。作者虽然构图和CG做得都很简单，却很完美地表达出了他想要表达的内容。

我很在乎一幅画的“精神”，能向读者传达出你的感情的作品，才是好作品。加油吧！



上海·沈敏菲△



昆明·杨庆伟△

↑血红色的天空，血红色的城市，外加一个时下最流行的白毛帅哥，墨镜，耳环，wolfhair，皮衣……呵呵……好一个朋克仔。

草剪琢仁

说到草剪琢仁，可能大家还觉得不太熟悉，但一说到游戏《格兰蒂亚》与动画片《青之6号》，相信没有多少人未听说过吧？不错，草剪琢仁担当的就是其上作品里的人物形象设定。草剪琢仁出生于东京，血型为A的他守护星为处女座。草剪琢仁的绘画风格相当独特，深受漫画界各类人士好评。上面的这幅画名叫《悲伤的玛丽亚 长尾翼形人化石》，从中不难看出草剪琢仁作品里所包含的奇妙世界观，而一丝丝的阴影里更是透射着作者对质感的刻画力度。



上海· ? ▲

↑啊哈哈哈哈哈，好好玩！僵尸和十字架，很古老的矛盾了，放在这里却格外的搞笑。下次寄画稿可以不必这么大了，还有，速来信告知真名。克莱尔的木棒子哪里来的？



四川·肖国波 ▲

↑又是高水平的作品呢！和我的一位朋友星仔的画风好像。这次是“拿刀的少年和拿镰刀的少女”。笑……有空的话试试长篇吧！



福州·陈墨非 ▲



江西·陈霞 ▲

←↑左面和上边的画一起说。左面那张很不错……虽然你说你画的是Kaoru，但我觉得更像是紫头发的八神啦。用色还不够丰满，多加油哦！上边那个……是原创故事稿中的一张。继续努力吧！紫枫很喜欢手绘稿。加油！



河南·谢磊 ▲

↑色彩很清爽，画面超级整洁。可我不知道这是谁……呵呵！我去恶补RPG了。



这个暑假大家玩得开心吗？

↓此画叫《月色撩人》，的确够撩人的！很写实的画风，很成熟的CG运用。莫尼卡这样子像极了欧洲女郎或是服装杂志的Model。很“封面”！笑。

现在非常好奇你画男性是个什么样子。有空多来投稿吧！地址一定要每次都写清楚。



贵州·潘明珂 ▲

爱心画廊



↑很棒的画啊！温馨，感人的父子……请作者速来信告知详细地址以便发放稿费。Email稿件一定要写清地址！



江西·恐龙 ▲

↑手绘稿外加后期电脑加工。画风非常硬朗的作者很适合画这种题材。整个肃杀的气氛营造得很好。只是……人物不画眼睛是故意的吗？还有……你这种画风用来描绘女性实在是太“JOJO”了点（笑）。



山东·艾锦乾 ▲

↑《幻想水浒传》的人物。很卡通的风格，画得很不错。如果中国的动画每一帧都能做到这样，那就有希望了。

WELCOME!

读编往来

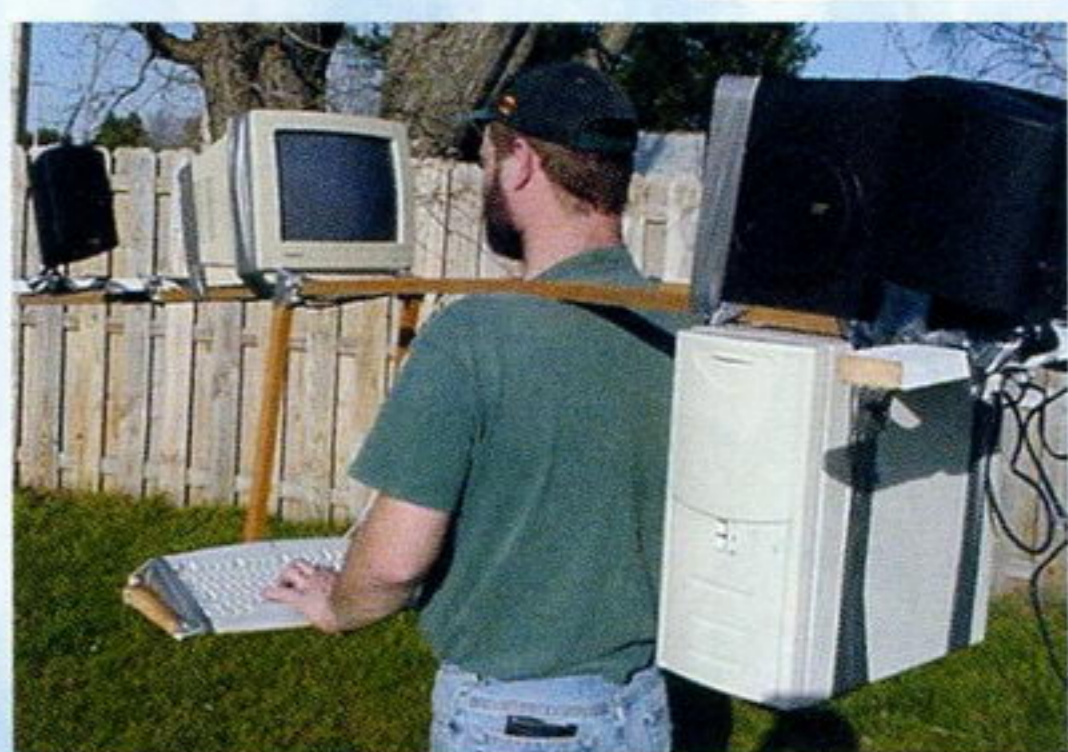


☆和 GOUKI 他们打《铁拳4》总是输多赢少，久而久之，不禁对这个游戏产生了厌倦情绪。不过最近一位以格斗游戏见长的撰稿人来访，只见他与 GOUKI 他们杀了个旗鼓相当，我顿时明白了：原来不是自己的实力不济，而是对手太强啊！信心回来了，斗志燃起来了！

☆感谢上海吴佳谦玩友寄来的 GAME 明星生日表，其中确实有一些纱迦遗漏的人物，本期 GAME 全明星生日表中的 LYNN 就是他指出的。不过需要提醒你的是以后写信勿忘写明姓名和地址，我是因为认识你的字才知道的。最后，写字时请勿用尺子。

☆自从去了一趟海边后，就迷上了大海、迷上了蓝色，所以最近总想找一些和大海有关的好游戏来玩。《我的暑假2》就不错，画面、风格都相当棒，不过感觉大海的气息还不够浓。DC 上的《海豚》也是一个相当不错的游戏，画面非常漂亮。此外8月即将发售的《EVERBLUE2》也是一款讲述大海的游戏，你可以扮演一位潜水员在海中任意遨游，实在是太适合我了。而且游戏的画面也相当不错，很有大海的感觉。只是这个名字不好翻译，纱迦尝试良久，始终不能表现出那种感觉，只能放弃。看来只能指望哪天会心一“想”突然妙手偶得一个好名字了，也希望读者们能给点建议。

☆最后给广西的 CLAIRE：我们早已原谅你了，请你不要再自责了。



其实电脑也可以像 GBA 一样，随带随玩的。

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: ptf@21cn.com

沈阳李辰阳：下面是我对杂志的一些意见，谁都想让自己喜爱的东西更好嘛！

上帝的声音

①《游戏机实用技术》为什么不建一个网站呢？

②关于调查表的问题，我的调查表只发出一次，因为我不爱特意去买邮票。你们编书的目的是为读者带来方便，但我们还要为一张小卡片“奔波”就不值得了。我想可不可以调查表上加上邮票，这样就方便多了。如果有成本方面问题的话，大可不必担心，因为我每次买杂志时都要剩下两毛钱，不妨把定价加至9元，大家都方便。

③又是调查表的问题。能不能多给玩家一些选择的机会？这样读者的参与感会更强。再就是可不可以加一些类似《中国游戏排行榜》的东西，这样对玩家挑选游戏很有帮助。

④还是调查表的问题，现在调查表的奖品是否太……能不能3期或4期一起抽？不过奖品要好一点，如送GBA什么的。这样才能吸引读者啊！

⑤关于小说攻略，这几期都有。不过既然是小说攻略，篇幅必然巨大。对于这样的大作，就不要再占用那宝贵的空间啦，浪费啊！其实大可以放在增刊中推出，合情合理，一定会受到欢迎。

⑥在增刊方面要加大力度。我有一个同学，他专买各种杂志的合刊与增刊，他对《游戏机实用技术》增刊的评价是“差”。当然他自有他的理由，我也没有去问。

⑦要重视封面，一本书的封面很重要，记得第一次见到《游戏机实用技术》时就是因为那美丽的封面一下子吸引了我，但最近几期封面一般。好的封面有：31、32、38、39、42、44、53期和增刊；不好的封面有：35、43、45、49、46、56、58。我在买书的时候，总发现书亭里有剩下的杂志，其中90%以上都是封面不好的那几期，可见封面的重要性。

⑧《游戏机实用技术》的赠品丰富多彩，但最受我们同学欢迎的还是小本攻略和16开的垫板。一位同学为了《莎木》的垫板，特意买了两本，希望以后多弄一点。

改进中……

食客留言



河北佟易：

索尼是很棒的，主机是牛×的，软件是很多的，销量是巨大的，大家是喜欢的，要买是必然的；天堂是很富的，主机是小巧的，潜力是很大的，游戏是很好的，老少是皆宜的，要买是迟早的；微软是敏感的，主机是强大的，功能是很好的，销量是很少的，厂商是不满的，降价是必然的；世嘉是倒霉的，亏损是家常的，赢利是新鲜的，主机是可以的，淘汰是很快的，大家是怀念的，游戏是快乐的，大家是热爱的，通宵是经常的，热心是无限的，吃饭是很少的，减肥是显著的；杂志是好看的，小编是可爱的，爱你是永远的，意见是要提的，增刊是很慢的，读者是着急的。

自贡王恒熠：其实玩家与非玩家的差别就有点像岸上的人和水中的人。水中的人感觉很凉爽，很快乐，当然游久了就有溺水的危险。岸上的人没有溺水的危险，但他们感觉不到戏水的快乐。

黄肖雯：知道不？今年作文题是“心灵的选择”，我不加思索地写了尤娜选择了自己的路而打败辛的故事(《FF X》的“饭”们别向我扔鸡蛋)，要是评卷老师也是《FF X》的“饭”多好啊，他会说：“哇，《FF X》耶。满分满分！”啊，不行，要是那老师是《FF X》的超级“饭”怎么办？他会说：“什么，敢把我的《FF X》写得这么烂？0分0分！不不，倒扣分！”



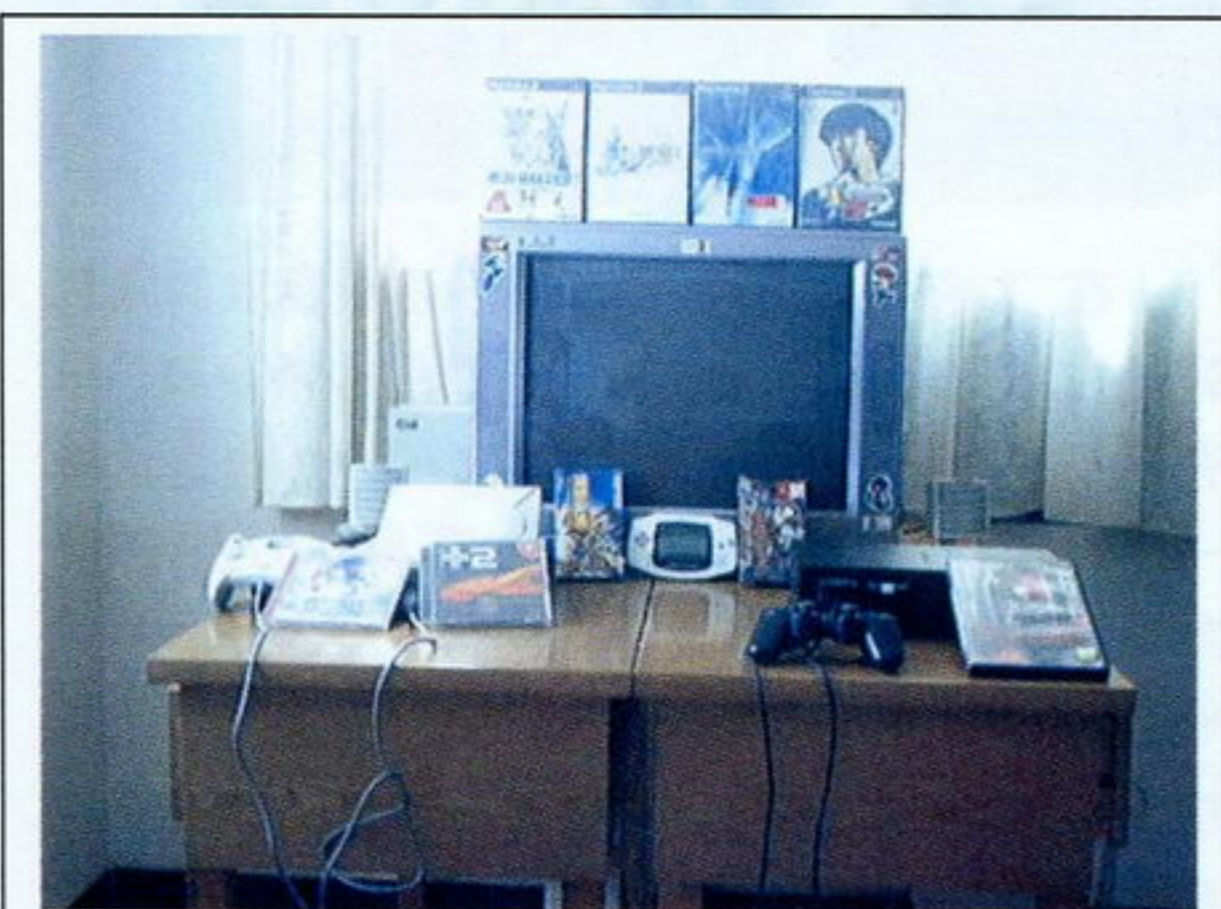
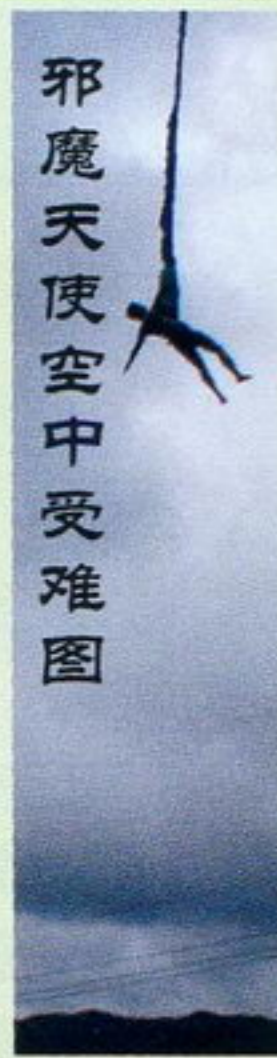
话梅杂志 & 北京·千佳 绘

传说只要玩过蹦极，就可以获得代表最高荣誉的冒险王证书……

由于最近大家工作得很卖力，完全做到了编辑部的口号“努力工作拼命玩！”。老编是看在眼里喜在心里，于是在上期杂志做完后放假后让大家去海边玩。消息传来大家一片欢呼，特别是几个从未和大海亲密接触过的小编更是兴奋异常。不过编辑部也有几位旱鸭子，为了不扫大家的兴，舍命陪君子，我们游泳他们挨晒，这份友情真是弥足珍贵啊！

终于到了大海，几位第一次亲眼看到大海的人立刻冲了上去，口中还喃喃自语：“大海啊，母亲！”话音刚落就被后妈一个浪打得浑身都湿透了，不过大家没过多地计较。邪魔天使游着游着突然发现前方有一个高台，定睛一看，原来是用来蹦极的。邪魔天使顿时来了精神，决定去蹦上一蹦。此言一出大家慌忙苦劝，但是大家的一片好心被他当作了驴肝肺，他执意要去，众人只好袖手旁观了。只见邪魔天使义无反顾地杀上百米高台，下边全是一帮看热闹的小编。只见邪魔天使竟然毫不犹豫地跳了下来，实在是令人佩服不已。在邪魔天使的现身说法下，LIKY和阿修罗被其一身正气感染，也情不自禁地蹦了一极。三人虽然已经面如土色，但终于拿到了勇敢者证书。为什么没拿到冒险王证书呢？三人不禁发问。工作人员不慌不忙地告诉他们，蹦极1次就可以拿到勇敢者证书，蹦极10次就可以拿到冒险家证书，蹦极100次就可以拿到冒险狂证书，而蹦极1000次就可以拿到代表最高荣誉的冒险王证书。众倒。

邪魔天使空中受难图



这是田寿城玩友的大学宿舍照片，好羡慕啊！

江苏南云：我觉得“火热秘技”现在有些名不副实，明明是叫“火热秘技”，却看上去冰冰凉凉的，就连那“火热秘技”4个字看上去都像融化了的雪糕一样。虽然看上去挺凉爽的，就是觉得怪怪的。

昨天刚看天气预报，现在全国一片暑情，家乡的温度已经快要接近40大关，实在是为家里人担心啊！“火热秘技”现在由纱迦负责，变成这个样子都是纱迦的主意。因为现在天气热了，如果把“火热秘技”排得火热无比，恐怕读者们一看就烦了，所以故意排成这个样子，希望能够给读者带来心理上的凉爽，有道是：“心静自然凉”嘛！

湖北张灵：8月A的62页第1行有一个“昨日黄花”，其实应为“明日黄花”。

“明日黄花”一词常用来比喻一旦事过境迁，则徒然感慨，大家总想当然地把“明日”改成了“昨日”，事实上这个词的原意是指过了重阳赏菊日后，明天的菊花就没用了。这个词最早出自苏轼的《九日和王巩》：“相逢不用忙归去，明日黄花蝶也愁。”希望大家能够从此记住这一典故。

司徒雨叶：在下是个看书不动脑子的人，看了那么多期杂志也无法将全部小编的名字性别一一背出，实在惭愧。其实我还是很想知道众小编的个人情况的，个人隐私就算了，比如某某和女朋友的关系如何、某某的数码相机是否坏了等等……还望

我只想睡觉……



们的“读编往来”我总觉得你们的生活很自在，无忧无虑，甚至有时遐想自己也成为了小编。其实我应该预备了做小编的条件：会画画（以漫画为主）、会写字（当然是好看的字），会篆刻（做游戏小编好像不需要有这项才能……不过如贵刊需要一枚刊印则可向下要求，一定保质保量如期交货），而且对游戏有着满腔热情。五年之后在下成为壮汉一条时定奔赴兰州与大家会合，共创美好明天！

“某某和女朋友的关系如何、某某的数码相机是否坏了等等……”还说你对众小编缺乏认识，都到这种地步了。篆刻这门技巧对我们来说确实是一门屠龙之技，纱迦个人佩服不已，只是好像派不上用场，而且私刻公章罪名不小。当然如果你肯为纱迦刻一枚私人印章倒也不错，哈哈。你要的《.HACK》攻略本来由ACE飞行员负责，但由于他出国了，所以只好搁浅。实在抱歉！

上海大伟：祝纱迦加薪、紫枫买PS2……

纱迦接：大伟预测极准，可称为“半仙”。紫枫果然已于近日购入他的爱机，从此躲进小楼成一统，不管春夏与秋冬。既然预言已经对了一半，那么纱迦岂不是要……嘿嘿！

安徽合肥 kingnatty：看了8月A杂志上面的“同病相怜”，真是深有感触。我的GBA也不知怎么了，那里也坏了。看来坚固的GBA也有薄弱之处呀！但也并不是无法修复的。这里介绍一招，VERY EASY, LET US GO!

首先找一个正好能放进那条缝且有一些弹性的东西（比如说厚纸片、塑料片），然后将它的两面用双面胶粘上，将掉落的那一小半和电池盖粘在一起，用手按紧加固一下，就OK了。这种方法简单易行，且效果相当好，只要你的双面胶质量好，保证不会再掉！希望大家都能爱护自己的GBA！

没想到这么快就有读者回信，这个方法虽然并不是什么太好的方法，不过贵在方便简单，所以还是介绍给大家。如果有更好的方法，请大家写信赐教。

南京薛强：我和一个朋友争论游戏迷最惨的事情是什么，我认为是烧机，他认为记录丢失才是最惨的。记录丢失意味着数十甚至数百个小时的努力化为泡影，不过只要机还在，一定还可以把损失补回来。俗话说得好，“留得青山在，不怕没柴烧”，如果机烧了，光有记录有什么用呢？请问纱迦的看法。

如果光从“惨”的程度来说的话，一定是烧机最惨，数百甚至数千元的的东西化为乌有，确实很惨。不过如果从两件事情的发生几率来看，丢失记录要更惨一点，相信只要玩龄稍长的玩友都经历

游戏战争何时了，
主机知多少。
我家昨夜又通宵，
老爸不在我就不睡觉。
METAL GEAR 应犹在，
只是主机改。
问君能有几多笑，
好像雷电夹着尾巴逃。

虞美人

帆仔

过这种事情，而且丢失记录最可怕的地方在于，它是不可预知而且无法预防的。只要你使用得法，烧机的概率实在不高，不过记录这种东西就只能听天由命了。最新例子：一日LIKY的好友来访，两人拿出各自的《封印之剑》比拼记录，结果LIKY的限定版卡带中的80小时记录居然就此失踪，令LIKY几欲昏倒。

天津张京：纱迦你好，你“读编往来”里每期的GAME全明星生日表我都看，虽然对玩游戏没什么帮助，不过知道哪些明星和我们一天生日确实很有意思。我想问一下我的生日7月19日——不是问有哪些明星，而是问有哪些游戏在这一天发售。因为我想看看我命中注定的游戏是什么游戏，这样即使我不喜欢这个游戏，我也一定会去玩玩的。拜托了！

好的。纱迦一找，还真找出了4个知名游戏，它们是：

游戏名称	机种	时间	厂商
1945	PS	1996	彩京
风来的西林 GB2	GB	2001	CHUNSOFT
风之克罗诺亚	GBA	2001	NAMCO
最终幻想 X	PS2	2001	SQUARE

能和《最终幻想 X》同一天生日，你真幸运！

(一)邪宏转会

打一AVG

(二)项羽摆地摊

打一FTG

(三)美女泡小孩

打一PS游戏

(四)老鹰背上架机枪

打一STG

感谢安徽铜陵的黄欢提供!

游戏 谜语

游戏趣事

GAME全明星生日表

8月16日~8月31日

生日	姓名	初登场作品
8月16日	安迪·博加德	《饿狼传说》
8月19日	锡尔格	《真侍魂》
8月21日	洪福	《饿狼传说3》
	周防达哉	《女神异闻录2 罪》
8月23日	伊集院丽	《心跳回忆》
	斯考尔	《最终幻想VIII》
	LYNN	《龙吼》
8月25日	VOLDO	《魂之利刃》
	拉尔夫	《格斗之王94》
8月28日	JACKY	《VR战士》

在“《格斗之王》系列”里纱迦最喜欢的角色就是拉尔夫了，不但实力强，而且非常豪爽，很有男子气概。《VR战士》里的JACKY也是这样一个人物，不但长得帅，而且实力也很强，拿破仑就是用他一举夺得凤凰这个至高无上的称号的。不过这两位的人气都不如“万人迷”斯考尔，他原来是8月23日的生日，只是根据故事设定斯考尔从小在孤儿院里长大，这个生日是谁告诉他的呢？我想，他一定是把和莉诺雅第一次见面的日子当作他的生日，好浪漫啊！

CASD-CG: 我从购买了一台PS2-15000型后，就成了《游戏机实用技术》的铁杆读者，当第一次翻开《游戏机实用技术》时真有点相见恨晚的感觉：语气风格、版式设计（我是武汉某卫生杂志的美术设计）、印刷采样、纸张选材均是国内一流！从此我就跳进了《游戏机实用技术》，每期必买。

我刊由于与日本大阪的一个健身杂志有业务往来，我不久前去大阪出差，在该杂志社“企料科”的书架上竟放有3本你们的4月B等杂志，我惊呆了！我马上通过翻译问日方接待员：“你们怎么摆中国的游戏杂志？”接待员民子笑道：“这是我从上海带回的！会点中文的人都爱看一些简练的攻略研究和标题式而又不会招官司麻烦的评论，从中可以了解中国读者喜欢日本的什么！可惜关于游戏机硬件的介绍和行业新闻太少了！”

我：“硬件？你喜欢硬件吗？你又喜欢那些品牌硬件？”

民子（23岁）：“我喜欢的有……哦……PS2、XBOX、GBA，我们几个伊东学校的毕业生都关心美国的登陆战！我们特别喜爱《游戏机实用技术》6月B上给PS2动外科手术的文章！他们还特地翻译过来！我想《游戏机实用技术》也可在日本改版发售，一定有人看！”

我：“对了，你喜欢NGC吗？喜欢《生化危机》吗？喜欢任天堂吗？”

民子：“啊……哦……你说的是‘尸屋’吗？不喜欢！没意思！日本人一般不喜欢这个故事！叽米利炒饭（炒剩饭）老一套……NGC？我这个年龄不该喜欢了，哈哈！那是女儿节的贺礼……任天堂？不表态不行吗？我妈最烦任天堂，最喜欢资生堂了！任天堂的FC过去影响她女儿的学习，现在我不会再爱她了（小声）！我看你们中国人特别爱任天堂的，那《游戏机实用技术》总在登它。”

我：“我喜欢PS、PS2、XBOX一类的成年人游戏机！我买了15000型、18000型、30004型各一台和XBOX一台！”

民子：“呀！是吗，三台？我不能比啊！我只有台PS2-18000型和一台XBOX，在大阪有3台PS2的人好象也不多啊！”

对面的玩友看过来

内蒙古路光明：这几天我浏览了一些游戏公司的官方网站，而且我发现，只要套用以下公式，基本上都能进入官方网站：www.厂商英文名称.co.jp。目前SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM、NAMCO等许多网站都被我蒙对了。

对于我们这些编辑来说，这只是一些基本知识，不过对于广大读者来说相信这还是非常有用的。一般说来，日本网站的网址结尾都是co.jp，所以套用路光明朋友的这套方法确实可以访问几乎所有的日本游戏厂商的网址，不过要注意英文名称一定不能填错。不过日本网站当然都用的是日文，用什么简单方法可以把那些日本网站的文字译成汉字呢？目前唯一的办法就是利用一些在线翻译的网站，不过这样翻译出来东西基本上没有任何价值。例如《真·三国无双2 猛将传》翻译过来就成了《真·三国无双2 盲肠前》，残念……



放暑假了，可以尽情玩游戏了！不过也不要老呆在家里，一定要记得多锻炼身体。瞧我当年跳异界送时的舞姿多么曼妙啊，可是现在……

pei：我是“樱花大战中文同盟”的一名Webmaster。最近从SEGA那儿挖来了正在赶制中的“樱花大战系列”PS2版的作品名单：《サクラ大战～热き血潮に～》、《サクラ大战5～さらば爱しき人よ～》、《サクラ大战5 Action》、《サクラ大战物语 帝都篇/巴里篇》、《KOUMA/降魔》、《樱姬锦绘卷》。能否给出较有文采的中文译名？谢谢。

我们编辑部里不乏日语高手，翻译名字本来只是小菜一碟。不过像《樱大战》这种剧情很棒的游戏，我们对其译名一向都持谨慎态度，因为这些游戏名很有可能都是和游戏的剧情紧密相关的，如果想当然地给一个译名，很有可能最后落下笑柄。比如《樱大战3》的副标题“巴里は燃えているか”，是二战时德军占领法国时纳粹头子希特勒的一句名言，后来阿兰·德龙主演了一部讲述被德军占领下的法国人民的悲惨生活的电影，名字引用了这句话。我们根据游戏还未发售时手中得到的情报翻译成了“巴黎在燃烧吗”，看似直译，但事实证明，这个译名是最符合游戏原意的。这次这一系列作品的标题也是大有来头的，如“热き血潮に”、“さらば爱しき人よ”等都是来自日本著名女文学家与谢野晶子名作中的经典语句，但由于游戏现在还没有太多的资料，因此只能原文照搬，只要资料齐全，一定会为大家献上一个最满意的译名！



四川·陈彬 绘

总第五十九期读者调查表抽奖名单

北京 徐陈
陕西 董小康
福建 陈禄松
上海 李由
浙江 章程
上海 施文
吉林 沈培峰
广东 郑嘉威
广西 欧阳福

广东 邝健明
广东 邵颖仪
天津 马鑫
河南 曾祥
广东 黎宇君
上海 张兆敏
天津 张思洋
上海 戴佳临
浙江 李俊

上海 强景伟
河南 赵营
辽宁 冯雨
辽宁 温建林
广东 吴飞
北京 霍磊
北京 耿君

本期调查表抽奖的奖品是上海育碧电脑软件有限公司提供的《新世界足球经理2002》PC版。

我看《莎木》

重庆张罗：6月毕业后找了份工作，第一个月挣来的钱一分也没花，拿去买了一套《莎木》。原因很简单，我喜欢这个游戏。过去玩《莎木》因为没钱，只能玩D版。刚开始挺好，但后来发现有时候LOADING时就一直LOADING下去了。为此我进出场景时总是提心吊胆，因为每一次LOADING都有可能变为永久的沉寂。偏生我最喜欢收集磁带，进出便利店就要忍受LOADING两次，只好凑足钱尽量减少LOAD次数。最麻烦的还是混时间，下午就把明天的情报打听完了，但如果走回家睡觉需要经过樱之丘、山之瀨、芭月道场、芭月家4次LOAD，实在是九死一生。为了减少风险，我只能在公园里天天练拳到11点半按程序自动回家，这样只用LOAD一次，风险相对低一些。但尽管我如此小心，到了第2张碟后仍是摆脱不了死机的命运，因此一直未能打穿。现在有Z版，三下五除二就通了关，不过通关之余，我反而怀念起当时那种患得患失的感觉起来。本来还想玩2代，但一想到这个游戏不会出完了，心中不免有些失落。

刚好纱迦最近也在玩《莎木》，碟很早以前就有了，只是一直找不到单人玩的机会（《莎木》应该独自体会，否则感觉会差很多）。最近买了小画

仙一台，终于得偿所愿。感觉《莎木》这个游戏确实还有待改进，名为FREE，实则类似RPG（官方宣传片经常以“RPG改变了”作为卖点）。虽然迷你游戏众多，也不乏类似“VR”一样的硬派格斗场合，但游戏的乐趣不足，流程和普通RPG类似，而战斗虽然真实但没有什么快感，特别是等待时间时非常无聊。不过玩《莎木》时的感觉却是玩其他所有游戏时都没有的，也许正是真实的世界观太贴近现实生活了，所以很容易让人产生共鸣。《FAMI通》对《莎木》的评价为金殿堂作品，可以说是非常准确，不过冲着铃木裕这个伟大的创意和对这种全新游戏类型的奖励，完全可以打更高的分数。XBOX版《莎木II》的画面看上去与DC相差不大，铃木裕暗示说此作销量将影响《莎木III》的去向。真心希望《莎木》这个游戏能够圆满结束，不要令游戏界再多一个遗憾。



为原崎望配音的美女声优。

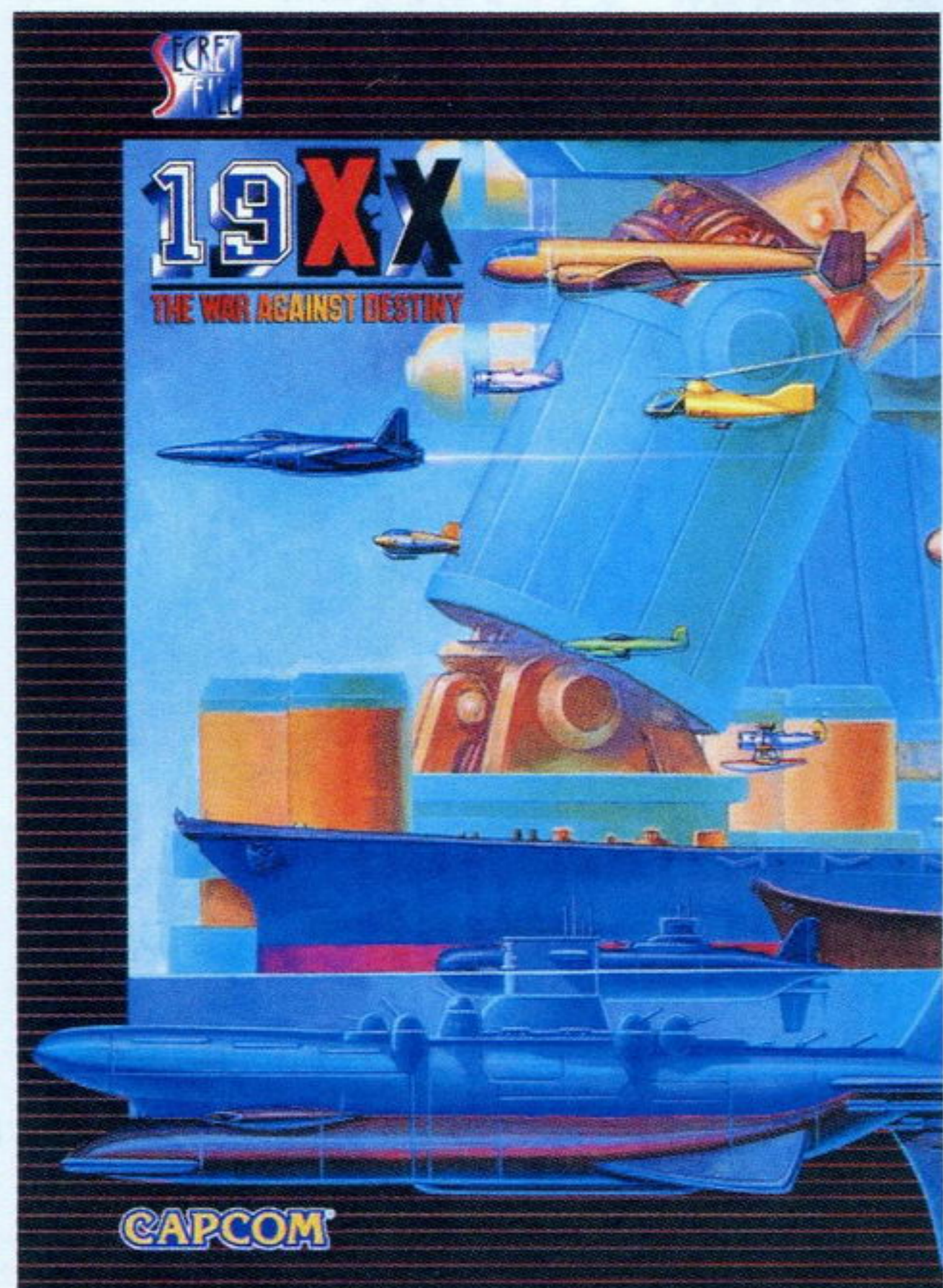
本期编辑部流行游戏

- 《CVS2》：5人（纱迦、阿修罗、GOUKI、紫枫、D·S）
- 《KOF2001》：4人（GOUKI、纱迦、紫枫、D·S）
- 《VR战士4》：3人（ACE飞行员、GOUKI、D·S）
- 《铁拳4》：2人（SOUL、GOUKI）



本期最流行!

无奖竞猜：大家来找碴



这是CAPCOM知名STG《19××》的海报，左右两边共有5处不同，请找出来。

下期预告

两大ACT游戏完全介绍!



《阳光马里奥》
《捉猴2》



特别企划

GBA 连线游戏 (暂名)

《生化危机》

特辑 PART. 12

12

《幻想水浒传III》补完



除了《无尽沙加》，PS2还有杀手锏!

虽然上期有关《FFXII》的预言“不幸”破灭，不过相信《无尽沙加》的公布依然能够为PS2玩家带来欢乐。除了SQUARE，SCE的另一重要盟友NAMCO当然也不会袖手旁观！下期杂志我们将重点介绍NAMCO年末之最大作《宿命传说2》的详细情报！看到这个名字应该就会对这款游戏充满了信心吧！诸位是否已经等不及要看到下期杂志了呢？15天后见！



SOUL

★“放弃，也是有勇气的表现。”把这句话送给大家，好好感受吧。

★最近发生了好多大事情，或者说是完成了数项大动作，生活节奏无限加快中……这时候我又想起了“世界就是你自己的一面镜子……”这句话，虽然这句话作为自己的警句已经几个月了，但我真的领悟到这句话的含义并这么去做了吗？



★办公用的电脑终于升级了，啊呀呀，终于抛弃了原来的古董电脑，真是鸟枪换炮啊，工作效率也LV UP了，HAPPY!

★虽然自称MJ的绝对铁杆，但《OFF THE WALL》专辑至今没能好好地欣赏，惭愧……



D.S

◆通过制作《幻想水浒传III》的攻略，最近又对RPG产生了浓厚的兴趣，想到以前在家鏖战《圣剑传说3》的日日夜夜，很怀念。

◆编辑部电脑硬件大升级了，以前几位饱受显示器问题拖累的小编又迎来了春天，而我的硬盘空间也足足比原来扩充了3倍！

◆最近总感觉空闲时间过得很快，以前是把休息看作一种调节，但现在却感到的是心灵交流的方法。

◆看电视上的教育节目知道国内的社会英语教学正在蒸蒸日上，各阶层人士都抱着不同的目的去接受培训。

◆暑假已经开始了一段时间，看到学生们有机会利用这宝贵的时间去旅行，真是让我很羡慕啊！



阿修罗

细心的读者一定已经发现上一期杂志阿修罗并没有参与吧，而且小编寄语里也是“休假中……”。其实俺是有事回家转了一圈，忙得晕头转向的。不过还好，碰到很多老同学、老朋友，大家在一起又回忆起过去几年的时光，有些伤感。回来以后，知道各位同事也都是十分辛苦的，帮我把工作也做了，真是好感动呀！（众小编：不要说好听的了，快请客吧！）另外，计划没有变化快，俺的GC终于提前入手了，黑色的哦！巨酷！不过俺还没有配软件，现在还没有什么想玩的，不过从这个月开始NGC上的好游戏就会多起来了，为了这些好游戏我还要好好努力呀！目前最期待的游戏是《阳光马里奥》！



《SOUL CALIBUR II》已出，只是总感觉少了些什么，贴图以记之。

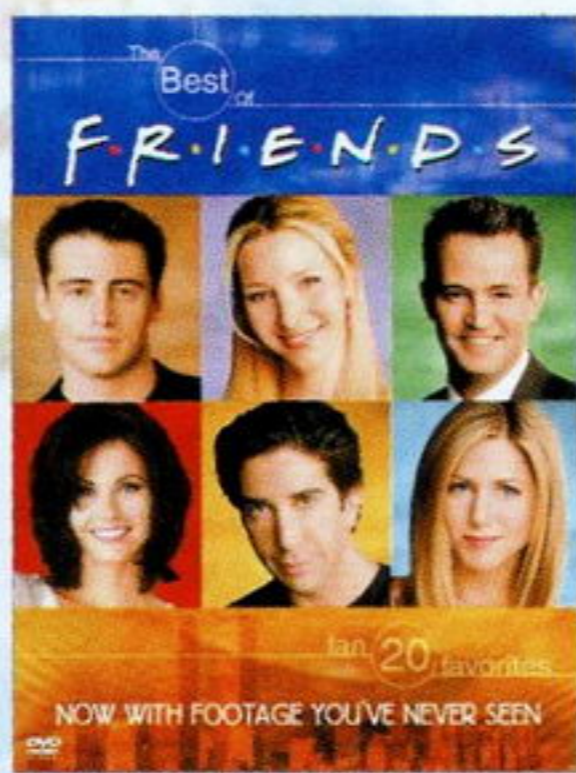
LIKY

我要崩溃了，前两天发生一件惨绝人寰的事情，我《封印之剑》的存档竟然消失得一干二净，八十个小时的心血啊，怎么说掉就掉了呢？还是限定版呢！难道是因为最近过于亲近《白夜》、《黄金太阳2》等新人冷落了她，她因爱生恨？一气之下就……唉！后悔……无语……



GOUKI

◆期待许久的《阳光马里奥》与《捉猴2》即将到来，下期杂志将有详细介绍。



◆意外地找到了《特技人》这样一款非常不错游戏，最近一有空就玩上几关，虽然难度有点折磨人，不过感觉好极了。

◆从沙滩归来，只是一小会儿沙滩足球就累得够呛了。反思，锻炼身体开始，晚上跑步计划始动。

◆想来想去，还是没有去看《星战前传2》的首映。留给后面的《蜘蛛人》吧，一直忍着不去看枪版DVD呢。

◆送出《FRIENDS》DVD封面一张，并向大家强烈推荐这部情景喜剧！



邪魔天使

最近去做了一件很爽的事——蹦极。

长久以来，站在高处时除了会害怕，还会想：如果纵身一跳，能不能飞起来？这个可怕的念头总是让我担心自己有一天真的会犯傻。

为了找刺激，也为了解开心中的疑问，我下定决心去蹦极。

爬到跳台上，往下望了一眼，心里就开始打鼓了，打的是退堂鼓。不过，好几个兄弟在下面等着呢，真是骑虎难下啊！

当我站在台边准备跳时，我暗下决心：教练喊完“123”我立即就得跳出去，不然肯定是不敢跳了。别怕，别怕，千万别怕，也别犹豫，也就是一咬牙的事，跳下去就一了百了了……



紫枫

□突然想借小编寄语一角问大家一件事，就是有没有看过亚瑟·克拉克的“拉玛系列”之二《拉玛2号》这本书？因为有一次我在画廊里所说的全套收集起了其实还是差了第二本。我找遍了我身边所有的书店还是找不到哪里有卖，估计四川的玩友能有机会买到？（科幻之乡嘛！那本书是四川儿童出版社出版的）因此……哼



哼……大家帮我个忙吧！碰到有卖的话请务必告之，谢了！

□本月终于买了PS2，为的就是玩7月25日发售的《JOJO》。而漫画方面也托深圳金虹的福补齐了我原来差的那么几本，我现在全套收集到了72本，听闻荒木君已经快画到76本了？

□对于《星战》这种软科幻我向来是不感兴趣的，本月无电影可侃……

□谢谢小MONKEY送我的挂画，这幅画是安徽宏村的当地居民用一种特殊的染料手工制成的，每年全国各地都会有很多美术院校的学生去那里写生。而且《卧虎藏龙》也在那拍摄过外景。画面漂亮的说^_^。各位感兴趣的话可以趁着放暑假的机会去那边玩玩。



慕容非

本期无话，

祝ACE飞行员兄一路顺风！



多边形

就像蚂蚁搬家一样，多边形经过近这几年的细心收集，现在的游戏Roms的总数已经达到了4377个，各个版本综合起来，游戏数目也已经超过了2千个，这真是一个令人鼓舞的数字。本以为这还是个不错的成绩，但最近结实了一位模拟器达人，从这位兄台口中得知，他收集的模拟器ROM总容量已经达到了127G。上帝啊！与他比起来，多边形的万里长征才刚刚开始。

从现在开始，多边形又要为自己拟订新的Roms完全收集计划，这个计划就是搬光这位达人的模拟器，哈哈……时间不是问题，多边形现在遇到的最大问题是我还需要买一块够大的硬盘……



谁是最倒霉的人

文：HDDID

(真人真事，绝无虚构)

HDDID和P4一向是好友。P4未有家室，打工谋生，对电玩痴迷不悔。近来其生活艰难，仍然不忘订阅《游戏机实用技术》。事实上，此君患有《游戏机实用技术》收集癖，至2002年7月B号为止共收藏有59本杂志。谁知在这样一个油细鸡忠实食客身上居然发生了这样一件事情——

话说公元2002年6月30日，P4生日。午夜宴会散后，天降小雨，HDDID陪同P4回宿舍。宿舍内其他老兄已然回家避暑，HDDID拉开灯，扶着醉醺醺的P4走向床铺——

HDDID：小心……小心……就快到了！

P4：没……没问题！我……没喝醉……你……拿我的PS2出来……咱俩今晚就……就……玩它个通宵……

HDDID(搀扶P4坐在床头)：阿奔，你哪里有什么PS2啊？快，快躺下吧……

P4(不肯躺下，倔强地)：我……没醉！D哥，你……你拿我的PS2出来……

HDDID(无奈地)：阿奔，醒醒吧，你没有PS2的。好好睡一觉，嗯？今天是你的生日啊！明天咱们再……

P4：少……少来……我的PS2在床底下……

HDDID(将信将疑)：床底下？

HDDID弯腰拉开床单，下面赫然是一摞子《游戏机实用技术》杂志。P4老兄同几个辛勤的学生一起在北航西门外租下每月550元的四人房，房内终日不见阳光，奇潮无比，那摞杂志中早期的已经湿得发霉。

HDDID(摊开双手)：阿奔，哪里有PS2啊？这里都是杂志呀！

P4(因为有了HDDID的搀扶而半倒在床上)：对……对……就在杂志里面呢……你……拿出来给我……

HDDID(哭笑不得)：你……

HDDID从一摞子杂志中抽出一本2002年6月B号，递给P4。

HDDID：喏，你的杂志，好了，快睡觉吧……躺好……还想吐吗？

P4：还……有一点……哇……

一堆糊状物从P4的口中喷出，正中HDDID的莎木T恤。

P4(躺在床上，手里抓着杂志)：嗯……嗯……现在……好些了……

HDDID(颓废地低头看着自己的T

恤，P4吐出来的紫菜和长寿面条从芭月凉脸上流下)：好些了吗？

P4(伸手拉住HDDID)：好……好些了……D哥，你别走……咱们玩……PS2……

HDDID(在P4拉扯之下坐到床边，拿起毛巾擦掉P4脸上的呕吐物，摇头)：好好好……咱们玩PS2，你……我说阿奔，你的床也太潮了吧？这么湿你怎么睡呢？

P4：睡……我不要睡……我要玩游戏……

HDDID：可是你现在需要睡觉啊！你的床又这么潮……

HDDID正苦思脱身之策，此时不知何故突然停电！屋内一片漆黑……

HDDID：呀！停电啦！算了，阿奔，玩不成游戏了，咱们还是……

P4：睡……觉……

HDDID(在黑暗中擦拭着身上带着酒气的食物)：是啊！好好睡一觉吧！明天我来看你。

P4：D哥，你别走……今晚就……在我这里……睡吧……我……往里面躺一躺……你就……陪我……

HDDID：我？陪你睡觉？为什么？你怕黑吗？

P4(迷迷糊糊中抓紧HDDID的手)：小娟……我……

HDDID(大惊缩手)：喂！有没有搞错……

P4：小娟……虽然我现在……虽然我不是玉……树临风……潇……洒……倜傥……但……是……

HDDID(心中暗暗叹息)：阿奔，小娟是强Sir的女朋友，你不要想那么多了，阿奔……今天是你的生日，拜托你开心一点好不好……

P4：我有广阔的……胸襟……加……

HDDID不再理会P4，径自搜索P4的裤子口袋，摸出打火机一只。点燃。但见P4正将《游戏机实用技术》2002年6月B号放在嘴边亲吻，口中念念有词……

P4：我……会让你看得起……我的……小……娟……我真的……喜欢你……

HDDID(冷汗)：这……莫非就是……传说中的YY了？唉……你好好睡觉吧，明天我来看你。

HDDID手持打火机，小心翼翼为P4盖好被子，在P4的嘟囔声中离开了

宿舍，摸出黑压压的胡同之后连手里的打火机都烧坏了。

翌日天明，HDDID来到P4宿舍，预备取笑一番。迈进门，但见P4坐在地上，两行泪痕犹未干，表情痴呆状。

HDDID(惊诧地)：阿奔……你……你还好吧？你这是怎么了？嗯……那本……《游戏机实用技术》……没被你……被你弄坏吧？上面有还我的文章呢，拜托……

P4(看到HDDID，听到其言语，泪水夺眶而出，表情仍坚定)：杂志已经不在了。

HDDID(呆呆地)：不在了？

P4：D哥，来，坐下，我给你讲个故事……

HDDID(小心地走上前，在P4对面席地而坐)：你……给我讲故事？

P4：昨天晚上我……多喝了两杯。你知道我身子一向不好，昨天在外边吹了风，受了冻，回来屋子里面又这么潮……所以我坏了肚子。夜里我酒醒了一大半，肚子痛得厉害，就起来上厕所。我……我……

HDDID(不解中)：喂喂，别激动，慢慢说……

P4(凄凉地)：上厕所。对你来说是方便的事情，对我来说就不一样了……你知道，这里的房东不让房客用他的洗手间，所以我们只能去马路对面的公共厕所。我爬起来，半天也没有摸到打火机，估计又是丢在餐厅了……

HDDID：不错，我也这么认为。

P4(气急败坏地)：不要打断我！我摸着黑摸出门，走出胡同，我就觉得自己就快憋不住了，我说不行，得忍住！一定要忍住。可是我又不能跑，我怕剧烈运动会导致……我慢慢地，慢慢地，走过马路，来到漆黑的厕所里。现在问题来了。我什么也看不见，走进根本看不见坑道。而且我又忘了带纸。这个时候，你要是我，你……怎么办？

HDDID(同情地)：回去拿火，拿纸。

P4(激动地)：对了。咱们都是这个智商，我和你想得一样。可是这个决定让我忍受了多么大的痛苦你知道吗……我咬着牙，拼命地忍耐，忍耐，摸回寝室，我觉得我是世界上最不幸的男人。我情急生智，拿起德生R9702收音机，按下照明按钮，借着微弱的橙色的灯光，寻找手纸。可是……



3DM-SMV



真的没有。D哥，真的没有手纸。别说手纸，屋里一张闲纸都没有。这个时候，我看到了床上的《游戏机实用技术》……

HDDID(心跳加速):你……你……

P4:你知道的,D哥,做出这个决定的时候,我的心有多痛。我不行了。我知道我已经不行了,我拿着收音机,抓起那本杂志,整个人都疯狂起来,我跑出去,冲向厕所。再按照明钮。找到坑道。我按住照明灯不放,我心里想,这就是我最后一次看到这本杂志了,最后一次……我一面解决问题,一面快速翻阅,一页一页地看,这是我最后一次看到它了,我一定要珍惜,一定要珍惜这最后的机会。看着看着,问题终于解决了,可是我怎么忍心用杂志去……于是我就蹲在那里,翻杂志,直到照明灯把电池的电量耗尽。这时候天已经快亮了。厕所里又进来一个人。

HDDID(急切地):那就问他要纸啊!犹豫什么!

P4:对了。咱们都是这个智商,我和你想得一样。我哀求那个大叔,他就把自己的卫生纸给了我。这时候我的腿已经麻木得不听使唤。那个大叔在我身边蹲了下来,对我说:小兄弟,你手里的杂志给我看看吧。我说:好的。我递了杂志给他。他翻看起来。我呢,我就费劲站起来,然后浑浑噩噩地走出厕所,天色发昏,已经能看清路面

了。我一面往回走,一面就想,我好像忘了什么东西,好像忘了什么,好像……呀!杂志!我的杂志!

HDDID(心跳再次加速):那就回去要啊!

P4(凄惨地):对了。咱们都是这个智商,我和你想得一样。我回去,到厕所里,那个大叔他……撕碎了杂志用来……用来……总之,我迈进厕所,正好看见他提上裤子,把剩余的杂志扔进了粪坑。我说:大叔,那是我的杂志……我的鼻子发酸,话就说了这么一句。那个大叔笑着回答,没事儿,我不怕硬,习惯了。然后,他从我身边擦过,走了出去。

HDDID(失落):完了,就这么完了,上面还有我的文章呢……

P4(恼怒):你……你的文章是个屁!我的杂志都没了,你以为谁稀罕你的文章?

HDDID(尴尬):可是……我……我好不容易才写的……

P4:呸!什么东西。你想想,要不是为了给你写的鬼东西纠错,我怎么会买杂志看?要不是我看了电玩杂志,我怎么会喜欢上电子游戏?要不是我喜欢游戏,高中又怎么会不好好读书?要不是……

HDDID(愕然):你……高中……

P4:不要打断我!要不是我高中不好好读书,又怎么会考不上大学来

读自考?要不是读自考,我又怎么会住在这样见鬼的潮屋子里?要不是这屋子太潮,我又怎么会着凉生病闹肚子?要不是我闹肚子,杂志怎么会丢?要不是……

HDDID(双手掩耳):呀!呀!够了够了!我也买了那期杂志,我送你一本就是了,求你别念叨了……

P4(大喜):你也有?

HDDID(心有余悸):嗯。有一本。等你肚子好了我就送你。

P4(从口袋里摸出一包老鼠药扔掉):嗨!早知道你还有杂志,我就不寻死了,这包耗子药你拿去用吧。好了,你晚上把杂志拿来。我现在要上班去了。

HDDID(张大了嘴看着那包老鼠药):天……哪……

P4(起身,更衣,拎起皮包,望着愣在地上的HDDID):我得上班去了,要不一会儿迟到了。你走的时候把门关上。晚上一定要来啊!(唱歌)BT呀BT,我自私的想法,遇到这种问题有谁能潇洒……(歌声远去)

P4说完便走出房间。HDDID半晌言语不能,随后捡起P4丢下的老鼠药,起身。

HDDID(小心拆开药袋):这……这哪里是什么老鼠药……这分明是……雀巢速溶咖啡……阿奔,看我饶不饶你……

KONAMI “采访记”

文:江西/恐龙

上海的7月烈日当头,酷暑难挡。我,一个景德镇的玩家,一个曾经为《恶魔城》奋战几星期的玩友、一个曾为《寂静岭》中护士莉莎的死而湿过眼圈的玩友、一个玩《合金装备》时由于过度紧张而经常肾上腺素增多的玩友,考完期末考后,怀着对KONAMI的无限崇敬之心,向美术老师MONKEY借了300元直奔上海。(开场废话真多啊。)

一下火车,老朋友赫铭加先安置好我。头一两天先逛了外滩、南京路步行街等地方。到了第三天,我带上我的全部漫画、平面设计作品,急不可待地杀向了金贸大厦。

出了陆家嘴地铁站,不远处的金贸大厦在眼里显得和普通高楼一样不是很突出。等我漫步进入其硕大的影子里享受着丝丝清爽时,我才意识到金贸大厦位居世界建筑物第三高的实际意义——它实在是太高了,以至于我走了很长一段路才意识到我一直都在金贸大厦的影子里行走。

快到金贸大厦入口了,我瞄了一眼情况:高级轿车5辆,TAXI10辆,(其中还有一辆TAXI车牌尾数竟是007!上海毕竟是上海啊!倒……)外国人×4,中国人×9,其中还有3名服务员,(玩多了《合金装备》的后遗症)情况不是很糟,于是我一边想着……

我拿着文件袋,走向前去。正欲推开卷页门入内时,一个高大的服务员对我说道:“请问需要帮忙吗?”他的态度

相当友好。

“我……我是来上海科乐美软件公司应聘的。”我刻意装作很随意的样子,那服务员听后为我推开旋转门,我信步走入大厅。电梯就在前面,我进入电梯,然后直达15层——上海科乐美软件公司。电梯里就我一个人,我急于应聘的心情令我急躁不安。当电梯停下来时,我几乎是冲了出去的。

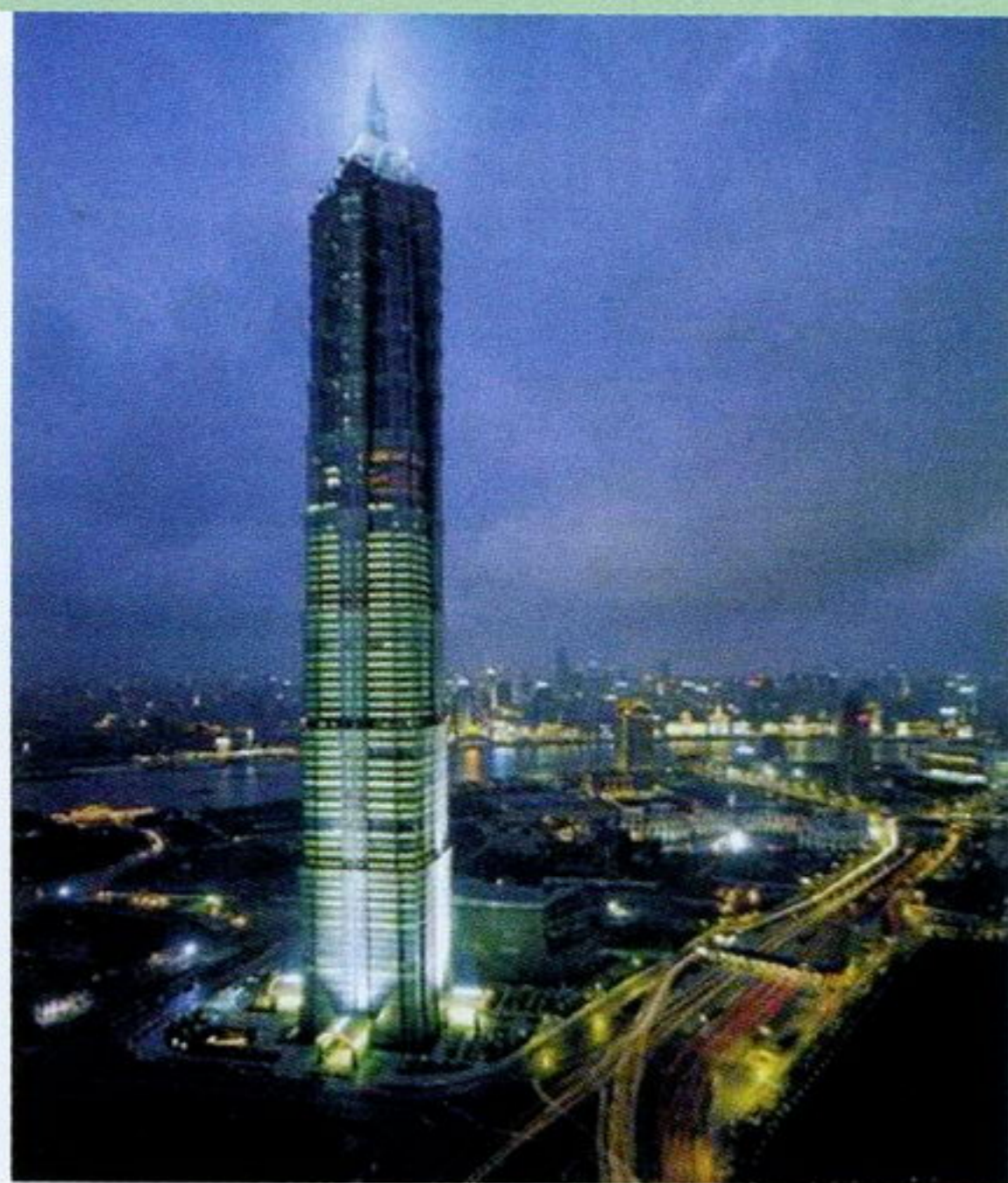
映入眼帘的是一个很亮丽的接待室。一位很漂亮的小姐用甜美的声音说道:“先生,请问……”

“哦,我是来应聘美工,”很显然她称呼我为“先生”令我很不自在。

“请跟我来,”她带我到隔壁一个会客厅模样的房间里,里面坐着一位看起来像是设计师的中年男子,他手头上有一叠设计稿,也不知这是应聘者的设计稿还是公司职员的设计稿。

简单的自我介绍后,他问了我一个意料中的问题:“你为何选择来科乐美公司应聘?”

“我喜欢KONAMI的游戏!”我极其厌恶科乐美这翻译,但又碍于不能发音成科纳米公司,所以我故意读成英文原音,这多少与我喜欢的翻译“科纳米”更接近些。我注意到了那设计师听到我将“科乐美”读成“KONAMI”



时有一丝惊奇，但随后我们俩都将这点点小问题给忘掉了。他继续问道：“那你对科乐美公司了解多少呢？”

“从1979年KONAMI公司成立以来……”我开始发挥出一个玩家的本性，相信任何一个喜欢玩KONAMI游戏的玩家都能对其“家世”了如指掌。我和那设计师从《燃烧战车》聊到《潜龙碟影》，从《荒野大镖客》聊到《恶魔城》，从《魂斗罗》聊到《沙罗曼蛇》，不管是游戏还是业界形势我们天南地北什么都聊。聊到最后我才想起来我是来应聘的，不过凭感觉那

设计师相当认可我的游戏经验，至少聊到《恶魔城》时他死活不相信我能“出城”（托“油细鸡”的福，那可是众人皆知的BUG啊！）。聊到最后我们谈回了工作问题。我是应聘美工的，画稿是免不了“秀”了，我把我的一些漫画稿给他看。有单幅稿，也有故事稿，当然也有将刊登过我作品的“油细鸡”给他看啊！最后他还看了我的数张平面设计稿。

“你的漫画画得不错，”我注意到了他不是用“哇！好漂亮！”来评估我的画稿的。（倒……）

“你画的人有一股《JOJO》的味道嘛！”

“啊？你也爱看《JOJO》？”我简直不敢相信他说的话。

“是呀，”那设计师继续说道，“我在日本已经买齐74本了，第75本好象马上就要出了。”

“好幸福啊！我才买到第72本……”我刚刚想到他买的一定是正版，我买的可是D啊。于是我转移话题闲聊《JOJO》的剧情……

（接下来我和他聊了27分钟《JOJO》以及19分钟《JOJO》的漫画原型《北斗神拳》。）

“本来我们公司日本大阪部有一位游戏设计师提议将《JOJO》第五部做成游戏的，但意见还未来得及经过审议，嘉富康公司就宣布游戏已经在开发中了，所以我们只好放弃。”他和我讲了很多我不知道的业界内幕……

“你的漫画其实还是有很多缺点的，”不知为何他突然一转话题矛头直指向我，“比如画面还不够细致、画中人物有时会比例失调、女性角色不够漂亮等等。这些都是你的致命弱点。”

我开始有不详的预感了，果然……

“其实这些都不算是重点，因为从你在学校里所学的专业来看，用3D MAX、PHOTOSHOP等绘图软件来填补漫画的缺点是可行的，但我们有一个最重要的缘故不能录用你——因为你还是一个在校生。我们公司招聘员工最低签约时间都在2年以上，我知道你很想利用暑假的机会在这里得到锻炼，但是很抱歉我们不会录用一个在校生的，你可以尝试到别的游戏公司面试看看。”

“真的没希望了吗？”我很是失望，“我有最后一个请求，能让我参观一下你们的工作室吗？”

“OK！”那设计师很爽快地答应了，他带着我到会客室右边的几间房间，我走进后发现房间里堆满了各式电脑设备、漫画原稿，当然还有几位设计师。他们对我的到来丝毫不觉稀奇。可能他们生命里最重要的事情便是创作吧（和我一样哟！倒……）。我在工作室里四处转了一下觉得收获颇多。首先便是我的漫画水平跟他们相比简直是FC对PS2嘛！看来我以后一定要努力了。其次我看到了几张在杂志上没见过的类似于《恶魔城》风格的场景原画设定，出于礼貌我就没有多问，难道会是《恶魔城 黑日共鸣曲》？好兴奋啊！

临走时那设计师说了很多鼓励的话，看来想成为新川洋司那样的设计师也不是毫无希望哟！

努力吧！奋斗吧！我暗下决心然后与心爱的KONAMI挥手告别，今天虽然在此没有得到暑期打工的机会，但收获已很不错了。只要我……

只要我……

什么什么？怎么一瞬间我又站在了金贸大厦的大厅外面了？我手里的文件袋没有打开过的迹象，我旁边还是那几个老外，就连车牌号尾数是007的那辆

TAXI都仍停在那里，难道……难道刚才的“采访”全都是我暑气过盛的幻想？天！我检查了一下文件袋，里面的摆放没有改变过。那说明我刚才确实在幻想中度过。

我的“设计师”！我的“参观工作室”！我的“《恶魔城》原稿”！全都没了……

只好再面试一回啦！兴许这回还能被录用呢。我一边安慰自己一边走向金贸大厦里厅，恩？好象那位高个子服务员不和我打招呼耶！管他呢！我进入一楼大厅。映入眼中的不是想象中的柜台、服务小姐，而全都是电梯与银行，那电梯少说也有四五十架吧，真是太酷了！想当年《寄生前夜》里77层的克莱斯勒大厦最底层也只有一个电梯门啊！我随便找了个电梯，发现门旁边写有“16-30”字样，难道这里的电梯还根据到达点不同而分开使用？果然，找了半天我终于在一个“T”字路口内找到标有“1-15”字样的电梯。KONAMI在15层01-03及09间，这房号我可是半年前就记熟了啊！我走入电梯然后按下“15键”直上15层……（可能是电影看多了的缘故，我初到上海时老是奇怪为何在地铁站里一直看不到警匪枪战或是帮派拼斗。而现在我就老在想那t1000液体金属人怎么还不从电梯顶上钻下来啊？倒……）

一眨眼工夫，电梯已经到了15层，我对着电梯里光亮的合金四壁整理了一下装着，然后充满自信地走出电梯，啊？这里除了KONAMI就只有其它五扇电梯门了。难道这层楼就只有KONAMI了？真搞不懂金贸大厦的结构……

隔着双层玻璃门我看到了接待室。接待室背后墙壁上有一个硕大的“KONAMI”标志，而位于房间右方有一个两米高的CD架上竟密密麻麻地堆满了正版KONAMI软件，什么《潜龙谍影》啊、《恶魔城 月下夜想曲》啊、《心跳》啊统统都有。而坐在柜台后的小姐显然和我同时注意到了对方，我走到玻璃门前。靠！玻璃门推不开？但好象不是自动门啊！难不成是要向两边拉的？我装作很冷静的样子但实际上手指已经用尽了玩《拳皇》的劲了——门还是……没开……

“请问您来这有什么事吗？”那小姐问道。

“哦，我是来这应聘美工的。”我稍稍倾斜身体，故意露出那鼓鼓的文件袋，当然我的动作肯定装得很随意啦！我很奇怪隔了两层有一厘米厚的玻璃门也能清晰地和她对话，可能是有扩音装置吧。

“你有预约吗？”她又问道，我注意到她已经把“您”改为“你”了，不过这年头称呼别人为“您”反让人觉得不自在……不提也罢。

“我没有预约，”我开始有点急了。“你们公司不是在杂志上登广告要招聘美工吗？”

“你必须先和我们人事部经理预约。”

听到她说出这句话，我突然意识到今天面试是无望了，我怀着最后的希望问道：“那能让我参观一下你们公司吗？”

“不行。”回答很干脆。

“我一直都很喜欢你们公司做的游戏……”我开始语无伦次了，“难道不能……”

“铃——”电话铃响！

“もしもし，”那小姐拿起话筒，“どちらさまですか……”她一眼都没有看我了，她也许正忙着接听小岛秀夫的电话……

……我像是一只被遗忘的小蚂蚁……

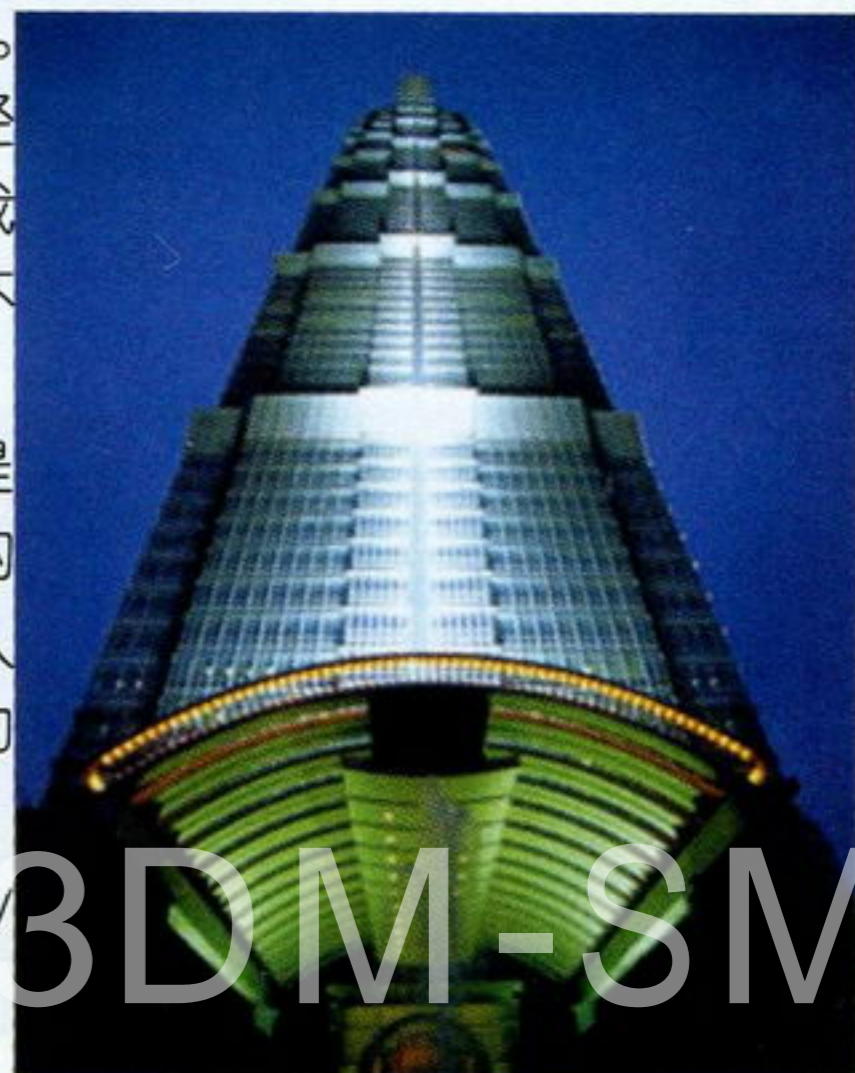
我的“设计师”！我的“参观工作室”！我的“《恶魔城》原稿”！

我转身走向电梯，在进入电梯前，我斜着眼睛看着KONAMI的标志留下一句话：“I will be back！”随后，我带着几分失落离开了金贸大厦。

那天以后，我没再去KONAMI面试了。当然，我也没有打电话找KONAMI人事部经理。因为我清楚能进入KONAMI工作只是我的一个梦想，一个凭我现在的实力还实现不了的梦想。我还需要更多的努力！

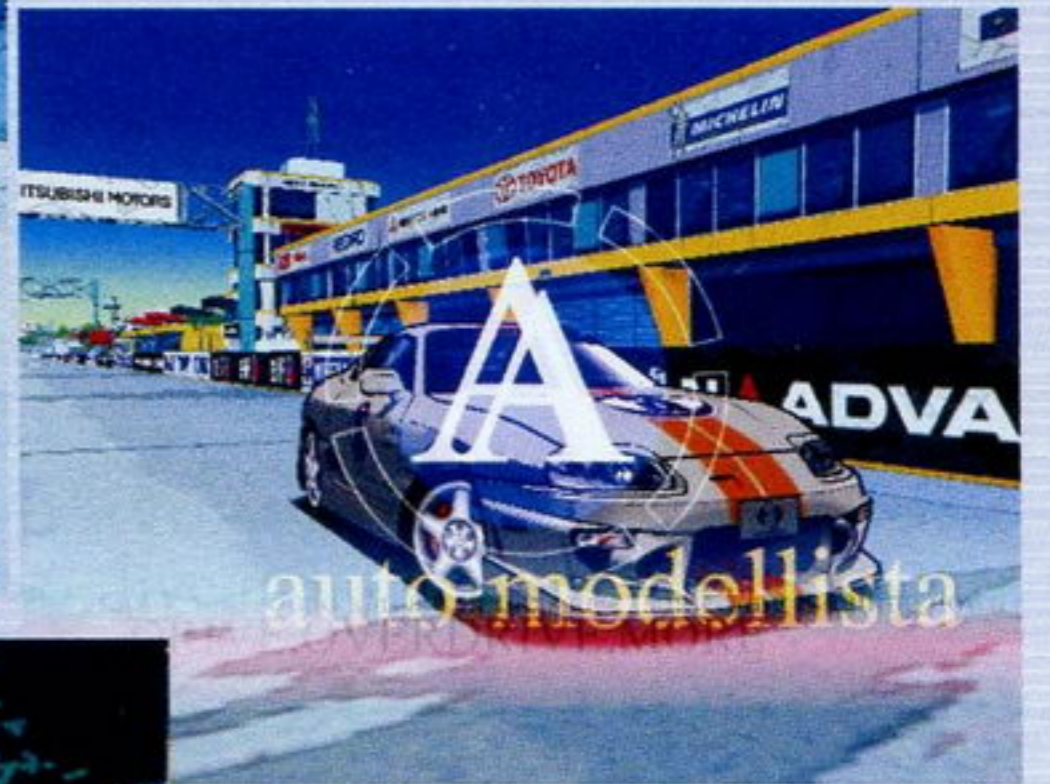
写下这篇带有几分自嘲的“采访”也是志在鼓励各位有心从事于游戏、漫画工作的人们。衷心祝愿“油细鸡”的读者群中有人能够进入KONAMI工作。我也一定会努力的！

努力一定会成功！I will be back, My KONAMI……



游戏机
推荐
Our Choice

收录的赛道逐渐明朗了!



.....
本作有着超高的画面质量和华丽的特殊效果，可以给人一种赛车从海报的世界中跃然而出的感觉。作为PS2第一个实现网络对战的赛车游戏，让我们彻底检验一下它的巨大魅力吧!
.....

PS2	CAPCOM	RAC	多人
DVD-ROM	预定 2002 年 8 月 22 日发售		
	GT FORCE、MODEM		

auto modellista

这里介绍一下《auto modellista》的注目点!

离发售日只有一个月了，但是一直以来我们对于这款游戏所了解的都太少了，比如关于网络对战的情况、作为对战舞台的赛道情况还有游戏的具体内容等都很难以从媒体中得到相关情报。这次好了，让我们来分析一下这些逐渐明朗的新要素，体验一下这款为所有赛车游戏迷所期待的作品巨大魅力吧!

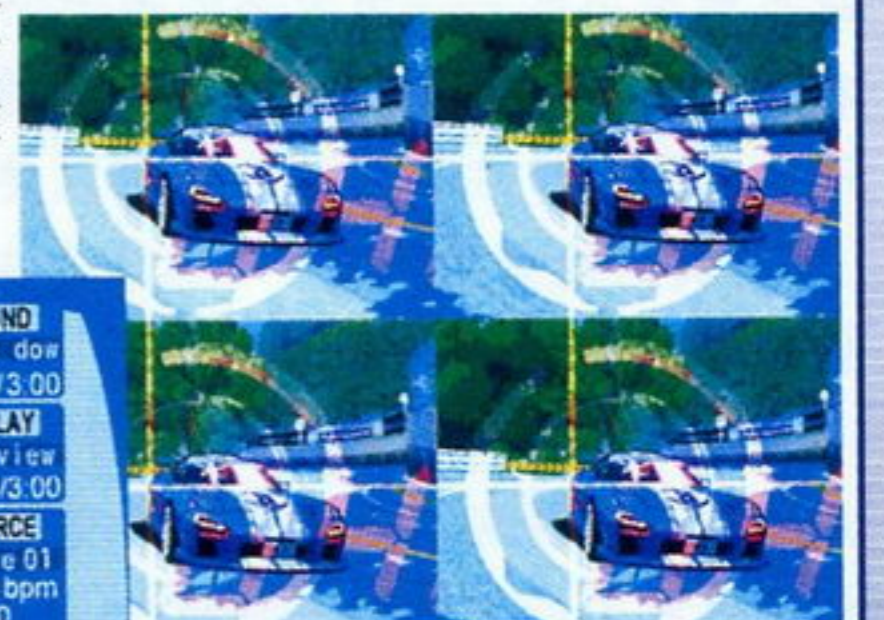


开发中画面
如画般的图像和特效，是不是有着出众的爽快感?

注目点 2 VJ&theater

使用工具制作华丽的影片!

一般赛车游戏都会有REPLAY功能，而本作相对应的特色系统就是VJ&theater。“VJ”是什么?就是Visual Jockey——视觉主播。玩家可以将自己所参加比赛的REPLAY影像进行编辑，制作一些画面特效，配上效果音和背景音乐，成为一件艺术品。当然，除了制作影像外，还可以将它们保存为小电影，随时都可以拿出来观赏。游戏中除了提供了制作画面特效的工具外，还为玩家提供了最符合气氛的音乐，按照自己的心意去剪辑影片吧，你有可能做出最IN的REPLAY来哟!



虽说制作影像时只能使用游戏事先预定的那些画面特效，但是因为特效的种类实在太多，要想用好也不是一件容易的事呀!

在官方网站体验 VJ&theater

现在，在CAPCOM的《auto modellista》的官方网站上公布了使用了Flash技术的“VJ&theater”体验版。可以上网的人，请到下面的网址，进入Flash版本的网页去体验一下吧!

<http://www.automodellista.com>

注目点 1 网络功能

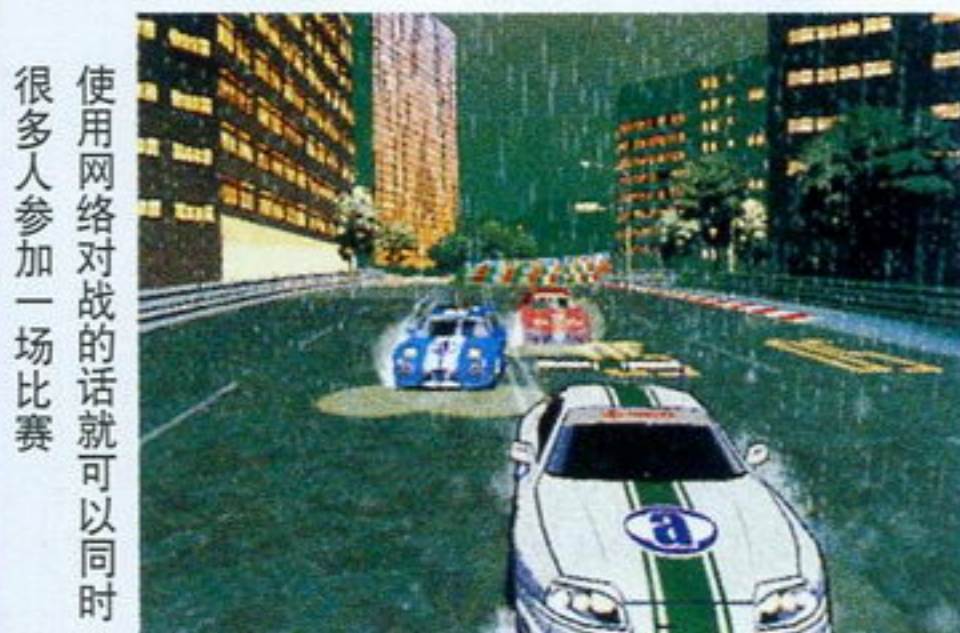
可以和全日本的竞争对手战斗和交流!

如果连上了网络，在家里就可以和全日本的玩家们进行赛车和聊天，这就是《auto modellista》这款与众不同的赛车游戏的最大特色!游戏采用了KDDI回路作为其通信环境，使用了“Multi-matching”服务功能。不要向网络服务提供商进行特别的申请，只要有电话和MODEM，谁都可以轻松地进入游戏。



这是伙伴间的聚会，就像这样开着自己的爱车参加就可以了!

在比赛观战中也可以使用聊天功能，看到这里大家没有热血沸腾吗?



使用网络对战的话就可以同时很多人参加一场比赛



注目点 3 比赛

以此献给赛车游戏的骨灰玩家！
多彩的赛事和赛道现在登场了！

作为赛车游戏就算有着华丽的外表，如果忽视了赛车比赛本身还是不行。

本作中作为赛车比赛舞台的各个赛道，是以日本各地实际存在的场所为主题而设计的。

而赛道的种类也包括环形赛道、山地、高速道路、市街地区等等，十分丰富（而且还会出现逆行赛道）。在这里，就来介绍一下已经确定登场的4条街道赛道。



轻松娱乐的单人比赛，会有隐藏赛道吧……

主模式的比赛是分各个不同难度的。

不得不看！ 在深夜的雨中赛道展现风采吧！

下面所要介绍的新宿B赛道，不仅仅有着潮湿路面，而且在比赛时会不断下雨。在极滑的路面上，而且是夜间的雨天比赛，这样的话即使是赛车游戏的上级者大概也不是很容易就可以获胜的吧！现在明确登场的雨天赛道虽然只有新宿B一条，但是应该还有别的潮湿路面或者雨天赛道之类的东西吧？



前方的赛车激起了水雾，那么跟在后面的车的视野就会变差了吧？

欣赏一下确定登场的这几条赛道吧！

赤城山

连续的U形弯道很多，这是一条艰难的山路赛道



本赛道完全再现了群马县的赤城山的县道4号线（前桥赤城线）。随着出发位置的不同，可以体会到爬坡和下山两种乐趣。

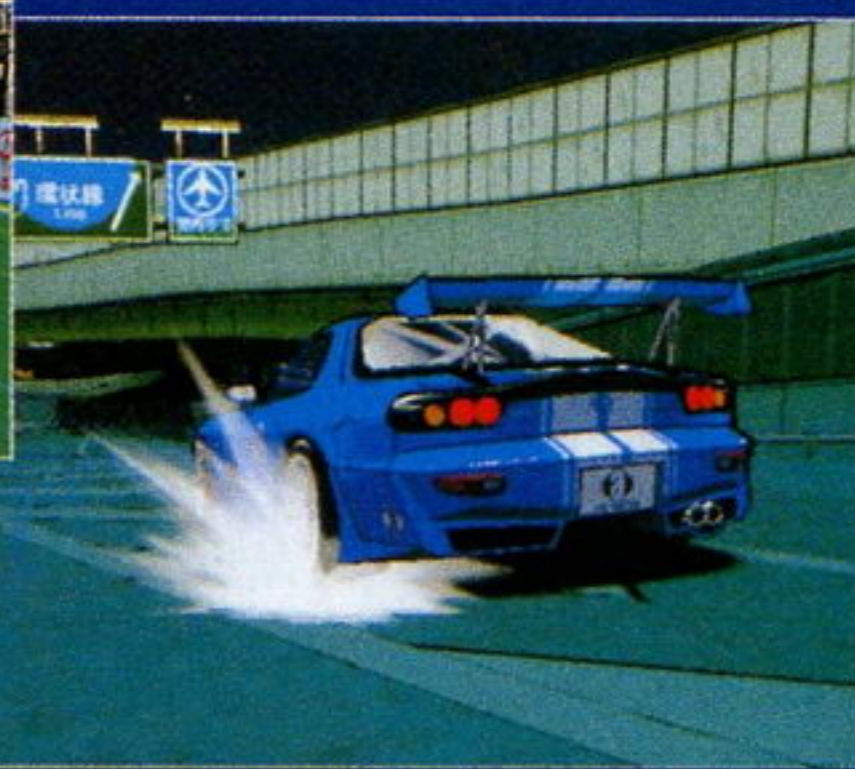
阪神高速环状线

赛道的大部分都由街道所构成。



在深夜的高速公路上展开高速战斗吧！

赛道再现了位于大阪的阪神高速道路1号环状线。



这就是新宿B，表现了下雨的大雨的新宿车站周围的舞台。



新宿 A & B

路面十分滑的城市中心地带赛道

新宿B中有隧道路段，而路面也会发生变化？



这就是新宿A。国道20号线的青梅街道的舞台。

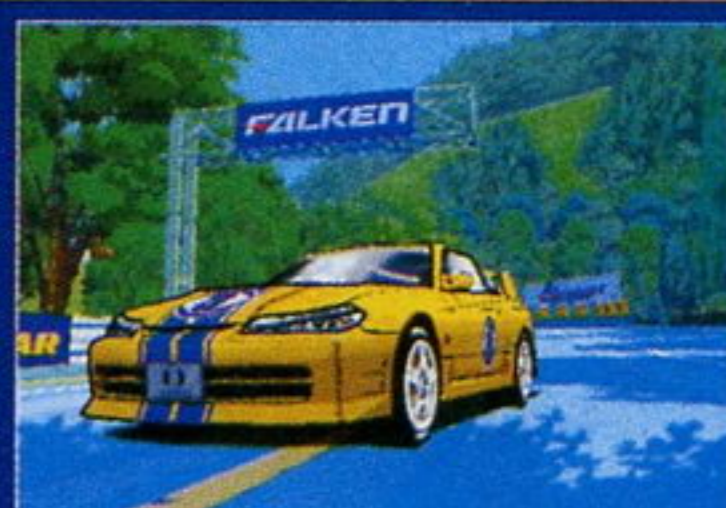


与赤城山相比，本赛道更加平缓，但是也更加曲折。

里六甲山

由狭窄的弯道连接而成的深绿的绵延道路

在这里也能够体会到爬坡和下山的乐趣。



再现了兵库县的六甲山的里六甲公路。

注目点 4 整備

将自豪的爱车进行彻底的改装吧！

《auto modellista》和以往的赛车游戏都不同，从一开始就可以随心所欲的改装爱车，当然涂装和布局改变也是少不了的。虽然关于车和零件的详细入手方法还不是很明了，但是可以肯定的是，这将是令赛车迷们疯狂的系统。到目前，关于整備作业的流程已经明确了，就在这里为大家介绍一下吧！



不光是赛车本身，就连车库也可以进行主题化改造。

开发中画面

这里就是整備作业的流程！

1 进入车库菜单

然后选择车库菜单内的“car tuning”。在这里可以进行汽车的涂装等工作。



3 选择整備等级

选完了零件后就应该决定进行哪种等级的整備了。在这个场合下，应该选择三个等级中最轻量的那个。



2 零部件选择

接着，选择想要换装上的零件。画面左边的车上会表示出零件的图标，一目了然。



4 选择零件厂商

这个时候，会有该等级对应的厂商和零件表示在画面上。选择自己喜欢的厂商吧。



大喇叭

“大喇叭”推荐话题：

● DC版《SOUL CALIBUR》是否应该被评为满分游戏？

● 现在买DC还有这个必要吗？

● 卖得好的游戏是否就应该算是好游戏。

要求：1. 论证充分；2. 内容深刻；3. 文体不限；4. 篇幅不限。

每期我们将抽出3位发言最为精彩的热心读者，并赠送薄礼——全体小编签名的杂志一份。前期推荐话题继续有效，欢迎玩家们以信件形式投稿。

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 邮编：730000

我们的Email:ptfg@21cn.com



掌机王 第一辑

掌机 游戏机实用技术
2002-06-28

此书是游戏机实用技术杂志社的第一本掌机特辑，全书205页全彩，大32开，定价16元，赠送GBA挂绳。内容以GBA相关游戏为主，包括GBA的年鉴，GBA的周边等总结性的专题，也包括有新游戏如《恶魔城 白夜协奏曲》、《洛克人ZERO》的详细攻略，另外也用大篇幅登出了GBA大作《火焰之纹章 封印之剑》的小说。整书在实用性、时效性、可读性、收藏性等方面都作了很好的兼顾。

▲我认为《掌机王》中最棒的就是GBA最强年鉴，对GBA玩家帮助很大，尤其是推荐度的设定非常好，9、10分的游戏必玩，4、5分的PASS，很直接。但是我第一个看的不是最强年鉴，而是“编辑部里的掌机族”，太有意思了，可惜没有看见紫枫那台GBA，而且也没有一台和我的一个颜色（残念）。我借此机会也给《掌机王》下个定义。（笑）推荐度：10；开发厂商：游戏机实用技术杂志社；发售日：2002年7月1日；容量：227千字；阅读人数：1人~N人；对应周边：手、眼睛，大脑、钱包……（田雪）▲手机游戏的介绍真是太棒了，我和周围的几个朋友看过之后都说大开眼界，虽然玩不到，但能够借此机会了解一下也的确让人长见识，希望第二辑还会有这个内容。（LUCKY）▲《掌机王》不论印刷，纸张都很好，全彩的看起来就是舒服。（KARLGRAND）▲刚开始看到《白夜》的攻略时准备大骂，以为你们偷懒照搬杂志上的，后来仔细看过才发现无论作者、文字还是图片都与杂志上完全不同，至此才体会到你们的良苦用心，同一个游戏付出了双倍的劳动。（上海关灵）▲《封印》的小说写的很好，终于能看完全剧情了，比玩的时候了解的更多了，原来《封印》情节那么好啊！（鹤立鸡群）▲GBA周边的介绍让我口水直流，我现在满大街地找那些周边，可是好多都见不到啊。（武汉周胜远）

▲书的装订太差了，多翻几次就掉页了，用胶粘的书不结实，希望还是用书钉或线装，不然，这本书只能说是金玉其外，败絮其中（指的是装订，可不是内容，不要误会）。（一个游戏爱好者）▲虽然号称“掌机王”，但好多都是GBA的内容，WSC只有一个特辑，更不要说NGPC了。最不能容忍的是GB游戏的内容太少，要知道国内还是有很多穷掌机玩家在玩GB的。（湖南秋获）▲定价太高。（一些读者）▲挂机绳太简单了。（上海吴鸣）▲攻略也太少了，而且没有最新的《黄金太阳2》的攻略，不爽。（四平陈升之）▲《白夜协奏曲》的攻略太短了，也没有什么“猛料”。（东莞刘鹰）▲《封印》小说篇幅多了一点，喜欢的当然高兴，只是不喜欢这个游戏的人肯定没有耐心看完。（湖北张晶）



决战II

《决战II》光荣公司庆祝建社二十周年而制作的作品，游戏制作成本是光荣建社以来前所未有的，不过不到50万套的游戏销量只能说是勉强及格。游戏最受人非议的地方就在于这款以三国为背景的游戏完全背离了原著，不要说日本人一头雾水，就连中国玩家也是“惊诧莫名”。

武汉周胜远、
云南吕印、迪化徐光三位读者将获得由全体小编签名的9月B杂志，不要买重了！

PS2 KOEI SLG
2001-03-12

◆游戏的音乐做得很棒，那种恢弘的气势非常适合千军万马战斗时的感觉。（迪化徐光）◆把《三国演义》改得面目全非这一点是谁都无法否认的，不过如果你抛开原著不看的话，你会发现游戏的剧情其实非常不错。（宜昌鄂干）◆光荣现在的人设越来越有魅力了，好像要一个类似荀郁或美三娘一样的GF啊！（沈阳钱亮）◆一百多分钟的MOVIE，质量也还过得去，令人深感光荣的诚意。（小飞鱼）◆到底是SHIBUSAWA的作品，战略性一流（绝无夸张）！（阿彩）◆游戏的单挑做得太炫了，真是“绝赞”！（南宁曹磊）◆像地裂、烈风、落雷这种只有在《FF》里才会出现的超豪华破坏场面，没想到在SLG里也可以看到，真是让SLG迷有扬眉吐气的感觉。（郑州张猛）◆《决战II》从本质上来说还是一个战棋游戏，但它完全摆脱了那种下棋的感觉。（甘肃马捷）◆每关都有数种打法，又有数个分支，变化太多了。（北京钟申）

◆剧情改得太烂了，完全是对《三国演义》的侮辱！（我是网虫我怕谁）◆荀郁、许褚、姜维变成了女人，于禁变成了人妖……罗老先生知道后非得被气得活过来不可。（云南吕印）◆游戏中有太多无聊庸俗的东西，令人反感，具体例子我就不举了，省得恶心。（广东罗明华）◆剧情能改到这种地步，光荣也算是有一定造“指”了。我很想看看传说中以美国独立战争为背景的《决战III》是个什么样子。难道华盛顿在天上飞着开枪？（广东申泉）◆剧情不改我倒无所谓，只是战斗部分也有很多不合时宜的东西，像什么大鹫兵、万雷弹之类的，令最后一丝三国的气息也消失了。（风之使者）◆关数少了点儿，这种游戏至少应该有个二十来关才对得起玩家嘛。（CLEVER）◆隐藏要素少了点儿，除了两个隐藏关卡，什么都没有了。（北京苟铭）

◆《心跳回忆》这游戏在国内是很有人气的，但《心跳回忆2》却只能望其项背，《心跳回忆3》更是难辨其况。何解？只因一代有中文版，二、三代没有，三代是PS2游戏，而PS2在中国并不普及。再说能真正感受这游戏的人不是很多……但是《心跳回忆》系列是与众不同的！《心跳回忆3》继承并发展了前两代的优良传统，如更家居化的房间设置，更真实化的EVS2，更多样化的对白话题，乃至更引人入胜的特别事件等。特别是最重要的约会部分，以往的约会就只是到哪儿去逛一逛，过几分钟就各奔西东，闷！如今三代中有了很大的改善，场所变多不在话下，改良了的约会系统就不再沉闷，先是生动的GIRL，再是丰富的对话内容，最后还有个下午茶。此外还有个要命的着装系统，如果穿着不合她心意，遇到一个有性格的GIRL，一脚将你踢飞。（建议穿着：袒胸露背+红色内裤+斗篷+松糕鞋。）（广东乐优无）

◆又一次重玩《莎木II》，确实是强，那样大的地图，有很多是不用进入的，但这种地方的背景音乐都不相同，再加上大街上早晚的音乐是不同的，而且都很好听。强，SEGA！（林永铎）

◆老史都把RPG做成这样了，真不知道其他公司还敢不敢做RPG。（内蒙古路光明）

◆《荒野兵器进化版3》的音乐太棒了，几乎首首都好听。就是动画少了点儿，只有每章开始那一段，特别是没有通关动画，实在是遗憾。（广东张明）

◆原本以为《格兰蒂亚2》剧情一般，有负“格兰蒂亚”之名，但结果还有一个《格兰蒂亚X》垫背，剧情烂透了！（广州朱汝聪）

◆一天突然发现原来PS上也有《魂斗罗》，脑中马上回忆起当年的岁月，于是马上买下。回家后立刻开机进入游戏，5分钟后碟从窗口飞了出去——什么垃圾！（福州张录）

◆大家都喜欢玩《DDR》，其实ENIX的《BUST A MOVE》也是非常不错的音乐游戏，而且它比《DDR》的人设要好得多。建议大家去玩一玩。（武汉邓智泉）

◆千万别以为《真·三国无双2》只是单纯的打打杀杀而已，它的战略性是融入在动作之中的。特别是HARD难度时，玩家战略性的有无就会严重影响到整场战役的战况。发生在每个战场的剧情、事件等等，都会严重影响到战况的发展，如果玩家可以找出控制这些事件的方法，或者想办法面对因事件而造成的逆境，那么，玩家不仅可以从历史中的教训来重新改变历史，更可以得到许多成就感。这项要素，正是玩家们所向往的一种境界。（南京王俱）

读者意见收集计划全面展开

锐意进取

感谢读者真心的关怀
发出我们真诚的回应
每月两份，精彩加倍
期期有奖，靓刊赠礼

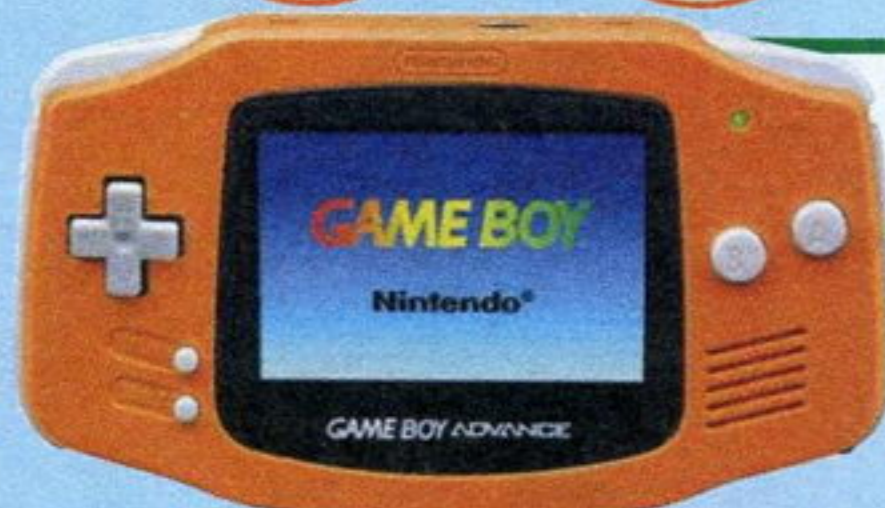
互动信箱

本栏目感谢深圳市西域文化服饰有限公司 (0755-83952752 www.gameclub88.com) 提供大力支持。

8月B刊起，《游戏机实用技术》读者意见收集计划全面展开：

1. 为了让杂志进一步贴近读者的需求，我们大量征集读者的意见和建议，作为我们改进工作的“最高指示”。
2. 取消调查问卷明信片，原来的调查提问改在“互动信箱”栏目中刊出。
3. 每期设置108份精美礼品，用于回报提出意见和建议及投稿的热心读者。

礼品放送



礼品一：GBA（可换成价值相当的PS2正版游戏） 1份

礼品二：随e拍数码相机 2份

此礼品由深圳海德马实业有限公司提供

礼品三：《石器时代掌机版 精灵王诞生》30份和PC版《决战世界足球2002》20份

《石器时代掌机版 精灵王诞生》由GOWIN公司提供
《决战世界足球2002》由上海育碧电脑软件有限公司提供



礼品四：游戏T恤 55份

此礼品由深圳市西域文化服饰有限公司提供

每期礼品108份！

调查提问

- A 您认为8月B刊哪些内容有吸引力？哪些内容做得失败令人反感？
- B 您认为我们近期最失败的是什么？
- C 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。
- D 您现在拥有哪些主机？
- E 您最近在玩什么游戏？

征稿范围

- A “研究中心”和“火热秘技”欢迎您的深入研究和小秘技。
- B “自由谈”栏目请您自由发挥。
- C 您游戏中的趣事或是对某个游戏的评语。（“读编往来”和“大喇叭”栏目）

具体活动办法

1. 欢迎您在来信中：回复我们的调查提问；指出杂志的缺点并提出改进建议；向征稿栏目投稿。
2. 我们每期都会在来信的读者中选取108名送出礼品。
3. 每封信件都有参与机会，未赶上当期送礼活动的信件会被安排在下一期的活动中。
4. 发Email提出意见和建议的同样可以参加活动。
5. 来信请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至 ptfg@21cn.com。

免邮费!

真情回馈 经典珍藏
游戏机实力大作等你来拿!



大32开
羊16.00

游戏机实用技术杂志社第一本掌机特辑——《掌机王》，大32开，205页全彩，赠送精美GBA挂机绳。
 呕心制作的“GBA游戏最强年鉴”，收录了2001年3月21日至2002年6月6日的全部日版GBA游戏的介绍，绝对是GBA玩家的“圣经”。
 40页篇幅的《火焰之纹章 封印之剑》的全剧情小说让你更深入地认识这款GBA上的超强之作。“GBA周边配件大检阅”、“WSC小特辑”、“手机游戏”、“GBA烧卡器四强大比拼”等精彩专题让你大开眼界。
 (少量存货，请致电编辑部后再汇款)



大32开
羊12.00

《我们是冠军》VCD & 《WE完全解析宝典》
 《我们是冠军》VCD收录了《WE6》的精彩视频影像以及原创音乐MTV《真正的冠军》。
 附赠128页全彩别册《WE完全解析宝典》收录了最新的三款《WE》游戏：
 《WE2002》、《WE6》、《WE for GBA》的详细系统解析、全部球队的英文名单、知名球队和俱乐部的详细攻略。

尚有少量的杂志，现将可以邮购的期数列明如下：

总第9期，定价12元；总第31期、总第36期、总第37期、总第40~44期、总第50/51~61期，定价8.8元。(总第50/51期为合刊，定价为17.6元。)

邮购方法：请按照杂志标明的售价汇款，无需邮费。

邮购地址：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。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。



大32开
羊17.60

业界名人一起畅谈游戏经历。
 《异度装甲》全剧本让你领略跨越10000年的爱情。
 《跨越俺的尸体》感人肺腑、《PSO PLAY日记》带你体验在线游戏的乐趣。
 增刊赠送精选游戏CD一张，NAMCO《传说》三部曲、《最终幻想》、《异度装甲》系列音乐全收集，收藏价值一流。



大32开
羊22.00

《游戏机实用技术3周年纪念套装VCD》包含2张集结了最新游戏影像片断的VCD影碟，附赠的《珍藏特辑》是编辑部第一本倾力制作的书籍。其中涵盖了3年以来编辑的心路历程，《FF X》经典小说保存版，《MGS》剧本小说以及多篇独具特色的特稿。



感光元件: 35万像素
 图像规格: VGA 640 × 480
 QVGA 320 × 240
 存储容量: SDRAM 8M
 VGA (高品质图像) 26张
 QVGA (标准品质图像) 106张
 传输接口: USB 接口
 Hr 高分辨率
 Lr 低分辨率
 Ct 连续拍摄模式
 St 定时自拍模式
 Ci 消除储存影像
 视频捕捉: 30fps
 电 源: 7号碱性电池2节
 工作时间: 连续拍摄6小时, 待机14天
 其它功能: AVI动画功能、视频捕捉
 产品尺寸: 12.8cm × 3.1cm × 1.8cm

威马 随E拍

动感数码相机

298元/台

购买数码相机一部送价值85元游戏服饰一套。(包括T恤、帽子、护腕各一个)

汇款地址: 深圳市福华033-021信箱
 邮编: 518033
 收款人: 王方铭



1 数码相机 DigitalCamera
 随时随地, 轻松拍摄

2 数码摄影机 DigitalVideoCamera
 精彩瞬间, 尽收眼底

3 电脑眼 PcCamera
 网际沟通, 近在咫尺

4 可视电话 Videophone
 独特的家用可视电话功能



深圳海德马实业有限公司

电话: 0755-83747167 83747180

E3 游戏周边动感地带

www.gameclub88.com



编号: T-17 (生化危机) 颜色: 黑 深蓝 材质: 纯棉	编号: T-18 (生化危机) 颜色: 黑 深蓝 材质: 纯棉	编号: T-15 (FFX) 颜色: 黑 深蓝 材质: 纯棉	编号: T-16 (白夜) 颜色: 黑 深蓝 材质: 纯棉	编号: T-12 (生化危机) 颜色: 黑白红黄灰 材质: 纯棉	编号: T-01 (MGS2) 颜色: 黑白灰红黄 材质: 纯棉	编号: T-13(马里奥) 颜色: 白 材质: 纯棉	编号: T-06 (最终幻想) 颜色: 黑 材质: 涤棉	A-01	H-01				
编号: M-513 (白色恶魔RX-78) 尺寸: 12 × 18cm 售价: 44元/个	编号: M-418 (爬墙蜘蛛侠) 尺寸: 16 × 20cm 售价: 69元/个	编号: M-702 (孙悟空) 尺寸: 14 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-218 (绫波丽) 尺寸: 5 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-256B (克莱尔) 尺寸: 8 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-103 (豪鬼) 尺寸: 12 × 24.8cm 售价: 44元/个	编号: M-100 (隆) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-101 (肯) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-250 (BLUE 玛丽) 尺寸: 10 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-317 (双枪劳拉) 尺寸: 11.6 × 28cm 售价: 78元/个	编号: M-135 (八神) 尺寸: 10 × 20cm 售价: 38元/个	编号: M-312 (艾丽丝) 尺寸: 14 × 20cm 售价: 42元/个	A-02	H-02
编号: M-513 (白色恶魔RX-78) 尺寸: 12 × 18cm 售价: 44元/个	编号: M-418 (爬墙蜘蛛侠) 尺寸: 16 × 20cm 售价: 69元/个	编号: M-702 (孙悟空) 尺寸: 14 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-218 (绫波丽) 尺寸: 5 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-256B (克莱尔) 尺寸: 8 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-103 (豪鬼) 尺寸: 12 × 24.8cm 售价: 44元/个	编号: M-100 (隆) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-101 (肯) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-250 (BLUE 玛丽) 尺寸: 10 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-317 (双枪劳拉) 尺寸: 11.6 × 28cm 售价: 78元/个	编号: M-135 (八神) 尺寸: 10 × 20cm 售价: 38元/个	编号: M-312 (艾丽丝) 尺寸: 14 × 20cm 售价: 42元/个	A-03	H-03
编号: M-513 (白色恶魔RX-78) 尺寸: 12 × 18cm 售价: 44元/个	编号: M-418 (爬墙蜘蛛侠) 尺寸: 16 × 20cm 售价: 69元/个	编号: M-702 (孙悟空) 尺寸: 14 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-218 (绫波丽) 尺寸: 5 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-256B (克莱尔) 尺寸: 8 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-103 (豪鬼) 尺寸: 12 × 24.8cm 售价: 44元/个	编号: M-100 (隆) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-101 (肯) 尺寸: 10 × 22cm 售价: 44元/个	编号: M-250 (BLUE 玛丽) 尺寸: 10 × 23cm 售价: 44元/个	编号: M-317 (双枪劳拉) 尺寸: 11.6 × 28cm 售价: 78元/个	编号: M-135 (八神) 尺寸: 10 × 20cm 售价: 38元/个	编号: M-312 (艾丽丝) 尺寸: 14 × 20cm 售价: 42元/个	A-04	H-04

本公司经销各种游戏服饰、游戏人物手办、模型及其它周边产品达数百种之多。欢迎浏览我们的网站www.gameclub88.com

衣服 49元/件 (购两件送帽子一顶或护腕一副, 购三件送一件文化衫)
 帽子 28元/顶 (同时邮购衣服 25元/顶)
 护腕 12元/个 (同时邮购衣服 10元/个)
 海报 25元/幅 (同时邮购衣服 10元/幅)

汇款地址: 深圳市竹子林040-012信箱
 邮编: 518040
 收款人: 李青竹

(以上定价都含邮资)

汇款单上请注明所购物品编号尺码颜色和联系电话。(十分重要!)

代理商:
 北京: 圣德龙有限公司
 上海: 盛记游戏专卖店
 沈阳: 怀远游戏精品店
 重庆: 游戏天国
 杭州: 玩之星游戏专卖店
 深圳: 梦天堂游戏一族
 江阴: 次世代电玩专卖店
 石家庄: 游戏无限商贸中心
 南京: 新世界电玩

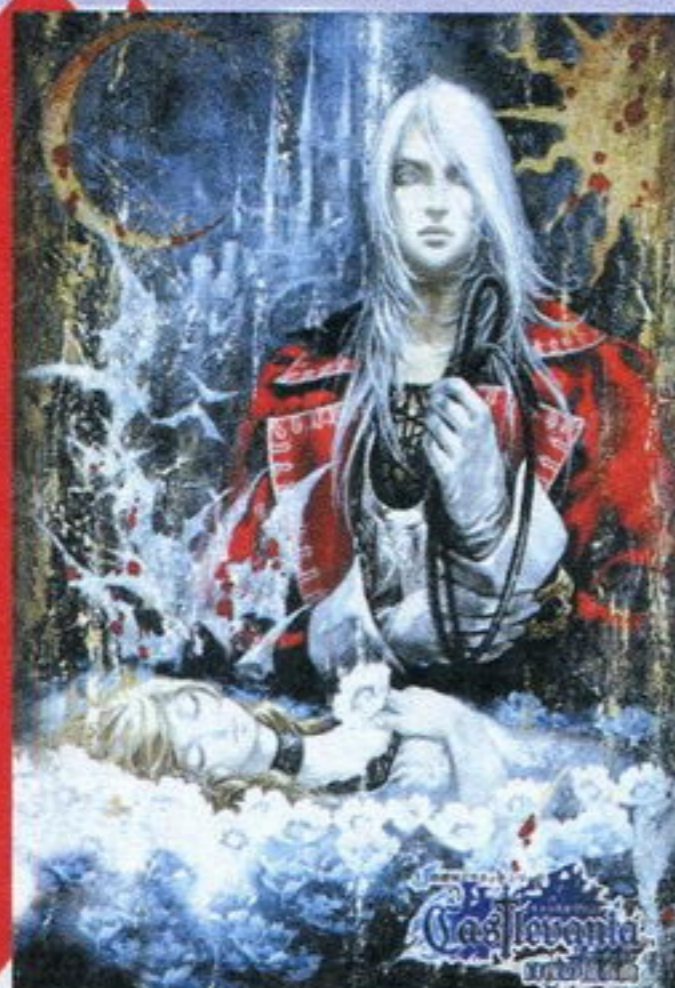
电话: 010-62631118
 021-65358097
 024-24863649
 023-63741569
 0571-88803882
 0755-26075659
 0510-6874702
 13603114644
 025-3227953

无锡: 双佳游戏电玩
 山东: 泰安天龙元创卡通电玩
 杭州: 次世代电玩
 成都: 动吧漫吧
 浙江: 台州中波电子电器商行
 上海: 普陀区立名游戏机经营部

电话: 0510-2739575
 13181830099
 0571-87806884
 028-86675554
 0576-2438932
 021-52798344

诚征 全国各地经销商

恶魔城 白夜
 巨型绸缎海报
 规格: 700 × 500mm
 售价: 25元/幅
 购物满45元者加10元即可赠送一幅! 超值! 超酷超精美!



深圳市西域文化服饰有限公司

电话: 0755-83952752 83952704

传真: 0755-83952704



超科技, 领风骚,
追潮流, 唯 **酷豹** ...



酷豹 GB-A 金手指

超高质量, 方便快捷, 可内存 10000 个金手指密码。

■ 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

■ 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

■ 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

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

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



酷豹电玩精品系列

备有日本原装世界最小的笔记本电脑 SONY U1 9800 元

上海王子游戏

经销各种最新型原装 MD 单放、录放机

PS2 主机 + 直读	2580 元 / 套	邮费 30 元
NGC 主机	1480 元 / 套	邮费 30 元
XBOX 主机(日版)	2480 元 / 套	邮费 50 元
DC 主机(日 / 欧)	750 元 / 套	邮费 30 元
PSone 主机	680 元 / 套	邮费 20 元
GBA 主机	530 元 / 台	邮费 20 元



各种主机, 原装配件, 品种齐全。特殊产品、原装软件、配件、CD 均可为你直接从日本订购。

持此广告来店者均可获赠精美礼品一份!

- DC 全新原版片低价销售, 品种齐全。
- GBA 游戏大全, 九折供应(三盒以上, 邮费全免)。
- DC 上网付费卡, 大量供应, 欢迎选购。

王子有专门维修人员为您维修各种主机、配件, 也可为您改装各种主机, 价格合理, 立等可取。



本店以诚信为主, 绝不欺诈, 透明销售, 欢迎各位玩家来电咨询, 来店选购。

上海王子游戏精品店

邮购地址: 上海市西新昌路 448 号 邮编: 200003
公 交: 21、15、19、939、136、801 均可到达地铁一号线, 新闻路下, 新昌路出口左转步行一分钟
邮购电话: 021-63590464 63590463
营业时间: 10:00-18:30(节假日照常营业)

上海王子川北店

地 址: 上海市虹口区东宝兴路 239 号 (四川北路向西 30 米)
公 交: 13、21、轻轨明珠线均到
电 话: 021-63246365
营业时间: 10:00-20:30(节假日照常营业)

话梅杂志 & 3DM-SMW

武汉 汉口电玩堂 游戏商行

- | | |
|--------------------------|-------------|
| PS2 30000型(原配手柄、AV线、电源线) | 2000元(可改直读) |
| PS2 30006型(原配手柄、AV线、电源线) | 2000元(可改直读) |
| PSone(原配电源、AV线) | 620元 |
| 特殊周边推荐: PSone用的电影卡 原装记忆卡 | |
| NGC(原配手柄、电源、AV线) | 1620元 |
| GBA主机(港版) | 510元 |
| (日版) | 520元 |
| XBOX(原配置)可改直读 | 2300元 |
| GB彩机 | 410元 |



以上主机绝对全新原装, PS2主机未拆封有开机画面, 价格真实, 无虚报价格, 商品质量无水分。

收购、贴换、
互换、出租
PS2、NGC、
XBOX 正版
游戏碟

SS游戏千余种, 手柄、加速卡、记忆卡、金手指、光头等周边有售。

PS 绝版游戏推荐:

- 暗黑之星 舞王1、2代 3X3只眼
- 古墓丽影1代 狼皇骑士
- 太阳帝国2代 围棋
- 装甲核心之斗技场 真人快打4
- 银河之星雷龙机甲 少年兵团
- 幻想水浒传1代 阿兰多拉1代
- 异度装甲 妖精战士1 天狼之翼 织田信长
- 心跳回忆全系列等数百种绝版PS游戏, 游戏齐全, 欢迎选购!

DC 正版

- 刀魂 60元 索尼克2代(限定版) 100元
- 世嘉拉力 20元 波斯王子 20元
- 格兰蒂亚II(日版) 20元

DC 台湾版全彩黑碟

- 永恒的阿卡迪亚 莎木1、2(日版) 刀魂
- 樱花大战1、2、3、4 格兰蒂亚II等(绝不死机版)

所有商品邮费10元(数量不限)

持此广告可免费试玩PS2实况足球8, 并有机会获奖!

(限制时间: 5分钟; 难度: 五星; 电脑选队随机, 两队状态也随机, 其他设置自选)。

按以上条件胜出电脑:

- 3球者 获 电话机一部 或 DC 正版刀魂一张
- 2球者 获 PS 北通1M记忆卡一个
- 1球者 获 精美纸画一张

本活动截止日期:
2002年8月5日

地址: 武汉江汉区前进四路民主一街中心电脑城A3号 邮编: 430021
咨询电话: (027) 82813430 业务经理: 汤秀芬

上海 梦族电玩

- | | |
|----------------------------|------|
| X-BOX(原装全套+直读+6张游戏) | 2800 |
| NGC(原装全套,3种颜色可选择)+生化危机+记忆卡 | 2150 |
| GBA | 488 |
| PS2 30000型(原装全套) | 1880 |
| DC | 680 |
| PSone | 580 |

主机



特价DC软件:

- | | |
|------------------------------|-----|
| SONIC2 10周年限定版 | 80 |
| 刀魂 | 60 |
| 电车go2 | 50 |
| 格兰蒂亚2 | 80 |
| 炼金术士1+2 限定版 | 120 |
| 记忆卡限定版 | 120 |
| 火焰圣母 | 80 |
| 井上凉子 | 60 |
| 太空格斗2012 | 40 |
| SONIC1 | 30 |
| 特大号 | 98 |
| 春雨曜日 | 50 |
| 莎木1 | 150 |
| 莎木2 限定版 | 180 |
| PSO2 | 98 |
| DC 波斯王子 | 24 |
| DC 足球特大号2 | 220 |
| PS2 鬼武者2 | 440 |
| PS2 鬼武者特典DVD | 120 |
| PS 异度装甲 | 250 |
| PS FFT | 250 |
| PS MGS(国际版3 DISKS) | 250 |
| PS 恶魔城月下夜想曲 | 250 |
| 罪恶格斗X | 198 |
| 逝去的罪恶 | 180 |
| 再生侠 | 80 |
| 漫画英雄对卡普空2 | 98 |
| 欢迎来到西餐厅2.5 | 80 |
| 秋之回忆2 | 120 |
| 樱花大战在线巴黎篇 | 180 |
| 樱花邮件 | 80 |
| 樱花护照 | 80 |
| F1赛车 | 98 |
| 卡丁车 | 70 |
| 漫画同人会 | 280 |
| 噢哟噢哟4 | 98 |
| 噢哟噢哟da | 120 |
| 购DC原片满200元者, 赠精美小礼品一份, 详情请电! | |

正版软件:

- | | |
|---------------------|----------|
| PS2 百分百免引导 | 650 |
| PS2 10000/35000型DVD | |
| 游戏改装芯片+AR2 | 250 |
| PS2 DVD游戏 | 20/张 |
| PS2 原装记忆卡 | 149 |
| PS2 VGA-BOX | 280 |
| PS2 原装DVD遥控器 | 250 |
| PS2 组装DVD遥控器 | 49 |
| PS2 光线枪 | 120 |
| PS2 原装液晶屏 | 780 |
| GBA 烧录器+烧录卡 | |
| 128M/256M | 680/1550 |
| PS 原装限定版振动手柄 | 80 |
| PS2 分量端子线 | 140 |
| DC 原装光线枪 | 80 |
| 各类游戏主机的 | |
| 液晶显示屏 4"/5.6" | 480/620 |

维修用配件:

- | | |
|-----------------|-----|
| PS2 原装光头 | 280 |
| PS2 10000/35000 | |
| 原装电源版 | 350 |
| PS 原装光头 | 250 |
| PS 组装光头 | 180 |
| PS 电源版 | 60 |
| DC 原装光头 | 120 |
| DC 光驱控制线路板 | 180 |
| DC 电源版 | 60 |



持此广告90元可购得
记忆卡限定版1套



60元购得SONIC2
限定版1套



GBA

组装游戏

一律45-95元

GBA 恶魔城白狼 75元

GBA 实况 65元

凡在本店购买GBA游

戏者均可享受

持卡业务。

次时代机种的光管、
驱动块、IC、贴片元器件
等请来电询问……

本店也大量回收二手主机以及正版游戏, 承接外地邮购业务, 款到即发货!

地址: 上海市虹口区河南北路382号(海宁路口)
电话: 021-63645839 邮政编码: 200085
E-mail: zhangbb2k@citiz.net 联系人: 张琳琳
zhangbb2k@yahoo.com.cn

邮费: 主机类每台30元, 卡带每盒10元。
专业维修各类游戏机及其配件(立等可取), 以及以旧
换新业务并接受各种正版软件的预定

上海 游戏2000(总店)

邮购(收款): 上海慈溪路108号 收款人: 冷将 邮编: 200041 邮购电话: 021-62532293
现已上市: 机皇限定版 GBA 主机, 售价1080元(邮费20元)注意: 以下商品除主机外邮费全免。

- | | | | | | |
|---------------|-------|---------------|-------|----------|------|
| PS2 主机(全套) | 2550元 | PS2 铁拳4 摇杆 | 460元 | PS2 三国志 | 180元 |
| PS2 直读改装 | 650元 | PS2 记录卡 | 150元 | PS2 吉翁前线 | 330元 |
| PS2 硬盘 | 1600元 | PS2 鬼武者II代 | 300元 | PS2 基连野望 | 340元 |
| PS2 分量端子 | 230元 | PS2 合金装备 | 280元 | PS2 VR4 | 230元 |
| PS2 S端子 | 170元 | PS2 吸血鬼之夜 | 300元 | PS2 零 | 330元 |
| PS2 S端子(组装) | 110元 | PS2 ICO 中文版 | 320元 | PS2 鬼泣 | 360元 |
| PS2 原装遥控器 | 180元 | PS2 合金装备(限定版) | 1150元 | PS2 异度传说 | 380元 |
| PS2 GT3 专用方向盘 | 900元 | PS2 波波古罗斯物语 | 330元 | PS2 原装手柄 | 150元 |
| PS2 光线枪 | 290元 | PS2 恐龙危机枪下游魂 | 350元 | | |
| PS2 皇牌空战摇杆 | 580元 | PS2 FFX(国际版) | 290元 | | |

- | | | | | | |
|---------------|-------|----------------|--------|----------------|---------|
| PSone 主机 | 580元 | X-BOX 主机(美版) | 1650元 | GBA 魔法假日 | 65元 |
| PSone 原装液晶显示器 | 750元 | X-BOX 限定版 | 2900元 | GBA 家庭网球 | 70元 |
| PSone 原装手柄 | 95元 | X-BOX 游戏盘 | 一律380元 | GBA 原装包 | 150元 |
| NGC 主机(美版) | 1400元 | DC 主机(全套) | 580元 | GBA 原装保护翻盖 | 65元 |
| NGC 松下版全套 | 2950元 | DC 刀魂(原盘) | 80元 | 北美限定 GBA 机(银色) | 750元 |
| NGC 炸弹人 | 410元 | DC 索尼克限定版 | 180元 | 口袋妖怪限定版 | 950元 |
| NGC 星球大战 | 380元 | GBA 主机(终身保修) | 特价 | SONY 索尼电子狗 | 9800元 |
| NGC 封神演义 | 370元 | GBA 卡黄金太阳II代原装 | 350元 | MD 索尼 R909 型 | 1780元 |
| NGC 猴子球 | 250元 | GBA 纹章之谜 | 330元 | MD 索尼 R900 型 | 1580元 |
| NGC 分量线 | 250元 | GBA 恶魔城白夜 | 80元 | MD 索尼 N1(NET) | 2300元以下 |
| NGC S端子 | 220元 | GBA 实况足球 | 75元 | | |
| NGC 原装移动支架 | 430元 | GBA 光明之魂 | 65元 | | |

注: 可为您从日本预定任何产品!

- ★凡在本公司购买GBA主机者, 均可免费换数次。可以10-30元随便换卡(包括非本店购买主机)。
- ★凡在本公司购买PS2、NGC、X-BOX主机等, 均可以100元以下贴换游戏盘。
- ★本公司可以为您改装PS2、PSone、DC、NGC主机, 增加直读。
- ★高价收购: PC-E、超任、3DO游戏盘。
- ★本公司现有一批FFX人物手办和合金装备手办出售。

凡在本公司购
NGC主机一律免费
借碟(终身制)



本店提供 MARUI (东京九井公司) 玩具和配件, 并专卖各类电脑配件等。

地址: 上海市静安区慈溪路108号(近山海关路) 公交19路、64路、15路、36路到
新闻路、石门二路下。公交109路、49路、301路到山海关路。
电话: 021-62532293 传真: 021-62532293 手机: 13917253613
营业时间: 早10:00-晚20:00

持此广告购游戏物品均送游戏人物手办!

金鹏程电子

游戏
好帮手

PS2 铁拳4 摇杆	460元	PS2 三国志	180元
PS2 记录卡	150元	PS2 吉翁前线	330元
PS2 鬼武者II代	300元	PS2 基连野望	340元
PS2 合金装备	280元	PS2 VR4	230元
PS2 吸血鬼之夜	300元	PS2 零	330元
PS2 ICO 中文版	320元	PS2 鬼泣	360元
PS2 合金装备(限定版)	1150元	PS2 异度传说	380元
PS2 波波古罗斯物语	330元	PS2 原装手柄	150元
PS2 恐龙危机枪下游魂	350元		
PS2 FFX(国际版)	290元		

PS2 精华攻略系列

规格12厘米X18厘米, 24页铜板纸全彩印刷, 内容充实, 本本经典! 品种繁多, 不能详尽, 请电话查询。

PS小本攻略系列, 规格12厘米X12厘米
GBA小本攻略系列, 规格14厘米X10.5厘米
各种大32开彩本攻略书, 品种齐全

欢迎游戏经销商来电查询。 (020) 81291266 (零售免打)
联系人: 赵小姐 地址: 广州市西堤2马路8号B82铺

以上产品(电子游戏攻略资讯之PS2、GBA攻略)由黑龙江文化出版社出版, 以任何形式翻印、复制均属违法! 版权号: ISRC-CN-02-398-00/JZ

长沙火星

批发、邮购、零售、邮购维修、技术培训

本店系陈年老店，总部设在长沙，分部设在广州，独家拥有：
 ● 批发部 电话：0731-4127175
 ● 邮购部 电话：0731-4132527
 ● 维修部兼技术培训中心 电话：0731-4127175
 ● 广州批发部 电话：020-81291251
 手机：13826141906 投诉：013873117079

欢迎各地区同仁加盟本店，本店将帮助您培训技术人员，批发商品，并代为广告，逐渐树立您的品牌形象（具体内容电话咨询）。

维修专栏：

- PS2 主机不管任何疑难杂症都可以解决，价格合理。
 例如：更换 PS2 主机 CPU：300 元，其它故障价格更合理。
- PS、PSone、SS、DC、PS2、NGC、XBOX 各种配件大部分都有，欢迎邮购，并可长期供货给各地经销商，价格合理。
- PS 光头翻新：80 元 旧 PS 光头更换全新光头加 150 元（保质期三个月，一个月包换）。
- PS II 光头（不读 DVD 或不读任何碟）翻新 100 元。

惊喜区：

全国独家代理英国《美赛亚》III，注册号为：040218，可改 30000 型、30001R、30001、30006R、30007 型，不要更换主机上任何芯片，安装简单，并提供高清晰度彩图，每套改机 600 元，并诚招各地代理商，价格最低（并附送内部改机图及线路图）。

价格最低区域：

- DC 原版碟
- 索尼克 2 代(限量版) 附送 CD、金币 50 元
 - 索尼克 1 40 元
 - 梦幻之星 2 代 80 元
 - 恋爱 2002 带原装限量版记忆卡 CD 70 元
 - 莎木 1、2 代、足球特大号、炼金术士限量版、飞空之舞等超低价，欢迎电询！

高价回收：

- 薄 GB 150 元
- 彩 GB 250 元
- 厚 GB 80 元
- PS 1001 型至 5000 型 200 元
- PS 5500 型至 7501 型 300 元
- PS 9000 型 320 元
- (所有主机，只要能读小部分碟即可)，坏机价格可电询。
- PS、PS2 旧光头 30 元

- PS2 DVD 碟 10 元/张
- CD 碟 5 元/张
- DC、PS 碟 4 元/张
- SS 碟 5 元/张
- XBOX 2200 元 + 直读 650 元
- XBOX 碟 40 元/张
- GBA 卡价格特优、品种繁多、欢迎电询！

持此广告可获赠火星电游会员卡一张！

邮购地址：湖南省长沙市解放东路 28 号 火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003
 广州 交行帐号：40551270710166109 户名：李宗雨
 湖南汇款帐号 建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358
 交行：60142850649473206 户名：李宗文

浦东 GAME 风暴 专营店

暑期特卖!! 省钱

持此广告两周之内购买 PS2 可赠送会员卡一张（价值人民币 50 元）！

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！

主机类

PS2 (免引导机已到)

- PS2 18XX 元/套
- XBOX 19XX 元/套
- NGC 16XX 元/套
- PSone 6XX 元/套
- DC 6XX 元/套
- GBA 5XX 元/套



GBA 游戏 40 元起，所有平卡、立体卡对折；
 土星游戏 400 余种、各种主机周边配件现货供应！
 本地办理邮购、维修、保养业务。

地址：上海市浦东大道 276 号 邮编：200120
 公交线：遂道 5 线、8 线、9 线、775、935、936
 乳山路站即到
 联系人：王先生
 电话：021-58889005

上海永富百货游戏总汇

重要新闻：上海永富百货游戏总汇决定 2002 年 8 月 24 日上午 9 时举行 PS2 实况 6 游戏杯大奖赛，广告刊出日欢迎各地电玩友前来报名参加。一等奖奖 NGC1 台，二等奖奖 GBA1 台，三等奖奖 PS2 原版片 1 个，参赛者人人有奖。

老店新开，暑期大酬宾，真情大派送：凡购 DC、PS、PS2 送 8 件礼品；购配件、软件打 8 折；学习用品 5 折。

全新原版片大特价：
 DC、PS10 元起售，欢迎选购！
 凭此广告前来购物送精美礼品一份，多购多送，送完为止，马上行动哦！

本总汇所售游戏机，免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧！

- 信誉是我们的品牌：优质低价，优质服务，客户满意是我们的目标。
- 原装全新 PS2 30006 型(免引导)全配 2499 元
 - 原装全新 PSone 102(全配) 促销价 699 元
 - 原装全新欧版 DC(全配) 促销价 799 元
 - 原装全新 GBA(港) 促销价 498 元(送保护面贴)
 - 原装全新日版 XBOX 促销价 2299 元
 - 原装全新 NGC 促销价 1599 元

- ### 总汇特色服务
- 专业维修中、高档游戏机，改直读，帮您排忧解难；
 - 贴换、收购、寄售中、高档游戏机、卡，助您升级换代；
 - 租赁原版片、游戏机，少花钱，多玩游戏，玩得开心；
 - 凭本部会员卡，天天可来总汇，免费演示、免费交流、免费咨询；
 - 总汇定期举行各类大奖赛，参赛者人人有奖，其乐无穷。

让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣！

地址：上海虹口区东宝兴路 639 号(近中兴路口)
 公交线路：47、66、862、823、942、508、592、531、502、541、203、217 等
 联系电话：021-56629961 联系人：华女士 苗先生
 投诉热线：13901953640 邮编：200081



志文 GAME 专卖

最新最全 GBA 游戏
 GAME BOY ADVANCE
 品种繁多的 PS2 游戏
 PS 2 原装手柄
 AV 线
 百分百
 免引导

优惠热卖 夏日出击
 火热价：25XX 元
 持此广告购买 PS2 赠支架一个

夏日价：5XX 元
 购 GBA 送皮套壹个

火热价：6XX 元

欢迎批发邮购各类 GBA 卡 PS、PS2 游戏及周邊设备

店址：上海黄浦区黄家阙路 105 号
 电话：(021) 63669301
 手机：(0) 13501921628 陈志文先生
 邮编：200011

地址：江阴路花鸟市场
 地址：华联吉买盛
 地址：大兴街
 地址：黄家阙路
 地址：本部

欢迎网上查询
<http://www.shdvd.com>

Gnet 航天新亚数码科技有限公司



中国专业游戏网 WWW.chinaGnet.com

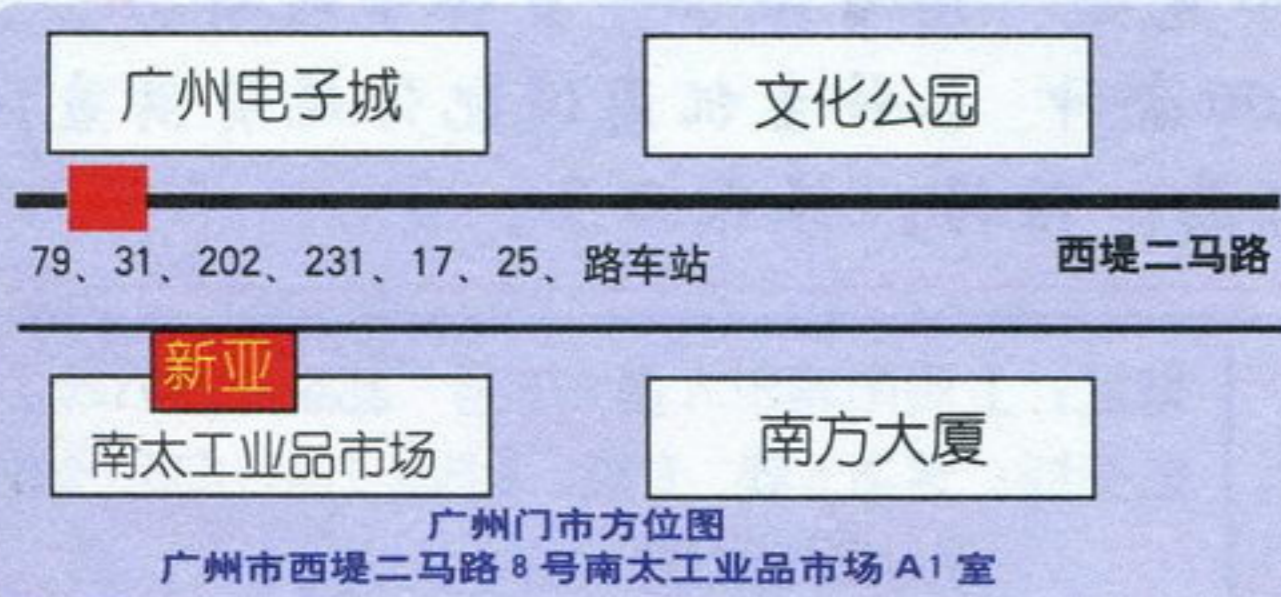
网上游戏商城：新方式、新感觉！

天涯海角，游戏共享！

北京新亚游戏商城：300平方米超大规模营业面积
提供：游戏产品零售、批发、维修全方位服务！
地址：北京市地安门外大街9号(地安门百货商场往北100米)
电话：(010)64043781、84021035



北京新亚电玩商城外景



广州新亚游戏商城：面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务！

地址(及邮购)：广州市西堤二马路8号南太工业品市场A1室
电话：(020)81011337、81011313 传真：(020)81291258
邮购收款人：熊健 邮编：510130



北京新亚次世代部



北京新亚电脑游戏部



北京新亚掌机部



新亚维修工作室



广州新亚批发邮购部



新亚最新推出会员VIP卡

上新亚玩友沙龙，免费试玩游戏！

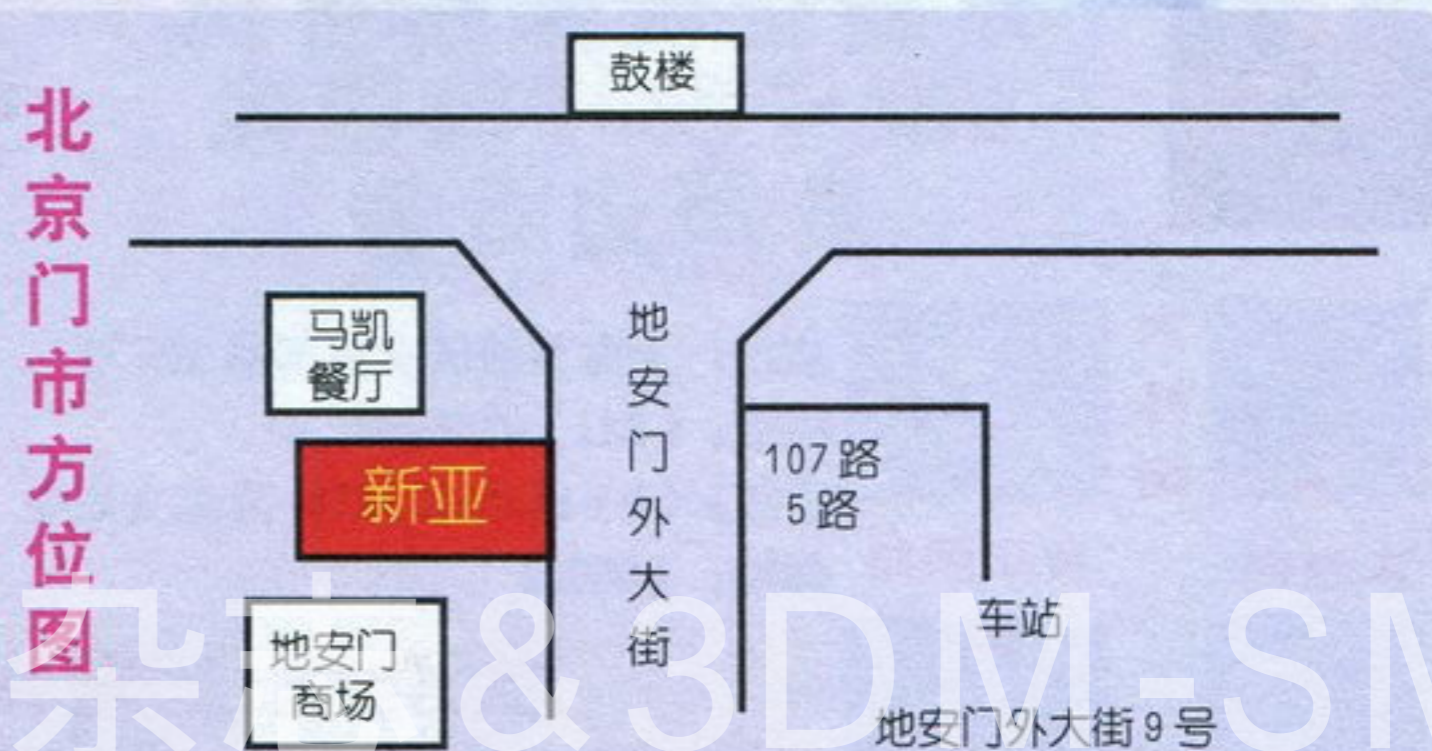


北京批发部地址：北京市朝阳区朝外头条甲93号瑞丰大厦206室

电话：(010)65924095 传真：(010)65958264
电子邮件：game@chinagnet.com

凡在新亚一次性消费满3000元或一年内累计满5000元，及在新亚论坛积分前列者均可获得贵宾卡一张！详情参见www.chinagnet.com新闻及论坛公告！

持此广告至新亚购物可享受一定优惠，具体办法请向门市咨询！



宏龙 GAME

专业游戏贩售店

游戏,当然这里最全,应有尽有.....

欢迎光临
いらつしやいませ!!
WELCOME



本店软硬件
与日本完全同步 (香港行货)
欢迎零售、预定、邮购

离家近了, 来这里玩玩吧!

持此广告购PS2赠送精美游戏人物笔记本一本!



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
贴片+人工
650元



¥.1850

PLAYSTATION2



¥.650

PsOne



¥.1650

GAMECUBE



¥.2200

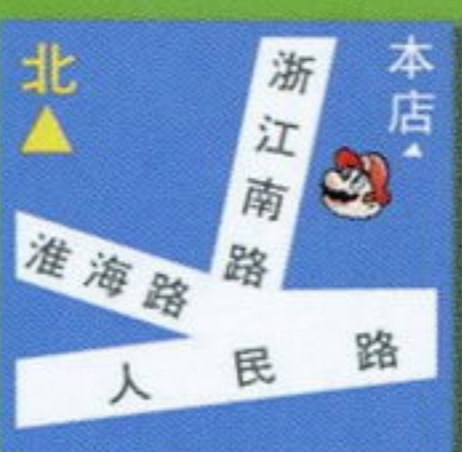
X-BOX

暑期绝赞热卖中!!

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

DC全新正版片超大量供应
50元~150元(每片)就能收罗所有经典游戏

年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00



宏龙分号开张啦

上海市卢湾区
斜土路723号

(近鲁班路)

阿凤的店

TEL:021-63023315

收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务

总店Tel:021-63872721

地址:上海市黄浦区浙江南路151号 店长:鲍晓龙 邮编:200002

上海智力苑电玩超市

持此广告购主机者均获赠 PS II 游戏人物T恤壹件。

暑假了,到我们这里来看看!让您感觉一下从未有过的GAME气氛。

PS2主机 全套 (主机+AV线+原装手柄)

暑期特价 1400元 (不做虚价, 现货供应 注: 每台主机均有原始开机画面)



看不懂的价格,但却是事实哦!

现场改装

本公司开业八周年以来,一直以“新、快、齐”为特色,完善的售后服务为宗旨,深受广大玩家的信赖,为了回报玩家,特推出以上暑期电玩让利大行动!

另新到一批PS2台湾珍藏版游戏!



专业维修各种主机
现场维修!



新到一批游戏人物T恤衫,有几千种图案任您挑选,现场制作,现场拿货。只要您能想到,我们就能做到.....



零售兼批发台湾DVD动画、卡通D5、D9

卡通游戏人物T恤衫、手办、卡通扑克近百种

GBA主机 4xX

GBA所有节目 15元搞定?

希望与全国各地游戏机店家合作,共同开拓PS2主机市场。

● 闸北总店: 上海市汾西路652号 (公交46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达) (现场改装, 仅限总店)

联系电话: 021-56884803 传真: 021-66830188
邮编: 200435 收款人: 孙建伟

● 普陀店: 上海市岚皋路113号
联系电话: 021-52900732 联系人: 孙小姐





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

话梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbbook.cn

