Tot.75

25万元巨额抽奖活动第二期！诱人的大奖最终花落谁家呢？

# 游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第6期 3月B

本期特稿

## GBASP 试玩报告

极速试玩！主机售价、耗电量、外观等重要情报全面解析。掌机迷必看！

小编心目中的梦幻续作

特别企划

## 奇想天外

攻略透解

《鬼泣2》全隐藏要素一举公开！

《玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室》完全攻略

《死或生极限沙滩排球》火辣攻略

## 最终幻想战略版 ADVANCE

2003年最强GBA游戏极速攻略！必玩必看！

前线狙击

### 火焰之纹章 烈火之剑
勇者回归：S·RPG的王道之作！

### 第2次超级机器人大战α
小队作战系统大曝光！

### 恶魔城 晓月圆舞曲
超人气系列再次垂青GBA！

### 灵魂能力II
林克、三岛平八、再生侠参上！

### 最终幻想X-2
发售前最后报道，万众瞩目！

### 光明之魂II
四人联机乐趣大幅UP！

劲爆新闻

## 全新游戏主机 “幻影”将于3月亮相

特快专递

### 装甲核心3 寂静的战线
3D机械人动作游戏顶峰之作！

### 终极地带 引导亡灵之神
未确认浮游快感完美升华！

### 真·三国无双3
一身转战三千里，一剑曾当百万师。

### 枪下游魂4 生化危机
生化危机最新作微缩攻略！

ISSN 1008-0600
06

本期赠送精美游戏卡片以及“Gamehalo”精彩VCD

www.pumbook.cn

JoyPark
网·星·游·戏·乐·园

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏

# 你够阳光吗？

拥抱 魔力宝贝3.0，加入阳光一派

阳光一派喜欢创造性的语言，cool、炫……是他们的口头禅，但绝不用脏字
阳光一派选择乱Q无比的游戏类型，最好Q得一塌糊涂
阳光一派讨厌只有打打杀杀的游戏，他们把交流和互助视为网络游戏的真谛
阳光一派对用外挂的人总是很不屑，他们明白游戏在于过程不在于结果
阳光一派绝不好吃懒做，因为在游戏的世界中他们已经学会自力更生

http://www.joypark.com.cn

魔力三步上手

*1：注册网星会员　访问www.joypark.com.cn，加入网星会员
*2：开卡储值　购买点数卡，并在网星主页执行开卡、储值动作
*3：开始游戏　安装游戏客户端，进入随心所欲的魔力世界

www.joypark.com.cn
经销热线：010—82634096／97

贺新年 创新产品买一送一行动

时间：2003年1月1日至2003年2月10日
本次促销活动的细节，敬请垂询创新公司(010)64255500--6800
或创新公司网站：CHINA.CREATIVE.COM

CREATIVE 创新科技 电脑音乐 配件零 创新

魔力宝贝3.0
龙之传说

魔力无边新设计：升级为更加逼真的画面，场景、角色设定焕然一新，定期船载运模式独一无二
粉酷角色新登场：长生不老的精灵族、机灵过人的矮人族 ……，28个可爱角色粉酷新登场
新奇职业任你选：舞者、侦探、仙人、咒印师各显神通，超炫技能让你难免不改行
揣着新宝走天下：水龙之剑、天空之枪、精神暗杀刀……，老道具到了该换换的时候了
带着新宠打新怪：添加10只以上的头目，40只以上的新怪物，更有俏皮新宠伴你左右

©TWANGO/ENIX 2001 2002
©TWANGO/ZENER WORKS/ENIX 2002
©ENIX/SOFTSTAR 2001 2002 2003

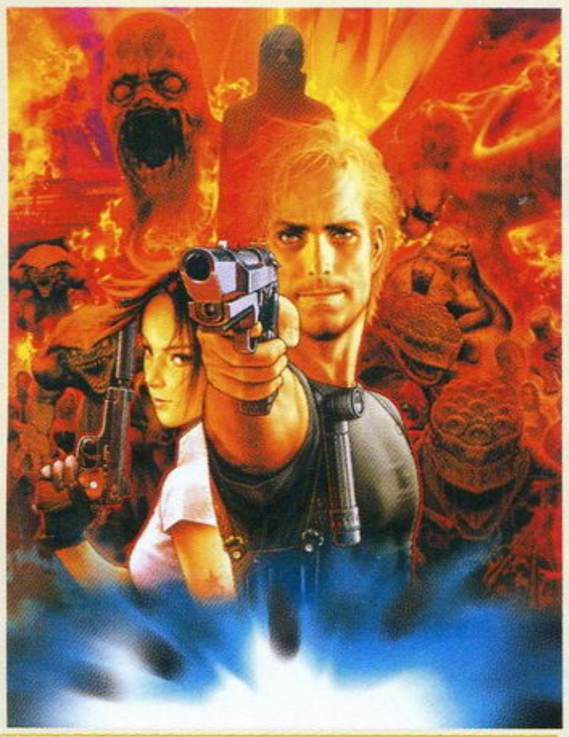
话梅杂志&3DM-SMV

网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82665479 FAX:(010)82665486 http://www.joypark.com.cn

研发 ENIX　总经销 晶合时代

JoyCard 一卡通用 欢乐全球　网络游戏　魔力　魔力宝贝　随心所欲

www.plumbook.cn



游戏机实用技术

总第75期 2003年第6期
TV GAME 半月刊 2003年3月B刊

# CONTENTS

## 游戏索引
GAME INDEX


**GBA**

恶魔城 晓月圆舞曲 · · · · · 18
光明之魂II · · · · · 20
火焰之纹章 烈火之剑 · · · · · 90
口袋妖怪 红宝石 · · · · · 78
口袋妖怪 蓝宝石 · · · · · 78
玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息 · · 12 70
最终幻想战略版 ADVANCE · · · · · 12 46

**NGC**

灵魂能力II · · · · · 22
塞尔达传说 风之杖 · · · · · 13 82

**PS2**

第2次超级机器人大战α · · · · · 24
鬼泣2 · · · · · 11 54
灵魂能力II · · · · · 22
潜龙谍影2 实体 · · · · · 64
枪下游魂4 生化危机 英雄不死 · · · · 11 38
三国志战记2 · · · · · 21
侍 · · · · · 82
侍完全版 · · · · · 76 82
天诛叁 · · · · · 26
无尽沙加 · · · · · 75
真·三国无双3 · · · · · 32
终极地带 引导亡灵之神 · · · · · 11 36
装甲核心3 寂静的防线 · · · · · 11 40 82
最终幻想X-2 · · · · · 28

**Xbox**

灵魂能力II · · · · · 22
潜龙谍影2 实体 · · · · · 64
死或生极限沙滩排球 · · · · · 12 60
真·三国无双2 · · · · · 82


### 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。


**焦点**

诺基亚游戏手机N-Gage公布详细性能 2
众多游戏老厂已加入N-Gage软件阵容

**游戏情报站**

全新主机“幻影”将于3月亮相 4
KONAMI公布2003年大量新作 5
GBA也能播放动画等多媒体 6
SEGA与SAMMY合并真相 8

**特稿**

GAMEBOY ADVANCE SP试玩报告 30

**前线狙击**

恶魔城 晓月圆舞曲 18
光明之魂II 20
三国志战记2 21
灵魂能力II 22
第2次超级机器人大战α 24
天诛叁 26
最终幻想X-2 28

**特别企划**

奇想天外 14
小编心目中的梦幻续作

**特快专递**

真·三国无双3 32
终极地带 引导亡灵之神 36
枪下游魂4 生化危机 英雄不死 38
装甲核心3 寂静的战线 40

**攻略透解**

最终幻想战略版 ADVANCE 46
鬼泣2 54
死或生极限沙滩排球 60
潜龙谍影2 实体 64
玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息 70

**研究中心**

无尽沙加 75
侍完全版 76
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 78
火热秘技 82

**游戏立方**

市场扫描 新春过后总结版 42
MINI DISC 第一次亲密接触 43
问题小卖部 45
至爱排行榜 10
黄金眼 11
游戏动漫园 86

**自由谈**

RPG定理2 83
人性本恶？ 《横行霸道：罪恶都市》评析 85
星之心画廊 88
读编往来 92
互动信箱 96
游戏光环 99

**推荐**

火焰之纹章 烈火之剑 90
《封印之剑》前传·继续《火焰》辉煌



**郑重声明**

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

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
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
助理责编：李昌奇
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
ptfg@21cn.com

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年2月16日
定价：人民币9.80元

文：SOUL

游戏机实用技术 焦点 Our Focus

# 诺基亚游戏手机N-Gage公布详细性能 众多游戏老厂已加入N-Gage软件阵容

**2003年2月5日，手机制造业的领导者诺基亚同时在英国的伦敦及澳大利亚的悉尼两地举行了一场发表会，会上正式公布了诺基亚的全新游戏手机N-Gage的详细性能，N-Gage的正式发售日也被预定于2003年第4季度。诺基亚表示将会带给玩家全新的游戏体验及新的多人游戏模式，N-Gage在便携游戏平台领域具有更好的图像、更强的音源及更广阔的游戏世界。诺基亚本身也将成为一家游戏发行商，制作一些N-Gage游戏。**

N-Gage上的游戏是以卡的形式单独销售的，卡的名称为Multi-Media Card（MMC）。在对多人游戏的支持上，N-Gage是以蓝牙技术来支持多人之间近距离内的无线通讯的。N-Gage除了是一台掌上游戏机以外，还是一台便携电话机（手机）、一台数码音乐播放器及一台收音机，可以说具备了多媒体功能。

| 诺基亚N-Gage性能指标（附与GBA SP性能比较） | | |
|---|---|---|
| 商品名 | N-Gage | GAMEBOYADVANCE SP |
| 显示屏 | 彩色显示屏（背光） | 彩色反射型TFT液晶（前光） |
| 画面大小 | 不详 | 40.8mm × 61.2mm |
| 解析度 | 176 × 208 | 240 × 160 |
| 表现能力 | 最多显示4096色 | 32000色 |
| 多人通讯方式 | 蓝牙技术（无线）及GPRS无线网络通信 | GBA专用通信线 |
| CPU | 未明（可真正运算3D图像） | 32位RISC CPU+8位CISC CPU |
| 内存 | 3.4 MB 内部及外部内存（注） | 32KB WRAM+96KB VRAM（CPU内置）+256KB WRAM（CPU外部） |
| 音响 | 喇叭、耳机接口 | 喇叭、耳机接口 |
| 使用电源 | 锂电池（850mAh，可方便地更换） | 内置锂电池（600mAh不可轻易更换） |
| 电池使用时间 | 游戏时间3～6小时（视乎游戏类型不同，游戏时间也不同）<br>通话时间为2～4小时<br>播放音乐时间为8小时<br>收听广播时间为20小时<br>待机时间为150～200小时 | 打开前灯情况下10小时（充满电时）<br>关掉前灯情况下18小时（充满电时） |
| 充电时间 | 不详 | 约3小时（从无电状态到充满电） |
| 大小 | 长133.7mm ×宽69.7mm ×高20.2mm | 长84.6mm ×宽82mm ×高24.3mm（折叠时） |
| 主机重量 | 137克（带电池） | 约143克（带电池） |

注：可以选用32MB、64MB及128MB卡，制品的包装内就已经附带1张64MB记忆卡（MMC）

## N-Gage的其他周边及配件

**Battery BL-5C（充电电池）**

可用于N-Gage的充电电池，容量为850mAh。注："mAh"即"毫安时"，是电池容量单位。

充电电池

**Travel Charger ACP-12（充电器）**

又小又轻的N-Gage充电电池用充电器。

**Memory Unit DTS-128（记忆卡）**

该记忆卡提供N-Gage容量高达128MB的可移动式存储卡，让N-Gage有更多的记忆体空间来存储数据及应用软件。

无线耳塞及麦克风套件

**Wireless Car kit CARK112（无线式汽车音响接口）**

可以让N-Gage以无线方式接到汽车的音响系统。

无线式汽车音响接口

**Wireless Headset HDW-2（无线耳塞及麦克风套件）**

无线距离最远可以达到10米，通过蓝牙系统该套件就可以更方便地控制N-Gage。

## N-Gage其他方面功能

- ◆具有游戏专用方向键"ROCKER"
- ◆使用Series 60平台及Symbian操作系统（支持多任务、程序同时执行）
- ◆多媒体短信息（MMS）
- ◆具无线电话功能，（注2）对应GSM（900/1800/1900）及GPRS（注3）的支持多种电话网络协议
- ◆数码音乐播放功能（对应AAC/MP3格式的音乐文件）
- ◆FM电台收听功能
- ◆多种应用范围广泛的应用程序、具有个人信息管理系统
- ◆XHTML格式网页文件的浏览功能
- ◆支持JAVA应用程序
- ◆可以通过USB接口从PC下载音乐文件及应用程序
- ◆可以用MP3、AAC、Midi及WAV等格式的音乐作为手机铃声
- ◆支持所有的Email传输协议。（包括IMAP4，POP3，SMTP，MIME2）
- ◆可以截取游戏画面并进行传送

注1：蓝牙技术用于近距离的几个玩家进行通信或对战，GPRS则应用于无线远距离通信。

注2：游戏时如果有电话打入，则游戏会自动暂停。

注3：由这些手机网络通信协议在日本不通用，所以N-Gage目前还没有在日本发售的计划。

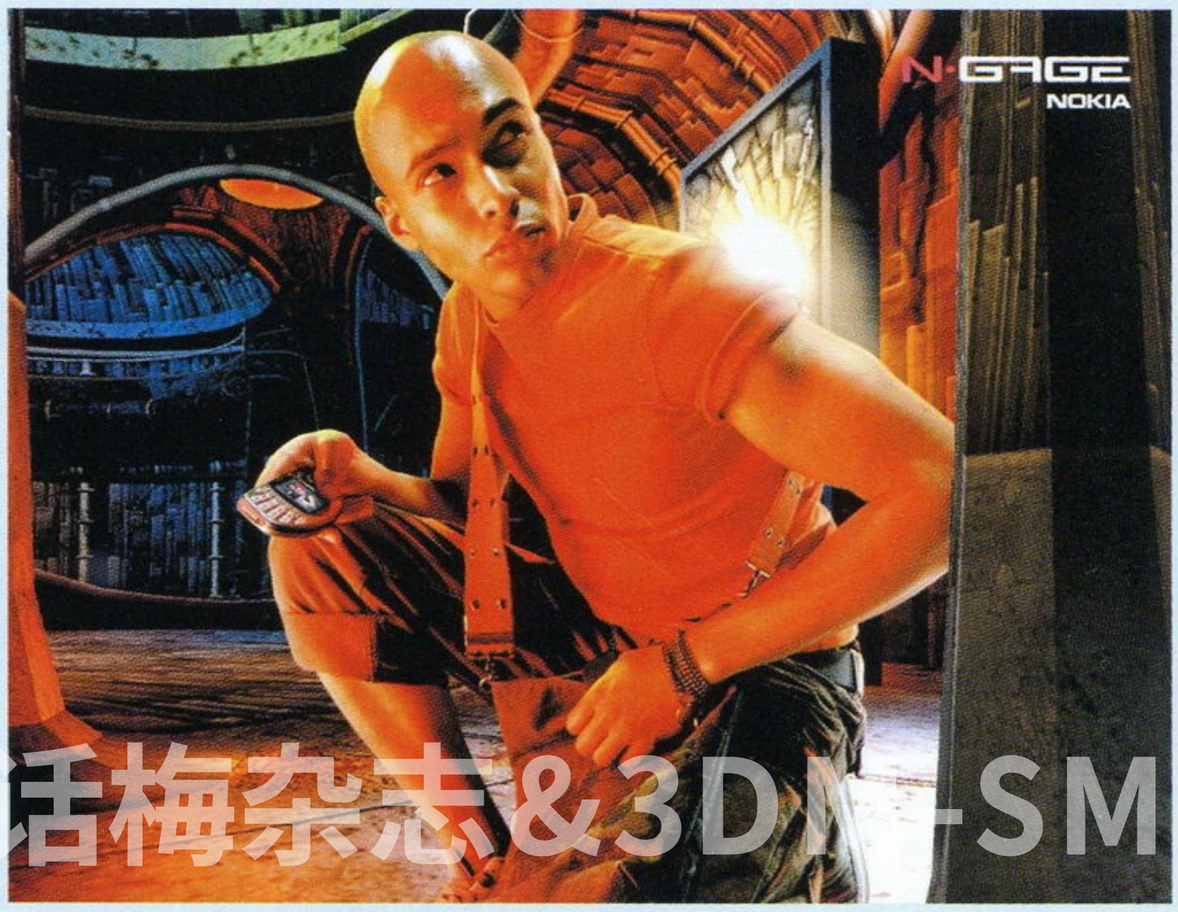
## 内部试玩报告

在2月5日当天，诺基亚除了进一步公布N-Gage的详细性能以外，还在一定范围之内进行内部试玩活动。试玩者表示：最令人印象深刻的N-Gage游戏是《古墓丽影》，其所达到的效果基本上相当于原来的PS版的《古墓丽影》，但又在原来的基础上增加了许多新要素。另外大部分N-Gage都只用到了方向键及两个动作键（即数字键5及7），而《古墓丽影》则使用了几乎所有的按键，以此来让玩家能够操作劳拉做出所有的特技动作。

▲游戏方向键。

▲游戏主按键。

N-Gage也有相当好的灯光（灯光采用了背光式），但N-Gage的屏幕却小于GBA SP，而且屏幕的形状为瘦高形，这样的设计并不适合大部分游戏类型，而只适合于部分纵版射击游戏。

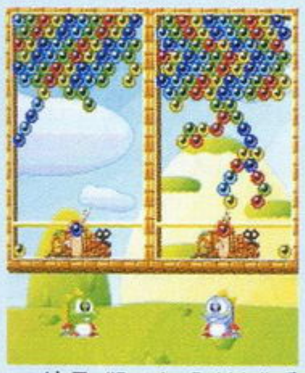



活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 软件阵容

在N-Gage的软件商阵容方面，除了去年就已经宣布加入的SEGA公司以外，还包括数家极有影响力的大软件商与诺基亚签约，为N-Gage提供软件，包括Activision、Eidos、THQ、TAITO。

Activision高层谈到“我们相信这台新主机能够进一步扩充玩家的数量，同时这也是让更多的人了认识我们公司的好机会。”Eidos将会为N-Gage带来《古墓丽影》作品，并且表示“N-Gage将会带来新一代的便携游戏市场，很高兴我们能有机会一起参与架构这个新一代的市场。”TAITO近年来积极参与手机游戏市场，这次也大力支持诺基亚的N-Gage。TAITO计划会发售《Puzzle Bobble》(支持4人对战)及《TAITO作品合集》(包括《超级太空入侵者》)。TAITO同样对诺基亚充满了信心，“随着这个全新的游戏平台的诞生，诺基亚必将成为便携终端市场的领导者。”TAITO高层如此说道。SEGA计划将带给N-Gage平台本公司的代表作之一“《索尼克》系列”，作品名为《索尼克N》(《Sonic N》)，《索尼克》中大家耳熟能详角色也都会悉数登场。此外SEGA还有数款N-Gage在开发中，包括《超级猴球》、《VR网球》、《噗哟噗哟》及《SEGA拉力》等。THQ计划将推出《MotoGP》、《MLBPA Players Choice Baseball》及《Red Faction》等作，将与N-Gage同日推出。

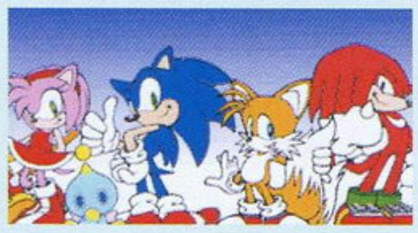


▲这是《Puzzle Bobble》和《Space Invaders》的游戏画面，还没有用到3D机能。

除了以上几家厂商以外，去年开始积极进军手机游戏市场的NAMCO也开始考虑要加入N-Gage平台。

### 目前已经确定的游戏阵容

| 厂商 | 游戏 | 类型 |
|---|---|---|
| Eidos | Pandemonium | AVG |
| | Tomb Raider | A・AVG |
| Nokia | Bounce | PUZ |
| | Kart Racing | RAC |
| | Virtually Board Snowboarding II | SPG |
| SEGA | Puyo Puyo | PUZ |
| | SEGA Rally | RAC |
| | Sonic N | ACT |
| | Super Monkey Ball | PUZ |
| | Virtua Tennis | SPG |
| TAITO | Puzzle Bobble | PUZ |
| | Space Invaders | STG |
| THQ | Major League Baseball | SPG |
| | Moto-GP | RAC |
| | Red Faction | FPS |



## 部分N-Gage官方常见问答集

**◆N-Gage可以同时运行数个程序吗？**

是的，当你玩游戏时，就可以先回个电话，然后再接着游戏。你也可以一边玩着游戏，一边收听电台。

**◆诺基亚N-Gage在哪些国家可以买得到？**

在那些具有GSM 900/1800/1900电话网络的国家或地区都可以买到。但中国目前还没有相应发售计划。

**◆GPRS系统具有什么优点？**

GPRS就是General Packet Radio Service，为一种架构于现存GSM系统上的，可以提供理论上高达115Kbps的数据传输速率的无线网络。因此GPRS能够提供更快的无线通讯，这也使多媒体短信(MMS)的交换成为可能。

**◆N-Gage能够播放、录制、传送影像吗？**

N-Gage内置有RealOnePlayer程序，可以播放影像，但并不能录制影像。

## EDITOR'S VIEWPOINT

虽然N-Gage与传统的掌上游戏机有很多的不同，但既然N-Gage以游戏为主要特征，就难免要面对GBA的竞争，诺基亚也难免要与任天堂展开竞争。

任天堂一向就是便携式游戏市场的惟一霸主，GB自1989年发售以来，总共售出了1亿4000万台以上，延续GB的GBA自发售以来，就一举成为游戏史上销售速度最快的主机，任天堂顺利地完成了从GB到GBA的换代。对付这样的任天堂，诺基亚不得不小心翼翼，2002年11月，诺基亚首度公布N-Gage的销售计划，当时预定发售日为2003年2月，但到了2月，诺基亚却只是进一步公布了N-Gage的性能，发售日后延了半年以上——诺基亚要给自己更多的准备时间。

N-Gage在游戏相关性能方面的确要优于GBA，N-Gage甚至可以直接玩到一些3D游戏，而不像GBA的3D能力那样处于一个比较尴尬局面。N-Gage比GBA SP强大的地方还在于无线通信能力及更丰富得多的功能。另外值得注意的是，目前独立于传统掌机游戏的手机游戏市场正日益火爆，据欧洲相关机构调查，2006年的欧洲无线游戏市场将是现在的4倍，达到23.9亿美元，而且这笔销售额的80%是从手机才有的无线下载服务而获得的，目前对于GBA来说，这是一块无法企及的市场了，而N-Gage则不同，N-Gage很可能会以游戏的无线下载这部分市场为根基，逐步扩大自己的影响，最终能够与GBA相抗衡。诺基亚的强大之处还在于他们已经渗透到全球的销售网络，要知道，现在世界上所正在卖出去的手机中，每5台就有2台是诺基亚的牌子。2002年诺基亚共售出了1亿5000万台手提电话，这个数字令人触目惊心。

面对诺基亚的威胁，任天堂似乎不为所动，他们所制定的2004年财年(2003年4月1日至2004年3月31日)的GBA发售目标比上年同期增加了3成，为2000万台。任天堂真的不为所动吗？也许GBA SP的推出就是任天堂的反应之一吧。

## 相关新闻

**■网络运营商T-Mobile加入N-Gage平台**

2月5日当天，全球闻名的网络运营商T-Mobile宣布将与诺基亚展开合作，将开发针对于N-Gage平台的网络系统，T-Mobile力争要成为N-Gage平台在欧洲及美国市场上的第一家网络运营商。诺基亚也将与T-Mobile合作开发高质量的、能够在全球范围内进行通信或对战的游戏。

**■BANDAI淡出WS，加入GBA**

日本便携游戏市场上，除了GBA，还有BANDAI的WS。但2月18日，BANDAI的高须武男社长宣布，去年底BANDAI的WS的销售不景气，因此决定淡出WS市场。WS的新型号水晶天鹅也改为“预约生产”，即预约之后才会进行生产。此外BANDAI也在当天表示将加入GBA，并于2003年秋开始发售GBA游戏。

**■GBA SP供不应求**

任天堂原预计到3月底为止，GBA SP的出货量可以达到200万台，但到2月上旬为止，日本方面的预定量就已经达到了175万台。日本国内各大型批发店的GBA SP在2月14日发售后很快就进入缺货状态，GBA SP明显供不应求，任天堂也预料不到GBA SP人气如此之旺。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 游戏情报站 GAME NEWS STATION

## 事件 EVENT 游戏史上第一台宽带主机诞生 全新主机“幻影”将于3月亮相

来自美国的一家名为Infinium Labs的公司于2003年1月20日向全世界宣布，他们将推出一款全新的游戏主机，名为“Phantom”（幻影），幻影的性能将全方位超越Xbox、PS2及NGC，推出日期定于2003年11月。

幻影的主机外形及手柄造型

Infinium Labs力图提供给消费者目前的游戏市场上所不能实现的高性能游戏，他们认为幻影主机不但会吸引到一些核心玩家，也能吸引到那些喜欢购买消费型电器的用户群。Infinium Labs强调，幻影是游戏史上第一台宽带主机，以能够直接连入宽带网络为基本特征，正是因为宽带网络这个特征，Infinium Labs认为幻影主机将给游戏市场带来一种更高效的销售系统。通过这个建立在幻影之上的全新网络销售系统，玩家将可以更方便地玩到新游戏的试玩版、购买游戏、租借游戏，玩家也可以随时得到游戏的升级、游戏的补丁等。Infinium Labs承诺幻影虽然具有超出所有发烧级玩家要求的强大功能，但同时也具有连孩子也可以轻松使用的方便操作性，而且还表示在2003年12月推出时，幻影就已经能够玩到数万种以上的游戏。

在游戏的数量方面，Infinium Labs表示目前就已有32679款游戏可玩，其中还有418款游戏为可共享的游戏，而且所有这些游戏并不包括成人游戏、赌博游戏、续集游戏及过去6个月刚发行的游戏，未来更可以达到5万种游戏可以玩，多人游戏达到5000种以上。

▲幻影的标志。

在主机所配的操作装置方面，幻影将是第一款直接提供了无线手柄的主机，而且可以另外配上其他无线操作设备，包括无线赛车方向盘、无线摇杆、无线键盘及无线鼠标。

对于游戏开发者，Infinium Labs表示幻影是一台开放的游戏平台，游戏开发者甚至可以通过宽带零售系统来自己发行游戏。而且Infinium Labs认为

▲幻影主机外包装。

▲主机正面图。

▲主机正面图（透明）。

**幻影的其他主要特征概括：**

- ◆高水准的外形及结构设计
- ◆已有大量的游戏预先载入主机
- ◆具有在线连接性，可以实现多人游戏
- ◆无缝升级及补丁管理
- ◆在购买游戏前可以玩到游戏的体验版
- ◆多层预定服务，满足不同层次玩家的需求（包括偶尔玩之的玩家、核心级玩家及中等程度的玩家）
- ◆支持跨平台连线游戏特征，即可以让幻影玩家与PC游戏玩家直接进行在线对战

现在的游戏平台有着昂贵的授权费，幻影平台将提供一种更安全的、更高效的、更有盈利空间的游戏开发与发行方式。

目前幻影还未确定售价，有消息指出幻影的售价为600～700美元，但是这个价格足以买齐目前其他所有的家用电视主机。（PS2与Xbox均为200美元，NGC为150美元）Infinium Labs目前已经设计好了幻影的原型机，并将于2003年3月开始展示这台主机，2003年11月幻影主机就可以在美国上市。

**关于 Infinium Labs**

Infinium Labs建立于2002年10月，位于美国佛罗里达州西部港市——坦帕市（Tampa）。虽然还是一家刚刚建立的公司，但却是野心勃勃，才成立没多久就能够公布出这么详细的主机性能出来，可以看得出Infinium Labs准备已久，Infinium Labs也表示他们的管理层大多来自以往业界的老手。Infinium Labs的建立背景目前未明，他们的目标是要成为一家全球性的娱乐/游戏公司，并领导未来游戏娱乐工业。

**EDITOR'S VIEWPOINT**

继微软Xbox加入电视游戏市场以后，又有一家美国公司准备加入这个硝烟弥漫的主机“战场”。再加上近期诺基亚加入便携游戏市场的新闻，游戏市场的热闹程度达到了空前阶段，原来游戏主机由日本主机一统天下的局面似乎也将被进一步打乱。Infinium Labs是一家刚刚成立的公司，似乎没有任何在游戏界打拼的经验和基础，但考虑到未来游戏发展的无限可能性，没有人可以断言幻影必败无疑。未来的游戏界必然会向网络化发展，幻影正是一台强调具有宽带网络机能的主机，或许，幻影也能像PS一样成为游戏界的黑马……

Infinium Labs宣称幻影能够玩到数万种游戏，这个数据很是夸张、让人无法相信，甚至认人怀疑整个事件是不是一场闹剧……目前只能猜测幻影主机将可以直接玩到以往所推出过的PC游戏，或是能够玩到以往已推出的某个游戏平台的游戏。不管怎样，还是等3月份再看清庐山真面目吧。

## 软件 SOFTWARE 《FFXI》资料片发售日确定 《吉拉特的幻影》于4月现身

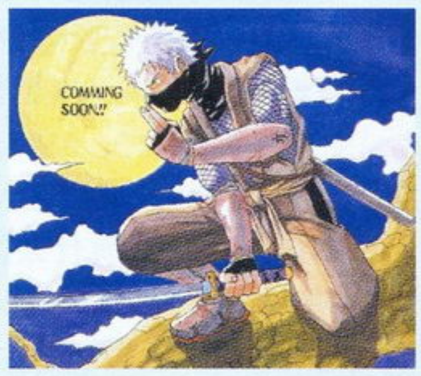
SQUARE招牌网络RPG《FFXI》的第一款付费型资料片《吉拉特的幻影》终于确定了具体发售日——4月17日，PS2版与Windows版同时发售，PS2版售价为3980日元，届时SQUARE还会发售一套《FFXI》与《吉拉特的幻影》同捆的套装。《吉拉特的幻影》将提供给《FFXI》新的特别职业“召唤士”、5个新地域、各种新的怪兽及新的NPC等全新要素。

▲召唤兽泰坦。

▲新的怪兽“トンベリ”，曾在以往的《FF》中出现过。

## 事件 EVENT 忍者游戏《天诛叁》将漫画化 正统派忍者动作漫画于3月展开

2月10日，FROM SOFTWARE宣布将会在由ENIX所发行的人气漫画杂志《月刊少年ガンガン》上开始刊登《天诛叁》漫画，由岸本圣史执笔。岸本圣史还是一名新人漫画家，之前还曾在《月刊少年ガンガン》连载过名为《666》的冒险漫画。《天诛叁》漫画的定位是正统派忍者动作漫画，漫画将会在原创的故事下表现一个新的《天诛叁》世界。漫画的连载于3月12日所发售的4月号《月刊少年ガンガン》上开始。



手柄杂志
www.plumbook.cn

## 事件 EVENT KONAMI公布2003年大量新作 2003年又将是丰收的一年

1月16日，KONAMI在美国公布了大量将于2003年发售的新作，其中不乏众多重量级作品，让人不得不承认，2003年又将是KONAMI丰收的一年。

按机种排列新作群（以下均为美版）

| | |
|---|---|
| 皮诺比大冒险（PS，2003年3月25日） | 以皮诺比为主角的动作游戏，该作日版已经发售。 |
| 宇宙巡航机V（PS2，2003年秋） | 具有3D化图像的《宇宙巡航机》全新作。 |
| McFarlane Monsters（PS2，2003年秋） | 著名的漫画制作及模型制作公司与KONAMI合作的作品。 |
| CY GIRL（PS2，2003年秋） | 以女性间谍为主角的游戏，原来的名字为《COOL GIRLS》。 |
| DDRMAX2 （PS2，2003年秋） | |
| K-1 World Grand Prix（PS2，2003年夏） | |
| MGS2 SUBSTANCE（PS2，2003年3月4日） | PS2日版已经发售，Xbox美版也已经发售。 |
| 寂静岭3（PS2，2003年夏） | |
| WINNING ELEVEN 6（PS2，2003年3月） | 美版的《WE》，不像欧版那样改了名。 |
| Z.O.E.2 （PS2，2003年3月） | 日版已经发售，游戏品质极高 |
| BLOODY ROAR（Xbox，2003年夏） | 《血腥咆哮》Xbox版，未知是新作还是重制版。 |
| CASTLEVANIA：Aria of Sorrow（GBA） | GBA上的第三作恶魔城，与日版名称稍有不同。 |
| Ninja Five-O（GBA，2003年4月15日） | 一款以忍者为主角横卷轴式动作游戏。 |
| Street Kings（PS2/GC） 篮球游戏 | |
| 忍者神龟（PS2/GC/GBA，2003年9月及10月） | 见后文的详细介绍。 |

关于《McFarlane's Monsters》：Todd McFarlane是一家著名的漫画制作及模型制作公司，旗下作品包括《再生侠》等作品，其模型产品也堪称全球最华丽的。《McFarlane's Monsters》将是一款第三人称动作游戏，角色来自Todd McFarlane漫画中的人气怪兽，玩家将使用剑、魔法来与德拉古拉、狼男等敌人战斗。

关于《Ninja Five-O》：传统的横卷轴式的动作游戏。玩家扮演的是忍者警探Joe Osugi，玩家在游戏中将可以使用忍者刀、忍者镖、忍术及一些特技。

## 软件 SOFTWARE TAITO的全新双人动作游戏 《战士之刃》将于3月飞舞

TAITO于2月5日公布了一款全3D的动作游戏《战斗之刃 拉斯兰vs野蛮人篇》（即《Warrior Blade Rastan vs Barbarian》，以下称《战斗之刃》），该作又是一款相当难得的在游戏性上返璞归真的动作游戏，游戏玩法仍是十几年前那种传统的横版通关型，而且支持多人游戏。目前确定将登场于NGC与PS2平台，PS2版支持2人合战，而NGC版则最多支持4人合战，发售日定于2003年3月发售，售价为6800日元。

《战斗之刃》的故事延续1987年TAITO的街机游戏《拉斯兰传说》（《Rastan Saga》），想不到相隔16年，TAITO又开发出该作的续编。《战斗之刃》的画面是全3D的，可以选择的角色为10名，关卡为11关，从目前已经公布的画面上看，游戏世界观定位为相当标准的剑与魔法时代，各种光影效果也相当华丽，尤其是画面上的一些光源处理效果。

▲很漂亮的光源处理。

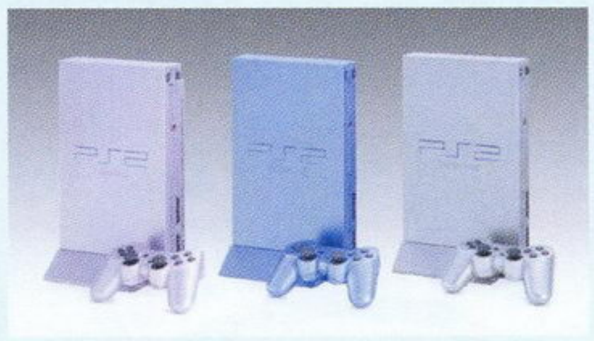
▲最多可以4个人一起玩。

## 特报 SCOOP PS2全球出货量5000万台达成 新的春季限定版颜色的PS2登场

2003年1月16日，SCE向全球公布，PS2的累计出货量已经达到了5000万台，其实在2002年9月17日，SCE才刚刚公布PS2的出货量达到4000万台，短短的4个月时间，PS2就又达成了1000万台的出货量。

2003年1月16日距离PS2的首发日2000年3月4日只有约2年零10个月，PS2的销售速度创造了台式主机的销售纪录。相较之当年PS的普及速度，同样的2年零10个月，PS2的出货量是PS的2.1倍，PS2 5000万台的达成时间比PS快了1年零2个月。在软件的种类及数量上，到目前为止，PS2在全球范围内的软件种类为1500种以上，软件的累计总出货量为3亿套。

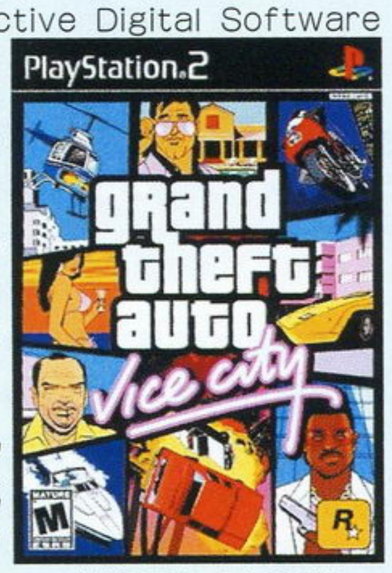
为了纪念PS2又创下佳绩，SCE将于2003年2月份开始限量发售新颜色的PS2，新颜色的PS2为银色（SILVER，型号为SCPH-39000 S）、樱花色（SAKURA，型号为SCPH-39000 SA）及水蓝色（AQUA，型号为SCPH-39000 AQ），价格均为25000日元。随这些新颜色主机一起附赠的PS2手柄也具有相应的新颜色，其中银色PS2于2月13日发售，樱花色及水蓝色于2月20日发售。具有相同新颜色的PS2纵支架也将与主机同时发售，价格为1500日元。



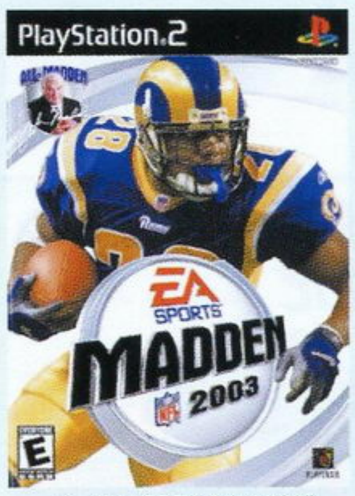
2001年10月10日，在PS2生产台数突破2000万台，SCE也曾经生产了几种限定版彩色PS2，分别为白色、红色、黄色、蓝色及银色，全部采用高级涂装处理，外表华贵之极，每台的售价为50000日元，这批限定版PS2总共只出售1万台。

## 特报 SCOOP 2002年美国游戏市场综述 软件总销售额创历史新高

1月28日，美国的互动数码软件协会（Interactive Digital Software Association，即IDSA）公布了他们对2002年美国游戏软件市场的调查结果，2002年整个美国游戏软件市场的销售额为69亿美元，比2001年增长了8%，创历史新高。具体调查结果为：2002年家用游戏机的游戏软件销售额为55亿美元，PC上游戏软件销售额为14亿美元，家用机游戏软件的销售额占总销售额的80%，而5年前家用机软件所占的比例为65%。相较之2001年，2001年的游戏软件总销售额为63亿5000万美元，其中家用游戏机的为46亿美元，PC的为17亿5000万美元。




▲《横行霸道：罪恶都市》




▲《MADDEN NFL2003》

而根据美国另一权威调查机构NPD的调查，美国2003年游戏界的软硬件总销售额为103亿美元，比2001年增长了10%（2001年为94亿美元），2002年的硬件销售额为35亿美元，比起2001年的37亿美元有所减少，2002年的软件市场销售额为68亿美元，软件市场有了很大的成长，主要原因之一就是2002年PS2游戏《横行霸道：罪恶都市》及《横行霸道3》的畅销。

NPD的2002年最畅销游戏TOP10

| 名次 | 平台 | 游戏名 | 生产商 | 软件销售总累计（套） |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PS2 | 横行霸道：罪恶都市 | TAKE2 | 444万6677 |
| 2 | PS2 | 横行霸道3 | TAKE2 | 438万9718 |
| 3 | PS2 | MADDEN NFL2003 | EA | 241万2996 |
| 4 | GBA | 超级马里奥ADVANCE2 | 任天堂 | 不详 |
| 5 | PS2 | GT赛车3 | SCE | 270万8968 |
| 6 | PS2 | 荣誉勋章 前线 | EA | 148万273 |
| 7 | PS2 | 蜘蛛侠 | ACTIVITION | 119万3023 |
| 8 | PS2 | 王国之心 | SQUARE | 119万152 |
| 9 | Xbox | HALO | 微软 | 184万6011 |
| 10 | GC | 阳光马里奥 | 任天堂 | 99万2703 |

www.plumbook.cn

## 事件 EVENT am3公司将发售新GBA周边 GBA也能播放动画等多媒体

2月4日，日本am3公司将发售一款新的GBA用的接口，通过该接口，玩家只要插入存储有专用动画的SmartMedia记忆卡（SmartMedia卡是一项工业标准的微存贮卡，可以重复写入数据），就能利用GBA来观看动画等多媒体了。

am3接口将于今年5月开始试验性运作，今年10月开始正式进入市场，价格定为2800日元。除了动画以外，am3接口还可以读出JPEG格式的图像、音乐或e-Book电子书等，实现多媒体播放功能。am3的经营模式：在日本的便利店、玩具店及家电销售店中设置一些下载终端，让玩家可以在这些终端自由为SmartMedia卡下载新的动画等内容，当然下载就要支付相应的费用，am3将下载内容的价格定位在200～500日元。

am3初期阶段只准备出售32MB容量的am3专用SmartMedia卡，这样的容量可以播放专用规格的影像约为24分钟。另外，市面上的SmartMedia卡是不能直接给am3接口使用的，但am3的专用SmartMedia卡却可以在其他的数码相机或是MP3等商品上使用。

## 特报 SCOOP 让GBA与玩具模型一起玩 来自TAKARA的游戏新玩法

1月27日，TAKARA公布将开发一套可以让GBA与立体模型连接起来玩的新系统，名为“マルチ・プラストオン・システム”（多重插入系统），对应该系统的GBA游戏名为《冒险游记プラスターワールド》，预定将于2003年4月发售。

该系统首先是具有一个可以插入模型的接口器，与GBA连接，再插入所购卖的模型后，游戏就可以读取到关于模型的数据，游戏以此来进行两者的连接。玩家在购得多重插入系统的游戏时，就可以同时获得一个模型，其他模型就需要另外购入了，但也可以和朋友交换模型来增加所能读入的模型数量。

▲立体模型

▲接口器

## 软件 SOFTWARE 老牌动作游戏焕发新的魅力 《魔界村》也将网络游戏化

CAPCOM将与GAME FACTORY合作，以CAPCOM的经典动作游戏《魔界村》为故事背景，于2004年春推出一款名为《魔界村在线》的MMORPG（大型多人在线RPG）。本作将是全3D游戏画面的，而且使用一项名为Terazona的服务器引擎。游戏的主角设定为原《魔界村》的主角亚瑟的孩子，共有11种角色、6种职业，包括骑士、弓箭手、吸血鬼、战士、兽人及龙人等。目前PC版的开发工作已经展开，家用机版也会发售，但并未确定具体的开发期。

## 软件 SOFTWARE 《VR战警3》蛰伏8年再度出击 全新进化形态的光枪游戏登场

SEGA街机光枪名作“《VR战警》系列”在沉默了8年之后终于再度出击，这次全新形态的《VR战警3》（《VIRTUA COP 3》）让人们感受到：这才不愧是SEGA称号的创意作品！游戏由SEGA-AM2开发，这也是SEGA-AM2在新的街机基板Chihiro（千寻）上的第一部作品。除了音乐、画面上让人感觉焕然一新以外，进化的《VR战警3》引入了众多新系统，使本作成为真正进化的一代。

《VR战警3》的全新系统包括：◆“武器更换系统”，战斗中可以根据情况随时更换适当的武器进行攻击。◆“E·S·ATTACK系统”，指游戏进行中会发生一些特定的事件，根据玩家对事件的反映，就会产生不同的结果。◆“E·S·MODE系统”，这是本作的招牌新系统，游戏中玩家遇到紧急时刻时，就可以踩下脚踏板键，让时间进入慢速模式，这时玩家就可以抓紧时间消灭敌人了。通过“E·S·MODE系统”，就可以在游戏中展现电影界最流行的“弹道时间”概念，玩家甚至可以击落敌人所发出的弹丸，让新形态的光枪游戏更激烈、更具有美感、更有战略性。

## 软件 SOFTWARE 小岛秀夫的阳光ACT正式曝光 《我们的太阳》新情报公布

2月14日，小岛秀夫的创新掌机游戏《我们的太阳》终于公布了进一步细节，这将是一款前所未有的能够被光影响到玩法的游戏。《我们的太阳》将在游戏卡内置一个能够感应到光的亮度的装置，该装置会将周围环境的光的信息传递给游戏，从而让游戏来产生一些让人意想不到的奇妙效果。游戏的主角是一个人类少年，他装备着一把非常奇特的枪，故事中似乎就是这把枪能够感应阳光，主角将利用这把别致的阳光感应枪来消灭恶魔及吸血鬼，游戏中的时间分为黎明、白天、夜晚几种。

尽管公布了几幅插画，但关于本作的信息还是很少，《我们的太阳》还是神秘感十足地处于“黑暗”之中，相信小岛秀夫绝不会令玩家们失望的。

www.plumbook.cn

## 硬件 HARDWARE 超酷《FFX-2》专用控制器登场 手持双枪来玩《FFX-2》吧

《最终幻想 X-2》（《FFX-2》）即将发售，目前日本著名的游戏周边产商HORI宣布将会与游戏同时推出一套专用游戏控制器，该控制器最别出心裁的地方就是控制器的外形与游戏中主角尤娜的两把爱枪“Tiny Bee”完全相同，游戏时玩家必须双手持枪才能完全操作游戏。

值得注意的是，该专用控制器只是集成了普通PS2手柄的所有功能键，但并不是光线枪。设计者非常巧妙地把所有PS2手柄的按键安在枪上，同样具有振动功能，但同时又完全不影响枪的外形，而且操作起来也会非常方便。游戏中尤娜具有好几项快速开枪的特技，这时玩家可以连续抠动扳机来让尤娜射击，玩家也仿佛化身为游戏中的尤娜。枪设计得的确很精巧，但价格不菲，一套专用控制器售价为12980日元。

▲《FFX-2》支架

除了《FFX-2》专用控制器外，HORI还将发售《FFX-2》记忆卡，该记忆卡共有3种，售价均为3200日元，卡上分别绘上了本作的3位主角的图像，随记忆卡还送一个记忆卡盒子，可以放4张PS2记忆卡。另外还有《FFX-2》支架，售价2980日元，该支架在PS2电源打开时，上面的“FFX-2”字样还会发出蓝光。

▲《FFX-2》记忆卡

## 软件 SOFTWARE 《忍者神龟》于2003年全面复活 忍者龟力量又将大展神通

2003年1月16日，在美国KONAMI的“Gamers's Day”上，KONAMI所公布的众多新作中，有一款令大龄游戏玩家心跳的作品，那就是新的《忍者神龟》。新的《忍者神龟》游戏将会登陆NGC、PS2及PC平台，游戏发售日也已经定下来了——2003年9月，而GBA版的《忍者神龟》将于2003年10月发售。

新的《忍者神龟》游戏是基于从2003年2月起在美国FOX电视网上播出的全新的《忍者神龟》动画片而改编的，新编动画的主角仍以4个各具特技的可爱忍者龟为主角，包括Leonardo（里奥纳多）、Michelangelo（米开朗基罗）、Donatello（多纳铁罗）、Raphael（拉菲尔），他们永远的敌人Shredder（史莱德）也同样登场，忍者龟们与史莱德之间的正邪之战将更为激烈。另外新的《忍者神龟》漫画也于2001年起开始连载，目前已经发行到了第8本。

本作的游戏类型被定为3D“格斗/动作”，玩家将可以操作忍者龟们拳打脚踢，消灭大批的Foot Ninja，游戏包括一个对战模式及一个故事模式。KONAMI向来都是《忍者神龟》游戏的制作者，曾经制作数款脍炙人口的《忍者神龟》游戏，这次新《忍者神龟》的游戏制作权仍由KONAMI买下，相信KONAMI一定能给玩家带来优秀的新世代《忍者神龟》游戏！

## 短信息 MESSAGE EXPRESS

■EA在整个圣诞假期的收入突破了10亿美元大关。其中在美国的收入为6.96亿美元，在欧洲的收入为4.71亿美元，EA在假期的全球总收入为12.3亿美元。去年同期，EA的收入为约8.33亿美元。EA今年之所以能够取得大好成绩，主要是因为EA在PS2上推出的软件大热销，在美国，共有11款超百万的软件，而在欧洲则有4款软件超百万销量。

■据悉，将于3月27日发售的《第2次超级机器人大战》的首批出货量为30万套。

■“《黄金太阳》系列”的制作人之一高桥宏之最近透露，《黄金太阳》（指第一作，第2作在美国方面将于2003年4月14日发售）在日本以外的地方累计销量突破了100万套，已经成为GBA上一个国际化的RPG品牌。

■日本大阪电气通信大学将于4月设立一门名为“数码游戏学科”的游戏专课，原定招收48名学员，但所报考的学生却达到了853人，竞争率倍率为17.8倍，反映出了日本游戏教育的受关注程度。

■据传言，“《MGS》系列”的第三作为《Metal Gear Solid 3: The Patriots》（《MGS3：爱国者》），该标题名其实早在去年夏天就已传出，目前又传出，《MGS3》的发售日为2004年，登场的角色包括Snake、Otacon及奥塞罗特。

■“《DOA》系列”的制作人板垣伴信近日在接受美国媒体访问时透露，在《DOAX》中登场的新女性角色利萨（LISA）也将于《DOA4》中登场。另外他还提到《DOA4》与《DOA 代号克罗诺斯》是两款不同的游戏。

■美国的Zide/Perry Entertainment目前宣布他们已经获得了“《银河战士》系列”（《Metroid》）电影的制作权，制作人Warren Zide与Craig Perry曾是人气冲天的电影《American Pie》制作人。

■欧洲的PS2版《MGS2 实体》将会包括赠送一张《Document of Metal Gear Solid 2》，这张碟已经于2002年9月12日在日本单独发售，售价为2980日元，内容包含了大量关于《MGS2》的隐密资料。

■2月6日，美国SEGA公布旗下负责运动游戏的SEGA SPORTS将会撤出NGC阵营，也就是说，SEGA将不会再为NGC开发运动游戏。SEGA将会心注于为PS2及Xbox开发运动游戏，而在NGC平台上，SEGA会更加专注于一些动作游戏的开发，如《索尼克大冒险DX》等。

■微软从2月6日开始，在全世界范围内回收Xbox的《格斗超人》。原因是《格斗超人》中一首背景音乐采用了伊斯兰教的圣曲《古兰经》中的一节。《格斗超人》发售后，陆续有玩家反映了这个问题，因此微软决定暂停销售、并回收所有已经售出的《格斗超人》。

■以益智游戏“《噗哟噗哟》系列”出名的COMPILE宣布将中止游戏事业，并将旗下的《魔导物语》等作品的作品权移交给aiky公司。

■2003年1月25日，由国内《铁拳》爱好者自发组织的“中国第二届铁拳大赛”在上海举行，内地及港台地区的众多铁拳好手汇聚一堂，比赛场面十分热烈，这次比赛代表了国内《铁拳》竞技的最高水平。最后大赛的冠军由台湾省选手answer（原名李邵铭，2002年台湾PS2官方“铁拳4硬派格斗大赛”冠军得主）夺得，上海选手赵华获亚军。（本期“Gamehalo”收录了本次比赛的精彩集锦。）

■2月17日，BANDAI宣布，PS2游戏《龙珠Z》（欧美版名为《龙珠Z 武斗传》）目前在全世界20个国家的总计销售量已经达到了194万套以上，可见《龙珠》的确魅力非凡。该作的日版于2月13日发售，欧版及美版相继于去年底面市。

■1月底，SQUARE与ENIX举行了一个临时股东总会，会上SQUARE的和田社长透露，SQUARE与ENIX共同合作的作品将于2005年或是2006年面市，可能是《FFXI》的进化或是其他便携式的游戏。

■《模拟人生》（《The Sims》）是至今为止电脑上最畅销的游戏，近日EA宣布《模拟人生》移植到PS2上以外已经初步取得成功，（PS2版于2003年1月13日发售）因此《模拟人生》还将接着移植到Xbox及NGC上，Xbox版和NGC版也和PS2版一样，有PC版上所没有的独创要素，这两个版本的发售日都定于2003年春季。

■1月17日，微软公布Xbox的累计出货量已经达到了800万台，其中美国为540万台，欧洲为180万台，亚太地区为8万5000台。

■任天堂近日除了在欧洲开始销售软件的BEST版（即廉价版）以外，也将在美国展开BEST版的销售活动，《PIKMIN》、《任天堂全明星大乱斗DX》及《路易的鬼屋冒险》这3款软件的售价由原来的50美元降到了30美元，美国还将原来《阳光马里奥》与NGC的同捆包由原来的190美元降到了160美元。另外，从2月9日开始，宣布玩家在购买NGC主机时，可以从《银河战士PRIME》、《星际火狐大冒险》、《马里奥聚会4》及《生化危机0》等4款软件中免费挑选一款游戏作为赠品。

■由于SEGA在美国业绩大幅下落，2003年1月17日，SEGA宣布美国SEGA的CEO彼得·摩尔离职，彼得·摩尔此前曾在美国SEGA工作过4年，SEGA集团的CEO香山哲将直接接管美国SEGA的事务。SEGA2002财年（2002年4月1日～2003年3月31日）的业绩不佳，原来预计该财年有50亿日元的盈利，但现在SEGA将这个预计降为了5亿日元，SEGA失利的主因是几款大作并没有取得预想中的好成绩，尤其是做了很大宣传工作的美式足球游戏《NFL 2K3》。

■NGC的超大作《最终幻想 水晶编年史》目前已经确定了主题歌，主题歌的演唱者为女性歌手yae，歌曲名称为《カゼノネ》（暂译为《风声》）。

■1月16日，CAPCOM在美国举行了一场名为“CAPCOM GAMER's DAY 2003”作品发表会。正式在美国公布了诸多新作，其中也有诸多作品已经在日本公布。CAPCOM在会上表示，去年11月在日本所公布的NGC5款新作，除了《生化危机4》以外，其他作品并不一定为NGC独占，不排除移植到其他机种的可能。

■据悉中央电视台体育频道（CCTV-5）正在筹划于4月开播一个“电子竞技世界”的节目，预计每周播出一期，每期55分钟。就目前消息，此节目将会报道国内外的游戏竞技比赛，还可能会主办一些全国性的赛事。另外，1月31号在北京进行的《FIFA》的“中韩争霸赛”和将于3月在北京举行的一个“北京实况比赛”的赛况都有可能在这个节目中出现。

www.plumbook.cn

本文只代表作者个人观点，与本刊立场无关。

文：特约撰稿人 DARKBABY

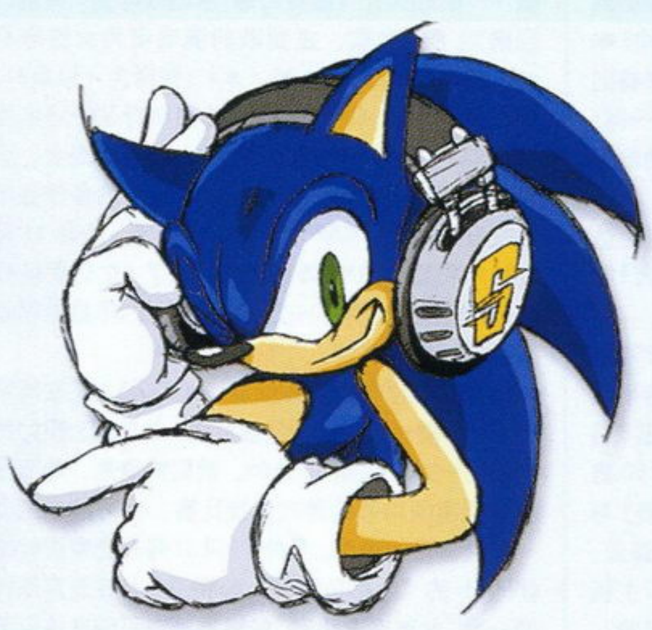
# 微寒的春意——SEGA与SAMMY合并真相

在年末年始的总结中，笔者曾经杞人忧天地对SEGA未来命运做了不利的预测，但也绝对没有料到这家街机业巨子会如此迅速地就即将结束其数十年独立运作的历史。时至今日，我才真正领会到在当初SQUARE ENIX合并事件中日本某业界资深人士那句意味深长的话语中所蕴含的真正意思——“这仅仅是大变革的开始而已……”

2003年2月13日下午，SEGA与SAMMY的领导层举行了联合新闻发布会，宣布将于本年10月1日正式进行两社的事业统合，新会社的社长将由原SAMMY社长里见治担任，原SEGA社长佐藤秀树继续参与经营管理。今后两社的“事业统合委员会”成员名单，将在5月下旬公布。合并后新会社的年总销售额达到3850亿日圆（2003年3月期），超越了KONAMI的2450亿日圆（2003年3月期连结计算）而跃居日本软件业的龙头老大。另外根据来自北美的消息透露，未来的新会社原SEGA占56%的股份，SAMMY则占46%。

对SEGA这个没落贵族，大凡游戏玩家应该都耳熟能详。然而SAMMY这家会社至今为止拿得出手的游戏仅有2D格斗“《罪恶装备》系列”（《GGX》&《GGXX》），其主营并非TV GAME而是柏青哥（即弹钢珠台，另外还有柏青SLOT，即博彩台）事业，柏青哥在日本又被称为“吸金鼠”，目前由SAMMY和ARUZE两社完全把持，年营业额和利润率都保持着高速增长，SAMMY本年度的纯利润甚至预计将比去年同比增长2.1倍，如果确实的话SAMMY年纯利润将有望超过TV产业纯利最高的任天堂（SAMMY去年纯利为380亿日圆、任天堂预测2003年3月期纯利约800亿日圆）。即使在去年日本纳税人排行榜，SAMMY社长里见治也曾压倒了山内溥位居电子产业类次席（首位是CSK集团已故社长大川功）。综上所述的资料我们不难发现，SAMMY所掌握着的产业是目前日本国内惟一保持两位数年成长率的产业，SAMMY的真正实力远远超出了一般人的预想。

日本是非常善于活用文字的民族，SEGA与SAMMY联合发表会的官方新闻同样用暧昧模棱的言辞掩盖了某种令许多SEGA拥趸难以接受的真相，SEGA因为财务窘迫而被迫向SAMMY俯首称臣的狼狈情况用“事业统合”四个字做了遮羞布。日本从业者普遍都用“SAMMY对SEGA的紧急救难”来概括这次合并事件，SEGA自大川功逝世以来与原母公司CSK财团的关系迅速恶化，CSK急于摆脱这个经济毒瘤以改善营业状况，失去大川支持后的SEGA首席运营官香山哲在社内的影响力相当微弱，从而更加造成了SEGA旗下子公司各自为战，完全缺乏战略协调的混乱局面。SEGA拥有着世界上最大规模总数约为1300人的软件开发技术人员，但庞大的人工费和开发费在失去CSK财团援助后已经难以为续，而在北美SEGA SPORTS与EA SPORTS对垒后的软件销售失利更把SEGA再次推到了悬崖边，业内四处传播着SEGA的财务难以支撑到2003秋天的消息，该社股票年初曾一度跌破了880日元每股的过去历史最低点。为寻求摆脱困境的途径，SEGA管理层先后与微软、任天堂等展开了接触，由于要价过高，微软在最终关头暂时搁置了对SEGA的收购计划，自身处境不佳的任天堂更不愿意接过这个烫手的山芋，吸收SEGA势必将使任天堂的股价遭受重挫，SEGA目前掌握的软件品牌也不足以改变任天堂在家用机领域的局面，无论从什么角度看这都是一笔不划算的买卖。



▲SEGA真是历尽坎坷。

在微软和SAMMY之间取后者进行合作无疑是SEGA领导层最明智的抉择，因为一旦被微软收购则SEGA将完全失去自主权，SEGA的品牌有可能会从此彻底消失。与财力雄厚的SAMMY进行资本对等的合并则将可以最大限度保存既得利益，佐藤秀树等人将在新公司领导层中继续占据显要位置。合并后的新公司无论叫SEGA SAMMY抑或SAMMY SEGA，SEGA这个品牌还是能够以某种形态得以存续。SAMMY一直以来与SEGA良好的合作关系也是两者达成合并意向的关键原因，SAMMY的格斗名作《GGX》及《GGXX》使用了SEGA的NAOMI基板进行开发，SEGA方面曾经在技术上大力提携。DREAMCAST宣布停产后，SAMMY又向SEGA购买了残余的数百万套半导体元件用于柏青哥机械的制造，这在当时无疑是雪中送炭的豪举。SAMMY社长里见治以其精明的管理手段在日本业界倍受赞许，在他领导下SAMMY以不到竞争对手ARUZE一半的员工数量实现了高效率化的经营，仅仅数年间就跃居为柏青哥产业的龙头老大。但里见治并不满足偏安于柏青哥产业一隅，而将视野投注于前景更为广阔的电子游戏产业，吸收拥有强大技术力和人力资源的软件业巨头SEGA后势必大大加速其前进的步伐。发表会中里见治清晰地勾勒出了新公司未来的发展方向，今后SAMMY的财力和SEGA的人力、技术力将紧密结合，在柏青哥、街机、家用机这三大领域取得更大的成就。

虽然未来新公司的企业规模将凌驾于现在日本的软件业老大KONAMI，但业界对之的关注程度远不如先前SQUARE ENIX的购并案，很多人对新公司的未来前景持谨慎态度，甚至SAMMY某高层人士以“悲愿”一词来形容与SEGA的合并。里见治的铁腕能否彻底根治SEGA从中山隼雄以后4任领导者都无法解决的一些积弊呢？从目前看来具有相当大的难度。一直以来SEGA内部管理混乱，倾轧不断，曾有日本相关媒体的记者透露在近期SCE举办的某个PS2软件发表会上，同为著名游戏制作人的SEGA两个子公司社长居然形同陌路，自始至终没有进行任何交流。更令人吃惊的是，最近一个原SEGA退社员工撰文揭露，该社在DC时代一款被吹嘘耗资上百亿日元开发费的超大作，其中近三分之一的支出居然是某大腕周游列国的“豪游费”，SEGA财务体制的混乱亦可见于一斑。长期缺乏约束造成了SEGA一些大腕们桀骜不逊的性格，他们未来的动向也将是关系新公司命运的重大变数。另外SEGA还有拖欠银行的巨额贷款帐单需要SAMMY去埋单，如果未来的新管理层不能实现真正有效的统合经营，未来的新团体将可能再度被拖入巨额亏损的泥沼！

▲SAMMY的《GGXX》的1.5版也即将上市了。

SEGA与SAMMY的合并对TV游戏业目前的格局将会产生一些微妙的影响。过去SAMMY一向秉承着亲索尼的路线，至今没有为NGC和Xbox提供过软件支持，未来以原SAMMY为核心的管理层很有可能会延续以往的经营方针投注绝大多数的精力于主流的PS系平台，虽然目前两社拥有的强力品牌并不多，但如果原SEGA开发团队的真正实力得到发挥，可能进一步扩大各机种间的差距。合并也意味着人员的流动，将会有相当数量的SEGA技术开发人员因被裁员或不满合并自行离职等原因而被其他公司吸纳，如此一来可能再度萌发诸如《真·三国无双》、《太空逊夫》等佳作的契机。（“《真·三国无双》系列”的制作组OMEGA FORCE的主要人员多来自于SEGA，SCE去年推出的PS2游戏《太空逊夫》的主程序员来自SEGA著名钓鱼游戏《GET BASS》的制作小组）

街机产业的执牛耳者被柏青哥产业的霸主“事业统合”，这足以再次证明日本电子游戏产业危机四伏的严酷现状，收购与合并已经成为了未来游戏业再编成的主题，令人震惊的消息还会不断出现，游戏产业将逐步整合成几个大规模集团为主体的形态。日本某知名业界人士近日在谈起他非常钟爱的动作游戏老铺C社时，不无辛酸地说道：“明年此刻……我们还能听到这个伟大的名字吗？”

2003年初春，日本TV游戏业界感受到了前所未有的寒意。



www.plumbook.cn

# 新作发售表

**粗黑字体：受注目游戏**
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

## PLAYSTATION

| 3月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月27日 | 遥远的时空中 盘上游戏 | 遥なる时空の中で 盘上游戏 | TAB | KOEI | 4800日元 |
| 3月27日 | 遥远的时空中 盘上游戏 初回限定版 | 遥なる时空の中で 盘上游戏 初回限定版 | TAB | KOEI | 6800日元 |
| **4月** | | | | | |
| 4月3日 | SIMPLECHARACTER2000系列 Vol.16 冈帕的冒险 | SIMPLEキャラクター2000 ガンパの冒险 THE パズルアクション | ACT | BANDAI | 2000日元 |
| 4月24日 | 玛鲁！！ | マールじゃん！！ | ETC | 日本一SOFTWARE | 4800日元 |
| 4月24日 | 玛鲁！！（限定版） | マールじゃん！！（限定版） | ETC | 日本一SOFTWARE | 7800日元 |
| 4月24日 | 侍魂 斩红郎无双剑（PSone Books） | サムライスピリッツ 斩红郎无双剑（PSone Boks） | FTG | PLAYMORE | 1980日元 |
| 4月24日 | 侍魂 天草降临SPECIAL（PSone Books） | サムライスピリッツ 天草降临SPECIAL（PSone Boks） | FTG | PLAYMORE | 1980日元 |

PS上除了光荣公司的《遥远的时空中 盘上游戏》再无亮点，而两个《侍魂》廉价版的推出多少能让人回忆起当年的那一份激动与热血。NAMCO突然一口气公布《灵魂能力II》三个机种各自的特殊角色，不得不让人怀疑其居心，到时候不知道有多少玩家会为这几名独有角色而将三个版本入手。（笑）在经历了2月份与3月初的软件狂潮后，这个势头似乎已经缓和了下来，不过随着GBA上的《塞尔达》以及《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》发售日的决定，以及突如其来的《火焰之纹章 烈火之剑》的闪电公布，不难看出，这一段时间将是属于GBA的，高品质的软件加上GBA SP的绝赞好卖，相信高销量不是问题。

## PLAYSTATION2

| 3月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月20 | 青出于蓝 | 蓝より青し | AVG | KID | 6800日元 |
| 3月20 | 青出于蓝 初回限定版 | 蓝より青し 初回限定版 | AVG | KID | 7800日元 |
| 3月27日 | 灵魂能力II | ソウルキャリバーII | FTG | NAMCO | 6800日元 |
| **4月** | | | | | |
| 4月3日 | 热！职业棒球2003 | 热チュー！プロ野球 | SPG | NAMCO | 6800日元 |
| 4月3日 | 恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌（PS2 the Best） | かまいたちの夜2 监狱岛の呗（PS2 the Best） | AVG | CHUNSOFT | 3000日元 |
| 4月3日 | 异度传说 1章 力量的意志（PS2 the Best） | ゼノサカ エピソード 力への意志（PS2 the Best） | RPG | NAMCO | 2980日元 |
| 4月3日 | 铁拳4（PS2 the Best） | 铁拳4（PS2 the Best） | FTG | NAMCO | 2980日元 |
| 4月10日 | 怒首领蜂 大往生 | 怒首领蜂 大往生 | STG | ARIKA | 5800日元 |
| 4月10日 | .hack// 绝对包围 Vol.4 | .hack// 绝对包围 Vol.4 | RPG | BANDAI | 5800日元 |
| 4月17日 | 最终幻想XI吉拉特的幻影 全套装2003 | ファイナルファンタジーXIジラートの幻影 オールインワンパック2003 | RPG | SQUARE | 7800日元 |
| 4月17日 | 最终幻想XI吉拉特的幻影 扩张资料碟 | ファイナルファンタジーXIジラートの幻影 扩张データディスク | RPG | SQUARE | 3980日元 |
| 4月17日 | TBS全明星感谢祭 Vol.1 超豪华！智力问答决定版 | TBSオールスター感谢祭 Vol.1 超豪华！クイズ决定版 | PUZ | HUDSON | 4980日元 |
| 4月24日 | 梦境之恋 | ゆめりあ | AVG | NAMCO | 6800日元 |
| 4月24日 | DDRMAX2 DanceDanceRevolution 7thMIX | DDRMAX2 DanceDanceRevolution 7thMIX | MUG | KONAMI | 6800日元 |
| 4月24日 | 合金弹头3 | メタルスラッグ3 | STG | PLAYMORE | 6800日元 |
| 4月24日 | 便利店3 独占那个城市 | ザ・コンビに3 あの町を独占せよ | SLG | HAMSTER | 5800日元 |
| 4月24日 | 魔法南瓜 安与格雷格的大冒险 | 魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒险 | ACT | M・T・O | 6800日元 |
| 4月 | G-taste 麻将 | G-taste 麻雀 | ETC | 彩京 | 6800日元 |
| 4月 | G-taste 麻将（手办同捆版） | G-taste 麻雀（フィギュア同捆版） | ETC | 彩京 | 6800日元 |
| 4月 | 天诛 叁 | 天诛 叁 | ACT | FROM SOFTWARE | 6800日元 |
| 2003年春 | 三国志战记2 | 三国志战记2 | SLG | KOEI | 6800日元 |
| 2003年春 | 最终兵器彼女 | 最终兵器彼女 | AVG | KONAMI | 价格未定 |
| 2003年春 | 最终兵器彼女 限定版 | 最终兵器彼女 限定版 | AVG | KONAMI | 价格未定 |

而PS2上继续着它的PS2 the Best的好戏，而这次出Best版的气势更猛烈，哪一个拿出来都是响当当的名作，如果以前因为觉得贵而错过的玩家这次就不要错过了，买就一个字，我只说一次。《.hack》终于迎来了它的最后一作，随着《绝对包围》的发卖，游戏也就到了一个段落了，不知道BANDAI会不会出什么外传作品，我们拭目以待。PS2上网套件在日本突破20万，史克威尔也加紧了更新《最终幻想XI》的速度，网络游戏可以随时更新随时有新内容的优点渐渐呈现出来，不过更新就意味着出钱，“痛并快乐着！”，这也许正是游戏的乐趣之一吧。

## DREAMCAST

| 2003年发售 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2003年春 | 公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜 | プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜 | AVG | ALCHEMIST | 价格未定 |
| 2003年春 | 甜蜜的季节 | すい～とし～ずん | AVG | TAKUYO | 价格未定 |
| 2003年 | 战斗打击者2 | バトルビースター2 | SLG | WonderEffect | 价格未定 |

## GAMEBOY ADVANCE

| 3月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月14日 | 塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑 | ゼルダの传说 神々のトライフォーズ&4の剑 | A・RPG | NINTENNDO | 4800日元 |
| 3月28日 | 真・女神转生 | 真・女神转生 | RPG | ATLUS | 4800日元 |
| 3月29日 | 勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心 | ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート | RPG | ENIX | 4800日元 |
| **4月** | | | | | |
| 4月18日 | ZOIDS SAGA II | ゾイドサーガII | RPG | TOMMY | 4800日元 |
| 4月18日 | 牧场物语 米内拉尔镇的同伴们 | 牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち | RPG | Victor Interactive | 4800日元 |
| 4月24日 | HUNTER × HUNTER 朋友大作战！ | HUNTER × HUNTER 友达大作战！！ | ACT | KONAMI | 4800日元 |
| 4月25日 | RPG工具 ADVANCE | RPGツクール アドバンス | ETC | ENTERBRAIN | 5800日元 |
| 4月25日 | 火焰之纹章 烈火之剑 | ファイアーエムブレイム 烈火の剑 | S・RPG | NINTENDO | 4800日元 |

## NINTENDO GAME CUBE

| 3月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月27日 | 灵魂能力II | ソウルキャリバーII | FTG | NAMCO | 6800日元 |
| **4月** | | | | | |
| 4月10日 | DOKAPON DX 全世界都是鬼 | ドカポン DX わたる世界はオニだらけ | TAB | ASMIK ACE | 6800日元 |
| 4月25日 | 魔法南瓜 安与格雷格的大冒险 | 魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒险 | ACT | M・T・O | 6800日元 |

## XBOX

| 3月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月27日 | 灵魂能力II | ソウルキャリバーII | FTG | NAMCO | 6800日元 |
| **4月** | | | | | |
| 4月24日 | N.U.D.E@NNatural Ultimate Digital Experiment | N.U.D.E@NNatural Ultimate Digital Experiment | ETC | MICROSOFT | 6800日元 |
| 4月24日 | 租借英雄No.1 | レンタヒーロー No.1 | RPG | MICROSOFT | 5800日元 |

新类型游戏《N.U.D.E》也发售在即，玩家对这款对应Xbox Live麦克风的游戏不知道有何反应，而在语言方面不知除了日语能否用其他语言进行游戏，这也是值得我们关注的地方。

www.plumbook.cn

2003年2月10日-2003年2月16日

# 至爱排行榜

软件方面，《鬼泣2》、《DOA极限沙滩排球》以及《FFTA》应该是最吸引国内玩家的几款大作。由于风格的转变，导致《鬼泣2》在全球人气暴跌，以这个销售势头来看已经不可能超过前作了，CAPCOM内部看来要好好反省一下了。《DOA极限沙滩排球》在日本以及海外的销量均不太理想，合计约19万上下，这与众多玩家猜想的情况大相径庭。《FFTA》伴随着GBA SP的疯狂首卖也得了一个好彩头，店头消化率达到了80%，SQUARE的人气果然不同凡响。本周最出人意料的就是由欧美厂商Infogrames 制作的《龙珠Z 武道会》，本作全球20个国家的总销量已突破了194万份，这次推出日版，它在日本的人气也是非常惊人。看来一款游戏的题材对其销量往往有着致命的影响。硬件方面，任天堂的GBA SP集中了所有人的目光，绝赞发卖，各店纷纷打出了“GBA SP已售完”的牌子。

## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

多边形主持

RANKING

2003年2月3日～2003年2月9日

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 鬼泣2 | CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-01-30 ■ 6万1155套◆累计36万0472套 |
| 2 | 刺激摔角4 NEW! | YUKES ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-02-06 ■ 4万3618套◆累计4万3618套 |
| 3 | 任天堂PUZ合集 NEW! | 任天堂 ■ NGC ■ PUZ ■ 2003-02-07 ■ 3万4376套◆累计3万4376套 |
| 4 | 太鼓之达人 | NAMCO ■ PS2 ■ MUG ■ 2002-10-24 ■ 2万6417套◆累计41万0733套 |
| 5 | 口袋妖怪 蓝宝石 | 任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 2万4820套◆累计196万7170套 |
| 6 | 口袋妖怪 红宝石 | 任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 2万3320套◆累计192万4685套 |
| 7 | 信长之野望 苍天录 | 光荣 ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-01-30 ■ 2万0872套◆累计7万7884套 |
| 8 | 魔界战记（含限定版） | 日本一软件 ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2003-01-30 ■ 2万0080套◆累计7万0293套 |
| 9 | 007：夜火 | EA ■ PS2 ■ FPS ■ 2003-01-30 ■ 1万5983套◆累计4万8158套 |
| 10 | 力量职棒口袋版5 | KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2003-01-23 ■ 1万4880套◆累计11万9835套 |

2003年2月10日～2003年2月16日

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 龙珠Z 武道会 NEW! | BANDAI ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-02-13 ■ 36万9268套◆累计36万9268套 |
| 2 | 最终幻想战略版 ADVANCE（含同捆版） NEW! | SQUARE ■ GBA ■ SLG ■ 2003-02-14 ■ 22万5993套◆累计22万5993套 |
| 3 | 创造职业棒球会2 NEW! | SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-02-13 ■ 13万7400套◆累计13万7400套 |
| 4 | 终极地带 引导亡灵之神 NEW! | KONAMI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-02-13 ■ 5万7350套◆累计5万7350套 |
| 5 | 维纳斯&布雷斯 NEW! | NAMCO ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-02-13 ■ 4万8206套◆累计4万8206套 |
| 6 | 银河战士：融合 NEW! | 任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2003-02-14 ■ 4万8156套◆累计4万8156套 |
| 7 | 指环王：双塔（含限定版） NEW! | EA ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-02-14 ■ 4万1691套◆累计4万1691套 |
| 8 | 鬼泣2 | CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-01-30 ■ 3万3533套◆累计39万4005套 |
| 9 | 口袋妖怪 蓝宝石 | 任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 2万7050套◆累计199万4220套 |
| 10 | 口袋妖怪 红宝石 | 任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 2万6530套◆累计195万1215套 |

## 中国TV GAME销量排行榜 Vol.7

2003年1月17日～2003年2月17日

### PS2月间游戏销量 TOP5

| | |
|---|---|
| 1 | 鬼泣2<br>CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-01-30 ◆月间累计479套 |
| 2 | 世界足球胜利十一人6 最终进化版<br>KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-12-12 ◆月间累计276套 |
| 3 | 潜龙碟影2 实体<br>KONAMI ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-12-19 ◆月间累计142套 |
| 4 | 王国之心 FinalMix<br>SQUARE ■ PS2 ■ A·RPG ■ 2002-12-26 ◆月间累计51套 |
| 5 | 最终幻想X（含多个版本）<br>SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2001-07-19 ◆月间累计30套 |

### NGC月间游戏销量 TOP3

| | |
|---|---|
| 1 | 塞尔达传说 风之杖<br>任天堂 ■ NGC ■ A·RPG ■ 2002-12-13 ◆月间累计230套 |
| 2 | 生化危机0<br>CAPCOM ■ NGC ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆月间累计217套 |
| 3 | 世界足球胜利十一人6 最终进化版<br>KONAMI ■ NGC ■ SPG ■ 2003-01-30 ◆月间累计138套 |

### Xbox月间游戏销量 TOP3

| | |
|---|---|
| 1 | DOA极限沙滩排球<br>TECMO ■ Xbox ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆月间累计307套 |
| 2 | 死或生3<br>TECMO ■ Xbox ■ FTG ■ 2002-02-22 ◆月间累计81套 |
| 3 | 铁甲飞龙 ORTA<br>SEGA ■ Xbox ■ STG ■ 2002-12-19 ◆月间累计53套 |

**本期数据（含批发和邮购）由以下游戏店提供**

| | |
|---|---|
| 青岛索尼克电玩专卖 | 宁波雄隆电玩专卖店 |
| 南京风云电玩 | 石家庄GAME无限 |
| 北京颐丰高达 | 北京新亚电玩 |
| 杭州玩之系列家庭游戏连锁店 | 上海宏龙GAME专卖 |
| 重庆仙童电玩 | 上海盛记游戏机专营店 |
| 青岛鑫鑫电玩游戏专卖店 | 上海游戏2000 |
| 安徽四海电玩游戏专卖店 | 上海王子游戏店 |
| 济南鑫龙电玩专卖店 | 南京阿童木电玩部 |
| 上海智力苑电玩超市 | 兰州岚声电玩精品店 |
| 宁波东新电玩 | 石家庄英特游戏连锁店 |
| 成都蝌蚪电玩 | 北京嘉兴游戏机经营店 |
| 上海瑞通玩具 | 上海浦东GAME风暴专营店 |
| 长沙火炬电子 | 哈尔滨博雅电玩 |
| 南京新世界 | 吉林省金卡王电玩商行总店 |
| 武汉汉口电玩堂 | 武汉汉口前卫电玩 |
| 沈阳小陆游戏精品 | 安徽四通游戏机销售中心 |

### 流行主机销量榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 | PS2 | 2977台 |
| 2 | GBA | 2697台 |
| 3 | PSone | 1832台 |
| 4 | Xbox | 679台 |
| 5 | NGC | 406台 |
| 6 | WSC | 10台 |

www.blumbook.cn

## 鬼泣2

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□
爽快度 ■■■■■■□□

### GOUKI

与前作相比可以说是两个不同感觉的游戏。但丁的动作变慢，二段跳高度过高，再加上复杂的回避动作以及过大的场景，使得游戏虽然看起来的确很酷，但是完全失去了前作操作时的爽快感与战斗时的节奏感，变成一个非常俗气的动作游戏。装备魔石系统以及武器升级系统也感觉不出个所以然来。过场画面与游戏本身的结合略显突兀，两张DVD的做法更是个噱头，一张DVD完全可以装下。

### 纱迦

个人对第一作最满意的设定就是众多的隐藏ORB和秘密任务，而本作把这个优点大大发扬。MUST DIE模式、无限层BLOODY PALACE都令人有必死的觉悟。本作的另一个改变是引入了特殊的装备，玩家要根据不同的情况来决定装备什么道具。不过这一切却是建立在牺牲爽快感的基础上的。这一代斩击感完全不对头，以但丁为例，感觉真正起作用的是挥剑时带出的光芒，而非挥剑的动作本身。

### 多边形

与前作耀眼的表现相比本作的整体水平的确给人下降的感觉。差强人意的关卡设计，缺乏魄力的敌人以及太多华而不实的废招充斥在游戏中，这在很大程度削弱了游戏的魅力。加之本作难度大幅度下降，玩家在短时间内很难找到前作中那种与敌人鏖战的压迫感！幸好DMD模式多少还找回了点儿过去的感觉，对SHOW TIME的追求也成为玩家最后的乐趣。即使这样，《鬼泣2》仍然比许多作品出色得多，必玩之作。

总分：23 热血推荐

PS2/DVD-ROM X2/CAPCOM/DEVIL MAY CRY2/ACT/2003-01-30/368KB/DS2必须

## 终极地带 引导亡灵之神

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
未确定浮游感 ■■■■■■□□

### 邪魔天使

由“MGS之父”小岛秀夫监制，KONAMI御用画师新川洋司、恶魔绘师金子一马执笔人设与机体设定，这就已经注定了这款游戏不会是一款让人失望的作品。本作被称为是“未确认浮游快感”的游戏，玩的时候那种从重力中解放出来的“飘”的感觉妙不可言；而华丽的战斗、紧凑的情节、良好的手感这都会让人深入其中无法自拔。虽然游戏的节奏很快，但在视角的转换上却没有给人头晕的感觉更是让人惊喜。

### SOUL

比起前作，本作才是小岛秀夫花了力气的作品。《ZOE》的独特游戏性加上以小岛手法渲染的气氛，构成了本作独有的魅力。剧情不断地穿插于其中，让人深深融入这个未来世界。系统简洁明快，打击敌人超爽快。画面素质极高，甚至会让人想：PS2竟能达到这样的效果？配乐尤其优秀，不同的场面、剧情都有很到位的音乐配合，或紧张或神秘或悲壮，说《ZOE2》是近年来音乐最好的游戏之一并不为过。

### 纱迦

游戏的操作感非常不错，玩起来丝毫不会有任何的不适感。机体的动作非常之多，而且招招实用，命中敌人后有着华丽的演出效果，令人连呼过瘾。隐藏要素比较丰富，除了对战模式外，还可以在游戏中找到很有挑战性的特别任务。比较遗憾的是本来游戏完全可以做成一个爽快感满点的游戏，不过游戏中有很多救助、逃离之类的关卡，影响了游戏的流畅度。另外游戏的重复可玩性不高，通关两遍后就失去了动力。

总分：25 热血推荐

PS2/DVD-ROM/KONAMI/ANUBIS ZONE OF ENDERS/ACT/2003-02-13/140KB以上/DS2必须

## 生化危机 枪下游魂4 英雄不死

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□
爽快度 ■■■■■□□□

### GOUKI

此番交回CAPCOM第三开发部亲自操刀，游戏在质量上更胜前作一筹。非战斗时的第三人称视点与战斗时主观视点的交叉运用非常合理，能够让玩家准确地体会到压抑的气氛。紧急回避模式非常有新意。以量取胜的CG动画虽然品质略感粗糙，但表现力较强，很值得一看，不过配音这个环节显得有些业余。游戏的流程不长，隐藏要素也不够丰富，这是本作最令人遗憾的地方。

### 胜负师

因为不能算是《生化》的忠实FAN，所以在剧情方面没有深究，就游戏本身来说，的确是“《枪下游魂》系列”中最令人满意的一作，完全没有前作的粗糙感，各方面都有很大的提高。画面表现不错，音乐也可圈可点。由RIZE乐队演唱的主题歌《GUN SHOT》极具破坏力。操作及系统方面的改进值得称道，使用手柄与光枪都能玩出传统的“生化感”来。当然，如果有GUNCON2的话，就能更得心应手了！

### 紫枫

在PS2上终于又玩到了《生化危机》！虽然是AVG+FPS的模式，但感觉确实不错！剧情简短精悍，属于那种花一下午时间去享受的电影式游戏。游戏中的CG动画非常有动感，但素质不是很高，像是偷拍的电影一般，不过也许游戏追求的就是这种效果吧。两位主人公都设定得非常酷，典型的邦德和邦德女郎式设定。游戏中简单的谜题令所有玩家都能够轻松游玩。

总分：24 热血推荐

PS2/DVD-ROM/CAPCOM/BIOHAZARD GUN SAVIVOR4 HEROES NEVER DIE/A·STG/2003-02-13/130KB/DS2必须/对应GUNCON2

## 装甲核心3 寂静的战线

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
部件丰富度 ■■■■■■■□

### SOUL

比起前作，《AC3 SL》又进行了一定程度的增强，河森正治的机械设计也的确尽显他独特的机械美感，游戏画面质感保持与前作相同，但在许多细节有了加强，如枪炮射出后的光源处理等。主要的游戏模式与前作相同，由于游戏初期难度不高，玩家凭此一步步地熟悉游戏系统及游戏操作。斗技场中与对手战斗之后一定要记得看REPLAY，这时检阅一下自己的操作非常有趣，也的确能让你更快地提高自己。

### D·S

彻底贯彻名作续篇精华的加强版，附以连线对战为噱头，让玩家能够在高度的对抗中潜移默化地对这款游戏产生“中毒”症状。画面光源效果非常出色，在PS2有限的机能支持下近80%完成了制作者心目中机甲战斗蓝图。多重任务制和机体部件的搭配都是系列的主要卖点，让玩家放心的是在这些方面都经过了优化处理，需要玩家依据以往的游戏经验，重新投入到新的挑战中来。核心派动作玩家的春季大餐。

### 邪魔天使

作为系列最新作，该游戏最令人感到惊喜的地方就是“改造系统”中各种零件的数量增加到了400余种，这样一来组合种类的数量可以说达到了无限大！而驾驶舱视角、武器破坏等新要素的加入，更能增加战场临场感，让人热血沸腾。而前作中备受好评的iLINK对战也得到了延续，这样就不会为分屏战斗而感到视野受限了，本作还加入了“混战模式”这更能让人深入游戏体会游戏的快感，强烈推荐！

总分：25 热血推荐

PS2/DVD-ROM/FROMSOFT WARE/ARMORED CORE3 SILENT LINE/ACT/2003-01-23/100KB/对应iLINK连线对战、PS2专用鼠标、网络功能/1~4人

16分~21分：不过不失；22分~26分：热血推荐；27分~30分：黄金珍藏

www.plumbook.cn

# 黄金眼

## 玛莉、艾莉&艾妮斯的工作室 微风的信息

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□

道具丰富度 ■■■■■■□□

### LIKY

音乐是一如既往的轻松风格，乡村小调式的主旋律让人玩起来有种温馨的感觉，但是在游戏中每天都过得很忙碌，犹如现实生活中一样，紧张的节奏有一种让人透不过气来的感觉，但也正是游戏的魅力所在。总感觉这次游戏在幽默感上表现不足，人物对话都显得一本正经，搞笑事件也不多，玩起来稍显沉闷。另外，最让人不满的是竟然没有一句语音，想当初GB版的都有好几句配音，实在让人有些不满。

### 阿修罗

“《工作室》系列”果真是枝繁叶茂，这一次也没有让大家失望。原创角色艾妮斯对于FANS的吸引力不可小觑。多主角系统的运用使得游戏起来更加轻松，以前就恨不得一个人当成两个人用，而现在既可以合作又可以分工，游戏的自由度也更上了一个档次。不过最吸引玩家的自然还是炼金术了，通过收集道具和制作方法创造出不同的产品以完成各种委托，乐趣十足！

### 邪魔天使

描写以炼金术士为目标的少女们的故事，可以说该系列已经成为了GUST的招牌作品，可爱的人设、丰富的事件这些都是吸引人的要素，特别是本作中的主人公增至3人，在丰富程度上可以说用倍增来形容。而新系统“印象调和”可以让你调和出谁也没见过的道具，这种期待的心情也是让玩家投入游戏的要素。选出的两名主人公既可以分别进行探索和开发，又可以合作，这些都是能让人反复玩的动力，强烈推荐！

总分：23

热血推荐

GBA/64M/BANPRESTO&GUST/マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ风からの传言～/SLG/2003-01-24

# DOA极限沙滩排球

画面 ■■■■■■■
音效 ■■■■■■■
系统 ■■■■■□□□

观赏度 ■■■■■■■■

### GOUKI

ＣＧ动画的素质非常高，强烈推荐。排球部分令人感到非常乏味，过多的回合使得2 ON 2的沙滩排球的紧张激烈感尽失，不过好在本作的主要卖点并不在这里，倒是其他的小游戏制作得还比较有趣，例如在赌场玩ＢＬＡＣＫ ＪＡＣＫ等等。总的来说本作“看”的要素要大大多于“玩”的要素，原因自不必多说。TECMO在尺度上也把握得比较到位，相信这个差不多就是M级的极限了。应该是Xbox玩家必入的作品。

### D・S

以欣赏南国海岛风光和青春少女为主的休闲游戏，通过Xbox高端视频信号输出，接驳WIDE HDTV能够获得至高的视觉享受。人物的动作逼真，神态可爱，对于每一位DOA FANS都属于收藏的游戏佳品。排球部分的制作相当严谨，每位角色的能力差异都可以如实反映在比赛之中，产生丰富的变化性。游戏缺点是模式单调，如果不能对收集泳装要素产生强烈的兴趣，那么几个小时之后便会陷入枯燥中。

### 紫枫

泳装的收集比想象中的要无聊一些，小游戏数量也过少，不过在美丽而且充满了魅力的画面下，有多少玩家会在乎那么一点小小的遗憾呢？打排球时手感不错，不过假如玩家的电视不是宽荧幕电视的话，左右分别有少许画面被强行截掉，所以有时候连自己控制的人都不知道在哪，这也太……游戏的一个大优点是可以在游戏中选听已经储存在Xbox硬盘里面的CD音轨，这个设计实在不错！

总分：25

热血推荐

Xbox/DVD-ROM/TECMO/DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL/ETC・SPG/2003-01-23/1～4人

# 最终幻想战略版ADVANCE

画面 ■■■■■■■
音效 ■■■■■■□
系统 ■■■■■■■

耐玩度 ■■■■■■■■

### 星夜

新系统“规则”可谓一大创举，给本来就已经非常多变的战斗又带来了额外的影响，甚至已经衍生出迫使敌方犯规或者利用规则来大幅削弱对方实力的战术，例如对战火球时调整到规则为火魔法禁止之类的。（笑）此外借鉴《圣剑传说 玛娜传奇》的世界创造系统使得游戏的自由度提升不少，不同的放置方法会使得游戏进程变化颇大。不过这次的人设趋向低龄化，使得部分老玩家不容易接受。

### 邪魔天使

一款号称能让人玩一年的游戏。进入游戏就有这样一种感觉：这次松野想给大家展现的是一个“童话”的世界。情节一开始就让人眼前一亮，一切都是由《最终幻想》一本书而来，一个“幻想”的世界，一些“幻想”的种族，都能让人有继续玩下去的欲望。系统沿袭了PS上的《FFT》，《FF》中曾出现的经典职业、经典召唤兽全数登场，并且本作还加入了一个新的名词——神兽，松野求新之心可见一班。

### 阿修罗

游戏的自由度很高，玩家除了可以自由配置地形以外，还可以自由选择下一步要进行的任务，并没有特别的限制，而“Law”的设定使得变化更加丰富：相同的任务随着当时规则的不同攻略方法也会产生很大区别。另外与《皇家骑士团》相比，本作更加简洁，更容易上手。游戏的显示模式有3种，可以针对GBA SP和GBPlayer进行特别优化，对于以后那些强调画面的游戏来说也算是一种试验和探讨的行为。

总分：27

黄金珍藏

GBA/128M/FINAL FANTASY TACTIC ADVANCE/S・RPG/2003-02-14/1人/对应连线

# 维纳斯与布雷斯

画面 ■■■■■■□
音效 ■■■■■■□
系统 ■■■■■■□

传承度 ■■■■■■■□

### 星夜

延续了前作的世界观和独特的战斗方式，在当今多是千篇一律的作品的情况下显得格外突出。本作在人设等方面做了不少改进，使得能够适合更多玩家的口味，但另一方面却也削弱了前作那种古朴和浑然一体的韵味。在游戏方面做了大幅度进化，将前作的表里模式的特色统一在百年的征程中，配合新创的婚姻传承系统，使得游戏的可玩性大幅度提高！此外这次的剧情相当优秀，喜欢RPG的玩家不可错过哦！

### 胜负师

与前作相比，做了一些“商业”上的调整，人设变得更为大众化，且请了多位著名声优参与演出，在宣传上也下了不少功夫。画面水准的再次提高令人欣慰，音乐也是一如继往的优秀。故事模式和千年模式的巧妙结合使剧情更饱满。玩法没有太大的修改，强化后的系统依然是反传统RPG的典范，前作的玩家很容易上手，反之会觉得上手困难。由于本作与上作有较高的传承度，可能因此注定了其悲剧命运。

### SOUL

战斗与前作《7》相同，仍然是那极具独创性的系统，但又有了各方面的加强，战略性非常高，玩家必须放长眼光才能致胜。在脱俗的角色设计配合下，故事方面进行了大幅度的加强，本作对同伴的存在、对死亡这两者的探讨憾人心魄。对应网络的内容比重没有预想的多，网络主要用来与朋友进行对战。画面也可以称得上与众不同的华丽，也就是与大众所认为的华丽不尽相同，比如战斗画面的风格。

总分：25

热血推荐

PS2/DVD-ROM/ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの预言～/RPG/2003-02-13/985KB/对应硬盘/网络资料更新

www.plumbook.cn

文：阿修罗

# 塞尔达传说 风之杖

| NGC | NINTENDO | A · RPG | 1～2人 |
|---|---|---|---|
| | 2001年12月13日发售 | | 12格 |
| 特制 8cmDVD | 对应NGC-GBA专用通信线 | | 6800日元 |

“ゲームはあそび！”，游戏即娱乐，这是任天堂的一贯主张。然而“娱乐”这个词却是一个相当主观的词汇，不同人对于“乐”的定义都不同：有的人喜欢轻松搞笑的剧情，有的人喜欢艰深复杂的系统，有的人喜欢痛快淋漓的操作手感，有的人则喜欢紧张刺激的极限挑战……我们通常把一款可以同时让很多类型玩家都能够感到乐趣的游戏称为“大作”。从这个定义上来看，“《塞尔达传说》系列”是当之无愧的大作。然而，“一样米养百样人”，即使是系列的最新作《风之杖》也还是有很多人说三道四。阿修罗就要借“黄金眼”的宝地说一下自己对这款游戏的看法。众位看官，看且看了，喜欢的就鼓个掌，不喜欢的也别往心里去，一家之言耳！

现在先说一下阿修罗自己为什么喜欢玩“《塞尔达传说》系列”吧！首先要说的就是“塞尔达”很简单。这里所说的简单指的是游戏的操作很简单。除了十字键和道具键以外，就只有攻击键和动作键两个按键了（当然，进入了3D时代以后又加入了锁定键）。随着环境的不同，只用一个动作键就可以做出不同的动作也使得操作大幅度简化。至于道具键，简单来说就是将不同的道具设置在不同的按键上，通过按键来发挥道具的功效。当然，实际上道具键的使用是非常有学问的，因为“塞尔达”的一大特色就是丰富多彩的道具，即使使用方法很简单，你还是必须知道什么时候使用什么道具才能充分发挥这些道具的作用。总体上来说，除了某些小游戏以外，“塞尔达”通篇对于玩家的操作技巧都不会有过分的要求，如果玩家掌握了解谜的方法通常都能够轻松过关，绝对不会出现因为操作技术不行而导致无法通关的情况。所以如果哪位玩家在进行主线游戏的时候觉得“为什么每次我都差那么一点呢”，那就应该想想是不是自己的解谜方法产生了错误，这才是问题的关键。

接下来要说的还是“简单”，不过这回说的是“塞尔达”的谜题“简单”。众所周知，塞尔达通篇都是由谜题构成的，不论是在发展剧情的冒险部分还是在紧张刺激的迷宫部分都是如此。提到谜题大家第一时间内想到的肯定是《古墓丽影》、《生化危机》或者《恐怖惊魂夜》那样开启机关或者文字推理形式，然而“塞尔达”的谜题和它们都是不同的！“塞尔达”中绝大多数谜题都是集中在某个房间中的，因为很少出现跨房间的大谜题（偶尔有这样的谜题，通常都会改变迷宫的结构），所以玩家的注意力可以被充分集中到谜题上来，这样更方便玩家进行观察和思索。“塞尔达”谜题还有一大特色：和道具系统紧密相连。要想成功解谜就一定要熟悉每一件道具的特性和用途，尤其是在该迷宫中刚刚入手的道具通常更是解谜的关键所在。因为以上两点，所以“塞尔达”的谜题安排都显得很巧妙：解谜的道具你已经掌握了，解谜的空间范围也已经被限制了，剩下来的就是如何在这有限的空间里使用已有的道具将谜题解开了。讲到这里，也就讲到了阿修罗最爱“塞尔达”的地方：解谜的时候一定要充分发挥观察力和想象力！可以说，这两个方面都缺乏的人是玩不好“塞尔达”的。观察：“塞尔达”中没有无用的设计，请牢记这一点！当遇到难题的时候一定要仔细观察，仔细思索为什么在这个地方会有一个突起，为什么要在那里安放一个石块……当然光有观察力想玩好“塞尔达”是远远不够的，玩家还必须具备丰富的想象力，有的时候是“不怕你看不到就怕你想不到”。这里举一个例子：《时之笛GC · 里》的哥隆族洞窟有一个大房间里有这样的配置：地上3个大石块，石柱上有3支熄灭的火把，较高的平台上有一个金色的烛台，林克站在通向这个大房间的某个通道口的火把旁，而对面高处通道里还有一个熄灭的烛台。观察结束以后，阿修罗第一个想到的自然是点燃金色的烛台，于是用3个石块在地面搭出了垫脚的道路，用德库树枝引来火种以后一口气冲到烛台那里，却发现烛台并不会被点燃。于是转向第二个方案，通过地面石块的垫脚平台迅速到达对面的通道点燃那里的烛台，第一次在差一点就要赶到的时候发现树枝烧完了，于是开始不断尝试。经过6次失败以后阿修罗认定这个方法不可行，但是暂时又想不出新的解决方法，于是关机。再次开机Load进度，一路跋涉来到通道那里，突然看到了3支熄灭的火把，灵机一动，用石块垫脚，一次点燃了这些火把。果真，原来点不亮的金色烛台燃起了火焰。这下一切都明朗了，以金色烛台作为起点，下一个通道里的烛台也轻松搞定。再比如，《风之杖》森之岛的迷宫，有一些风力缆车，因为这是一个全新的谜题，所以阿修罗第一次遇到的时候还有点不解，不知道如何让它运作。后来在某次战斗中无意中用错了道具，拿出了德库树叶，结果发现这个道具原来可以作为扇子用来吹风（其实道具说明里有解释，但是阿修罗一开始过分关注它的飞翔功能而没有仔细阅读）。于是拿着树叶来到缆车处，对着旁边风车一样的机关使用，嘿嘿，缆车自己就开过来咯！以上算是一些比较典型的例子，目的就是要告诉大家，不要害怕这些谜题，如果实在解不开就休息一下，换一下心情，如果用别的角度去思考可能一下子就看到答案了！

以上为“面”，说了整个系列；现在就开始说“点”，专门讲《风之杖》。设计人员为了创新，赋予了游戏以新的舞台：被海洋淹没的海利亚大地。过去熟悉的地名都已经不复存在，整个世界都是由大海原上的岛屿组成的，人们只能够利用船只往来与岛屿之间。大家都知道，“塞尔达”一向以高自由度和丰富的支线情节著称，进入3D时代以后《时之笛》更是将这一点发扬到了极致，甚至让玩家感到有点忙不过来了。采用了全新的故事设定以后，玩家在发展情节时的主要精力就被集中到了单个岛屿上来了，和迷宫里的谜题一样，在有限的空间里面发挥想象力可比毫无限制的想象要轻松多了。当然，这并不是说只有岛上的冒险才是最重要的，其实航海部分同样充满了魅力，虽然相信大部分国内玩家并没有注意到这一点。航海不仅是从某个岛屿到另外一个岛屿的必要手段，在航海的过程中你还可以欣赏风景、打捞宝物，还可以和各种海上敌人作战，就算什么都不做，雄壮的大海原背景音乐也很好听呢。如果一心只想着赶路自然无法体会航海的乐趣，一定要想象自己开着豪华游艇到公海兜风才会充满快感！（爆笑）

说到对于大部分“塞尔达”玩家来说都是最有趣的迷宫部分，这一次的游戏作了很大的调整。首先最明显的就是迷宫数量的大幅度削减以及谜题难度的降低（相对于系列的老玩家而言），还有一点就是战斗部分的强化，加入了多种爽快的连续技。这样设计是有原因的，任天堂大概希望通过这些举措来吸引一些新的玩家购买游戏。但是从实际的销售业绩来看，这项改动并不是很成功的，被吸引的新玩家数量有限，而部分热衷于迷宫探险的玩家也因此兴趣大减。作为游戏外在表现的画面和音乐，阿修罗没有什么可说的。采用了业界最优秀的卡通渲染技术的画面无可挑剔，尤其是林克那丰富的表情，与特典中复刻版的画面相比较可以说是完美的进化。有人因为不喜欢没有成人版林克的游戏而反复给《风之杖》挑刺，明显是不客观也不负责任的！而音乐部分，除了多变的全新曲目以外，还有很多混音版的旧乐曲，让老玩家在游戏的时候会不由自主地受到感动！

很多人质疑《风之杖》的满分是靠着《塞尔达传说》的名头得到的，但是如果你真正用心去玩过这款游戏，全心全意地体验过游戏，你就会认为这个满分是名至实归的。或许在游戏方式的进化方面它的地位比不上《时之笛》，但这是可以预见的，因为从N64到NGC的进化本来也比不上SFC到N64那么显著。但是其出色的音乐和画面足以弥补游戏在这方面的相对弱势。游戏没有完美的，既然《时之笛》可以得40分，《风之杖》也完全符合这个分数。当然，每个爱好“塞尔达”的玩家都希望下一作会更出色，从现在起就让我们一起耐心等待吧！

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

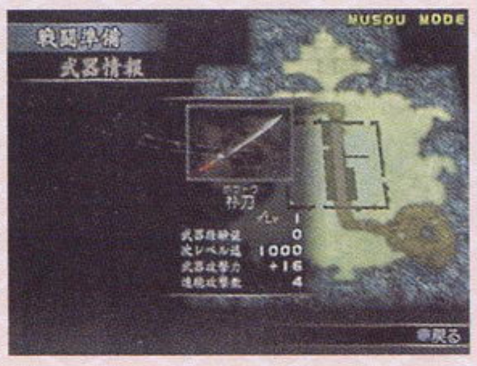
www.plumbook.cn

# 蜀

杀尽江南百万兵 腰间宝剑血犹腥

## 武器升级系统

在前作中每一位角色的武器都有种类之分，也就是大家通常所说的“第×件武器”了。在本作中取消了这一设定，改为武器升级系统。顾名思义，玩家在游戏中打倒武将级别的敌人就可以得到武器经验值，过关后会统计玩家所获得的武器经验值，当经验值累计到一定程度后，武器就能升级。武器升级后不光造型和名称会发生变化，武器攻击力和连续攻击数也会上升。如何获得大量的武器经验值是老玩家们急需解决的问题，目前已知多用CHARGE攻击（即△键攻击）和高评价的连击可以令武器经验值增加。下图为关羽的武器升级示意图。



偃月刀　大偃月刀　青龍偃月刀

## 战术系统

注目！

本作中每位武将都有一项特殊能力：战术。战术共分为万能、计略、坚实、突击、一般5种。在前作中，两支军团交战时士气和兵力占优的军团就会处于优势。而在本作中，还要考虑军团长的战术。简单地说，万能就是对所有的战术有利，一般就是对所有的战术都不利。此外计略克突击，突击克坚实，坚实克计略。

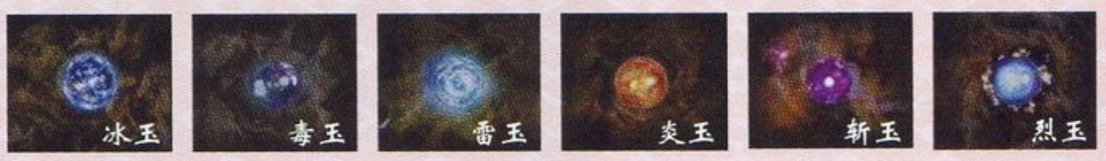
战术还影响到各军团的行动。各军团在达成了每关最初的目的后，根据各军团长的战术，会采取不同行动。

| 战术 | 部队特性 |
|---|---|
| 万能 | 目的达成后，向敌军总大将展开攻击。 |
| 计略 | 在一定范围内以士气低的敌人作为目标。 |
| 突击 | 目的达成后，对象部队变为敌军总大将的部队。 |
| 坚实 | 在一定范围内寻找士气低的自军进行援护。 |
| 一般 | 目的达成后，向敌军总大将展开攻击。 |

可以说，引入战术概念后，游戏的战略性会更加加强。

## 属性攻击系统

前作中某些武将利用特定武器使出特定招式时会附带属性效果，本作则要装备玉才能使出属性攻击。玉一共有6种，每种玉都各对应1种属性：炎、雷、斩、冰、烈、毒。冰、烈、毒这3种属性是新增加的，冰属性可以令敌人行动停止，烈属性可以使防御中的敌人受伤，而毒属性可以令敌将防御力下降。不过本作属性效果的出现条件变得严苛了，一定要在无双槽全满的情况下发动CHARGE攻击才有一定几率出现！武将1次只能装备1种玉，此外玉也有级别之分，级别越高属性攻击越强。




## 新增道具

本作的道具绝大部分都是和前作相同的，不过也有少许变化。

▲CHARGE攻击力上升，等于前作的溜力膏。

▲运气上升，作用等于前作的七星玉。

▲体力全恢复，作用等于前作的大肉包。

▲体力恢复200点，作用等于前作的中肉包。

▲30秒内移动速度保持最大值。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 黄沙百战穿金甲 不破楼兰终不还

## 单挑系统

在《三国演义》里我们经常能够看到二将交锋的场面，像三英战吕布、温酒斩华雄、裸衣战马超这些脍炙人口的情节数百年来一直都是人们津津乐道的话题。不过在前作中竟然没有武将单挑的设定，实在是可惜。本作弥补了这个缺憾，新加入的单挑系统一定会给你留下深刻的印象。

与前作相同，游戏中与敌将相遇时会出现敌将报名号的特定事件，而敌将此时会提出单挑。如果接受单挑的话，就会立刻转入单挑模式。如果拒绝单挑的话，我方士气会下降。武将阶级越高，我方士气下降得越多。单挑在一个封闭的场地中进行，没有杂兵打扰，画面也不会分屏。单挑时的操作方法和视点和通常游戏时是一样的，但武将各项能力与进入单挑前的数值没有关系。

单挑是有时间限制的，时间到后就会强制结束，以平手告终。在时间结束之前任一方的体力变为零，单挑即宣告结束。如果是玩家的体力被打为零，就会导致 GAME OVER！所以请大家一定要小心。

## 小柳由纪

现在只要一说到《真·三国无双2》，恐怕玩家马上就会联想起那首由日本人演唱的中文主题歌《生路 CIRCUIT》。这次《真·三国无双3》的主题歌名叫《CROSS COLORS》，演唱者是日本知名女歌手小柳由纪。论名气，小柳由纪比前作的一青窈要大得多。她出生于昭和57年（1982年）1月26日，平成11年（1999年）正式出道，被誉为天才型歌手。小柳由纪的最大魅力在于她深厚的歌唱功底，她的歌声有着令人无法抗拒的吸引力。这首《CROSS COLORS》将被收录到小柳由纪3月5日即将发售的单曲CD《ON THE RADIO》中，本期Gamehalo选单画面的BGM就是这首《CROSS COLORS》，大家不妨抢先试听。

## 新动作追加

**特殊动作：** 前作中全武将的CHARGE1（即△）攻击均为防御崩坏技，在本作中为了更突出各武将的特色，游戏为每位武将都增加了全新的CHARGE1攻击，令游戏更具魅力！例如黄忠的CHARGE1攻击为用弓同时攻击多个敌人，诸葛亮为飞行道具攻击，而马超是回转攻击。

**追加攻击：** 前作中全武将的CHARGE3（即□□△）攻击均为晕眩技，在本作中此攻击的特性得到保留，还可以继续按△键使出特殊追加技，令游戏的变化更加多姿多彩！

**空中CHARGE：** 此技最早被大家当做空中无双技，但现在我们已经得知了它的庐山真面目：此技实为空中CHARGE技，方法为在空中按△键。此技落地后攻击范围超广，但落地前处于无防备状态，一定要慎用。

**弹返：** 弹返攻击在最早的《真·三国无双》就已经出现过，本作的使用方法为防御中按△键。此技一旦成功，就会自动以完全无敌的弹返技攻击敌人。

**一喝：** 在本作中，人人都可以体验长坂桥头一声吼的感觉。只要按下R3键，就能使出这项技巧了。此技虽然威力不强，但够魄力，而且还有防御崩坏效果。

注：所谓的CHARGE攻击，就是指按△键使出的攻击。游戏中角色的最大连击数为6，也就是□□□□□□，连击过程中可以用CHARGE攻击取消。CHARGE后的数字，代表在第几步用CHARGE攻击取消。CHARGE2即□△，CHARGE3即□□△，CHARGE6即□□□□□△。这是《真·三国无双》迷们一定要知道的叫法。

▲张飞等重量级选手可以发动投技。

▲姜伯约的CHARGE3后续追加攻击！

▲常山赵子龙的空中CHARGE攻击。

▲常山赵子龙的弹返分解动作。

▲马超不减张飞之勇也！

# 魏

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

# ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

| PS2 | KONAMI | ACT | 1～2人 |
|---|---|---|---|
| | 2003年2月13日发售 | | 140KB以上 |
| DVD-ROM | 限定版9800日元 | | 6800日元 |

文：邪魔天使

## 终极地带 引导亡灵之神

| 基本操作 | | |
|---|---|---|
| 移动 | L3 | 通常移动 |
| | △ | 上升 |
| | × | 下降 |
| | 通常移动中按R2 | 冲刺移动（可常按R2保持） |
| 通常攻击 | □（远离敌人） | SHOT攻击 |
| | □（接近敌人） | 剑攻击 |
| 冲刺攻击 | R2＋□（接近敌人） | 冲刺剑攻击 |
| | R2＋□（远离敌人） | 镭射光线攻击（可长按□键锁定更多的敌人） |
| 爆发攻击 | R2＋□（静止中近敌） | 爆发剑攻击 |
| | R2＋□（静止中远敌） | 爆发射击攻击（可长按□增加威力） |
| 防御 | R1 | 不能防御敌人的爆发攻击与抓投 |
| 锁定切换 | L2或R3 | 长按L2可解出锁定状态 |
| 连击 | 近敌时连按□键 | 3□1△将敌人向上打，3□1×将敌人向下打，4□将敌人击飞，当敌人撞上墙、天花板或地面会受到双重伤害 |
| 视角 | 通常移动后 | 视角变为JEHUTY面对的方向 |
| | R3 | 变更视角 |
| 抓投 | ○（接近建筑） | 按□为普通攻击，按○将建筑物扔出去，按R1防御（但要注意建筑物是否会爆炸） |
| | ○（接近敌人） | 按□为普通攻击，按○将敌人扔出去（可连按），按R1防御，按R2麻痹敌人防止挣脱 |
| 副武器 | L1＋方向键 | 按L1键后再用上下键选择，按○键使用 |

## 游戏流程

### PART 1

最初操纵的是采冰用LEV，可以按R2键跳跃前进，按照光标所指的方向移动即可，走到底是按R2＋△跳过小山丘。（途中可听到同伴安吉想找丁格约会）

丁格发现JEHUTY，同时同伴遭受巴夫拉姆的攻击。初次战斗不会很难的，多用冲刺中的镭射光攻击，记住按住□键多锁定敌人。

击倒第一批敌人后，作为AI的ADA会教丁格一些基本操作，之后收到同伴力克的求救信号，按照光标所指方向前进即可。

在一处有裂痕的山壁前用爆发攻击将其击碎。

**BOOS战　VS. 肯・玛丽内丝**

第一个BOSS自然不会很难，通常近身剑攻击会被格挡，只有找空挡了，放浮游炮的时候注意防御或者用镭射光线攻击锁定将其击落，而发大招时记住用冲刺躲过，然后乘机近身肉搏，不用几回合就能干掉她。

## 未确认浮游快感

去年的TGS展上最让人眼前一亮的相信就是KONAMI演示的《ANUBIS ZONE OF THE ENDERS》（以下简称《Z.O.E.2》）了吧，一直坚信这款由小岛秀夫监制的作品应该不会让我们失望，当实际玩了之后更是体会到了该游戏的精妙之处。如果你玩过前作，你就会发现，在前作中制作人未能表达出来的理念在该游戏里都得到了发挥。无论是情节的完整性还是人物的刻画等方面，都比前作饱满。制作人故意将游戏做得很“飘”没有质感，目的也就是为了让玩家体验那种在毫无重力的环境中自由翱翔的感觉。虽说作为一款动作游戏，但由于加入了大段的情节对话让人颇有些微词，但这对故事的完整性确实有利无害，况且还可以按开始键跳过情节，就让我们忽视它吧。

### PART 2

丁格进入战舰，途中可以在一个仓内看到能够抓起来攻击敌人的建筑钢材。

**BOSS战　VS. 维欧拉AI**

以JEHUTY现在的性能是根本不可能跟上NEPHTIS的速度的，不过还好，周围有很多钢材，将这些钢材抓住再扔出去，当NEPHTIS的体力减到一定程度的时候会自动发生情节打败她。

**BOSS战　VS. 诺曼**

怎么一来就与最终BOSS打？肯定又是一场包输不赢的情节对战，如果不想拖时间的话直接让ANUBIS干掉你算了，之后发生剧情。（最令人惊讶的是诺曼居然对丁格说“我喜欢你”，难道又是小岛的恶搞？）

### PART 3

丁格没有答应诺曼加入巴夫拉姆，诺曼将丁格枪杀，不过在肯的救助下丁格活了下来，但失去了心和肺，现在只能呆在JEHUTY里，一旦离开JEHUTY就会死，而且在肯的威胁下开始帮助联合军。

在收到救援信号后开始行动，提巴被困在集装箱里，而在哪个区以及什么颜色会随难度随机变化，注意随时打开地图来检查还有听提示就可以了。

找到提巴后，他会给丁格副武器ゲイザー，下面的任务就是带这个麻烦的家伙出去，打开地图查看，出口就在正上方，途中不要让提巴被敌人打死了，如果提巴的HP不够可以抓住他后长按R2键回复他的体力。

将提巴送走后丁格来到了火星，这时上代的主角雷奥向丁格发动了攻击。

**BOSS战　VS. 雷奥・斯坦巴克**

是不是觉得雷奥的机体以及与他激战的音乐很熟悉呀，不错，雷奥的机体就是KONAMI另一个招牌游戏《沙罗曼蛇》中的机体呀，感动！虽说是上一代的主角，但毕竟这一代不是主角了，而且又没有乘坐JEHUTY，所以很快就败下阵来，战胜他后得到副武器ガントレット。

### PART 4

这次的目标是要打开溪谷的门，不过要将两边的锁破坏掉，很简单，只有左右两条路，轻松打开大门！

**BOSS战　VS. 维欧拉AI**

再次与维欧拉AI战斗，这次要利用建筑物上的钢板来防御，当她撞在钢板上时会有僵硬时间，趁机痛扁她吧。后半段的战斗就是要把她打到能量场上，各位玩家，加油啊！战胜后得到副武器コメット。

将人类从重力中解放出来

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

## 角色相性与友好度增减法则

角色相性是游戏中默认的设定，也是那些想要收集齐泳装的玩家所必须掌握的规则。尽管角色的相性可以通过友好度增减的法则进行调整，但如果最初能够依照默认的角色相性进行的话，则往往能够得到事半功倍的效果。下表就是角色相性一览表，“★”的数量表示友好度的高低。

| | KASUMI | HITOMI | HELENA | LEI-FANG | CHRISTIE | LISA | TINA | AYANE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| KASUMI | | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★ | ★ |
| HITOMI | ★★★★ | | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★ | ★ |
| HELENA | ★★★★ | ★★★★ | | ★★★★ | ★ | ★★★★ | ★★ | ★ |
| LEI-FANG | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | | ★★ | ★★★★ | ★ | ★★ |
| CHRISTIE | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★★★ | | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| LISA | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ | | ★★★★★ | ★★★★ |
| TINA | ★★★★ | ★★★★ | ★★ | ★ | ★★ | ★★★★★ | | ★★★ |
| AYANE | ★ | ★★★ | ★ | ★★★ | ★★ | ★★★★ | ★★ | |

◆游戏中进入 Item 菜单后KASUMI和LEI-FANG可以改变发型，HITOMI和 AYANE 则可以将发带摘下来。

◆在 Accessory Shop 和 ZACKOF ALL TRADES，以及 SPORTS SHOP 购物的时候，按 X 键可以根据提示了解是否已经购买过该物品了。

在了解了角色之间游戏初期的默认设定后，就可以按照这个规则有选择地进行角色搭配了。在游戏一周目的时候，玩家只能和LISA 组队。到了游戏二周目，玩家最初就能够自由选择要搭配的对象了。这个时候玩家需要留意的是与某位角色对话时候其头像上的音乐符号，如果没有音乐符号显示或者只有一个音乐符号显示的话，根本就无法使她和玩家选择的角色组队。而连续出现两个以上的音乐符号时表示她与玩家选择的角色之间的友好度很高，只要提出组队的请求，基本上都会答应的。

按照以上的规则，可以推断出两种不同的结论。第一，收集泳装的难易程度是同友好度有着紧密联系的，友好度越高，收集就越容易；反之越难；第二，提升友好度需要在沙滩排球部分中取得胜利以及合理赠送物品。而降低友好度的3点也需要玩家注意：第一，在沙滩排球比赛中失利；第二，在有同伴的情况下再找其他角色组队；第三，赠送的物品是对方厌烦的那一种。

最后介绍一下如何提升相性很低的角色的友好度。由于 Accessory Shop 和 ZACK OF ALL TRADES 所售卖的物品每天都是不固定的，所以在一轮（15天一个假期）之内不可能在赠送礼品的最佳时机内全部拥有合适的物品，所以进行提前收集相当重要。虽然理论上赠送礼品可以一日内进行4次（除同伴外），但实际上连续赠送的效果并不好，一般以每日两次为宜，清晨和傍晚是最佳时机。而一旦达到可以组队的友好度条件时，尽快组队就能够将泳装按价格从中到高的顺序赠送了。而要将售价最高的泳装（比如价值1000000Z 的 Venus）赠送出去被接受的话，除了积累友好度之外还需要一点技巧和运气。

### 游戏小秘密

◆完成一次游戏后选择第一次使用的角色重新开始游戏，从第二天晚上开始便能够立即选择“Leave Tomorrow”离开 ZACK ISLAND。

◆完成游戏一次后可以得到两首隐藏歌曲：HOW CRAZY ARE YOU（Meja 演唱）和 IS THIS LOVE（Bob Marley 演唱）。

◆如果玩家的 Xbox 中有《DOA3》生存模式的记录，那么取得10连胜的话最初便拥有10000Z 资金；取得20连胜的话最初便拥有20000Z 资金，取得50连胜的话最初便拥有50000Z 资金。

◆当玩家选择进入一个没有人的场景后，便进入该角色的泳装秀写真模式。此时左摇杆可以控制视点上下左右移动，右摇杆可以对画面进行局部放大（ZOOM IN 效果），而按 Y 键或 L 键可以切换原始播放视点。

◆当玩家选择“踏浮板”游戏时，在确定按键力度之后，可以同时按下L键和R键进行视点切换，此外在泳装秀写真模式中的操作在进行这个MINI 游戏的时候同样适用。

◆因为该游戏对应选择播放安装在 Xbox 硬盘上的音乐，所以可以在 RADIO STATION 中能够确定歌曲的播放顺序。此外，在除 NOW LOADING 画面中，按下白键可以将正在播放中的歌曲重新开始，按下黑键则按照选定的播放顺序自动跳到下一首歌。

### 赌场规则

**轮盘**（Roulette）

以轮盘猜号的方式进行赌博。如果赌数字赢，中了的话则按所压本金的35倍计算；如果赌红或黑色赢，中了的话则按所压本金的1倍计算；如果赌邻接数字赢，中了的话则按所压本金的17倍计算。

**21点**（BlackJack）

根据牌面上的数字，越接近21点胜算越大，如果牌面数字的合计值超过22点就算爆牌。ACE 和花牌组合为 BlackJack。

**梭哈**（Poker）

随机抽出5张牌，根据屏幕上方的牌组来决胜负。拿到的牌只有一次任意交换机会，如果赢的话还将进入奖励游戏。（比如抽大王之类的）

**老虎机**（Slot Machine）

游戏中的老虎机和现实世界中赌场里的老虎机规则是一样的。它最多可以压3个口的赌金，最少也必须压1个口的赌金。老虎机上的3个窗口可以一起转，但和日本的伯青哥所不同的是不能自己刹停机器。

### 各角色最喜欢的颜色：（可以在赠送物品或泳装时参考）

| | |
|---|---|
| KASUMI | 粉红色 |
| HITOMI | 天蓝色 |
| HELENA | 白色 |
| LEI-FANG | 柠檬黄 |
| CHRISTIE | 黑色 |
| LISA | 深红色 |
| TINA | 青绿色 |
| AYANE | 深紫色 |

### 小知识：沙滩排球的起源

沙滩排球1920年起源于美国加利福尼亚的 Santa Monica。1927年开始传入欧洲，在当时是法国“裸体主义者”的活动项目之一；20世纪30年代，两人制沙滩排球赛出现；20世纪40年代，由官方组织的两人制比赛出现，但那时的比赛一般没有奖金，选手们一场比赛下来可能只收到一听可乐作为奖励；20世纪50～60年代，沙滩排球成为了美国加州海滩上必不可少的娱乐活动，并且和流行音乐结合在一起，开始进一步的发展。从70年代开始，受到广告、奖金等商业因素介入了沙滩排球比赛的影响，沙滩排球在认知程度上有很大提高。1986年第一次国际性沙滩排球比赛在巴西里约热内卢举行，该运动在一批优秀巴西选手的带领下进一步职业化、商业化。1992年，国际排联（FIVB）成立了沙滩排球部；1996年，7月23日至28日在亚特兰大海滨举行了第一次奥运会沙滩排球比赛。1998年，国际排联经协商，设立了挑战赛、卫星赛和业余赛作为国际巡回赛以外的重要赛事。



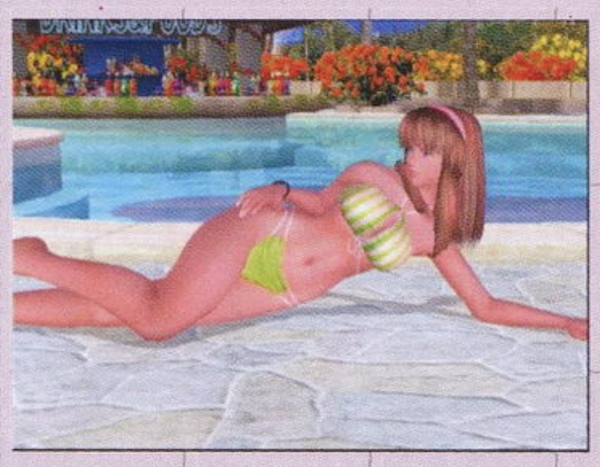

www.plumbook.cn

## 各角色喜好物品列表

| KASUMI | |
|---|---|
| Amethyst | 紫水晶 |
| Balloons | 气球 |
| Blue Origami | 蓝色摺纸 |
| Checked Cushion | 格子花纹抱枕 |
| Clover Brooch | 樱花形胸针 |
| Crystal Ball | 水晶球 |
| Cute Cushion | 可爱抱枕 |
| Orange Origami | 橙色摺纸 |
| Purple Origami | 紫色摺纸 |
| White Origami | 白色摺纸 |
| Strawberries | 草莓 |
| Strawberry Juice | 草莓果汁 |
| Strawberry Millefeuille | 草莓蛋糕 |
| Tarot Cards | 塔罗牌 |
| Teddy Bear (Pink) | 粉红色小熊 |
| **HITOMI** | |
| Emerald | 绿宝石 |
| Frying Pan | 平底煎锅 |
| Heart Brooch | 心形胸针 |
| Hourglass | 沙漏 |
| Microwave Oven | 微波炉 |
| Milk | 牛奶 |
| Music Box | 音乐盒 |
| Recipe "Sanuki Udon" | 秘卷"炒乌东" |
| Recipe "Sashimi" | 秘卷"刺身" |
| Recipe "Shabu-Shabu" | 秘卷"涮锅" |
| Recipe "Sushi" | 秘卷"寿司" |
| Recipe "Tempura" | 秘卷"天妇罗" |
| Recipe "Yakisoba" | 秘卷"炒荞麦面" |
| Recipe "Yakitori" | 秘卷"烧鸡" |
| Recipe "Sanuki Udon" | 秘卷"赞岐乌龙面" |
| Recipe "Sukiyaki" | 秘卷"寿喜烧" |
| Sachertorte | 巧克力蛋糕 |
| Silver Set | 银制餐具 |
| **HELENA** | |
| Blancmange | 牛奶果冻 |
| Blue Conch | 蓝色海螺 |
| Candles | 烛台 |
| Collar | 小狗项圈 |
| Dolphin Brooch | 海豚胸针 |
| Dolphin Clock | 海豚时钟 |
| Dolphin Sea World Ticket | 海洋世界海豚馆入场券 |
| French Bread | 法国面包 |
| Garnet | 深红色宝石 |
| Green Murex | 绿色骨螺 |
| Pen And Ink | 笔和墨水 |
| Perfume | 香水 |
| Pink Murex | 粉红色骨螺 |
| Purple Conch | 紫色海螺 |
| Shell Brooch | 贝壳胸针 |
| Sky Blue Shell | 天蓝色贝壳 |
| White Conch | 白色海螺 |
| White Shell | 白色贝壳 |
| Yellow Murex | 黄色骨螺 |
| Yellow Shell | 黄色贝壳 |
| **LEI-FANG** | |
| Aroma Pot | 芳香精油 |
| Black Fan | 黑色扇子 |
| Blue Fan | 蓝色扇子 |
| Red Fan | 红色扇子 |
| Candles | 烛台 |
| Chinese Desert | 中式甜食（杏仁豆腐） |
| Diamond | 钻石 |
| Meat Bun | 肉包 |
| Nunchaku | 双截棍 |
| Orange Juice | 橘子汁 |
| Panda Doll | 熊猫娃娃 |
| Pink Feather Fan | 粉红色羽扇 |
| Sky Blue Feather Fan | 天蓝色羽扇 |
| Yellow Feather Fan | 黄色羽扇 |
| Star Brooch | 星形胸针 |
| Teddy Bear (Brown) | 棕色小熊 |
| Teddy Bear (Pink) | 粉红色小熊 |
| **CHRISTIE** | |
| Army Knives | 军刀 |
| Blue Guitar | 蓝色吉他 |
| British Bread | 英国面包 |
| Brown Guitar | 棕色吉他 |
| Gold Revolver | 金色左轮手枪 |
| Red Guitar | 红色吉他 |
| White Guitar | 白色吉他 |
| Knife | 小刀 |
| Leather Steering Wheel | 货运车方向盘 |
| Orange Guitar | 橙色吉他 |
| Pistol | 手枪 |
| Pistol (Black) | 黑色手枪 |
| Silver Revolver | 银色左轮手枪 |
| Sub-Machine Gun | 机关枪 |
| Tomato | 番茄 |
| Tomato Juice | 番茄汁 |
| Turquoise | 蓝绿色宝石 |
| Wood Steering Wheel | 采伐车方向盘 |
| **LISA** | |
| Cactus | 仙人掌 |
| Cherry Pie | 樱桃比萨 |
| Doughnuts | 甜麦圈 |
| Flower Brooch | 花型胸针 |
| Fountain Pen | 钢笔 |
| Lavender | 薰衣草 |
| Lily | 水仙 |
| Pineapple | 菠萝 |
| Ruby | 红宝石 |
| Scholarly Book "Anti-Gravity" | 研究书"反重力" |
| Scholarly Book "Clone" | 研究书"克隆" |
| Scholarly Book "Cyborg" | 研究书"改造人" |
| Scholarly Book "Time Machine" | 研究书"时光机" |
| Scholarly Book "Warp" | 研究书"跳跃飞行" |
| Vegetable Juice | 蔬菜汁 |
| **TINA** | |
| Crab | 海蟹 |
| Doughnuts | 甜麦圈 |
| Gold Revolver | 金色左轮手枪 |
| Jewel Brooch | 宝石胸针 |
| Lobster | 龙虾 |
| Pistol | 手枪 |
| Pistol (Black) | 黑色手枪 |
| Prototype Xbox | Xbox 试作机 |
| Silver Revolver | 银色左轮手枪 |
| Sub-Machine Gun | 机关枪 |
| Turquoise | 蓝绿色宝石 |
| Ukelele | 木制吉他 |
| **AYANE** | |
| Grape Juice | 葡萄汁 |
| Kunais | 苦无（忍者镖） |
| Marrons Glaces | 西洋栗子 |
| Peridot | 橄榄石 |
| Shurikens | 飞镖 |
| Swallowtail Brooch | 蝴蝶胸针 |

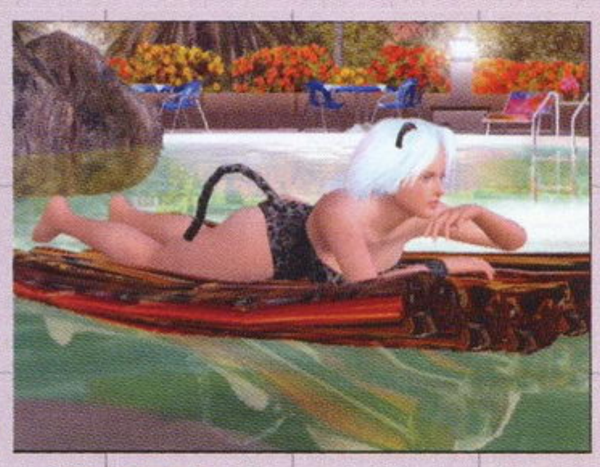
## 各角色独有泳装名称一览

**KASUMI**：1.Gentian 2.Jasmine 3.Rabbit



**HITOMI**：1.Bear 2.Cassiopeia 3.Orion

**HELENA**：1.Champs-E 2.Margarita 3.White Cat



**CHRISTIE**：1.Diamond 2.Panther 3.Pyrope

**LEI-FANG**：1.Panda 2.Peacock 3.Pheonix

**TINA**：1.Black Cat 2.Canopus 3.Polaris

**LISA**：1.Arthemis 2.Leopard 3.Nike

**AYANE**：1.Mermaid 2.Raccoon 3.Siren

适梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

6384016945001754047030073805380368475806982674053748953785009574978594576050957495759672674053748953785009574978594563840169450017540470300738019810926300738053803684758069826740537489537850095749785945760509574957596725374895378547580698267405 3

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID® 2

## SUBSTANCE

文：RAY&GOUKI

攻略透解

# 潜龙谍影 2 实体 Snake的传说

## DEAD MAN WISPERS

Big Shell，坐落在纽约附近的这座近海净化设施，由于拥有复杂的构造和孤立封闭的环境，被军方选中成为了海军的“海豹”特种部队和Dead Cell绝密联合演习的地点。在演习中，Dead Cell和他们指挥之下的一支部队扮演恐怖分子的角色，而“海豹”则负责执行压制行动。

Dead Cell是海军的一支特殊战斗部队，素以冷酷无情令人生畏。他们的主要职能是协助反恐训练，对重要的政府设施发动突然袭击，以检验其防卫能力。虽说他们的凶狠残暴早已尽人皆知，他们如此出名还有另外一个原因，据说他们的反恐训练其实是为了掩盖他们真正的任务：不择手段地消灭一切对美国国家利益的威胁。不管是在国内还是国外，每当出现反美势力的瓦解或是其领袖死于非命之类的事件，军方的知情人士都一定会把Dead Cell的名字和事情联系起来。这一传闻从来没有得到证实，然而无可否认，在人们的心目中，Dead Cell的名字已经跟死亡、灾难、不幸划上了等号。直到一年前……

一年前，Dead Cell的指挥官杰克逊因被控贪污受贿而被捕。从那个时候开始，执行任务时充满攻击性的作风，队中成员阴暗的过去，再加上他们的残暴，使“Dead Cell”成了军方腐败和耻辱的代名词。就连他们超强的战斗力也成了受质疑的罪名之一。这次的演习是在这段时间以来Dead Cell的第一项正式任务，但被许可参加的只有Dead Cell的首领梵普一个人而已。

联合演习已接近尾声。我在F脚巡视着指定的区域。就在刚刚收到报告说半数恐怖分子已经被制服之后，一条表明紧急事态的呼叫从我的codec传来。“……这里是Alpha 小队。我们正遭受攻击！”

“我是普利斯金。出什么事了？”我回答道。

“……Dead Cell……是梵普！他叛变了……我们已经几乎……被他……”

透过codec我听见了杂乱的尖叫声和枪声。“你的位置呢？”

“B脚……”

一声惨叫，通信中断了。

我立即切换到另一频道。一个低沉的声音回答了我：“我是道夫。是Snake吗？”斯科特·道夫是海军陆战队的指挥官。他也参加了在Big Shell的这次演习。我向道夫说明了情况。耳机里突然传来一片噪音，道夫在回答：“看来我这边也开始了。”

“情况怎么样？”

“shell 2中央栋发生了爆炸。B1层差不多完全被水淹没了。”

“……之前你担心的事就是这个吗？”

3天前，我接受道夫的请求参加了这次演习。道夫一直担心演习期间可能会发生意外事件，叫我在万一出事的时候设法制止。不过他并没有说出原因。他只是对我说：“一切都拜托了。”道夫和Dead Cell的关系相当密切，他的女儿海伦娜是杰克逊的妻子。杰克逊被捕时，道夫是惟一一个为Dead Cell和杰克逊辩护的人。为这一点他自己也冒上了很大的风险。看样子道夫似乎对Dead Cell的事担忧。我没有多问什么就答应了下来。我欠他的情。

道夫为我提供了伪造的身分，于是我也就以普利斯金中尉的名义参加了演习。

我问：“梵普到底想干什么？”

“不知道……”他的语气中满怀忧虑。

“Snake，我们得查清楚出了什么事。我们现在被困在了第二过滤室，碎片、残骸和洪水堵塞了出路。看情形我们要花上一些时间才能出去。我想你先去救那些‘海豹’的队员。到B脚去吧。”

“明白。”

“要当心。你身上没有携带任何实弹，是吗？”

道夫说得对。我手头上的武器只是演习用的装备。“是的。不过没关系。”我答道。

走进B脚，映入眼帘的完全是一幕大屠杀的场面。地下横七竖八的都是死去的SEAL队员的尸体，墙上地上到处溅满了鲜血。这时躺在血泊中的一名士兵呻吟了一声。

“坚持住！”我冲上去抱起他的身子。他还在呼吸，但已经受了重伤，伤口深及内脏，显然已经没救了。他用一双失神的眼睛望着我。

“是梵普……他管这叫‘私刑’……对那些陷害杰克逊的人的惩罚。他说……贿赂的指控……是诬蔑……”

“现在先别说话，”我试着安抚他，但他挣扎着继续说了下去。

“梵普正在找奥布莱恩上校……可这根本就说不通……他……他不是那种人……”海军上校奥布莱恩——这次演习的总指挥官，是一名才能出众且品德高尚的军人，他曾在波斯湾、欧洲和非洲多次立功受勋，不仅广受部下爱戴，也深得媒体舆论的赞赏。

垂死的士兵以大得异乎寻常的力气紧紧地抓住我的胸口。“上校是在……Shell 2中央栋的一楼……去救他！求你了……”他的身体一下子松弛了下来。我伸手轻轻合上了他的眼睑。我能做的也只有这个了。我随即呼叫道夫，把刚才听到的告诉了他。

“我知道了……”道夫喃喃地说。

他的声音听上去没有一点儿吃惊的意思。实际上，他的口气更像只是证实了一条坏消息。

“事前你知道这事吗？”我问道。

他沉默了下来，然后有点迟疑地回答，“近来已经有好些暗杀政府和军方人员的案件，有人说那都是梵普干的。”

“杰克逊真是清白的吗？”

“我不能肯定，不过也许是的。他是一名骄傲的军人，并非那种容易腐化堕落的类型。”

“你认为是奥布莱恩陷害了他？”

“不，我并不这样认为。我知道他的好名声……”

“你为什么这样肯定？”

“这次演习就是奥布莱恩策划的。要是他跟杰克逊的案子有关，他就不会让梵普参加演习。”

“但前提是奥布莱恩必须知道‘私刑’的事，对不对？”

“他知道。”

“你肯定？”

“嗯，是的。因为有关的传闻我就是从他那里听来的。”

“……你和奥布莱恩谈过那件事？”

我有点意外。奥布莱恩和道夫……海军上校和海军陆战队的头，这样两个人并不像是能交上朋友的样子。

道夫似乎看出了我的疑问。“因为各自所处的地位，我和奥布莱恩没有多少交往。我也不认为他喜欢我，不过我觉得他还不至于恨我到那种程度，

www.plumbook.cn

连一个可以救我性命的忠告都不肯给。”

“你的意思是？”

“奥布莱恩来提醒我——说我就是梵普的下一个目标。”

于是我明白到道夫参加这次演习的真正原因了。“所以你就故意把自己送到梵普面前，好以此消除那些对Dead Cell不利的传闻。”

“没错。要是这次演习之中我没出事，谣言也就不攻自破了。”

“……你倒很信得过梵普。”

道夫自嘲地一笑。“那还不至于。要是我真的完全信任他，我就不会把你找来……我是个懦夫。”

真要完全相信一件事或者信任一个人并不是那么容易的，我对他说。道夫没有回答。我又问：“但现在看来梵普要找的是奥布莱恩不是你？”

“嗯……可能是奥布莱恩的消息错了，要不就是梵普弄错了……”

看来道夫也很困惑。“我们只能肯定一件事，梵普想杀奥布莱恩……Snake，你一定要阻止他。”

“知道了。”我立即动身赶往Shell 1-2 连接桥。

我刚到D脚，道夫的呼叫就来了。他刚刚和奥布莱恩取得了联系。为防止梵普通过，奥布莱恩已经封闭了D脚通向Shell 1-2连接桥的出口，同时又把残存的“海豹”队员重新组织起来防卫G脚。但是道夫对我说：“你必须帮助他们。对方是梵普，即使是精锐的‘海豹’，我怀疑单凭他们自己的力量是没办法拦得住他的。”

“可是我要怎么才能到达Shell 2呢？既然Shell 1-2连接桥已经被封死的话。”

“还有另一条路。你可以从Big Shell底部的拦油浮栅过去。通往下层的梯子在E脚的B1层，你应该能从那里到达L脚。”

从E脚外壁的竖梯向下爬了40米，当我到达海面的拦油浮栅时，上空响起了密集的枪声。在Shell 1-2连接桥上“海豹”的队员正在和梵普战斗。但这与其说是战斗还不如说是一场单方面的屠杀。“海豹”瞄准疾跑的梵普猛烈射击，但没有一颗子弹能击中他。梵普投出匕首，几个人随之应声倒下。其余的人还在拼命还击，梵普轻盈地闪避着攻击，随手割断士兵的喉咙，划开他们的肚子，或是刺穿他们的心脏。转眼间“海豹”已被完全击溃，最后一个人惨叫着倒在了毫发无损的梵普面前。这时连接桥上事先装设的炸弹爆炸了。连串的爆炸使桥上陷入一片火海。碎片如雨点般落在海面，激起高大的水柱。我迅速地穿过拦油浮栅跑到L脚，回头一看，目光正好和梵普相遇。他一个筋斗翻到了Shell 2那边，冲我轻蔑地一笑，伸出舌头舐了舐匕首的刃锋，用力把匕首向我掷了下来，身影随即消失在G脚的入口。

我进入Shell 2中央栋。这里没有枪声，也没有发现任何人存在的迹象。四周的沉寂让我有点不安。codec响了，是道夫。

“Snake，你现在在哪儿？”

“就在你头顶上。我刚进入Shell 2中央栋的一楼。奥布莱恩的情况怎么样？”

“失去了联络。”

“我们还没确切知道发生了什么事……”道夫说。不过听上去他对自己的话也不太有把握。

“奥布莱恩应该还在这一层是吗？”我问。

“对。他应该是在空气净化室里。他告诉过我准备在地板上通上电流以阻挡梵普。”

我看了看面前，走廊的地板不时闪动着微弱的光芒。

“看样子他的设置还没失效。”

“是吗？可我们要对付的是梵普。天知道这玩意能不能管用。”

要确认奥布莱恩的生死只有一个办法：进去看看。

一进入空气过滤室，我就看见奥布莱恩倒在墙角边。从他身上累累的刀伤看来，梵普一定曾经折磨了他好一阵子。浑身是血的奥布莱恩望着我，认出了我的制服，脸上露出宽慰的笑容。

“这么说……我们的人还没有全军覆没……”

我举手示意他不要作声，一边仔细地四下察看。奥布莱恩说：“梵普已经走了……他从通风管去了B1层。”在这房间里除了那垂死的人和我自己以外确实没有其他人了。我走到奥布莱恩身边。他身上的伤口流血不止，看样子已经没有多少时间了。我试着对他进行急救，但他拒绝了。

“不用了……我反正是没救的，我自己知道……快走吧，去找援兵。”

“我现在不能走。你刚才说他到B1层去了是吗？”我说。

道夫就在B1层。正如奥布莱恩对道夫说的，他很可能就是梵普下一个目标。但道夫是杰克逊的岳父，再说他也绝不是那种会陷害别人的卑鄙小人……事情有点不对。

我正这样想着，奥布莱恩说道，“不要乱来，中尉。你还是快离开吧。别去惹梵普。”

“可我们不能让他再继续玩那套什么‘私刑’的把戏，对不对？”

“私刑……”

他似乎想笑，但却剧烈地咳嗽起来，咳出了血。

“梵普说你冤枉了杰克逊……”

“他疯了。我没有冤枉他。谁都没有。”

“什么意思？”

“那是件铁案，我们有充分的证据……”

“什么？”

他还想再说什么，却咳得越发厉害了，不一会儿便断了气。我无数次试图联络道夫，但没有任何回应。梵普已经向B1去了，我必须尽快赶上他。

我乘电梯下到B1层，正如道夫说的，先前的爆炸已经使这里的通道完全被水淹没。我下水游了一段路，绕到北边开门进入了第二过滤室。

室内死一般的寂静。我感觉到有人立在黑暗之中。梵普。他缓缓睁开了双眼。

“我一直在等着你……”

“等我？”

“对。我在等着一个足以作为Dead Cell毁灭的纪念的、最好的对手……那就是你……Solid Snake。”

“你胡说什么？梵普，没有人陷害过杰克逊，他的腐败……”

梵普平静地说：“我知道。”

“什么！？”

他用悲伤的目光盯着我。

“Snake，你什么都不明白，也用不着明白。你只需要知道一点：你将会成为Dead Cell最后的猎物……为Dead Cell的名字增添光彩！来吧！”

### 战斗结束

我走到梵普身边。他还在呼吸，只是昏过去了。没多久，他睁开了眼睛。

“杀了我吧。”

“他们只是叫我阻止你。”我说，“梵普，告诉我你为什么一直继续你的‘私刑’，既然你明知那样做根本毫无意义？”

梵普的嘴角抽搐了一下。

“因为那并不是毫无意义的。杰克逊被捕是对Dead Cell名声的最后一击。人们说那是整个美军的耻辱，把我们叫做可耻的失败者……军方责无旁贷地铲除了杰克逊的势力。可事情还没有完，那帮厚脸皮的家伙还想抹杀Dead Cell过去的辉煌。这样的命运比死还糟。我们确实杀过不少人。平民、妇孺、老人，有手无寸铁的，有无力反抗的，其中有些甚至还在哀求活命。可我们还是把他们全都杀了。当然，我们这样做并不是为了寻开心。那是我们的任务。像这样的任务，这样的肮脏勾当，人人都深恶痛绝，但总得有人来干，所以我们就把这些都揽下来了。像奥布莱恩那样的人，他们清白无暇的名誉，靠的是我们的手上染满了鲜血、在污泥中挣扎，一次次尖叫着从噩梦中惊醒……”梵普捏紧了拳头。

“我绝不能容忍我们的光荣和纯洁受到玷污。那是我们仅有的东西了！可是现在……就连这最后的一点尊严也被否定了。所以我才要继续这个任务。”

www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

# 自由谈

续作到底好不好？《鬼武者2》比《鬼武者》强出一大截子，在GOUKI心中算是“最强的续作”；《鬼泣2》比《鬼泣》逊色很多，让GOUKI的春节过得都不痛快，绝对是最令人失望的续作（之一）——都是CAPCOM出品的，咋区别就这么大涅？本期的“自由谈”也受到了这阵续作风的影响，ホ－リ－小狮的《RPG定理2》应该算得上是“自由谈”自开办以来的第一个带有正规序号的“续作”了吧？GOUKI一直都认为像这样的归纳总结性文章是很难写的，向小狮的“专业精神”致敬。第二篇文章是我们的老朋友姚舜禹的《GTA：VC》评论，还是那句话：本栏目热烈欢迎新老游戏的点评！

# RPG定理2

圣撰组工作室　ホ－リ－小狮

好了，书接上回，自从上次写完以后，我在玩游戏时以及与玩友交流时又发现了不少可以被称为定理的东东，经过整理后又可以归纳成10点，于是便写了这篇奉上，目的是为了补完，以及引起玩家更多的共鸣。在网上，有很多朋友对《RPG定理》提出宝贵的意见，其中批评的也不少，主要是说我列举出的游戏太过于国人化、主观化，几乎全是知名的经典游戏，而对某些不太为人知的RPG以及某些日本的国民RPG却只字不提。在这里我向大家解释，请恕我涉及面太窄，玩过的游戏太少，很多所谓的不为人知的以及日本国民RPG我都没有玩过，对于没有玩过的游戏，我如何把她们拿出来作列举呢？如果发生了误导可怎么办才好呢？另外，《游戏机实用技术》是给中国玩家看的，中国玩家玩的都是有些名气的经典游戏，而上面提到的那些RPG想必玩的人也不多吧？想必没有多少人会对这些游戏留下深刻的印象吧？想必我对这些游戏做出类比并不会引起大多数玩家的共鸣，只会招来一头雾水吧？OKOK，说了那么多的废话，深表遗憾，下面开始我们的续·归纳之旅吧，Let’s go!

## 十一 开场白设定

上次说过，RPG游戏都是一部完整且庞大的小说，是小说就要有开端发展高潮结局，而这个开端就很值得一提。从FC时代开始，RPG的模板基本都是“勇者斗恶龙”这样的，主角是热血的战士，背负着拯救王国或拯救世界的命运，带着青梅竹马的女主角去与邪恶的恶龙恶狼恶法师恶魔女恶怪兽恶史莱姆什么的作斗争。这些游戏的共同点就是主角身上背负的宿命，主角诞生出来就义无反顾地要完成他的使命，主角其实就是拯救王国，拯救世界的工具，除了他以及他的同伴以外更无其他任何人可以胜任。这一设定在FC，SFC时代是主流，甚至到了今天影响仍然深远。其实我个人认为这种设定并不好，似乎主人公是不幸的苦命儿，他命中注定要受此磨难，无法推却，这样实在很臆想化也很牵强。我心目中的游戏人物，应该很贴近现实，可以与自己做映射，可以让自己去模仿某些行为举止。不过，这样的游戏并不多。我脑海中印象最多的游戏开场白不外乎如下这个模式：在NN年前，邪恶XX怪物给世界带来了毁灭性的灾难，人类文明几乎灭绝。当时，救世主A勇士或者B神人用自己全部的力量甚至生命将C怪物封印。而到了N年后的今天，邪恶又降临人间，封印即将被解除。而这时，故事的主人公出场了，他要么是A勇士或B神人的化身或转世或后代，要么和C怪物的化身或转世或后代脱不开关系。大家不妨仔细回忆一下，遵循这一模式的RPG有多少，甚至连最近的《FFX》都没有逃出这一束缚。总之一句话，主人公，你的名字是受难。

**桀骜不驯的叛逆者：**真正可以抛开这种模式束缚的，我想得出来的就只有2个，《格兰蒂亚》和《超时空之轮》。《格兰蒂亚》的主角加斯汀只是一个充满冒险幻想的少年，受父亲的影响而自作主张离开家乡去探险世界，也是由于偶然才与加拉尔军扯上关系，逐步了解他们的野心和阴谋。可以说，加斯汀，菲娜等人与加拉尔军，与盖娅并没有任何必然的联系，甚至可以说没有他们就不会有盖娅的诞生，故事的发生只能解释为造化弄人而已。而最倒霉的主角要数《超时空之轮》的塞尔修了，整个游戏都只是他的一场黄粱美梦，一次奇特的梦让他身陷一个幻想的世界里，开始了种种不可思议的旅途，最终，他从梦中醒来，还是什么都没有。至于他为什么会做这个梦……No one knows why……

## 十二 主角的家乡

RPG游戏的主角都是乡下人？这是我一直以来就想问的问题。为什么几乎所有RPG游戏故事的发源地都是村子呢？为什么很多主角的家乡都是村子呢？为什么不少RPG游戏的设计者都喜欢让主角的村庄被毁灭呢？这……这也太不可思议了吧？这似乎已经成了不是定理的定理了。可能是由于在RPG里“村”是一个非常基本的地域单位，而主角又是要进行一次很漫长的征途的，所以很自然地产生了“村→城市”的模式。毛主席说得好，农村包围城市，我们当然要遵守啦。而且，个人觉得最重要的是，乡里的孩子都很善良，淳朴，没有邪念，这正符合一个游戏主角的基本条件，而城市里鱼龙混杂，人心险恶，在这样的外界环境下，小孩子能不被带坏吗？很多游戏里都有这种情节——只有心灵纯洁得像水一样的人才能够看到精灵，只有毫无任何邪念的人才能与神契约等等。乡下的孩子就是好啊……不过我一个朋友的解释更好笑：“乡下人没钱，所以商店里卖的东东都很烂，如果一开始在大城市的话，那岂不是游戏初期就能买到究级装备了吗？”我倒……

**桀骜不驯的叛逆者：**《格兰蒂亚》的加斯汀可是个大城市的孩子哦，他家还是开饭店的哩，对他的自制能力和自我净化能力不得不拜一下，《FF Ⅷ》的斯考尔从小在孤儿院长大，连村子都算不上……其他还有一些例子。至于没有被毁灭的主角的家乡，那就多了去了，感觉上毁灭家乡这种设定都是为了硬生生让主角参与到这种命运中去，否则就是游戏策划人都灾难片看多了……

## 十三 属性设定

所有的RPG游戏都有属性这种设定，这已经是司空见惯的了，算是RPG基本元素之一。属性以自然界的各种客观存在的力量为根源，将自然界的这种力量转化给使用者。常见的属性有灼热之火，洗礼之水，割卷之风，冻结之冰，爆裂之地，闪耀之雷，高洁之圣，漆黑之暗，这几种属性几乎每个RPG里都可以看到。另外还有一些诸如光、音、元、时、毒、岩、森林、精灵等等不太常见的属性。而属性一般又分为攻击属性和防御属性2种，前者表示攻击者使用哪一种自然界的力量做出的攻击，后者则表示防御者对哪一种自然界的力量是免疫的。属性的设定纯粹就是为了阐述“相生相克”这一古话，不同的属性之间自然有其约定俗成的相克关系，最常见的是水克火，火克冰，风克地，圣克暗等等，某些RPG里还流行互相对克的设定，如水火互克，圣暗互克等等。属性使得RPG游戏更具有战略性，使游戏的难度起到微妙的变化，更丰富了玩家采用战术的多样性。属性相克的结果，就在于杀伤力的强弱，相斥可以达到2倍甚至是数倍的伤害，相同则只能造成很低甚至为0的伤害。而某些游戏还有吸收的说法，同属性攻击不伤血反加血，这又创造出了一些BT玩家的BT战术，比如不用回复药或魔法就可以给己方回复，变相给敌人加血等等……另外，各种属性又都有它们各自的特点，比如火属性大多是攻击型的，水属性基本为回复辅助型的，风属性攻击范围都较广，地属性不能对空中的敌人造成伤害，天使精灵多为圣属性，恶魔死灵多为暗属性……

**桀骜不驯的叛逆者：**任何RPG游戏都存在着各种各样的属性，尽管有些游戏比较淡泊，真正完全抛开属性一说的游戏是没有的，这方面全票通过。

## 十四 种族设定

种族是一种与属性比较相似的设定，所不同的是种族代表着一种生物本身的类别。种族一般可以从外形上看出来，比如人类、精灵、兽类、龙族、虫族、恶魔系、不死系、植物系、不思议类等等。种族互相之间也有相生相克，但这在RPG领域里似乎并不被重视，在SLG，AVG和某些PC GAME中倒挺常见。RPG中的种族，只是单单把游戏中的各种怪物杂兵做一个分类而已，好像没有什么其他的意义了。

**桀骜不驯的叛逆者：**强调种族区别的游戏并不多见，这其中最出众的要数“《DQ》系列”，在各代《DQ》种族是一个很重要的设定，也需要玩家有足够的重视和运用，尤其是“《DQM》系列”；《FFX》后期的种族制霸也是提高玩家种族意识的一个典范；《FF Ⅸ》中的killer系能力更是把种族系统融进了战略要素之中。另外，完全没有种族一说的游戏也有——FC的《诸葛孔明传》里不管敌我，不论杂兵还是BOSS（除了日本山的大蛇和小蛇）全部为人类……

## 十五 异常状态

早在FC的《诸葛孔明传》里，就初步形成了异常状态这一种说法。游戏中的各种计策的效果便相当于现代RPG里的某些状态，击免计（物理攻击无效）相当于暗黑，策免计（计策攻击无效）相当于沉默，策返计（计策攻击反馈）相当于魔法反射，离间计（敌混乱）相当于混乱，缚杀计（敌行动不能）相当于麻痹，暗杀计（敌一人死亡）相当于即死等等。从此以后，异常状态（status）这一设定就成了每款RPG必不可少的要素，也是RPG基本元素之一。异常状态的作用主要是增加游戏性，增加难度和增加策略性。不同游戏里的异常状态可能名称不一样，但效果大体相似，常见的有使对手不停扣血的中毒，使对手不能施放魔法和特技的沉默，使对手不能动弹的麻痹，使对

www.plumbook.cn

手不分敌我攻击的混乱，使对手无法再参与战斗的石化等等。以上一般被称为物理异常状态，还有一类是魔法异常状态，如：使物理攻击、物理防御、魔法攻击、魔法防御下降或上升、使角色的速度下降或上升、使角色不受物理攻击、魔法攻击等等。另外，角色HP降为0时即陷入战斗不能状态，这也应算是一种特殊的异常状态。异常状态一般用固定的魔法和特技来施放，也可以作为攻击特技或魔法的附加效果，亦可以在角色所持的武器中附上使角色在物理攻击时带有异常效果。我方被命中某种异常后就会陷入不利的形势，而敌人被命中便无疑会使形势大为有利，不过，对于敌人来说，越是强悍的异常状态成功率就越低，而BOSS更是几乎不会中什么异常状态，（这也是无可非议的，天下没有免费的午餐，想用歪门邪道来取胜？才没那么容易呢，堂堂正正地凭实力吧）而我方就没有这么优厚的待遇。如何摆脱这些可恶的异常状态呢？一般RPG游戏里一定会有针对各种异常状态的解药，也会有可以同时解除几种状态的好药，当然也会有同样作用的魔法和特技，并且某些异常状态也会在一定时间后自动解除或战斗结束后立即消失。另外，许多游戏里还设计有使各种异常状态无法侵害的装备品以及同样作用的角色能力等等，这些就比较珍贵了。在我眼里，强力对手的厉害之处不在于杀伤力怎样骇人，而在于他会对你施放一些很讨厌很无耻且成功率非常高的异常状态，从而使我方根本无法有规律地组织战斗甚至只能疲于自保。纵观各RPG里的强力BOSS，最终BOSS或隐藏BOSS，其中大多都因其无赖的状态攻击而显得强悍……而我方在全力进攻BOSS时，如果能适当给己方角色增加一些有益的良性状态，也会起到很不错的效果哦。

不过，对于这种设定的存在，玩家的评价其实是褒贬不一的。有人说，这样的设定增加了RPG游戏的策略性，使普遍被认为比较枯燥的RPG的战斗过程相对显得有趣些；也有人认为这种设定只会使得对特定敌人的战术单一化、固定化，比如必须要装备什么能力或防具，必然要准备某些药品，或者必然要活用某种特技或魔法，从而降低了游戏的自由度，使得游戏的玩法必须与攻略上的一样……对于这些看法，我持保留态度。

**桀骜不驯的叛逆者：**历史上有过完全不加入任何异常状态的RPG游戏吗？有吗？没有吗？有吗？……Well，我想应该没有。Oh yeah，又可以省力气了，直接进入下一章……

## 十六 角色的职业

RPG里所谓的职业，并不是普通意义上的职业。游戏里没有什么工人、经理、律师、销售员、他们的职业是只在游戏里才有的。大体上来说角色可以分为战士、魔法师、弓箭手等广义上的职业，而具体到各个游戏里又有其独到的分法。比如“《FF》系列”，主要有剑士、白魔法师、黑魔法师、青魔法师、盗贼、格斗家、召唤士等等；而《女神侧身像》里又分为战士、弓箭手、重战士、枪斗士、魔法师；《黄金太阳》里有转职的设定，所以职业就更多了，什么冰雨战士、流星术士、卡奥斯骑士等等……而职业主要关系到角色的外形、装备、特技、能力等，比如战士或剑士一般能力值比较平均，擅长物理攻击和剑技，魔法师物理攻击较弱，主要使用各种魔法或召唤，体力与防御力较低，但魔法抵抗很高，女性居多，一般在远处放冷箭；重战士、格斗家、骑士一般体力高，物理攻防强劲，也就是我们常说的肉盾型人物，适合近距离肉搏，所以基本都是男性，可是他们肯定对魔法的抵抗能力很弱，并且速度都不快。另外绝大多数游戏里都可以在战斗中偷取敌人身上的物品，所以盗贼以及有偷盗能力的角色也是必不可少的。不同的职业又各持不同类型的武器，这在下一章节具体说说。

**桀骜不驯的叛逆者：**进入PS时代后，“《FF》系列”显出了它不同于大众RPG的风格，这其中就取消了职业的设定。《FF Ⅶ》中任何角色都可以靠装备魔石来使用魔法、召唤、特技以及特殊能力，角色之间的区别只在于魔石的不同，以及LIMIT技的不同，只要你喜欢，让克劳德专职回复，让艾莉丝上去硬扛都无所谓；《FF Ⅷ》各名角色之间的区别就更微乎其微了，除了LIMIT技以外，角色几乎再没什么区别了，连能力值都差别不大！配合不同的召唤兽，每名角色都是战士，每名角色都是魔法师，每名角色都是召唤士。《圣剑传说·玛娜传奇》里，包括2个主角在内，每个角色都属于战士，都以物理攻击以及各种必杀技为主，除了鸟之灯台的那2只母鸟会一些魔法，当然还有只知道抱头鼠窜的真珠姬……《真说侍魂·武士道烈传》里，10名角色都统称为“侍”……

## 十七 冷兵器的时代

随着时代的发展，游戏主机的进步，RPG游戏的剧情越发异想天开，RPG的背景更加科幻化，RPG的人物也越来越现代化，时尚化。可是，无论剧情、背景、人物、时代再怎么发展，有一点是怎么也不会变的，那就是——游戏里所有人手持的都是冷兵器。

最近看了《忍》、《忍者龙剑传》这两款新游戏，我对这种处在超现代化世界中的忍者感到极其不适应，也为《鬼泣》中但丁那种刀剑与手枪一起开工的英姿所倾倒，更对《鬼武者2》中杂贺孙市的那句话表示赞同——“都什么时代了，你的长矛已经过时啦！”看了这些AVG游戏以后，回头再看看RPG领域，我突然发觉，RPG果然伟大！（晕倒！）一群穿着酷酷的男女角色们，在一片超现实的环境中，各个手持刀枪剑戟斧刃钩叉与怪物们做殊死搏斗，而我们广大玩家却没有感觉到丝毫的别扭——某艘战舰降落后，战舰并没有发射炮弹什么的来进攻，而是从里面跑出一大群持剑的兵士，叫嚣着“冲啊！”——这种画面现实中是绝对不可能发生的，而在RPG里却非常之常见。我的一位朋友在接触了《FF Ⅷ》不久便大呼：“这么机械化的学校里竟然还培养学生近身格斗术，乱盖啊！”我才恍然大悟。冷兵器已经成为了RPG的基本元素之一了，如果让你负责设计一款RPG，你一定会再次以冷兵器作为各名角色的武器的。而不同的角色对武器的选择又是不一样的，这就要结合上一章的职业来讲了，战士一般都持剑、枪、斧、刀、匕首等，魔法师大多持杖，弓箭手持弓，格斗家戴拳套……而角色所装备的防具也基本为头盔、铠甲、盾牌、丝巾、长袍、护腕、腰带、长靴、披风、指轮、腕轮、项链、纹章等，这些也都是冷兵器时代的装束。总之一句话，RPG游戏是体现堂堂正正公平决战之风格的最佳代表，过去是，现在也是，将来还是。

**桀骜不驯的叛逆者：**对于不使用冷兵器的RPG游戏，各位不约而同地想到的都应该是《荒野兵器3》吧，的确，使用枪支弹药来战斗显得非常另类。不过除了这位，恐怕大家再也找不出谁了吧，顶多有像《永恒传说》里的霍克、《女神侧身像》里的Badluck，《FF Ⅷ》里的亚维恩这样的个别人。

## 十八 交通工具

以前说过，RPG游戏的世界普遍都是很庞大的，而RPG的旅程也是很漫长的，那么到了游戏后期，如果我想回到以前的地方该怎么做呢？顺着来时的路程原路返回？不错的选择，假使到现在游戏时间已经30小时了，再回去游戏开始的村子又要30小时，回来再30小时，若发现什么东东忘拿了，再30小时……很不错的赚游戏时间的方法哦……于是大部分游戏都会在后期出现可以自由穿梭于世界且速度远远大于步行的交通工具，就这样，形形色色功能各异的交通工具就成为了RPG领域的一道风景线。这些交通工具有车、船、艇、舰、飞机、飞艇、飞舰、飞龙、飞蛇、飞猫、飞狗……各具特色，五彩缤纷，而且其中被玩家广为传诵的也有不少，像飞行龙、班艾鲁提亚号、高风、诸神之黄昏号、剧场艇等等。当驾驶着这些交通工具尤其是飞空艇一类在世界大地图上任意遨游时，那种心旷神怡，漫游天际的感觉配上飞空艇专有的旷野激昂的音乐，实在是用多少个爽字也无法形容的！最喜欢《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》里驾驶飞空艇的感觉！！（《FF Ⅸ》是DISC 3后期的那艘）

**桀骜不驯的叛逆者：**年代比较久远的RPG多半没有这种在游戏后期可以随意回到以前地点的设定，打到哪就是哪，不能回头，但是随着时代的发展这类游戏越来越少了，不过却有些游戏以别的方式代替了交通工具，如《格兰蒂亚》、《圣剑传说·玛娜传奇》、《超时空之轮》，《FF Ⅹ》这类，可以直接在地图上实行地点与地点之间的零距离移动，而《FF Ⅹ》里的飞空艇是一堆破烂，没有任何实际用处……“《幻想水浒传》系列”可以通过传送师直接传送到任何地点，也可以在大地图上使用瞬间之手镜随时回到根据地；《真说侍魂·武士道烈传 妖花恸哭之章》里的各种冥界门也起到了任意传送的目的。不过在这里要对《龙骑士传说》表示强烈的不满，罪名：地图系统做得特烂，人物的移动被牢牢限定，直到DISC 4才有可来往大部分城市的飞鱼，可是回到以前的地点竟然还要换回以前的碟！搞什么啊？而且当进入了神木树以后，飞鱼就死了，再也回不去了……

## 十九 主题曲

一款美轮美奂的RPG作品，如果配上一首体现主题的歌曲，那将会多么得美妙啊。这一点当今的游戏制作人都清楚。为了让游戏更富有诗意，更优美更引人入胜，除了在BGM上下工夫外，一首首悠扬悦耳广为传唱的主题曲也横空出世，甚至成为了各个游戏的代言人。当我们听到这动人的主题曲时，我们会被深深地打动，从而对游戏产生了不言而喻的热爱；当某款游戏即将发售时，她的主题曲最先被放出，以提高期待度。为了达到良好的效果，很多公司都不惜重金聘请大牌歌星为他们效力，从而也诞生了很多让我们难以忘怀的游戏金曲，使RPG更富有艺术性，欣赏性和回味性。

RPG的主题曲一般分为3类：第一类是在片头动画或开场动画中出现，如“《传说》系列”，这一类方法主要是为了收揽人心，把很大工夫花在标题画面前的动画或选择New Game后的开场动画上，并配上优美的主题曲，使得第一次接触游戏的玩家立即被征服；第二类是在游戏发展到高潮时出现，如《FF Ⅷ》、《FFX》，这一类明显属于煽情手法，在感人的剧情到达最令玩家产生共鸣的地方时来一个“雪上加霜”，传说中的主题曲出现了，某些脆弱派玩家比如我，眼泪鼻涕也就随之一起流下了……第三类是在通关后的结局画面里出现，如《超时空之轮》，《FF Ⅸ》，此类手法是为了提高玩家的成就感，当我们历尽千辛万苦花



www.plumbook.cn

了几十小时打通了游戏，呼了一口气后放下手柄静静等待精美的结局，这时，主题曲响起了。有很多玩家，包括我，有时单单只是想听到某个RPG的主题曲，并没有别的目的就把游戏打通了。这种手法在玩家脑海中产生的印象最为深刻。

**桀骜不驯的叛逆者：**没有主题曲的RPG游戏很多的，FC、SFC时代由于机能限制，不在考虑范围之内，次时代主机上一些不太知名的作品也大多没有主题曲，不过在这里要通缉《女神侧身像》，罪名：作为PS经典珍藏的RPG，竟然学习坏孩子没有主题曲。这是它最大的诟病，也是玩家普遍不满意的地方。

## 二十 RPG的精髓

最后总结一下RPG游戏的总体框架。一个成功的RPG游戏，需要有精彩的剧本、优秀的人设、严谨的系统、以及高度的游戏性，这些都是基本。可是，光有这些还是不够的，为了吸引玩家，为了让制作出来的游戏能够具有自己的特色，游戏设计者绞尽脑汁费尽心机，创造出了太多太多让人拍案叫绝的花样，这使得现在的RPG再也不像以前的RPG那样，大多都是一个模子里出来的，而是越来越提倡个性化。

**桀骜不驯的叛逆者：**①迷你游戏。在游戏过程中添加各种各样轻松有趣的迷你游戏，来提高游戏性，提高趣味性，可以让玩家从枯燥无味的战斗和过场对话中解脱出来，得到一刻的放松，同时也可以达到益智的目的。迷你游戏考察玩家的智商、眼力、敏捷性、反应力、操作感、记忆力、运算能力甚至手指的灵活性，也对玩家的素质有一定的要求，某些经典的迷你游戏让玩家百玩不厌，其效果不言而喻。在这方面比较成功的要数《永恒传说》以及《FFX》了；②解谜性。这是从AVG里借鉴过来的系统。在千篇一律的闯迷宫时，能够被一套套的谜题所吸引，进而努力去解决，最终将谜题成功破解，这本身就是一种享受，也是游戏性的体现。同时，某些谜题也具有相当的难度或拥有比较令人意外的解决方法，对玩家的要求也比较苛刻。“《黄金太阳》系列”就是体现高强度解谜性的RPG；③ACT、FTG操作。是RPG就要有战斗，而打架的始祖是ACT和FTG，那么很自然的就会有人联想到将两者结合。OK，一款又一款另类的产物诞生了。“《传说》系列”，“《星海》系列”，她们的成功与战斗系统脱不开关系，《真说侍魂·武士道烈传》中的搓招系统，PS《浪客剑心》以及GBA《武士进化·樱国冒险》中的纯FTG化战斗，也都是比较典型的例子；④SLG系统。这一类比较罕见，但仍然是有的，如《幻想水浒传Ⅱ》、《幻想水浒传Ⅲ》里的集团战争，《妖精战士》的战斗系统；⑤超精美的CG。某些游戏为了加强视觉效果，在游戏中会出现大量精彩绝伦的CG画面，这些CG占据了很大的容量，甚至制作CG所花的时间已经占了整个游戏制作过程的一大部分。现在的玩家里讲求视觉享受的不在少数，所以这方面是很有必要考虑的，不能一味讲求游戏性，同时也要从审美角度入手。SQUARE的成功就是典型的例子；⑥爱情化的剧情。当代游戏玩家的审美观越来越高，即使是游戏，也得跟得上时代潮流，于是RPG同时也成了一部浪漫史，一本爱情小说，一个惊天地泣鬼神的故事，而暴力、战争、复仇已经逐渐退居二线。《FF Ⅷ》说明了一切；⑦收集系统。这是一个面向所有收集狂人和完美主义者的设定，在游戏中会出现好多和游戏不相干的东东，这些东东数量比较多，而且分散在游戏的各个地方，如果你能够把它们全部找到的话，就会有意想不到的惊喜。有相当数目的玩家，都自始至终以收集游戏中的各种东东为乐趣和动力。比如《龙骑士传说》的愿之石，《永恒传说》的小透镜、料理、称号、图鉴，《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》的全召唤兽，“《幻想水浒传》系列”、《女神侧身像》、《超时空之轮》的全人物，《FF Ⅸ》的陆行鸟宝藏，《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》的全卡片，《黄金太阳》的全精灵，全召唤等等。另外，学会所有的特技、所有的魔法、所有的能力也是RPG完美主义者的座右铭；⑧与周边互动。PocketStation在PS时代可是个大红人，RPG以及非RPG游戏都和她有亲密的关系，DC的记忆卡也可以单独作为游戏机来与DC游戏做信息互动，这样既加强了游戏的趣味性，同时又提高了周边产品的销量……

其实RPG游戏的共同点还远不止这么多，只是在下才疏学浅，只能归纳出这20条，其中多少有些牵强，希望读者们能够体谅。不过，就我认为，如果能够连这些共同之处也加以独特化个性化，那么一定会创造出更新奇更不可思议更让人兴奋的作品来。很有可能几十年后，RPG又是另一种定义，我现在归纳的这条条框框在今后的游戏里部分或者全都不复存在了。我们拭目以待吧，因为RPG是无比伟大的！（必杀！空牙升龙脚踢飞！永远消失吧！ウアアアアアアアアアア）

遥远的外太空中飞过一颗流星，“伟大的RPG啊！”逐渐消失而去。

# 人性本恶？——《横行霸道：罪恶都市》评析

文：姚舜禹

某日，某大都市中。

黄昏，落日的余辉懒散地洒在排列得错落有致的建筑物上，在旁边走过的人们似乎也是没精打采的，整个城市被一种安静的气氛所包围着。

突然，一阵刺耳的车胎与地面的摩擦声打破沉默从远方传了过来，人们惊讶地向声音传过的方向望去，只见一辆中型货车仿佛脱缰的野马一样飞驰而来。也不知道车子是不是已经不受控制，面对着前面的建筑物和行人，驾驶员似乎并没有停车的意思。随着车体前进中强劲的冲击，所有挡前面的物体都被撞得四下飞散，而来不及躲闪的行人更被车轮无情的碾过。尽管车子本身也被撞得破破烂烂，但还是义无返顾地拖着长长的血迹在飞驰，紧接着后面出现了几辆警车在呼啸着警笛奋力地追赶……

诸位读友看过以上这段文字可能要问：这是哪里的场面这么血腥？即便是电影也不能这样疯狂地表现一段警匪追逐的场面啊！本人告诉大家，这并不是电影或是电视剧，而是一部游戏中发生的故事，它的名字叫做《横行霸道Ⅲ》（以下简称《GTA3》），是目前红极一时的百万大作。前不久在PC和PS2平台同时推出其资料篇《罪恶都市》。对于这部游戏，本人玩过后想法很多，由于画面、操作性等方面很多媒体都有过详细的介绍，因此就不再赘述了，本文是借《罪恶都市》来评述一下整个系列的游戏理念。

这个系列的最早一作是在PC上推出的，当时由于受到机能的限制，游戏的视角只能做成俯视，开起车来有些像FC上“大赛车”，除了滑稽的感觉外丝毫不能让人联想到“犯罪”。如今硬件的进步终于给了制作组充分发挥的空间，在PC、PS2上开发的《GTA3》在图像质量方面有了长足的飞跃，从建筑物到街上的行人都制作得极为逼真，让人不自觉地产生与现实重叠的错觉，这个系列也就是从此“发扬光大”的。你可以拿着棒球棒在大街上随便将某个行人殴打致死；也可以偷来一辆汽车横冲直撞将城市搞个天翻地覆——游戏中可怜的执法者形同虚设，没人限制你干什么，只要愿意便可以彻底的发泄和杀戮——这就是《GTA3》所体现的游戏理念，对于崇尚暴力游戏的欧美玩家来说，此作无疑是最大的恩赐。在《GTA3》掀起的热潮尚未褪尽的时候，制作者很适时地推出资料篇《罪恶都市》，其中各个方面均得到增强——场景更为广阔；使用的武器更多；甚至可以驾驶飞机和坦克！总而言之就是杀人的方法和速度更加多而快。资料篇一经发售之后立刻蝉联销量榜首位。照说一部游戏受欢迎、卖得多应该是件挺好的事，不过本人却持不同意见。透过游戏的理念和表现形式，某些玩者的身心可能会受到游戏的误导，甚至会给社会带来一些隐忧。

说来也巧，就在本人觉得似乎有些杞人忧天时，一则消息却证明这想法并非多余：时间就在不久以前，在美国西部的一个城市中接连发生车辆被盗事件，数量多达近一百辆。比较奇怪的是被盗窃的车辆并没有出现在黑市中，而是撞得稀烂后被丢弃在无人的角落。警方很快就将罪犯逮捕，却发现是两个只有十几岁的少年，而他们犯罪的动机竟是为了模仿游戏《GTA3》去体验偷车的感觉！并表示 “实际去挑战犯罪时很有趣”！面对两名少年警方只有哭笑不得的份。通过这件事的发生的确令人深思，少年都有模仿的天性，如果受到不良行为的误导后果将很严重，记得若干年前在美国还发生过学生模仿电脑游戏，用枪支射杀老师和同学的事件。这就是某些不健康的游戏起了主导作用，如果有人过度的沉迷游戏而无法分清现实与游戏的界限，如果一旦冲动时犯错恐怕也是难免的事。尽管那些游戏的封面上都标着18岁以下禁玩的字样，可谁都知道那不过是一种形式而已。

由此本人还想到，我们的社会是个法制的社会，一言一行都受到道德观念的影响和法律的制约，从而逐渐形成一种理性思维的模式。但是在潜意识中，每个人都有着逆反心理和犯罪欲望，只不过由于这种制约而埋藏在内心深处。可是忽然之间，这些被传统观念所束缚的东西一下子被打破，以往那些看起来神圣不可亵渎的东西现在却可以任意地践踏，并且不用为之承担任何后果，这对人性是多么彻底的释放！难怪有如此多的人愿意去玩《GTA3》，因为在那里每个人都可以去尽情去体验“犯罪”的感觉，去做那个世界的“上帝”。不能不说制作者的目光是敏锐的，他瞄准了人性中最隐蔽也是薄弱的一环，将之拿出来无情地痛击，事实也证明这种做法的确行之有效，使游戏获得了空前的成功，至于美元自然也是赚了个盆满钵满。可由此带来负面影响——就像前文中所提到的那两名偷车的少年，制作者们真的就一点儿也不内疚？难道真要等到有人开车撞向人行道时才会引起人们的反思？

这里，本人忽然想起中国人几乎是耳熟能详的一句古词：人之初，性本善。这几千年来我们受到的教育无一不是赞美人性的美好。作为给人提供娱乐的游戏，在制作时更应该强调以人为本，使玩者从中获得高尚、纯真的乐趣，如果类似《GTA3》这种简直以泯灭人性为乐趣的游戏，就违背了电子游戏诞生的初衷。

因为，人内心存在犯罪欲并不是过错，而将这种欲望引发出来就是最大的过错。

（请作者EASTY速与编辑部联系，以便发放稿费）

www.plumbook.cn

# 上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715208
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号
本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店 GBA 主机 480 元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

**PS2 主机(30000 型＋原装手柄＋直读 IC＋人工)全套** 2010/30
PS2 主机(30001 型＋原装手柄＋美赛亚 2 代＋人工＋支架＋游戏)全套(特注声明返修主机) 1700/30
PS2 主机(30006-30007 型＋原装手柄＋直读 IC ＋人工＋电源＋支架＋游戏) 2010/30
PS2 主机(39000 型＋原装手柄＋直读 IC ＋人工＋电源＋支架＋游戏) 2080/30
PS2 主机(39000R＋原装手柄＋瑞奇叮当) 2250/30
PS2 主机(39001 型＋原装手柄＋直读 IC ＋人工＋支架＋游戏) 1860/30
PS2 主机(39002 型＋原装手柄＋直读 IC ＋人工＋电源)PAL 制式 1870/30
PS2 主机(39004 型＋原装手柄＋直读 IC ＋人工＋电源)PAL 制式 1880/30
PS2 3 色限定版主机 2250/30
PS2 硬盘 1650/30
PS2 分量 S 端子线 120/10
PS2 原装遥控器 180/10
PS2 组装光头 280/10
PS2 原装光头(保证全新) 580/10
PS2 GT3 方向盘 750/10
PS2 光线枪(原装) 250/10
PS2 打碟机 650/30
PS2 钢琴 620/30
PS2 鬼武者 260/10
PS2 鬼武者 2 320/10
PS2 猛将传 298/10
PS2 阿尔戈斯战士 385/10
PS2 铳墓(限定版) 580/30
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代 390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2 188/10
PS2 三国无双(白金限定版) 680/10
PS2 燃烧战车(廉价版) 200/10
PS2 燃烧战车(港版限定版) 480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版) 980/30
PS2 实况 6 最终版 410/10
PS2 实况 6 380/10
PS2 完美射手 5 代 430/10
PS2 GT3(限定版) 320/10
PS2 生化危机(枪版) 360/10
PS2 世界梦幻明星足球 350/10
PS2 心跳回忆 3(限定版) 780/10
PS2 FF10(国际版) 320/10
PS2 FF11(可上网) 580/30
PS2 声控足球加控制 650/10
PS2 荒野骑兵 3 360/10
PS2 三国志战纪 180/10
PS2 太空频道 5 380/10
PS2 暗黑之心 2 代 380/10
PS2 007 占士邦 258/10
PS2 乔乔奇妙的冒险 380/10
PS2 我的暑假 380/10
PS2 幻想水浒传 3 415/10
PS2 封神演义 2 420/10
PS2 机器人大战 IMPACT 450/10
PS2 异度传说 330/10
PS2 创造球会 2002 298/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香X限定版) 450/30
PS2 雷亚 360/10
PS2 鬼泣 280/10
PS2 旧世界的遗产 250/10
PS2 吉祥前线 650/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版) 550/10
PS2 波波古罗丝物语(限定版)保证全新 150/10
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版) 1080/30
PS2 燃烧战车(最终版) 360/10
PS2 高达战记(限定版) 780/30
PS2 王国之心 430/10
PS2 风之克罗诺亚 320/10
PS2 卡片召唤士 2 430/10
PS2 大航之达人 680/30
PS2 宿命传说 2 代 385/10
PS2 浪漫沙加 385/10

**特注**
**本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！**

PS2 黑云 2 代 350/10
PS2 超战斗封神 385/10
PS2 拳王 2000 365/10
PS2 龙战士 5 代 375/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO 385/10
PS2 超级忍 385/10
PS2 古翡前夜 180/10
PS2 钟楼 3 代 365/10
PS2 王国之心(最终版) 320/10
PS2 魂斗罗 295/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染 365/10
PS2 鬼泣 2 代(迅海报) 480/10
PS2 盖盖乐(中文版) 80/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作) 450/10
PS2 ZOE2 代 460/10
PS2 三国无双 3 代 430/10
PS2 真女神转生 3 395/10
PS2 星之海洋 3 420/10
PS2 创造球会 3 385/10
PS2 无线手柄 680/30
PS2 王国之心限定版 880/30
PS2 燃烧战车(实体)限定版 850/30
PS2 浪漫沙加(限定版) 830/30
PS2 太空频道 5 1 代(PAL 制) 60 元
PS2 海豚(PAL 制) 70 元
PS2VRC 赛车(PAL 制) 80 元
PS2 小丑战车(PAL 制) 50 元
PS2 空气滑板(PAL 制) 50 元
PS2 风之少年 II 代(PAL 制) 90 元
PS2 黑云(PAL 制) 80 元
PS2GT3(PAL 制) 90 元
PS2 山脊赛车 5 代(PAL 制) 90 元
PS2 生或死 2(PAL 制) 90 元
PS2 毁灭(PAL 制) 60 元
PS2 星球大战(PAL 制) 50 元
PS2ATV 越野赛车(PAL 制) 50 元
PS2SKYGUNER(PAL 制) 50 元
PS2 野狼赛车(PAL 制) 50 元
PS2 摩托 GT(PAL 制) 90 元
PS2 索尼欧洲足球(PAL 制) 80 元
PS2 铁拳 TT(PAL 制) 90 元
PS2 旧世界遗产(PAL 制) 90 元
PS2 樱花大战 395/10
PS2 樱花大战(限定版) 880/10
PS2 樱花大战初回特典版 580/10
PS2 生化危机枪下游魂 4 代 385/10
PS2 刀魂 2 395/10
PS2 FF10-2 395/10
PS2 VR4 进化版 385/10
PS2 妖精战士 4 代精灵黄昏 365/10
PS2 妖精战士(限定版) 680/10
PS2 第 2 次机器人大战 α 415/10
PS2 第 2 次机器人大战 α(限定版) 880/30
PS2 ZOE α(限定版) 780/30
PS2 维纳斯与布雷斯 395/10
PS2 维纳斯与布雷斯(限定版) 730/10
PS2 真女神转生 3 代(限定版) 980/30
PS2 真三国无双(限定版) 980/30
**PSone 主机(全套)** 550/10
PSone 原装液晶 950/10
PS 7501 主机(全套) 560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套 780/10
PS 太空战士 7 代 350/10
PS 太空战士 8 代 420/10
PS 太空战士 9 代 420/10
PS 宿命传说 280/10
PS 幻想传说 280/10
PS 永恒传说 350/10
PS GT2 220/10

**PS2 完全直读免引导只需 200 元**
**XBOX 直读仅 100 元**
10000 型－18000 型均可改直读

PS 心跳回忆 1 代限定版 980/10
PS 心跳回忆 2 代 450/10
PS 心跳回忆 3 代 220/10
PS 95 拳王 150/10
PS 陆行鸟 100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲 280/10
PS 拳王京 150/10
PS 放浪冒险传 290/10
PS 浪漫沙加(1～2 代)每套 280/10
PS 浪漫沙加(限定版) 480/10
PS 幻想水浒传 1 代 280/10
PS 幻想水浒传 2 代 280/10
PS 机器人大战 F 230/10
PS 汪达尔之心 1 代 280/10
PS 汪达尔之心 2 代 300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版) 180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版) 280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版) 980/30
PS FFT 战略版 260/10
PS 机器人大战 α 180/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版) 950/30
PS SD 高达 120/10
PS 恐龙危机 180/10
PS 三国无双 120/10
PS 寄生前夜 2 代 300/10
PS Over Blood 1 代 150/10
PS Over Blood 2 代 150/10
PS 异龙三国志 150/10
PS 盗墓者 2 代 150/10
PS FI 80/10
PS NBA 80/10
PS Begond 80/10
PS 实况 3 50/10
PS 皇家骑士团 330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM) 280/10
PS 原版真女神转生 285/10
PS 龙骑士 350/10
PS 修道院迷 185/10
PS 北欧女神(限定版) 1380/30
PS 永恒传说(限定版) 1280/30
PS 神勇雷台(限定版) 380/30
PS 圣剑传说(限定版) 580/30
PS 燃烧战车人偶(衣服可拆卸) 980/30
PS1 代太空战士 1 代 340/10
PS1 代太空战士 2 代 340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版 720/30
PS1 代原版片 火焰纹章 450/10
PS1 代东京美人学院 285/10
PS1 代心跳回忆系列(凝望骑士) 450/10
PS1 代 W 新机动战记 280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传 280/10
PS1 代机器人大战 α(限定版) 850/30
PS1 代风之谷少年排球 220/10
PS1 代北欧女神普通版 450/10
**NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)** 2750/30
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套) 1380/30
NGC DVD 色差线 280/10
NGC 原装 VGA 380/10
NGC 原装 S 端子线 188/10
NGC 原装遥控手柄 288/30
NGC 生化危机 0(送记忆卡) 380/10

NGC 生化危机 1(送记忆卡) 380/10
NGC 生化危机 2 340/10
NGC 生化危机 3 340/10
NGC 蓝色风暴 250/10
NGC 猴子球 260/10
NGC 猴子球 2 代 360/10
NGC 天使之翼 450/10
NGC 路易大冒险 298/10
NGC 大乱斗 420/10
NGC 星球大战 410/10
NGC 索尼克 2 345/10
NGC VR 射手 360/10
NGC RUNE 385/10
NGC PIKMIN 420/10
NGC 巨人 365/10
NGC 动物之森 365/10
NGC NBA 385/10
NGC 战斗封神 420/10
NGC 血腥咆哮 420/10
NGC CAPCOM VS SNK 330/10
NGC 阳光马里奥 395/10
NGC 沙滩排球 385/10
NGC 神机世界 385/10
NGC 梦幻之星 I、2 435/10
NGC 迪士尼明星足球 350/10
NGC 迪士尼滑板 425/10
NGC RAVE 435/10
原装玛丽遥控赛车 360/20
原装万代 HARO 385/20
NGC 马里奥聚会 4 365/10
NGC 赛尔达传说 340/10
NGC 赛尔达传说(限定版) 585/10
NGC 哈里波特 420/10
NGC NBA 2003 415/10
NGC 桃太郎电铁 415/10
NGC 索尼克合集 350/10
NGC 永恒阿卡迪亚 415/10
NGC 实况 6 最终版 430/10
NGC 指环王双塔 415/10
NGC 任天堂 /10
**XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)** 1800/30
XBOX DVD 色插 端子 280/10
XBOX 原装遥控器 285/10
XBOX 生与死 3 320/10
XBOX 幻魔鬼武者 320/10
XBOX 枪之女神 398/10
XBOX 丛 398/10
XBOX 疯狂出租车 398/10
XBOX HALO 410/10
XBOX 世嘉 GT2002 420/10
XBOX 三国无双 430/10
XBOX 铁甲飞龙 450/10
XBOX 生与死沙滩排球(初回限定版) 380/10
XBOX 红海 420/10
XBOX 铁骑连(原装控制器) 1880/50
XBOX 玉加 450/10
XBOX 分裂细胞 450/10
XBOX 燃烧战车实体 365/10
XBOX 拳王 2002 180/10
XBOX 真女神转生(限定版) 880/10
XBOX 合金装备(实体) 360/10
XBOX 分裂细胞 390/10
**DC 主机(全套)** 580/30
DC 原装 VGA 90/30
DC 原装鼠标 60/30
DC 樱花大战 3(特价) 68/10
DC 樱花大战限定版主机(全套) 2380/50
DC 机器人大战 α(特价) 60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价) 38/10

特注：
**NGC 均有一次性开机画面**

XRGB-2 万用 VGA 28800 日元

DC 火焰圣母(特价) 158/10
DC 装甲核心(特价) 80/10
DC 春雨曜日(特价) 38/10
DC 井上凉子(特价) 38/10
DC 温泉 2(特价) 25/10
DC 超级弹球台(特价) 25/10
DC 滑雪(特价) 38/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡) 98/10
DC 人面鱼 98/10
DC es 98/10
**GBA 主机(保修 1 年)** 480/10
GBA 99 拳王(限定版) 980/10
GBA SP 1100/10
GBA 龙战士(正版) 150/10
GBA 恶魔城(正版) 220/10
GBA 光明力量(正版) 350/10
GBA 火焰文章(正版) 350/10
GBA FZERO(正版) 120/10
GBA 玛丽赛车 45/10
GBA 实况足球 2002 75/10
GBA 机器人大战 A 65/10
GBA 皇家骑士团 65/10
GBA 火焰之文章 75/10
GBA 恶魔城 65/10
GBA 泡泡龙 65/10
GBA 光明力量 75/10
GBA 铁拳 65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代 75/10
GBA 幻想水浒传 58/10
GBA 幻想水浒传(正版) 220/10
GBA 三国志 65/10
GBA 玛丽 55/10
GBA 99 拳王 EX 70/10
GBA 罪恶克星 X 65/10
GBA 大富五佑卫门 65/10
GBA 银河之星(露娜) 75/10
GBA ZOE 65/10
GBA 网球 65/10
GBA 快打旋风 58/10
GBA 创造球会 75/10
GBA 游戏王 5 75/10
GBA 游戏王 6 150/10
GBA 瓦里奥 75/10
GBA 吃豆 58/10
GBA GTA 65/10
GBA 烈火之炎 65/10
GBA 古惑狼 68/10
GBA 沙发曼蛇 65/10
GBA 魔法假日 65/10
GBA 怪物农场 65/10
GBA 克鲁尼克大冒险 68/10
GBA 街霸 68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲) 75/10
GBA 黄金太阳 1 代 68/10
GBA 黄金太阳 2 代 150/10
GBA 黄金太阳 2(正版) 350/10
GBA 光明力量(中文版) 75/10
GBA 风之克诺亚 2 代 75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版) 75/10
GBA 机器人大战 R 75/10
GBA 机器人大战 R(正版) 395/10
GBA 黑色细胞 85/10
GBA 育成足球 2002 75/10
GBA 科乐美合集 75/10
GBA 死亡弹珠台 75/10
GBA 洛克人和佛尔特 75/10
GBA 电视接收器 480/30
GBA 宿命传说 75/10
GBA 星星卡比 65/10

GBA 少年街霸 3 65/10
GBA 超时空要塞 65/10
GBA J 联盟足球 65/10
GBA 魂斗罗 65/10
GBA 真女神转生 65/10
GBA 口袋妖怪 65/10
GBA 原创机器人大战 75/10
GBA 索尼克 2 65/10
GBA 世嘉拉力 65/10
GBA 洛克人 EXE3 65/10
GBA 风之克罗诺亚 65/10
GBA 塞尔达 65/10
GBA 陆行鸟 65/10
GBA 指环王双塔 110/10
GBA 海贼王 55/10
GBA 拳王 EX2 代 65/10
GBA 银河战士 55/10
GBA 卡 FFT 120/10
**SS 少年街霸 2 代** 180/10
SS 饿狼传说 250/10
SS 钢铁之女 180/10
SS Riglord saga 120/10
SS 樱花大战 1 代 280/10
SS 樱花大战 2 代 280/10
SS 樱花大战 1 代限定版 480/30
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级 680/30
SS 少年街霸 II 代 250/10

音乐 CD

樱花大战 135/10
犬夜叉 110/10
鲁班三世 65/10
魔法学园 65/10
零 65/10
魔装机神 120/10
D 之食卓 2 88/10
机器人大战 F 完结编 98/10
街霸 3 次神击 110/10
漫画英雄对街霸 98/10
猎人 X 98/10
阿童木 88/10
星之海洋 188/10
奥特曼 58/10
BTX 58/10
心跳回忆 198/10

人偶

喷漆小子 198/10
路易鬼屋人偶 288/10
萨迪达人偶 198/10
樱花人偶 6 个 88/10
太 10 人偶 550/10
鬼武者 2 人偶 188/10
心跳回忆人偶 6 个 298/10
乔乔人偶 4 个 88/10
亡国之心(全球限量 2000 套) 3 个 980/10
变形金刚．擎天柱 880/10
红蜘蛛 480/10
洛地民 598/10
海贼王 128/10
少年街霸龙 280/10
肯 280/10
玛丽与赛车 150/10
太空战士召唤兽 Q 版人偶 68/10
三国无双 Q 版人偶 58/10
超时空要塞 680/10
多拉 A 梦 120/10

持此广告购主机者赠游戏人物 1 恤壹件(GBA 除外)

**版面有限，无法一一刊登**
**买正版请到总店**

# 长沙火炬电子

地址：长沙市解放东路 22 号，收款人：闵炼南
邮编:410001，电话／传真:0731-4156067
E-mail:cshjdz@163.com
本广告价格严格限于邮购！

下列客户邮件屡投屡退，请速来电联系：
李晶，莫志文，段春林，贺玉雷，
刘伟，翁伟丰，严华良，张罡华，
马加明，孙晓，刘詹，李国安

银行汇款可当日发货：建行:4367422926170020122 工行:9558801901100269313 交行:601428406646677708 户名：闵炼南。汇款后请及时来电，切忌平信内夹款！

| 未开封全新 DC 正版: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VR 战士 3 | 32 | 格兰蒂亚 2 限定版 | 40 | 网球 | 35 | 索尼克 II 限定 | 22 | 炼金术士限定 | 42 | 麻将 | 16 | 火焰圣母 | 43 | PS2 鬼泣 1 | 235 | PS2 创造球会 2002 | 90 |
| 街头涂鸦 | 38 | D 之食卓 2 限定版 | 50 | 梦幻之星 II | 68 | 樱花大战 III | 84 | 杀人事件 3CD | 40 | 围棋 | 20 | 电脑战机 | 30 | PS2 鬼泣 2 | 470 | GC 生化 0／生化 1 | 420 |
| F355 赛车 | 32 | 梦游美国 | 40 | 鬼屋 II | 68 | 樱花大战四 | 118 | 格兰蒂亚 2 | 15 | 高尔夫 | 18 | 大战略珍藏版 | 128 | PS2 装甲核心 3 | 180 | GC 生化 2／生化 3 | 355 |
| NBA2K 篮球 | 32 | 海豚 | 35 | 不可思议之迷宫 | 35 | 超能力对战 2012 | 22 | 钓鱼 | 26 | 向北去 | 22 | 其他正版： | | PS2 实况 5 最终版 | 100 | GC 实况 6 | 435 |
| 神机世界 1 | 40 | 第五频道 | 35 | 刀魂 II | 15 | 对战天平 | 18 | 世嘉拉力 II | 25 | 阳光少女 | 24 | PS 斗神传四 | 9 | PS2 ZOE2 | 450 | GC 萨尔达传说 | 355 |
| 梦幻之星 1 限定版 | 48 | F1 方程式赛车 | 35 | 心跳带原记忆卡 | 75 | 摔角限定版 | 24 | 井上凉子 | 20 | 井上凉子 | 20 | PS 饿狼传说 | 45 | PS2 王国之心(开封) | 160 | 无论多少，每次邮费五元，快件十五元。 | |
| | | GT 赛车限定版 | 45 | 索尼克 I | 22 | 高达在线 | 23 | 橄榄球 | 18 | 春雨曜日 | 24 | SS 夏色麻将 | 20 | PS2 GT3(开封) | 120 | | |

主机：一律保修 5 个月，火炬保修期内的返修率接近为 0，因为火炬从不掺杂使假，不以旧充新，不在新机上换旧光头出售，也不在随机配件上做手脚！作假不得人心，火炬再次郑重承诺：宁可买卖不成交，也绝不作假！请大家监督！

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PS2 39000/39001/39006 原配置＋完美直读＋名牌电源 | 2000/1920/1960 | GBA /GBA SP（银、紫、黑色）/NGC 原配制 | 570/960/1480 | DC 全新美版原配置（限 50 台）/9 成新二手机（保修 5 个月） | 780/520 |
| Psone100、102、103 原配置 保修一年／二手 PS 保修 3 个月 | 660/380 | XB 日、美版 原装遥控器＋加直读／换直读 | 1960/1890/ 邮费 30 | 邮费：GBA 10 元，其他 20 元，快件另加 10 元（10 天左右可到货）。 | |

GBA 卡：本店不设换卡业务，故 100% 新，邮购卡经专门测试能记忆才发货，万一有质量问题 30 日内免费包换；火炬绝不以超低价格为诱饵而在质量和售后服务上打折扣；邮费每次 5 元，快件 15 元，普包过 4 周、快包过 2 周未收到货请电询。

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 毁灭 | 41 | 坏马莉 日／中 | 41/46 | 伍佑卫门 | 23 | 拳皇 EX,EXE2 | 41 | 龙战士 I，II | 23 | 真女神转生 | 41 | 寂静岭 | 41 | 网球王子 II | 88 | 指环王 I，II | 41/88 |
| 魂斗罗 | 24 | 彩虹六号 | 40 | 超魔界村 R | 24 | 罪恶格斗 X | 41 | 银河之星 | 41 | 樱国之魂 | 24 | 古墓奇兵中／日 | 45/41 | 电梯大战 | 41 | 通灵王 II，III | 41/88 |
| 恶魔城日／中 | 40/41 | 钻地小子 II，A | 26/41 | 羊之心情 | 41 | 黄金太阳中／英日 | 45/41 | 星之卡比 | 41 | 火焰文章 | 41 | 幽灵行进 | 41 | 空战雄鹰 | 24 | 鬼影狂刀 | 41 |
| 恶魔城 II 日／中 | 40/41 | 东尼滑板 II | 41 | 七龙珠 | 41 | 黄金太阳 II | 88 | 特鲁尼克 | 41 | 数码宝贝中 | 30 | 死亡弹珠台 | 41 | F14 战机 | 24 | 梦幻之星 | 41 |
| 炸弹人红，蓝 | 41 | 上海麻将 | 24 | 洛克人与佛特 | 41 | 炼金术士玛莉 | 45 | 正形幻想曲 | 40 | 数码暴龙 | 41 | RPG 工具 | 48 | 变形战机 R | 24 | 荣誉勋章 | 41 |
| 快打旋风 | 24 | 职业麻将 | 41 | 逆转裁判 I，II | 41 | 萨尔达传说 | 41 | 换装迷宫 II | 41 | 魔法封神 | 41 | 复仇之忍者 | 41 | 超时空要塞 | 41 | 海贼王 | 41 |
| 风之少年 1,2/3 | 24/88 | 中文麻将 | 30 | 沉默狙击手 | 41 | 口袋怪红，蓝日中 | 41/46 | 炸弹人 RPG | 23 | 三国志中，日 | 41 | 机械化军队 | 41 | GT II，GTA | 41 | 陆行鸟乐团 | 41 |
| 俄罗斯方块 | 25 | 大富翁 | 24 | 传说的炸弹人 | 41 | 口袋妖怪红，蓝带时钟 | 46 | 机战 A 中，日 | 41 | 信长野望 | 41 | 棋魂 II | 88 | GT，V 拉力 III | 24 | 最终幻想战略版 | 88 |
| 玛利奥 1-4 | 24 | 梦之冒险 | 24 | 街机怀旧合集 | 24 | 幻想水浒传 | 23 | 机战 0 中／日 | 45/41 | 信长异闻录 | 41 | NBA | 24 | 玛莉赛车 | 24 | 流星花园 中 | 30 |
| 泡泡龙新日合集 | 24 | 元素大战 | 45 | 金太郎劝日中 | 41/46 | 洛克人 I，II，III | 41 | 机战 R 中／日 | 45/41 | 大战略 II | 41 | 足球小将 | 41 | 越野拉力赛 | 41 | 心跳祝福钟声 | 41 |
| 携带电兽红，蓝 | 41 | 古惑狼 I／II | 41 | 转转乐园 | 41 | 魔法假日 | 41 | 机战 C/T | 41 | 皇家骑士团中，日 | 41 | 胜利 11 人 A | 41 | 摩托车大赛 | 24 | 国际明星足球 2 | 45 |
| 索尼克 I，II | 41/88 | 洛克人 Z | 41 | 街霸 II，III | 41 | 哈利波特 I，II | 40 | 自制机器人 GX | 41 | 游戏王 4,5,8 | 41 | 创造球会 | 41 | 世嘉拉力 | 40 | 每次邮费 5 元，快件 15 | |
| 绿色兵团 | 23 | 蜘蛛人 | 41 | 铁拳 | 41 | 沉默遗迹 | 41 | 光明之魂日／中 | 40/41 | 游戏王 6,7 | 88 | 漫画地带 | 41 | 银河战士日／中 | 41/46 | 快件 10 天左右可到达 | |

软件:SS、PS、DC 4 元／张,PS2DVD6 元／张,CDR4 元／张,XB16 元／张,PS2 台湾珍藏版 19 元／张；每次邮费 5 元，超过 5 张免邮费；有问题 30 天内免费包换；批发电询，目录免费，请自备回邮信封和邮票，并注明哪种游戏目录。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GBA EZFLASH128/256M，北通 128M 烧录器带卡 | 430/650/360 | PS2 名牌电源，200W 铁盒电源，四分插，中文金手指卡 | 35/45/45/78 | DC 原装飞行＋格斗遥杆,Modem,全兼容 VGA,导电胶 | 75/40/40/2 |
| 电池盖＋导电胶 +2 把专用起子，记忆电池，屏幕盖 | 15/3/8 | 5.1 声道光纤线，对战线，铝合金提箱，手柄插口 | 80/15/90/80 | 组装手柄，2/4M 记忆卡，振动卡，风扇 | 28/22/28/20/20 |
| 冷光、放大、盖、摇杆四合一，2/4 头连机线，扣带 | 28/8/10/3 | PSone 原装光头，记忆卡，原／组装专用电源 | 210/8/35/25 | 原装 AV 线，组装 S 线，制转，变压器 | 10/12/28/15 |
| 600/1200mA 高效充电器，可调荧光灯，护套 | 20/26/15/7 | PSone 原配振动手柄 ，中文金手指卡，S 线 | 68/45/10 | 原装电源板，原装驱动板，驱动开关，5986IC | 45/50/8/12 |
| 电视接收器，中文金手指，TV 转换器，耳机 | 350/128/260/6 | PSone 原装／组装振动手柄，普通手柄，手柄延长线 | 42/18/5/5 | 光头带座总成，光头主电机，数据线，手柄延长线 | 125/20/9/6 |
| 布包，卡盒，贴膜，镜面，GBA SP220:110V 变压器 | 12/2/4/4/15 | PS 原装振动、原装普通手柄，四分插，制转 | 48/18/28/18 | SS 原装 JVC，三洋光头，直读 IC | 86/100/55 |
| PS2、XB、GC 三用 VGA,PS2 专用 VGA,制转,主机挎包 | 235/215/25/65 | 老机型中文金手指,原／组装电源板,按键式 5 组 AV 盒 | 25/35/25/50 | 4M 加速卡，8M 记忆卡，制转，电源板 | 65/75/25/30 |
| 原装 8M 记忆卡索尼产／授权产,原装／组装遥控器 | 145/120/170/25 | 原／组装 AV 线，直读 IC，光头顶帽，光头齿轮(8 件) | 12/8/25/12/14 | 组装 AV 线，组装手柄，导电胶，十字架 | 8/9/2/2 |
| 原装光头，9 成新光头，光头数据线，光头塑料平衡杆 | 450/280/35/20 | 原装激光管，原装物镜，手柄导电胶，变压器 | 15/8/1/15 | GC 原装手柄，大容量记忆卡，S 线 | 180/165/15 |
| 横竖支架，原／组装竖支架，遥控支架四分插 3 合 1 | 35/20/10/85 | 光头支架，光头电机，保护电阻，进口润滑油(盒) | 30/10/8/8 | XB 直读 IC 加／换，原装手柄，分量线，S 线 | 120/50/270/15/15 |
| 组装分量线,S线,复位开关导线,原/组装电源板 | 15/10/25/200/120 | 光头数据线，数据延长线，电机线，5977IC | 15/5/5/40 | 太 10 烟盒打火机，项链三合一，男女表 | 32/18/45 |
| 原装手柄，高仿真手柄，法拉利手柄，退镗振动枪 | 120/75/35/92 | DC 原装／九成新光头，原装手柄，原装钓鱼杆 | 100/80/60/55 | 配件邮费无论多少，每次 5 元，快件 15 元，快件 10 天左右可到达 | |

精修:SS／PS／DC／PS2／XB／GC／GBA／GBC 主机 8 年专业修理经验，技术过硬，无效不收费；收费合理公道；邮寄修机请随机注明故障现象，本店告知价格征得同意后再汇款取机，价格不公你拒付！PS2 加直读，当面操作，保修 5 个月，价格仅 168 元！

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 全彩攻略 | | 陆行鸟 160 页 | 16 | 黄金太阳 1 82 页 | 12 | PS2:猛将传 96 页 | 12 | 鬼泣 1/2 130 页 | 各 16 | 实况 6 最终版 112 页 | 16 | PS:永恒传说 | 22 | 生化危机 3 正版 | 16 | 龙骑士传说 | 13 |
| 口袋红蓝 112 页 | 14 | 洛克人 3 96 页 | 14 | 黄金太阳 2 96 页 | 14 | 太 10 大书正版 | 32 | 龙战士 5 128 页 | 15 | 鬼武者 1/2128 页 | 各 15 | 太空战士 7/9 | 15/18 | 生化 1+2／2+3 | 各 16 | 恶魔城 1/2 | 各 15 |
| 口袋红蓝带地图 | 20 | 机战 0 96 页 | 14 | 指环王 1+2 96 页 | 14 | 合金装备二 128 页 | 15 | 宿命传说 2 96 页 | 12 | 三国无双 2 96 页 | 12 | 太空 8 厚／薄 | 22/15 | 燃烧战车 | 15 | 寄生前夜 1+2 | 16 |
| 萨尔达传说 64 页 | 11 | 火焰纹章 96 页 | 12 | GBA 金手指 16 页 | 22 | 叔静岭二 128 页 | 15 | 无尽沙加 190 页 | 20 | 感染扩大 1+2+3 | 20 | 鬼屋魔影 496 页 | 12 | 北欧女神 128 页 | 18 | 每次邮费 5 元，快件 15 | |

www.plumbook.cn

专业游戏贩售店

# 宏龙 GAME

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

任天堂超人气主机登场！！

GAMEBOY ADVANCE SP

¥.1050

主机内置发光板

时尚的你怎能错过？

PS2/39001全新主机+原装手柄+原装记忆卡+现场当面改机+送50礼品/光盘 = ¥.2300

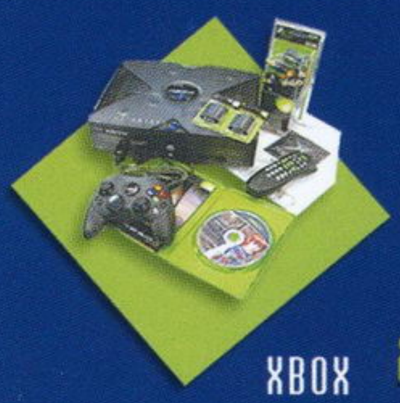
超值劲暴价再优惠至¥.2240再送电源

本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘，提供光盘修复业务
销售超大量DVD动画片 D9、D5格式片源俱全
NGC各种游戏俱全，欢迎来电来信垂询

¥.1430

GAMECUBE

这里有一流的技术、
完善的售后服务、
心动的价格，
还不快来？



美塞亚2 ¥550

¥.1800

PLAYSTATION2

XBOX ¥.1820

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanghai

专业维修

EZ-FLASH 128M:¥500 256M:¥750

XG-FLASH 128M:¥420 256M:¥698

货真价实

总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
总店地址：上海市黄浦区浙江南路151号
分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
店长：鲍晓龙
邮编：200002

# 上海智力苑电玩超市

本店所售PS2主机均有索尼原厂封条，第一次开机画面，现场改机。售后30天内如有质量问题包退、包换，一年保修，终身维修。 （买主机 送大礼）

在智力苑购买任何主机的玩友(GBA除外)，总店车票报销50元，各连锁店报销20元(另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

投诉热线：021-66830188

本店新到大量PS原装碟30-80元(上百种)!

PS II台湾珍藏版优点

不伤光头，不会死机，真心珍藏
零售价25元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

原配560元 原配1680(可现场改装)

原配1400元 2800元

1000元
GBASP
现已发售

卡通DVD动画大量现货供应！

PS2主机全套：主机+AV线+原装振动黑柄+直读IC“美塞亚”决无虚价，大量供应。新年特价 1650元（再送原版1张，数量有限，送完为止）

现场改装

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场！

128MB 350元
256MB 700元
EZ－FLASH
上海指定销售商

PS2 39000型
1950元

梦想成真的价格

PS 2 原版碟 50-150 元不等

GBA主机+改装+背光灯+人工=800元
背光灯批发请来电，并诚征全国各地代理商！
批发专线：13003196945 13003196927

GBA背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，被窝精品(夜间可作照明用)，背光灯加人工

198元

特价295元
GBA电视机

原配5××元

本公司有专业的维修部和维修技师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

闸北总店

地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系 (现场改装)
电话：021-56884803 传真：021-66830188
收款人：孙建伟 营业时间：9：00-21：00

分店地址

普陀店：上海市岚皋路113号(公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下、轻轨镇坪路站下)
电 话：021-52900732 联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号 电话：021-62536579 联系人：奇奇
愚园店：上海市愚园支路18号 电话：021-62485683 联系人：孙小姐

newtype 新电视志 & 3DM SMV
www.ptumbook.cn

# 机情奉献

游戏机实用技术

## PlayStation2专辑

# 掌机王VOL.4

锐意制作中……

GAMER PTFG SPECIAL

## 游戏人

即将推出

活梅客志&3DM-SMV
www.3dmgame.com

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 9.80 元