

游戏机实用技术

TV GAME半月刊 7月B
2003年第14期

特稿

追梦——SQUARE年代记(上)

梦幻名作的摇篮 SQUARE年代记



攻略透解

龙珠Z 悟空的遗产2
J联盟创造职业球会! 3

前线狙击

机甲兵团J-PHOENIX2
足球教练FORMATION FINAL
超级机器人大战D
索尼克英雄
天外魔境III
龙珠Z2

经典回顾

佣兵传 (PS)
梦幻骑士II (PS2)
梦幻骑士III (PS2)

特快专递

血腥咆哮终极版
太空频道5

特别企划

2003年夏季商战展望
神话与传说的舞台

ISSN 1008-0600

14



9 771008 060006

本期赠送精美挂件以及
Gamehalo精彩VCD



深圳华城新机地

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn , 获取最新的游戏资讯与商情!

专营：原装游戏、原装主机、原装配件，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，总部设在香港，在日本、美国以及欧洲均有采购点，具有价格优势，货源有绝对的保证。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。货品的价格同行业最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。

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

- 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话：0755-25198828 (查询电话) 0755-82286364
- 传真：0755-25198828
- 联系人：杨宇红 (26338933 手机：13802233900)

收款人：耿杰
交通银行太平洋卡号：
60142811319431508



五种颜色的PS2任你选择!



50000型火速上市

五福临门!

50000型PS2+PS2 BB UNIT套装版 我们的承诺：绝不做虚假广告，绝不以假乱真，信誉第一，顾客至上！投诉电话：82204282

针对专业玩家的50000型网络套件版PS2已经上市！想体验PS2网络游戏的乐趣吗？想一尝《FFXI》、《大众的高尔夫ONLINE》以及《生化危机 逃出生天》的游戏乐趣吗？

红供齐

PlayStation 2

《头文字D》+GT FORCE MOMO

恐怖危机3 + Xbox 豪华套装

“史上最速之豆腐店”必将为你带来极速的紧张感！《头文字D》+MOMO方向盘的最强组合引发全国赛车热潮！

主流机种的主流意识！最新最全的PS2周边尽在新机地!



▲在《潜龙谍影2》中，Snake就是拿着一支M92F改的麻醉枪单骑闯入油轮的。

▶能够装备战术手电筒，并且具备三连发功能的GLOCK 18C。



◀在《生化危机代号：维罗尼卡》中作为克莱尔的初期装备与克莱尔一起出生入死！



新机地书店电话：
0755-25192481
手机：13538212402
联系人：陈洁贞

NGC 主机及周边系列

4种颜色的NGC主机(紫、橙、黑、银白)、松下版可播放DVD的“Q”、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差/D端子)、最新游戏软件(《塞尔达传说 风之杖》+预约特典)!

Xbox 主机及周边系列

从最初的Xbox透明机壳限定版主机到最新的《铁甲飞龙ORTA》限定版主机、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差)、DVD播放套件、最新游戏软件(《DOA极限沙滩排球》)应有尽有!

传说中的战士 Solid Snake 的爱枪 SOCOM 有售！附带消音器，战术手电筒！

本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

M4

《生化危机》FANS的首选

最强装备! XRGB2!

S.T.A.R.S. 专用配枪 M92F 特价发售!

浣熊市S.T.A.R.S.成员专用的大型手枪武士之刃(SAMURAI EDGE)现已到货! 1:1的真实比例，质感异常出色，绝对是《生化》铁杆FANS的珍藏之物!

GAMEBOY PLAYER 登场!



能够让你在NGC上玩GBA游戏的官方产品！现在已经推出！此外还有HORI 专门为此推出的手柄!



情人节发售的纯白色GBASP+《FFTA》+原装攻略，绝对是掌机一族的珍品！SQUARE 参入GBA的第一弹，试问怎能错过？



新机地书店：特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD，游戏与动画的原声音乐CD。

《假面龙骑》、《青出于蓝》、《人型电脑天使心》、《头文字D》、《游戏王》、《犬夜叉》、《纯情房东俏房客》、《网球王子》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧!



游戏索引
GAME INDEX

GBA

超级机器人大战D	40
龙珠Z 悟空的遗产2	14 63
太空频道5	59
舞之刃 闪光	92
网球王子 2003	92
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	92

NGC

索尼克英雄	41
天外魔境 II	27
天外魔境 III	28

PS

佣兵传	82
-----	----

PS2

阿耳戈斯战士	15
玻璃蔷薇	33
合金弹头3	14
J联盟创造职业球会! 3	14 66
机甲兵团 J-PHOENIX2 序章篇	30
街头篮球2	92
龙珠Z2	36
梦幻骑士 II	70 92
梦幻骑士 III	76
SD高达G世纪NEO	92
索尼克英雄	41
天外魔境 II	27
天外魔境 III	28
喧哗军团	39
欲灵	32
真爱物语	34
足球教练 FORMATION FINAL	98

Xbox

崩溃	38
索尼克英雄	41
血腥咆哮终极版	14 60

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

E3 2003 最佳游戏揭晓 2
通过“E3 2003 最佳游戏榜”来了解世界游戏

游戏情报站

索尼原掌机计划揭秘	3	HUDSON 也大做重制游戏	7
《仙乐传说》制作发表会举行	4	新作发售表	8
彼德·摩尔“炮轰”任天堂	5	劲作短波	10

黄金眼

14

至爱排行榜

16

特别企划

2003 年夏季商战展望 17
观察日本游戏界现状,思考游戏业的未来
神话与传说的舞台 20
谨以此文献给各位喜爱《火焰之纹章》的玩家

前线狙击

天外魔境 II	27	龙珠 Z2	36
天外魔境 III	28	崩溃	38
机甲兵团 J-PHOENIX2 序章篇	30	喧哗军团	39
欲灵	32	超级机器人大战 D	40
玻璃蔷薇	33	索尼克英雄	41
真爱物语	34		

特稿

如何看 SCE 的新硬件 PSP? 42
消费者、贩卖店、游戏厂商调查
追梦——SQUARE 大传(上) 44
DARKBABY 厂商回顾系列最新作

游戏立方

XPort2——超越一切的记忆卡	49	FLASH 游戏《原子力麻将》详解	54
PS、PS2 音乐播放软件 HE	51	胜负町	56
问题小卖部	53	邪魔院	57

特快专递

太空频道5	59	血腥咆哮终极版	60
-------	----	---------	----

攻略透解

龙珠 Z 悟空的遗产2	63
J联盟创造职业球会! 3	66
梦幻骑士 II	70
梦幻骑士 III	76
佣兵传	82

研究中心

火热秘技	92	读编往来	101
自由谈	93	游戏光环	107
游戏动漫园	96	互动信箱	106
星之心画廊	100		

推荐

足球教练 FORMATION FINAL 98
《创造球会》不再寂寞!

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有,本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有,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
一编室主任:高晓兰
二编室主任:徐瑞金
市场部主任:宋宣明

编委:陈汝康 董磊
冯蔚晓 李昌奇
黎振基 刘志凌
钱维量 吴浚
许潇俊
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:北京华联印刷有限公司
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:兰州市联家庄邮局99号信箱
邮政编码:730000
电话:0931-8668378 8659190
传真:0931-8496387
Email:ucg@ucg.com.cn

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:010-84090297 020-37588660
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7月16日
定价:人民币9.80元



E3 2003 最佳游戏揭晓



“E3最佳游戏”是E3的官方游戏评选奖项。“E3最佳游戏”属于“游戏评论家奖”中的一个部门，即Game Critics Awards: Best of E3，评委由各美国媒体，尤其是游戏媒体的各知名评论员组成，评选的对象为E3展上所有展出的软件、硬件，评选结果代表了美国人对游戏的喜好取向。今年的E3最佳游戏获奖名单是于6月10日公布的，以下就是今年E3最佳游戏的所有提名名单，看看还有哪些游戏还是你我所不太认知的。

注：以下名单中红色即该奖项的得主，其余为提名作品。其中的“跨平台”即指对应PS2、Xbox、NGC、PC；“全平台”指对应PS2、Xbox、NGC、PC、GBA；“全家机”指对应PS2、Xbox、NGC、GBA。

最佳展出游戏 (Best of Show)

半条命 2	Half-Life 2	Valve/VUG	PC/Xbox
全能战士	Full Spectrum Warrior	Pandemic/THQ	Xbox
GT赛车 4	Gran Turismo 4	Polyphony Digital/SCE	PS2
光环 2	Halo 2	Bungie/微软	Xbox
波斯王子	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	全平台

“最佳展出游戏”的所有游戏大家都耳熟能详，惟独《全能战士》是完全原创的作品，值得注意的是，5款提名游戏中，有两款作品是Xbox独占的。

最佳原创游戏 (Best Original Game)

全能战士	Full Spectrum Warrior	Pandemic/THQ	Xbox
我们的太阳	Boktai	Konami	GBA
邪恶天才	Evil Genius	Elixir Studios/VUG	PC
寓言	Fable	Big Blue Box/微软	Xbox
模拟电影	The Movies	Lionhead Studios/Activision	跨平台

“最佳原创游戏”各提名都是极具创意的游戏。

最佳家用机游戏 (Best Console Game)

光环 2	Halo 2	Bungie/微软	Xbox
寓言	Fable	Big Blue Box/微软	Xbox
全能战士	Full Spectrum Warrior	Pandemic/THQ	Xbox
GT赛车 4	Gran Turismo 4	Polyphony Digital/SCE	PS2
波斯王子	Prince of Persia: Sands of Time	Ubisoft	全平台

没有NGC游戏提名，要知道，上届E3 NGC就占了3项提名，而且该奖的得主是NGC的《塞尔达传说 风之杖》。(上届E3奖请参见本刊总第60期)

最佳PC游戏 (Best PC Game)

半条命 2	Half-Life 2	Valve/VUG	PC/Xbox
Call of Duty	Call of Duty	Infinity Ward/Activision	PC
杀出重围 2: 无形战争	Deus Ex: Invisible War	Ion Storm/Eidos	PC/Xbox
光环 PC	Halo PC	Gearbox/Bungie/微软	PC
模拟人生 2	Sims 2	Maxis/EA	PC

“最佳PC游戏”的5款提名游戏中，有4款游戏是FPS游戏，尽管《杀出重围 2: 无形战争》自称为第一人称视角动作RPG，但其实仍可归于FPS。

最佳动作游戏 (Best Action Game)

半条命 2	Half-Life 2	Valve/VUG	PC/Xbox
Call of Duty	Infinity	Ward/Activision	PC
光环 2	Halo 2	Bungie/微软	Xbox
荣誉勋章: 日出	Medal of Honor: Rising Sun	EA	全家机
虚幻锦标赛 2004	Unreal Tournament 2004	Epic games/Infogrames	PC

这一项终于是“全军覆没”，5款提名游戏统统是FPS，让人感觉略显单调，其实与去年E3一比就可以发现原因——这次日本厂商展出的大作动作游戏太少了。

最佳动作冒险游戏 (Best Action/Adventure Game)

波斯王子: 时之砂	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	全平台
杰克 II	Jak II	Naughty Dog/SCE	PS2
忍者龙剑传	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox
星际争霸: 幽灵	Starcraft: Ghost	Blizzard/VUG	全家机
红侠乔伊	Viewtiful Joe	Capcom	NGC

看起来明显要比其他奖项丰富得多，不论是从机种分布上还是从游戏题材上。

最佳对战游戏 (Best Fighting Game)

灵魂能力 II	Soul Calibur II	Namco	全家机
死或生在线	Dead or Alive: Online	Tecmo	Xbox
鬼武者 无赖传	Onimusha Blade Warriors	Capcom	PS2
VR战士 4: 进化版	Virtua Fighter 4: Evolution	Sega	PS2

格斗游戏已不再强势，这次提名甚至只有4款游戏。

应用了最尖端技术的FPS永远都是欧美玩家的宠儿，这一点从FPS在奖项的占有率上就可以看出来了。另外这次E3大奖Xbox似乎出尽了风头，好几款Xbox的独占游戏都获得了大奖，看来Xbox的确为游戏界带来了新的风气。Xbox游戏也对足了欧美人的口味，目前Xbox能暂时击败NGC，坐上业界老二的位子并不是没有原因的。还有一点，E3大奖中美版游戏占有主要地位，日版游戏较少，这一方面说明欧美人制作游戏的水准比以往有了很大提高，另一方面也说明日版游戏在全球的影响力有所下降，其实E3上参展的日版游戏本来就不是太多。

以上所有获奖及提名的家用机游戏基本上已经在我刊前两期的E3报道或我们以往的杂志中介绍过，后面我们将在“劲作短波”中补充介绍《全能战士》及《模拟电影》这两款分别获得4项提名和2项提名的大作，以让大家能对E3、对世界游戏有一个更全面的了解。

最佳赛车游戏 (Best Racing Game)

GT赛车 4	Gran Turismo 4	Polyphony Digital/SCE	PS2
F-Zero GX	F-Zero GX	Amusement Vision/任天堂	NGC
极品飞车 地下	Need For Speed Underground	EA	全平台
马里奥赛车: 双重冲击	Mario Kart: Double Dash	任天堂	NGC
哥谭赛车计划 2	Project Gotham Racing 2	Bizarre Creations/微软	Xbox

虽然同样都是赛车游戏，但题材的选择却各不相同，差别很大。

最佳模拟游戏 (Best Simulation Game)

全能战士	Full Spectrum Warrior	Pandemic/THQ	Xbox
模拟飞行 2004: 飞行世纪	Flight Simulator 2004: A Century of Flight	微软	PC
诺曼底上空的秘密武器	Secret Weapons over Normandy	Totally Games/LucasArts	PC/PS2/Xbox
模拟人生 2	Sims 2	Maxis/EA	PC
模拟电影	The Movies	Lionhead Studios/Activision	跨平台

中文名直接以《模拟》为名的游戏就有3款。

最佳运动游戏 (Best Sports Game)

托尼·霍克的地下滑板会	Tony Hawk's Underground	Neversoft/Activision	全家机
Amped 2	Amped 2	微软	Xbox
Madden NFL 2004	Madden NFL 2004	EA	全平台
NFL 2K4	NFL 2K4	Visual Concepts/Sega	PS2/Xbox
SSX 3	SSX 3	EA	全家机

滑板游戏有3款，其中《Amped 2》及《SSX 3》都是滑雪板游戏。

最佳策略游戏 (Best Strategy Game)

罗马: 全面战争	Rome: Total War	Creative Assembly/Activision	PC
邪恶天才	Evil Genius	Elixir Studios/VUG	PC
家园 2	Homeworld 2	Relic/VUG	PC
Pikmin 2	Pikmin 2	任天堂	NGC
国家的崛起	Rise of Nations	Big Huge Games/微软	PC

除《邪恶天才》外，都可以算是即时战略游戏。

最佳益智类游戏 (Best Puzzle/Trivia/Parlor Game)

The EyeToy Games	The EyeToy Games	SCEE	PS2
卡拉OK革命	Karaoke Revolution	Harmonix/Konami	PS2
马里奥聚会 5	Mario Party 5	任天堂	NGC
任天堂益智游戏集	Nintendo Puzzle Collection	任天堂	NGC
Xbox音乐混合器	Xbox Music Mixer	微软	Xbox

有PS2的“EyeToy”游戏及Xbox的《音乐混合器》参与，这个“最佳益智类游戏”奖项也显得要比去年热闹得多了。

最佳在线多人玩游戏 (Best Online Multiplayer Game)

英雄之城	City of Heroes	Cryptic Studios/NCSoft	PC
无尽的任务 II	EverQuest II	Sony Online	PC
最终幻想 XI	Final Fantasy XI	Square Enix	PC/PS2
Mythica	Mythica	微软	PC
星战 星系: 王国分裂	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Sony Online/LucasArts	PC
魔兽世界	World of Warcraft	Blizzard/VUG	PC

虽然家用机网络游戏越来越多，但目前情况下其数量还是远远少于PC。

最佳角色扮演游戏 (Best Role Playing Game)

寓言	Fable	Big Blue Box/微软	Xbox
杀出重围: 无形战争	Deus Ex: Invisible War	Ion Storm/Eidos	PC/Xbox
最终幻想 X-2	Final Fantasy X-2	SQUARE ENIX	PS2
星战 旧共和国骑士	Star Wars Knights of the Old Republic	BioWare/LucasArts	PC/Xbox
吸血鬼: 假面舞会血统	Vampire: The Masquerade Bloodlines	Troika Games/Activision	PC

野心游戏《寓言》我们已经在上期杂志中介绍过。

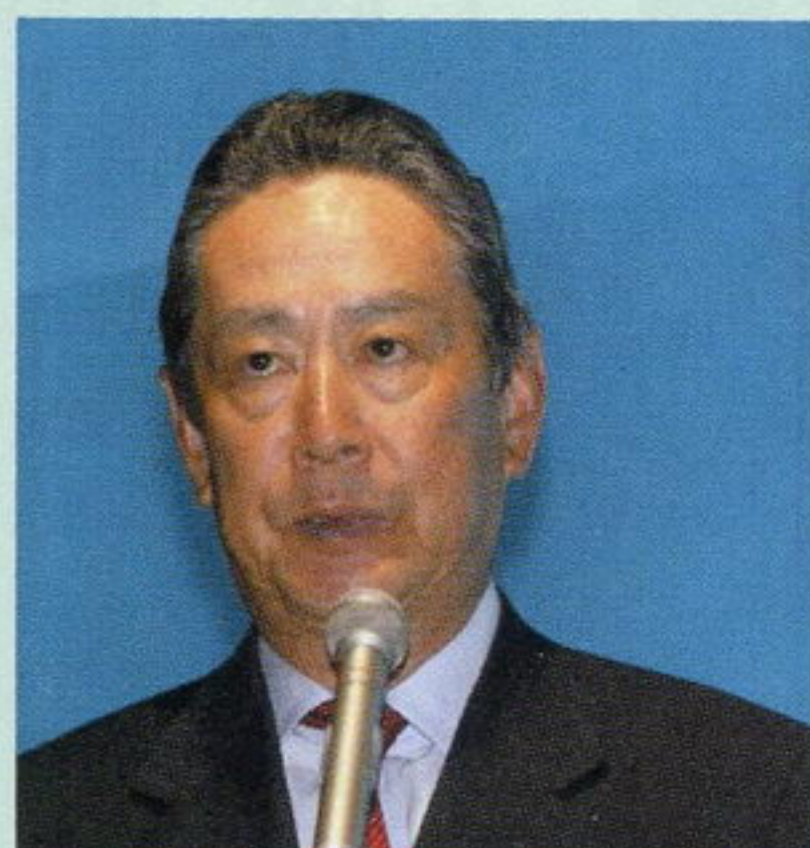
游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

索尼原掌机计划揭密 传闻中的过去及 PSP 的软件价格



▲出井伸之不会放任久多良木健在索尼集团内的地位急步上升?

6月10日,作为重振索尼公司的策略之一,索尼召开了一次新产品发布会,宣布启动“QUALIA”品牌。QUALIA是索尼“不求销量,但求质量”的品牌,该品牌的产品将浓缩索尼技术的精华,但不计较成本,只求高技术、高质量。由于2002年度第4季度索尼的业绩大大低于当初预期,诱发以前市场对索尼“由于产品开发能力越来越低,因此短期内很难期望能有高收益”的担心,最终导致索尼股票大跌(即所谓的SONY SHOCK)。为了彻底摆脱市场上的这种评价,索尼决定正式启用QUALIA品牌,

向世人证明自己的技术实力,并由此重新获得投资者的高度评价。

虽然这次产品发布会上所公布的4项产品——投影机、CD单放机、高清晰电视机及袖珍数码相机,并没有涉及电子游戏产品,但引发了媒体对索尼以往秘密进行的便携式游戏机开发计划——“ET计划”的曝光。这项计划并不是交由SCE(索尼电子娱乐)负责的,而是由索尼母集团亲自负责,当时这台计划中的便携式主机的主要性能为:

- 与现在的GBA同等大小,带有彩色液晶屏。
- 具有记忆棒(MEMORY STICK,目前广泛应用于索尼的数码产品中)的插入口。
- 可以在游戏专卖店中下载游戏到记忆棒中。

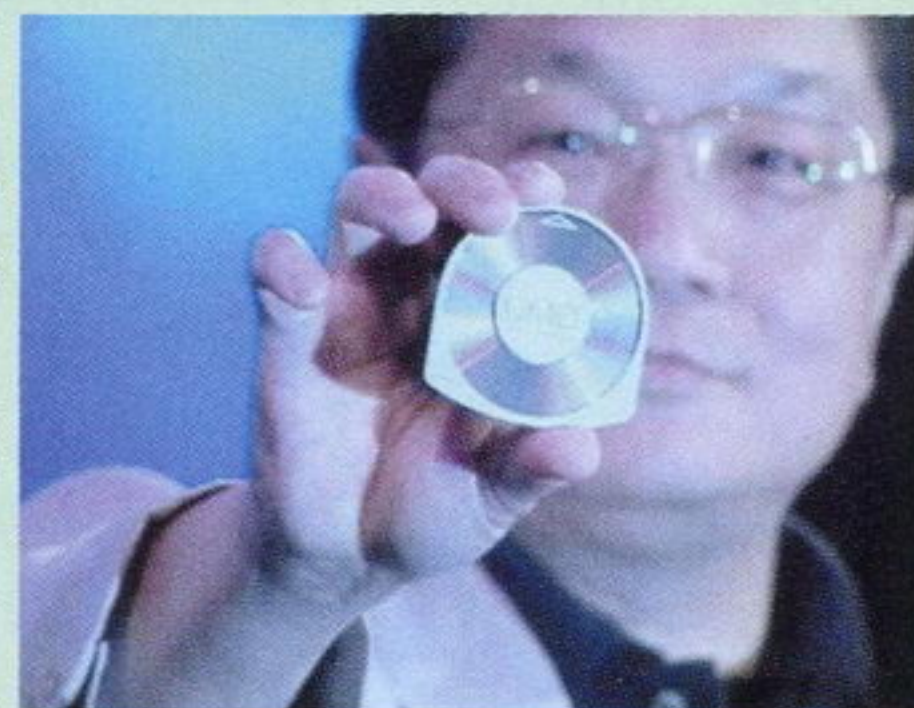
这项计划在1998年底启动,2000年完成了一个试作机体,当时SQUARE及CAPCOM等大型软件商也开始积极地开发相应的游戏软件,但据有关人士的谈话透露,2001年6月间SCE社长久多良木健曾直接找到安藤社长,强调“目前应该集中精力普及PS2主机,便携游戏机的推出为时尚早”,最终这款便携游戏机也因为各种原因没有正式推出。

一位参与该计划的人士说:“为什么索尼总公司要独自进行便携游戏机的开发?假如一开始就由SCE与索尼合作开发的话,那么该计划后来就不会搁浅”。其实从事情的发展可以看出,索尼的出井董事长和安藤社长等人想要对抗SCE这家在索尼以外成长起来的子公司,因为SCE的优势一直上升中,而且在索尼集团内部,SCE尤其是久多良木社长的地位更越来越高。在索尼决定把SCE实质上独立为全资子公司的1999年3月,久多良木健就曾表示,“SCE不是被吸收了,相反,是索尼开始SCE化了。”正因为担心自己的地位下降,索尼才决定自行开发能与PS系主机抗衡的产品,这才有了ET计划的产生。因此现在的QUALIA计划就是为了要证明索尼自身也具有与SCE同样的开发能力。

关于SCE的另一则消息。6月17日,在伦敦举行的第一届ELSPA游戏峰会上,欧洲SCE(SCEE)总裁Chris Deering透露了更多有关于PSP的一

些细节。他提到,PSP大多数软件的价格将会定位在20~30欧元(2300~3500日元),而对应PSP的电影的定价则在10欧元以下。相较之大多数GBA软件4800日元的价格,PSP的软件价格的确下降了一大截。对于PSP在各地的上市时间,Chris Deering表示“从技术上来说,日本及欧美等地的上市时间都可以定在2004年后半年”,他本人也希望各地上市的时间不会相差太远。另外,PSP软件不会有电视游戏上的PAL制及NTSC制的区别,但PSP上的电影还是会和视频DVD一样有区域码的限制。

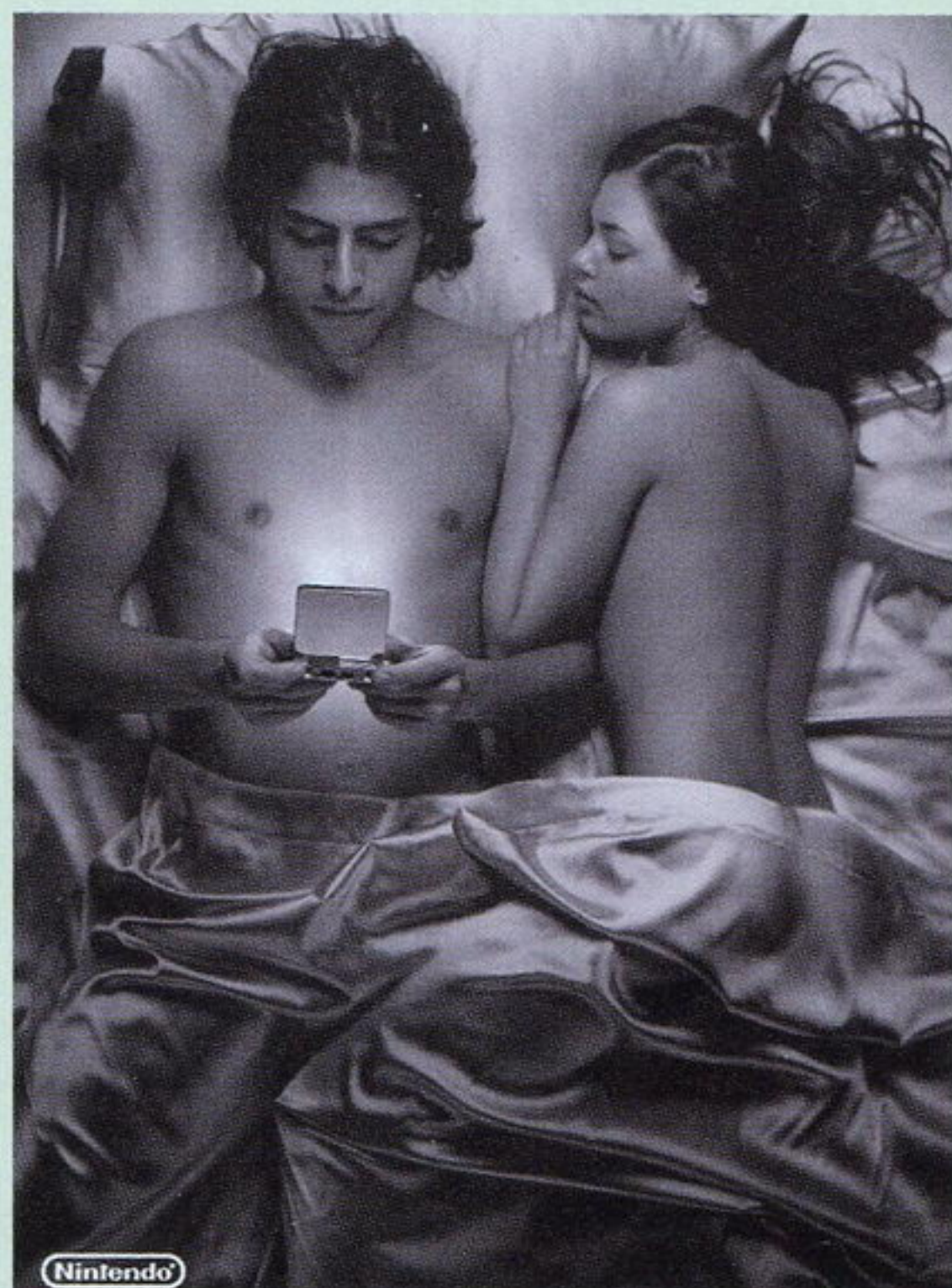
Chris Deering还对PSP的市场定位发表了一番讲解,整个演讲的一开始,他就指出PSP并不是GBA的直接竞争对手,他表示:“事实上我认为PSP与GBA可以是一种配合或是一种动态合作关系。对于那些乘坐在飞机上的人们来说,PSP是GBA的直接竞争者。但在校园中,我认为人们是不会带着PSP到处走,并把它当作GBA来对待的。所以PSP是在开拓一片新的市场。”Chris Deering关于市场定位的这番讲话与大约一周前诺基亚的高层所发表过的讲话



▲以UMD为媒体的PSP大多数软件的价格将会定位在20~30欧元(2300~3500日元)。

有相似之外,诺基亚的高层当时指出:“N-GAGE的目标市场主要定位在高龄的用户,而GBA主要面向的是十几岁的人群。如果你是20岁或是25岁,那么在公共社交场合从口袋中拿出一台GBA并不是一个好主意。”

虽然SCEE及诺基亚口口声声他们的新主机并不是要与GBA直接竞争,但关注游戏业的人都知道,其实早在GBA SP发售之前,经调查GBA用户的平均年龄就在18岁左右,2003年发售的GBA SP更是直接面向高龄玩家设计,任天堂在欧美为GBA SP做宣传时,目标也直接指向20岁以上的玩家。现在SCEE及诺基亚坚持认为他们的主机只面向于成人,并“硬说”GB系主机只是面向少儿的游戏机,到底是何意图呢?



▲任天堂GBA SP的欧洲宣传画,广告词是“The second best thing to do in the dark.”,吸引成人玩家的用意非常明显。其实不仅是掌机,任天堂同样积极宣传NGC也是一台成人玩的游戏机。

硬件

HARDWARE

HORI也加入无线手柄制造 更便宜的无线手柄登场



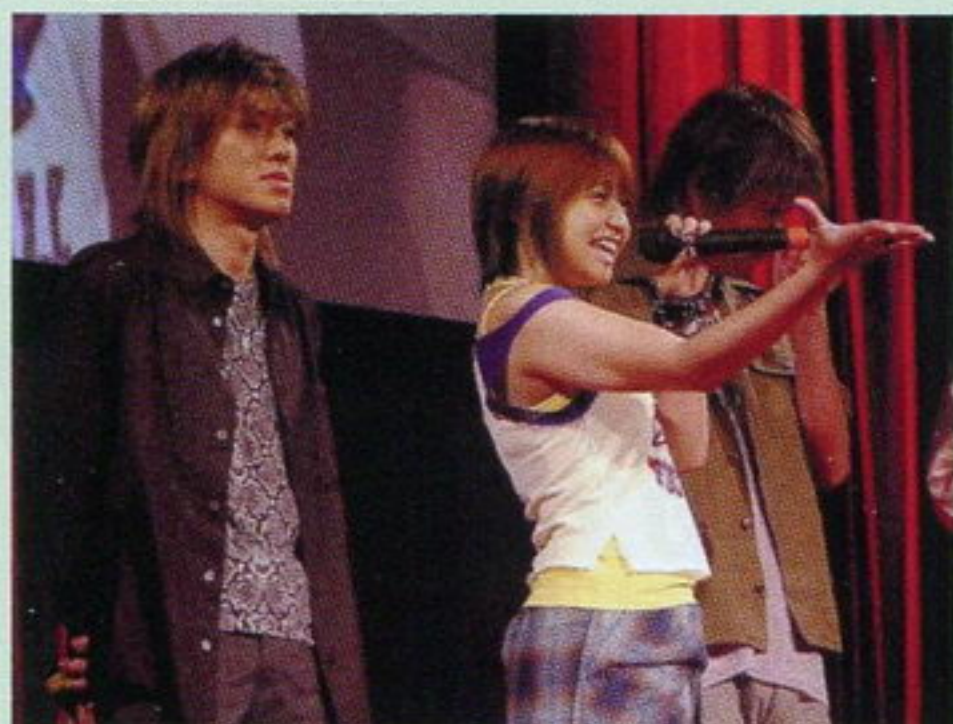
日本著名的游戏周边生产商HORI最近宣布他们也将推出PS2用的无线手柄,与之前另一名牌厂商罗技所生产的无线手柄相比,罗技走的是高端、精品路线,而HORI则走的是低端、大众路线,价格上罗技的无线手柄定价为近1万日元,而HORI的无线手柄价格则定于4980日元,基本上相当于罗技牌子的一半。总之,现在PS2玩家要购买无线手柄的话,就多了一种选择。目前HORI的PS2无线手柄共有两种颜色,分别为蓝色及黑色,正式的发售日定于2003年7月17日。



▲罗技的PS2无线手柄。

事件
EVENT

《仙乐传说》制作发表会举行 新《传说》主题歌《星空》公布



▲近未来演唱组在发表会现场。



▲制作人吉积信及NAMCO与任天堂的高层。

6月9日，NAMCO在日本京都召开《仙乐传说》制作发表会，正式公布了《仙乐传说》的价格、发售日等许多详细情况，专门为本作的发售举行一个发表会，可见NAMCO对《仙乐传说》非常重视。



《仙乐传说》将会是一款大容量游戏，发表会上NAMCO宣布《仙乐传说》是2张NGC8厘米DVD-ROM装的，定价为6800日元，发售日已经定为8月29日，另外GBA上的复刻版《幻想传说》确定发售日为8月1日，售价为4800日元。虽然近来任天堂积极地开展GBA与NGC的连动，GBA的《幻想传说》与NGC的《仙乐传说》两作却没有连动成分。为了达到更高的画面品质，《仙乐传说》还将对应现代新型电视所具有的“逐行扫描”功能。“《传说》系列”每作都有让人心旷神怡的开场动画，这次开场动画更请来了鼎鼎大名的PRODUCTION I G（《攻壳机动队》等动画的制作者）公司来制作。另外将于7月中旬展开的《仙乐传说》电视广告的广告也将由PRODUCTION I G来制作。而为了纪念NGC上的第一款《传说》游戏，NAMCO与任天堂宣布，将发售《仙乐传说》专用色NGC，颜色目前已经确定为“薄荷绿”，机身正面还有一幅《仙乐传说》主角罗伊德的插画。

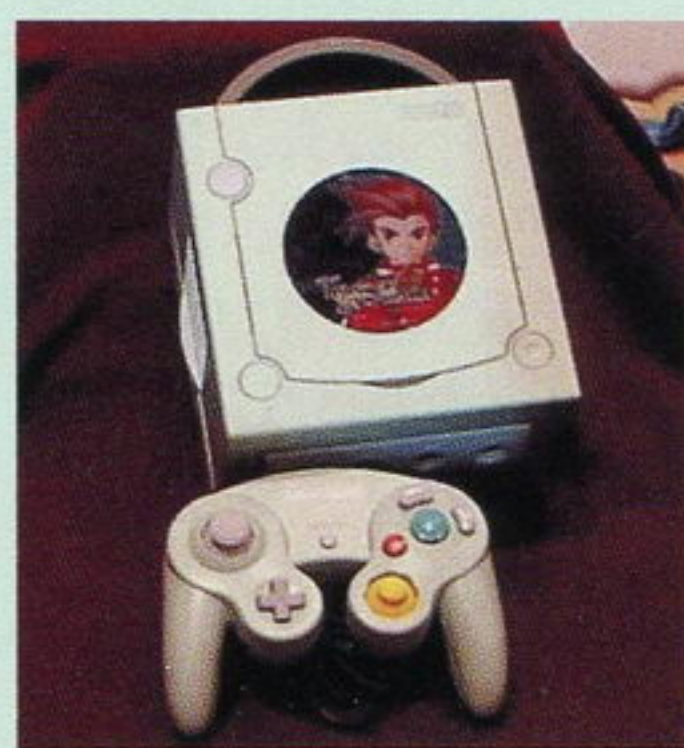
NAMCO高层原口洋一在会上表示，《仙乐传说》是今年夏季商战的重要商品，它与SQUARE ENIX的《最终幻想 水晶编年史》一样是夏季商战中NGC的致胜法宝。另外他还透露，2003年底，NAMCO在NGC上还将出台几款新的作品，令人期待无比。任天堂的高层波多野也在会上发表了讲话，对《仙乐传说》大加赞赏，同时也不忘继续宣传任天堂近日的新举动。其实今年以来这样由NAMCO与任天堂双方高层共同参与的新作品发表会不止一次，年初《灵魂能力II》将近发售日时（1月15日）也举行了一次发表会，会上同样有NAMCO的高层原口洋一及任天堂高层波多野。现在NAMCO与任天堂的关系之紧密可

见一斑。目前NAMCO已经将《仙乐传说》的最终销售目标定在50万套，去年的《宿命传说2》原定目标为60万套，但最终销量超过了80万套。

会上还公布了这两款在8月发售的《传说》游戏的主题歌，其中，GBA上的《幻想传说》的主题歌《梦仍未终结》采用的是原来SFC版吉田由香里演唱的版本。由于历作“《传说》系列”都有一首脍炙人口的主题歌，因此最新作《仙乐传说》的主题歌也是目前最令人关注的，会上公布，《仙乐传说》的主题



▲极具实力的近未来演唱组人气上升很快。



▲《仙乐传说》版NGC。

歌名为《星空》（Starry Heavens），演唱者是近未来演唱组（day after tomorrow）。近未来演唱组是两男一女组合，主唱为misono，吉他手为北野正人，键盘手为铃木大辅，虽然才于2002年1月成立，但近未来演唱组绝非等闲之辈，他们的音乐监制是日本大名鼎鼎的Every Little Thing组合中的五十岚充（现已退出Every Little Thing），2002年底，他们更一举夺下当年“日本唱片大奖”及“日本金唱片大奖”中的两项“新人奖”，成为当今日本流行乐坛最被看好的三人团体。



特报
SCOOP

《洛克人X7》片头曲片尾曲决定 全新进化的洛克人将于7月登场



▲《洛克人X7》不仅进行了各方面的进化，还引入了全新角色AXL。

正式确定将于7月17日登场的《洛克人X7》终于在发售之前决定了片头曲及片尾曲。作为CAPCOM最负盛名的系列作品之一的最新作，《洛克人X7》也是洛克人15周年纪念的重头作品。

《洛克人X7》的片头曲名为《CODE CRUSH》，演唱者是日本流行音乐界新人爱内理菜。爱内理菜出生于1980年，2000年出道，2000年当年还获得了“日本有线大奖”的“优秀新人奖”提名，这次《洛克人X7》片头曲《CODE CRUSH》也是由爱内理菜作词的。《CODE CRUSH》还被收录到爱内理菜将于7月30日发售的最新单曲《OVER SHINE》中。

《洛克人X7》的片尾曲名为《LAZY MIND》，仍由游戏主角X的配音者森久保祥太郎演唱，歌曲也是由森久保祥太郎作词的。该曲作为单曲将于8月6日发售，届时该单曲还将收录游戏中X的配音片断。森久保祥太郎是CAPCOM洛克人游戏中的“常客”，去年这个时候，他还录制了动画《洛克人EXE》的片尾曲。



▲森久保祥太郎在录制硬摇滚风格的《LAZY MIND》。



▶日本流行音乐界新人爱内理菜。

硬件
HARDWARE

宝石红及黑色 GBA SP 登场
《我们的太阳》有限定版 GBA SP



任天堂将于9月8日起在美国发售两种新颜色的GBA SP, 分别是宝石红及黑色, 之前GBA SP在美国(2003年3月23日)发售时, 只有白金色及深蓝色两种颜色可以选择, 黑色GBA SP只在日本上市。任天堂表示, 两种新颜色GBA SP的上市, 是为了纪念GBA SP在发售3个月时间之后就取得了100万台的销售成绩。宝石红及黑色GBA SP的售价与普通的GBA SP同样为99.99美元。

日本方面, 则会有一款结合了红黑这两种新颜色的GBA SP发售。为了配合7月17日小岛秀夫新作《我们的太阳》的发售, 将会有特别颜色的限定版GBA SP配合推出, 这款限定版GBA SP的外壳颜色为金属红, 而内部的颜色则为特制黑色, 这样的黑色在阳光照射下会没有任何反光, 这与《我们的太阳》游戏中鼓励玩家在户外玩、在户外活动的主题相配合。这款GBA SP并不单独出售, 只与《我们的太阳》同捆销售, 价格为16800日元。值得注意的是, 同捆版的第一批货还附送一个独特的吸血鬼棺木GBA SP外壳, 非常令人心动。



另据, 任天堂2003财年预计GBA SP的出货量为1700万台, 普通GBA的出货量为300万台。



软件
SOFTWARE

ATARI 将推出《幽游白书》游戏
经典《幽游白书》游戏令人缅怀



自《龙珠Z》取得彻头彻尾的成功之后, ATARI又将目标瞄准了另外一部在美国推广的动漫作品——《幽游白书》。ATARI已经确定将推出一款GBA版《幽游白书》游戏, 发售日目前定为2003年12月10日(北美), 类型为单人动作游戏, 名称定为《Yu Yu Hakusho: Spirit Detectives》(幽游白书: 幽灵侦探), 故事讲述的是《幽游白书》动画中的“幽灵侦探篇”, 目前尚未公布任何游戏画面。

与《龙珠Z》相同, 《幽游白书》早在10年前左右就在日本有大量对应游戏。其中SFC上的两作动画格斗型《幽游白书》(NAMCO, 1993年及1994年)及MD上的《幽游白书 魔强统一战》(TREASURE, 1994)是其中的经典作品, 《幽游白书 魔强统一战》之经典已为我国很多玩家认同, 其实SFC版的两作动画格斗型《幽游白书》同样令人难忘, 不仅是因为其空前绝后的独特对战玩法, 也是因为它无与伦比的动画表演效果。作为一款SFC游戏, 却能具有全动画般的感觉及丰富到极点的全语音, 这只能让人感叹NAMCO技术力之强大果然由来已久。再论其独创性、表演性及游戏性的综合指数, 现在也很少有什么动画改编游戏能够达到这样的高度。



▲即使是现在, SFC上的动画格斗型《幽游白书》游戏仍值得《幽游白书》FANS尝试。

特报
SCOOP

彼得·摩尔“炮轰”任天堂
连动没有什么效果嘛



▲微软家用娱乐部门的副总裁彼得·摩尔(Peter Moore)。

6月19日, 在伦敦举行的第一届ELSPA游戏峰会上, 负责微软家用娱乐部门的副总裁彼得·摩尔(Peter Moore)大胆地批评任天堂目前所推行的GBA与NGC连动策略。彼得·摩尔是游戏业界资深的经营者了, 他之前曾任SEGA美国分公司的总裁, 这次彼得·摩尔是代表微软公司出席这次会议的。当天他在会上所进行的基调演讲主要讲述了Xbox今后的成长, 之后当记者提问微软是否也会有便携式游戏机的计划时, 他表示微软目前没有计划推出便携式游戏机, 为了做进一步解释, 他又说: “便携式游戏与游戏社交性的一面背道而驰, 便携式游戏是一项很个人性的、耗费时间的活动。我们认为游戏的未来应该是具有交际性的, 而这一任务应该

是由台式游戏机来完成的, 而不是通过便携式游戏机, 因为便携式游戏并不是可以用来共享的东西。” GBA与NGC的连动是任天堂在这次E3上的宣传主题, 但彼得·摩尔却对此提出了批评: “我还在SEGA公司时, 我们做了GBA《索尼克Advance》与NGC的连动, 但用户们却认为这没什么大不了的。到现在为止, 也没有人向我明确解释把掌机与家用机连动起来的价值何在。如果有人能够告诉我连动的意义之所在, 那么我将洗耳恭听。”

彼得·摩尔如此炮轰任天堂, 恐怕与Xbox目前在全球范围(除日本以外)风头盖过NGC有关, 现在微软谈及游戏业, 就会提出“目前业界第二”这个名头。彼得·摩尔如此炮轰任天堂的联动策略也表明, 微软坚信游戏的未来将是一种交际性活动, 而这个交际目的的达成, 就要靠Xbox及Xbox在线, 由此可以预见, 微软在相当长一段时间内都不会涉足便携游戏市场, 便携式XBOX恐怕也是遥遥无期了。

注: ELSPA游戏峰会, 即ELSPA Games Summit, ELSPA是英国娱乐及休闲软件发行者协会(the Entertainment & Leisure Software Publishers Association), 成立于1989年。



▲GBA上的《索尼克Advance》。

《足球游戏志》创刊杯大幕拉开

由完全实况文化交流有限公司和碟中碟软件科技发展有限公司主办的《足球游戏志》创刊杯全国《WE6FE》大赛即将展开。本次活动是国内民间组织的最大的一次电子竞技活动。本次比赛定义为全国大赛, 跨越全国北京、天津、上海、石家庄、重庆、武汉、香港、太原、郑州、南宁、福州(厦门)、杭州12大城市。整个大赛分地区预选赛、地区决赛和总决赛三个阶段。各分赛区报名时间为6月10号开始, 7月10号截至, 北京报名截止时间为7月底。决赛时间为8月, 具体日期待定。决赛将在北京举行。

部分分赛区报名地点

- 北京: 安华网图, 北京市朝阳区安华里504号 电话: 88467200-2026
- 石家庄: 新华区联盟路313号, 英特游戏 电话: 0311-7763555
- 重庆: 重庆市渝中区周容路21号游戏天国. 电话: 023-63826186 63741567
- 武汉: 前进五路中心电脑广场1楼A14. 电话: 027-82777116
- 太原: 解放路108号诚意电玩. 电话: 0351-4047273
- 郑州: 金林市场门面房8号亚虎电子. 电话: 0371-6989696
- 南宁: 南宁市民乐路10-1-6号鸿立电玩. 电话: 0771-2849697 2840848
- 杭州: 定安路22号次世代电玩总店. 电话: 0571-87806884
- 上海: 南苏州路100号, 圆明园路和乍浦路桥交接处 联系电话: 62544731
- 厦门: 厦门市大同路127号昌源电玩. 电话: 0592-2050359
- 福州: 福州市东泰路竹林境新村14座203 TEMPTATION 实况俱乐部. 电话: 13600886715

奖励办法

冠军	10000元人民币+奖品	季军	2500元人民币+奖品
亚军	5000元人民币+奖品	所有入围队伍	300元人民币+奖品

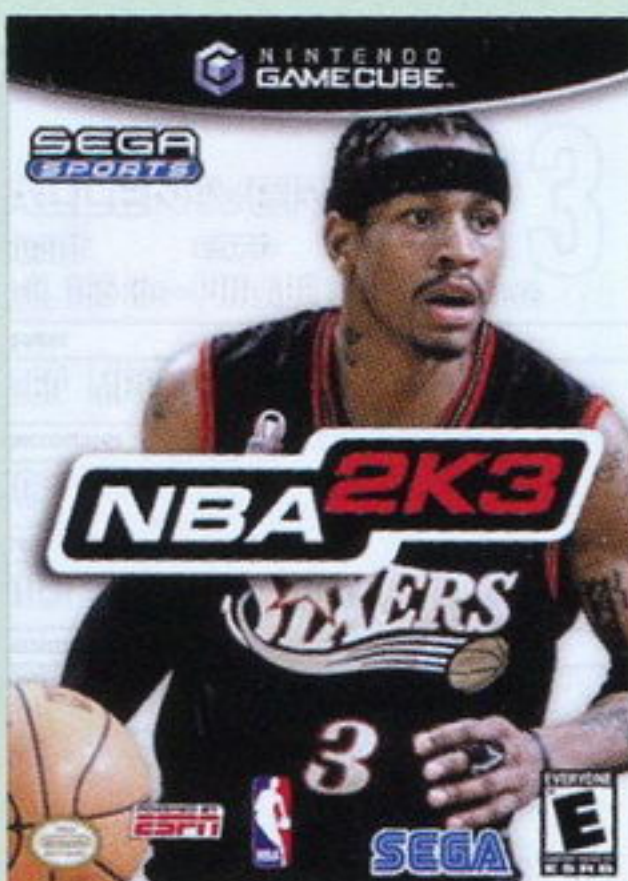
另外, 前三名队伍将参加第一届中日(韩)对抗赛。

事件

EVENT

SEGA 与 ESPN 展开合作
ESPN 品牌运动游戏获得新生

6月18日, SEGA 宣布, 今后 SEGA 在美国的运动游戏品牌“SEGA SPORTS 2K”将正式更名为“ESPN Videogames”, 这意味着 SEGA 将正式与 ESPN 这家世界最知名的体育电视节目网合作推出运动游戏。以“ESPN Videogames”为品牌的游戏将从今年秋天开始在 PS2 及 Xbox 两个平台登场, 包括“ESPN NFL 橄榄球”、“ESPN NBA 篮球”、“ESPN NHL 曲棍球”及“ESPN 大学篮球”等。

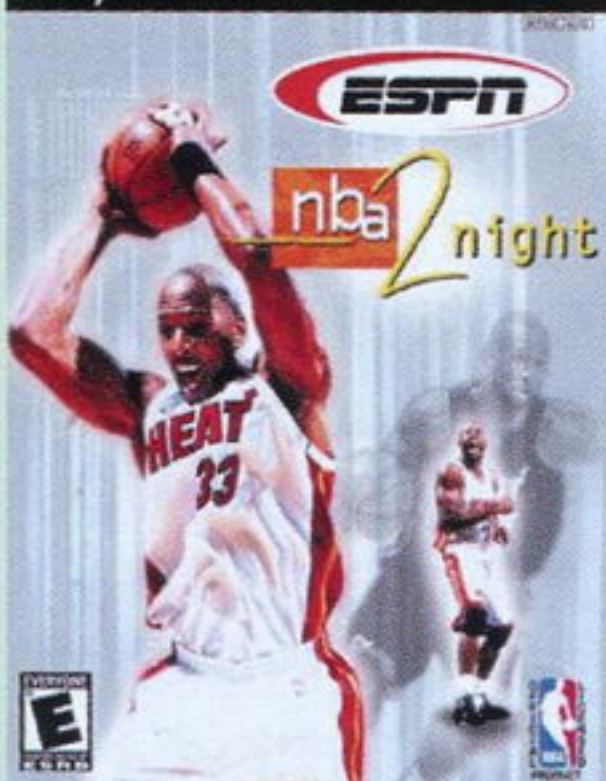


▲之前就已经推出的《NBA 2K3》中就已经带有 ESPN 的标志了。

所有这些以“ESPN Videogames”为命名的游戏在游戏界面上将会完全 ESPN 化, 而 ESPN 电视网中的著名体育节目解说员也都会在游戏中登场。SEGA 也承诺 SEGA 的运动游戏今后将会做出各种重大的改进。

与美国强力公司加强合作, 这也是 SEGA 新社长小口久雄改造 SEGA 的举措之一。强强联手之后 SEGA 运动游戏是否能够走出目前的运动游戏老大 EA 的包围呢? 看来今年美国的运动游戏竞争将是空前激烈的。

PlayStation 2



▲ESPN 之前的体育游戏都是与 KONAMI 合作推出的, 但在 EA 及 SEGA 两个品牌的打压下几乎无出头之日。

软件

SOFTWARE

SCE 与 TECMO 加强合作关系
《捉猴》猴仔客串出演《怪兽农场4》

6月17日, TECMO 宣布在 8月14日发售的《怪兽农场4》中, 来自 SCE 的“《捉猴》系列”的猴子将会参与“客串演出”。TECMO 的“《怪兽农场》系列”的特色就在于, 玩家放入一张自己的光碟, 游戏会就生成一只针对这张光碟而诞生的怪兽, 到底自己的喜欢的光碟会产生一只什么样的怪兽呢? 这样的期待感就是游戏的主要乐趣之一。现在 TECMO 宣布, 只要玩家拥有任何一张“《捉猴》系列”的游戏光碟, 就可以在游戏中得到一只“《捉猴》系列”中的猴仔。



另外《怪兽农场4》还定下了新作的主题为《一心为你》(4U ~ひたすら~), 演唱



者为市井纱耶香, 这首歌的单曲 CD 也将于 9月3日上市, 如果玩家将这张 CD 放入游戏中的话, 就可以在游戏中得到一只名为“一子郎”的怪兽, 非常有趣。放入《捉猴》就有猴仔客串出演, 那么如果放入 TECMO 的王牌游戏《死或生》呢?

软件

SOFTWARE

《异度传说 二章》的副标题名确定
Mololith 7月21日召开新作发表会

据悉, NAMCO 曾在 2003 年 4月1日向日本商标局申请“善恶之彼岸”的商品名, 同时还带有德语名“Jenseits von Gut Und Bose”, 这被认为可能就是《异度传说 二章》的副标题名, 因为《一章》的副标题名就是“力的意志”及“Der Wille zur Macht”。“《异度传说》系列”的制作商 Mololith Soft 及发行商 NAMCO 已经决定将于 7月21日召开新作发表会, 届时就会有《异度传说 二章》的具体情报了。

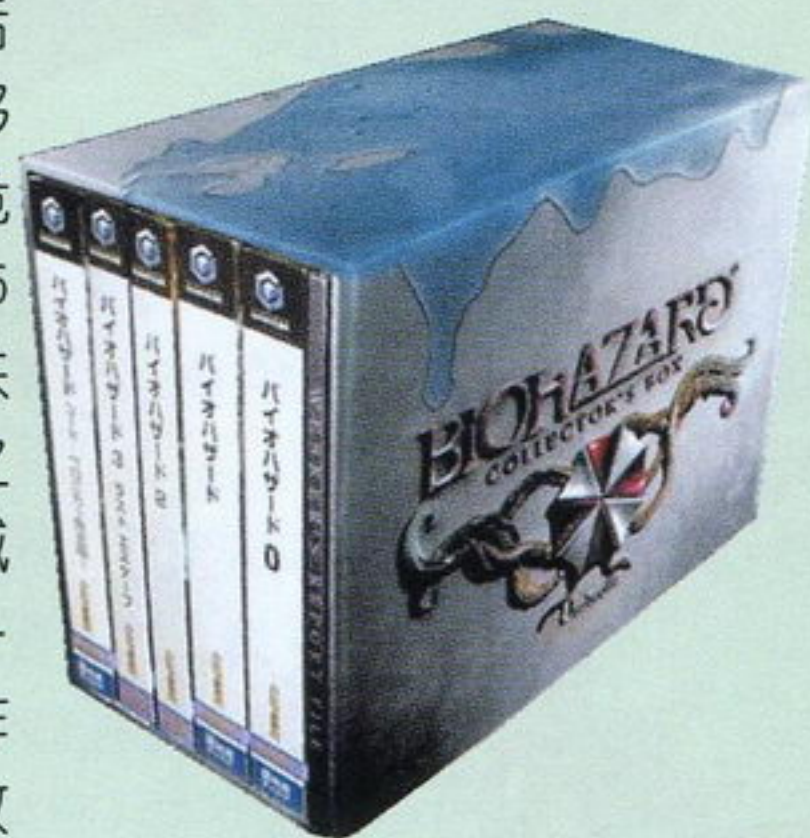


软件

SOFTWARE

《生化危机 收藏盒》将于 8月推出
所有的《生化危机》在 NGC 上集合

NGC 版《生化危机 代号: 维罗尼卡 完全版》预定于 8月7日推出, 这作《生化危机》推出后, 目前已有的所有《生化危机》正统系列作品就算是全部在 NGC 上登场了。配合 NGC 版《生化危机 代号: 维罗尼卡 完全版》的发售, CAPCOM 还将推出一套《生化危机 收藏盒》, 收藏盒中将包括到目前为止所有 NGC 上的《生化危机》作品, 包括《生化危机0》、《生化危机》、《生化危机2》(移植版)、《生化危机3》(移植版) 及《生化危机 代号: 维罗尼卡 完全版》(移植版) 共 5 款《生化危机》作品, 《生化危机 收藏盒》共计带有 8 张光碟、2 张 NGC 记忆卡, 除此之外, 《生化危机 收藏盒》还将特别附送《威斯克报告书》(包括“I”及“II”) 小册子, 一共定价为 19800 日元, 价格比分别单买这 5 作《生化危机》便宜 9800 日元。《生化危机 收藏盒》是限量生产的, 发售日同样定为 8月7日。

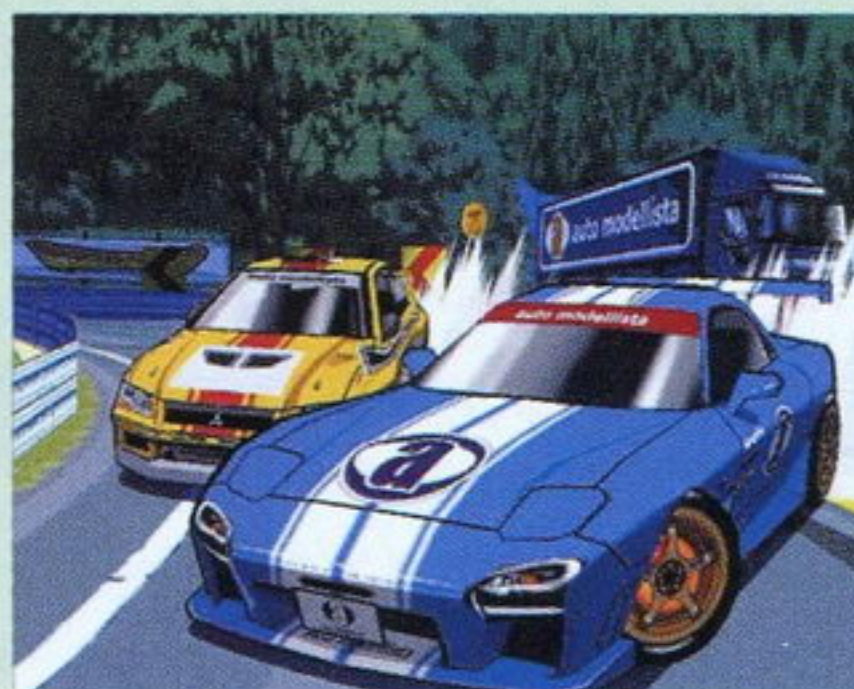


软件

SOFTWARE

《auto modellista》推出新版
NGC 和 PS2 版多项诱人要素追加

由 CAPCOM 推出的卡通渲染赛车游戏《auto modellista》将于 9月推出加强版《auto modellista 美国改制版》(auto modellista U.S. -tuned), 其新要素包括: 赛车可以贴上《鬼泣》中但丁的标签 (NGC 版可以贴上洛克人的标签)、碟中收录了将于 2003 年冬发售的《生化危机 逃出生天》的最新动画影像, 此外还增加两条赛道和最多可以 8 人对战的网络游戏模式。



事件

EVENT

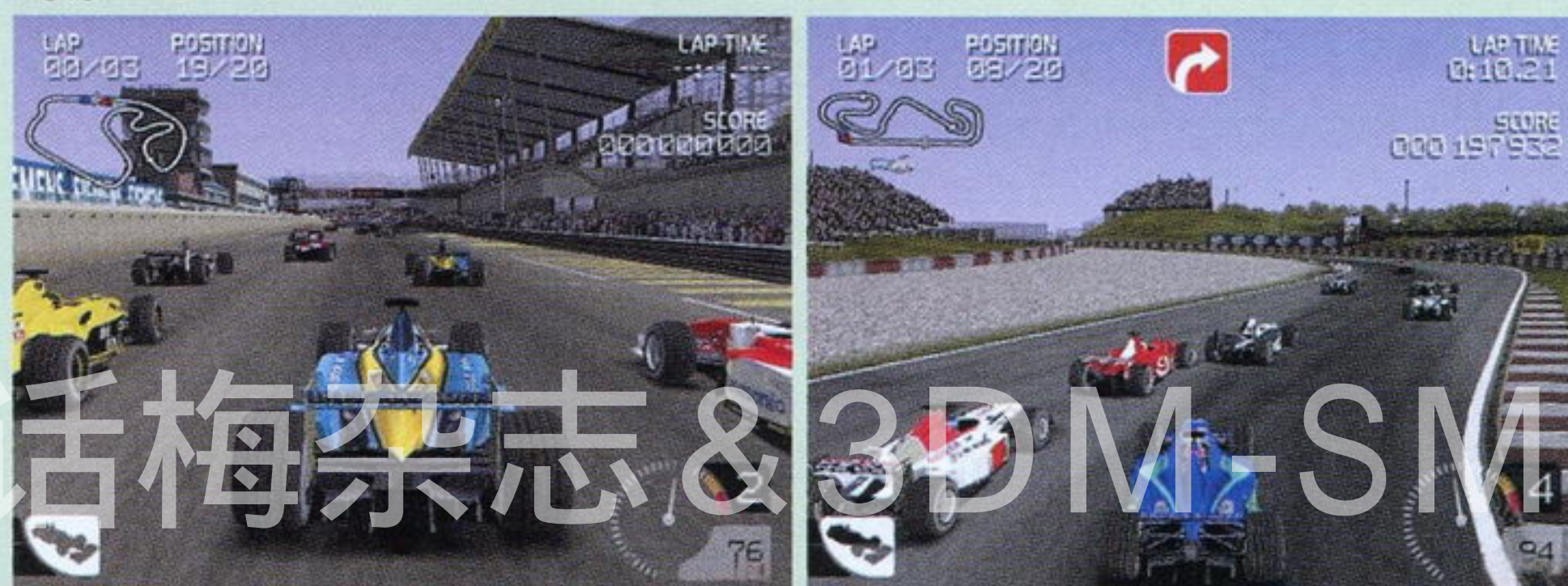
SCE 独占 F1 赛车游戏授权
今后 4 年 F1 游戏只在 PS2 登场

6月16日, SCEE (欧洲 SCE) 宣布已经从“F1 管理公司”取得制作《F1 赛车》游戏的独家授权, 有效期为 4 年, 也就是说今后 4 年, 具有真实比赛数据的 F1 游戏只在 PS2 登场。应用了这一授权的第一款游戏就是即将在欧洲市场发售的 PS2 游戏《F1 赛车 2003》(Formula One 2003)。有了正式授权, 《F1 赛车 2003》将是唯一一款采用了实际一级方程式汽车大赛数据的游戏, 如各驾驶员的外貌, 各车队的资料等。该作还将加入一级方程式最新赛季所采用的新比赛规则。不过本作并不像其他一些游戏那样积极应对网络模式及多人游戏模式, 《F1 赛车 2003》将只有单人游戏模式。

综观 SCEE 近期来的举动: 公布所研发的 EYE TOY; 开发“光环杀手”游戏, 现在又独占 F1, 看来现在 SCEE 相当活跃啊。

资料: 什么是一级方程式车赛?

为了使汽车比赛的胜负不再由发动机的功率, 而是由车手的技术来决定, 人们开始规定发动机的类型和汽缸容量, 于是有了方程式 (FORMULA) 的概念。所谓方程式赛车是按照国际汽车运动联合会 (FISA) 规定的标准制造的赛车, 这些标准对“方程式”赛车的车长、车宽、发动机的功率等等技术参数都有严格的规定。方程式赛车是汽车生产厂家创造力、想象力、技术水平和经济实力的结晶, 其价值不亚于一架小型飞机。方程式赛车共有 3 个级别, 一级方程式汽车大赛是最高级别, 它规定发动机汽缸容量 3.5 升, 650 马力以上, 简称 F1。



话梅杂志 & 3DM-SMEV

www.plumbok.cn

软件 SOFTWARE

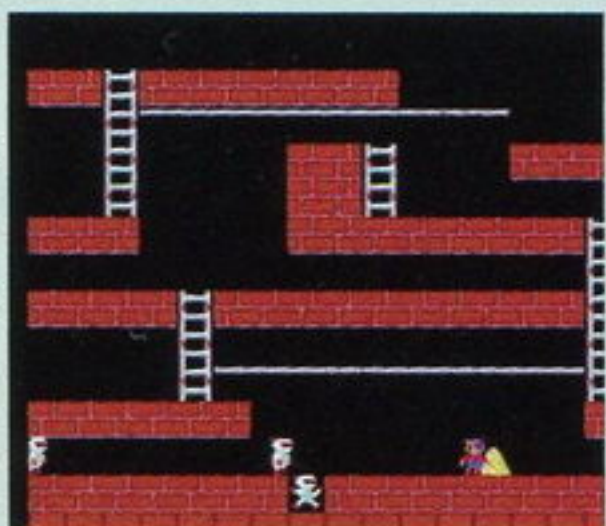
HUDSON也大做重制游戏 超怀念作品将全新登场



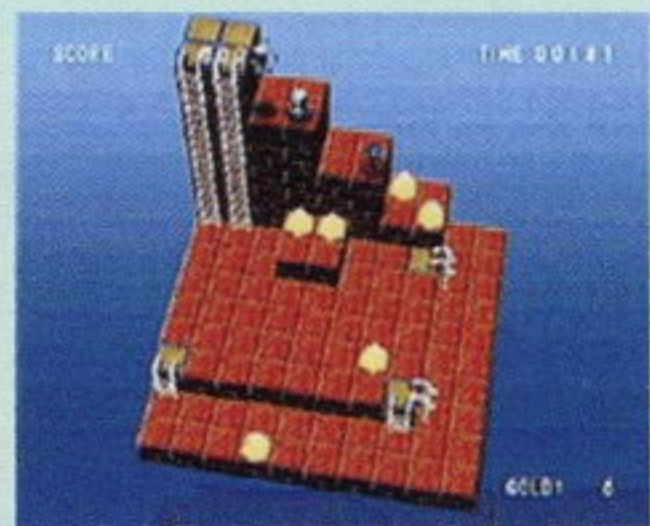
▲NGC版变为了全3D，游戏的玩法也改变很大。普通的关卡仍和以前一样约为60关，另外玩家也可以进入编辑模式自己设计一些关卡。

近期HUDSON开始大做重制游戏，比起SEGA的“SEGA AGES”系列重制游戏，HUDSON似乎行动速度要快一些。除了刚刚公布的重头作品《天外魔境II》以外，6月20日，HUDSON社长工藤浩宣布还将推出数款HUDSON十几年前的超经典作品，对于那些25岁上下的玩家来说，这些作品真是童年最美好的回忆。如今HUDSON重新制作这些作品，虽然是希望勾起老玩家的旧时的回忆，但更多的，还是希望这些超经典作品能为现在的新生代玩家所认知。

目前HUDSON的重制作品除了《天外魔境II》外的重制作品还有6款，HUDSON称这6作为“HUDSON COLLECTION”(HUDSON精选集)，“HUDSON精选集”的游戏全部都是HUDSON曾在FC上推出的作品，而且这些作品都将以现在的新技术进行重新制作，第一批“HUDSON精选集”游戏就是即将于7月10日在NGC上发售的《立体挖金块》(CUBIC LODE RUNNER)及《星际



▲HUDSON的《挖金块》(LODE RUNNER, 1984年7月20日, FC), 是当年HUDSON加入FC软件开发的第一作。重新听到《挖金块》背景音乐的那一刻，老玩家一定会感叹不已。

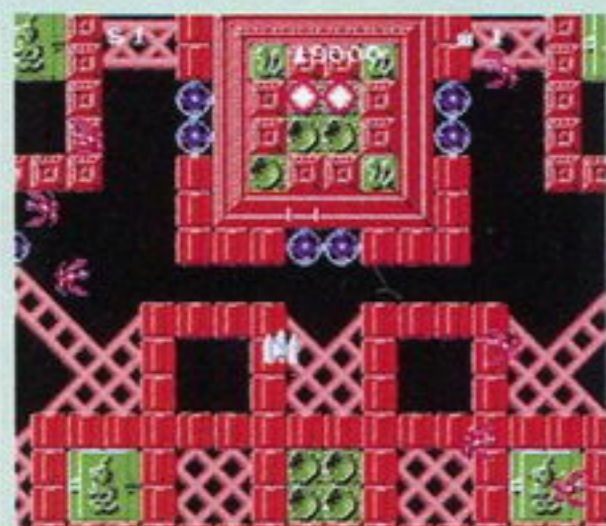


战士》(STAR SOLDIER)，价格都定于较一般游戏软件便宜的3000日元。另外，HUDSON也宣布今年内还将推出《高桥名人的冒险岛》及《PC原人》两部作品。

关于发售这些作品的原因，HUDSON指出，随着现代家用游戏机的进化，游戏的操作及规则也越来越复杂化了，对于孩子们及游戏的初玩者们来说，这些游戏的门槛太高了，再加上现代人在手机及其他业余活动上所花的时间比以前增加了，最终导致现代人远离了游戏。基于这样的现状，HUDSON以“价格便宜”、“简单”、“回归原点”为关键词，开发了“HUDSON精选集”这样的系列游戏，希望能让大众再度品味到游戏的本质乐趣。离任天堂的家用机FC发售已经有20年了，当年的玩家也有相当一部分人成为父亲、母亲了，HUDSON推出这些作品，就是希望这些父亲、母亲能与他们的孩子一起共享HUDSON游戏的乐趣，尽管一个是体验怀旧，一个是体验新奇。



▲HUDSON的《星际战士》(STAR SOLDIER, 1986年, FC), 当年高桥名人就是因为能够在本作街机版中达到每秒16连射而名扬日本。



▲NGC版除了将画面进化到绚丽的3D以外，还增加了可以两个人一起玩的“协助连射系统”，以期让游戏更具有父母与儿童一起游戏的乐趣。



是体验怀旧，一个是体验新奇。

事件 EVENT 暴雪公司讲究精品游戏的作风未改 《星际争霸：幽灵》延期至2004年

由暴雪(Bizzard)发行，Nihilistic负责开发的动作游戏超大作《星际争霸：幽灵》(Starcraft: Ghost)在经过E3的展出后，于最近正式决定将原来2003年底的发售日延迟到2004年。《星际争霸：幽灵》是暴雪重新进入家用游戏界的作品，对应现在的三大家用机种，虽然游戏不是由暴雪本公司直接开发，但暴雪讲究精品游戏的作风依旧。开发组在E3展上收到了一些意见及建议，并针对于此向暴雪要求更多的开发时间，暴雪立即同意游戏延期。对于暴雪来说，为了追求更高的游戏品质而不惜一次次延期已经是一项传统了，对这次《星际争霸：幽灵》的延期，暴雪发言人甚至这样说：“只要我们觉得游戏还没做好，就绝不会上市。”



▲要想见到诺亚的英姿，恐怕还要等上很久。

特报 SCOOP 日美游戏市场份额公布 游戏软件业谁是老大

最近，在CAPCOM当年财务结算中，公开了日本软件业市场份额排名及美国软件业市场份额排名。以下就是前10位游戏商的市场份额具体分布情况，凭此可以更充分认识游戏软件业各大型厂商在业界的地位。

开发商	销售套数	市场份额
1 KONAMI	580 万套	12.42%
2 任天堂	568.2 万套	12.17%
3 SQUARE	444.4 万套	9.52%
4 BANDAI	426 万套	9.12%
5 POKEMON	414.4 万套	8.88%
6 CAPCOM	306.5 万套	6.56%
7 NAMCO	246.6 万套	5.28%
8 KOEI	242.4 万套	5.19%
9 SONY	219.8 万套	4.71%
10 BANPRESTO	175.8 万套	3.77%
其他	1044.6 万套	22.37%
合计	4668.7 万套	100%

开发商	销售额(单位:美元)	市场份额
1 EA	10 亿 3342.2 万	19.36%
2 任天堂	4 亿 6815.0 万	8.77%
3 SONY	3 亿 9426.8 万	7.39%
4 TAKE2	3 亿 6784.3 万	6.89%
5 ACTIVISION	3 亿 6533.5 万	6.85%
6 THQ	3 亿 1898.7 万	5.98%
7 INFOGRAMES	2 亿 5474.4 万	4.77%
8 SEGA	1 亿 9491.1 万	3.65%
13 CAPCOM	1 亿 3911.5 万	2.61%
其他	111 亿 1532 万	20.83%
合计	533 亿 6562 万	100%

短信息 MESSAGE EXPRESS

■微软 Xbox 的高层之一 J Allard 在接受媒体访问时透露，《光环2》的多人游戏模式支持语音对话，而且正在挑战制作16人同时玩的模式。
 ■6月19日，ATARI宣布了《骇客帝国2》的游戏《身临矩阵》的最新销量情况，自《身临矩阵》发售第一周就达到100万销量之后，《身临矩阵》现在的全球总销售量已经达到了250万套。
 ■未经证实消息，微软 Xbox 的下一代主机产品将采用ATI的图形处理芯片。众所周知，Xbox所采用的图形处理芯片是由NVIDIA提供的，现在改用ATI的芯片意味着微软将中止同NVIDIA的合作历程。ATI之前也曾与任天堂合作推出

NGC专用的图形处理芯片。虽然微软与ATI的合作消息未经最后证实，但ATI的股价却于近日大幅上升了。
 ■重新制作的名作RPG《天外魔境II》将于9月25日发售NGC版、10月2日发售PS2版，目前发售方HUDSON已经定下了该作的两版本最终合计销售目标——35万套。
 ■早在E3前就传闻SCE正在秘密开发一款超重量级FPS游戏，并号称“光环杀手”。现在证实欧洲SCE的确正在开发这样一款规模庞大的游戏，开发组LOST BOY最近还将开发组的名称改为“游击队”(Guerilla)，开发组更名的同时，还公布这款大作的正式名称为《KILL ZONE》，《KILL ZONE》将对应网络游戏模式，该作发售日目前预

定在2004年。
 ■微软于6月20日宣布，于5月27日发售的Xbox大作《野蛮武力》(Brute Force)成为Xbox历史以来销售最快的一款游戏，其首周销量甚至超过了Xbox首席大作《光环》，《野蛮武力》还创下了Xbox软件的首日销售纪录，据悉，该作在游戏店已经达到店家进多少就卖多少的程度。
 ■《横行霸道3》终于决定将推出日版，发行商为CAPCOM，发售日及价格未定。
 ■未确定情报，在2月就已经达到百万出货量的《真·三国无双3》将于9月推出资料片《真·三国无双3 猛将传》。

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

PS2	SQUARE ENIX	S·RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 6 月 26 日发售		记忆要求未定
	《7大附录 半熟英雄对 3D 特大号》8800 日元		6800 日元



第一个被打上“SQUARE ENIX”标记的游戏即将登场！以其丰富的蛋兽和无数无厘头的爆笑演出是该游戏最大的卖点。随着该作发售日的日渐临近，想必很多玩家都非常激动啊。游戏中的蛋兽真是充满了无尽的吸引力，再加上很多蛋兽的设定都是从广大玩家那里征集的，所以风格可以说是各种各样，游戏时看看这些蛋兽也是一种享受啊。（♀）玩家设计的蛋兽中不乏精品，从这些设计中大家会看到日本的BT程度，肯定会叫你瞠目结舌。（笑）



GBA	NINTENDO	ACT	1~4人
卡带 (I)	预定 2003 年 7 月 11 日发售		自带记忆功能
	对应 GBA 通信对战线		4800 日元



GBA上的“《超级马里奥ADVANCE》系列”已经要推出第四作了，在这一次的《超级马里奥 ADVANCE》中我们的英雄马里奥面对的还是万年不变的大魔王库巴，稍稍改变的是这次登场的是“库巴七兄弟”。这几个家伙从各国偷走了自古就流传下来的魔法杖，还将国王和其他人变成了动物，而为了让国王恢复原样，马里奥和路易开始了他们的夺回魔法杖的冒险。

与前几作不同的是这次马里奥是可以变身的，比如大家熟悉的变大的“超级马里奥”，有一根尾巴的“尾巴马里奥”，身穿青蛙装的“青蛙马里奥”等。通过变身，马里奥将具有不同的能力，如何合理地运用这些能力解开谜题将是游戏的乐趣所在。离游戏发售已经不远了，让我们一起等待吧。



PLAYSTATION

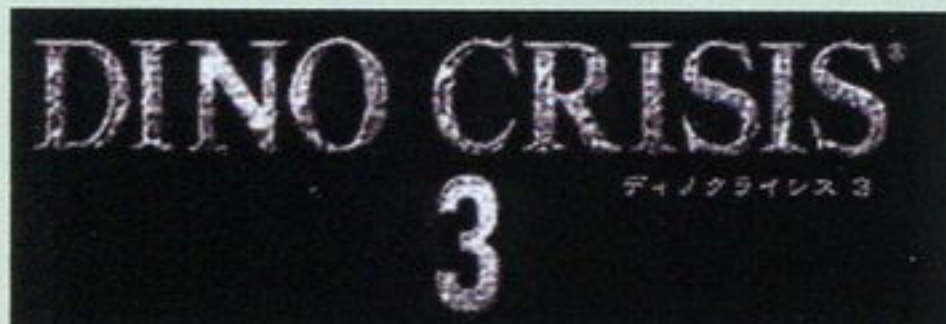
6月						
6月26日	洛克人5 布鲁斯的陷阱 (PSone Books)	ロックマン5 ブルースのわな (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800 日元	
6月26日	洛克人6 史上最大之战 (PSone Books)	ロックマン6 史上最大の戦い (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800 日元	
6月26日	棋魂 平安幻想异闻录 (KONAMI the Best)	ヒカルの棋 平安幻想异闻录 (KONAMI the Best)	AVG	KONAMI	2800 日元	
6月26日	火影忍者 忍之里的阵取合战	NARUTO- ナルト 忍の里の陣取り合戦	ACT	BANDAI	5800 日元	
7月						
7月24日	汪达尔之心 遗失的古代文明 (PSone Books)	ヴァンダルハーツ 失われた古代文明 (PSone Books)	S·RPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	汪达尔之心 天上之门 (PSone Books)	ヴァンダルハーツ 天上の門 (PSone Books)	S·RPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	网球王子 (PSone Books)	テニスの王子様 (PSone Books)	SPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	合金弹头 (PSone Books)	メタルスラッグ (PSone Books)	ACT	PLAYMORE	1980 日元	

PLAYSTATION2

6月						
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの錬金術士 2	S·RPG	GUST	6800 日元	
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2 限定版	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの錬金術士 2 限定版	S·RPG	GUST	6800 日元	
6月26日	三国志战记 2	三国志戦記 2	SLG	KOEI	6800 日元	
6月26日	半熟英雄对 3D	半熟英雄対 3D	S·RPG	SQUARE·ENIX	6800 日元	
6月26日	7大附录！ 半熟英雄对 3D 特大号！	7大ふくろ付！ 半熟英雄対 3D 特大号！	S·RPG	SQUARE·ENIX	8800 日元	
6月26日	头文字D Special Stage	頭文字D Special Stage	RAC	SEGA	6800 日元	
6月26日	成为花火职人 2	花火職人になろう 2	PUZ	魔法	3800 日元	
7月						
7月3日	胜负师传说 哲也 2 玄人顶上作战	勝負師伝説 哲也 2 玄人頂上作戦	TAB	ATHENA	5800 日元	
7月3日	寂静岭 3	サイレントヒル 3	AVG	KONAMI	6980 日元	
7月3日	POP'N MUSIC	ポップン ミュージック	MUZ	KONAMI	6800 日元	
7月3日	蚊 2 夏威夷之旅	蚊 2 レッツゴーハワイ	ACT	SCEI	5800 日元	
7月3日	龙战士 V 龙之刻 (PS2 the Best)	ブレス オブ ファイア ドラゴンクォーター (PS2 the Best)	RPG	CAPCOM	3000 日元	
7月3日	我的暑假 2 海之冒险篇 (PS2 the Best)	仆の暑假 2 海冒険篇 (PS2 the Best)	ETC	SCEI	3000 日元	
7月3日	超级机器人大战 IMPACT (PS2 the Best)	スーパーロボット大戦 IMPACT (PS2 the Best)	S·RPG	BANPRESTO	4200 日元	
7月10日	剑豪 2 (PS2 the Best)	剣豪 2 (PS2 the Best)	ACT	元气	3000 日元	
7月10日	卡片召唤师 2 衍生版 (PS2 the Best)	カルドセプトセカンド エキスパンション (PS2 the Best)	TAB	SEGA	3000 日元	
7月10日	Rez (PS2 the Best)	Rez (PS2 the Best)	MUZ	SEGA	3000 日元	
7月17日	初吻物语	ファースト kiss 物語	AVG	BROCCOLI	7800 日元	
7月17日	初吻物语 (特别 CD 同捆版)	ファースト kiss 物語 (スペシャル CD 同捆版)	AVG	BROCCOLI	8800 日元	
7月24日	网球王子 Smash Hits!	テニスの王子様	SPG	KONAMI	6800 日元	
7月24日	网球王子 Smash Hits! (初回限定版)	テニスの王子様 (初回限定版)	SPG	KONAMI	6800 日元	
7月24日	首都高バトル 01	首都高バトル 01	RAC	元气	6800 日元	
7月31日	恶代官 2 妄想传	悪代官 2 妄想伝	A·SLG	G·A·E	6800 日元	
7月31日	机动战士高达 SEED	機動戦士ガンダム SEED	ACT	BANDAI	6800 日元	
7月	R-TYPE FINAL	R-TYPE FINAL	STG	IREM	5800 日元	
7月	洛克人 X7	ロックマン X7	ACT	CAPCOM	5800 日元	
7月	青蛙王子	フロッガー	ACT	KONAMI	5800 日元	
7月	魔界转生	魔界転生	ACT	D3 PUBLISHER	6800 日元	

Xbox	CAPCOM	AVG	1人
	预定 2003 年 6 月 26 日发售		记忆要求未定
	DVD-ROM	-	6800 日元

NGC	CAPCOM	AVG	1人
	预定 2003 年 6 月 26 日发售		4格
	特制 DVD-COM	-	6800 日元



CAPCOM的名作系列《恐龙危机》

的第三作马上就有发售了,从目前公布的影像来看,该游戏在动作性的要求上比前几作有了很大的提高。这次的舞台发生在一个浮游在太空中的宇宙飞船上,在狭小的空间内面对这些史前庞然大物,对玩家的操作性有比较高的要求。另外我们还发现角色身上装备有一些浮游装置,有了这些装置,机动性会大大增加,这样一来就可以与那些巨大生物周旋,这也是对空间不够大的一种补足吧。

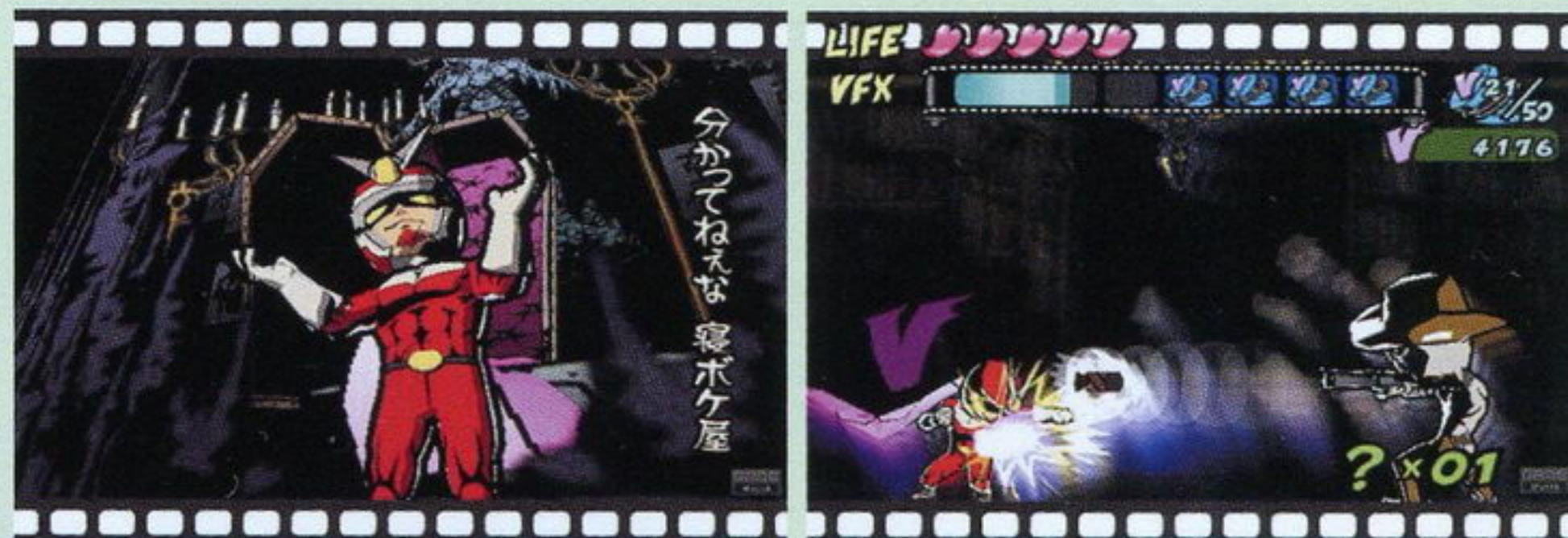
作为游戏舞台的巨大宇宙飞船还具有变形的功能,当变形后船舱内的构造会发生戏剧性的变化,变化之后就可以向更深层的区域探索了,不过新区域当然也有新敌人等着大家,为了找出事件真相大家努力吧。



CAPCOM的NGC“五连弹”的第二弹,

从试玩的表现上看,该游戏具有CAPCOM一贯的爽快手感和动感画面。游戏采用卡通渲染的表现手法让游戏显得动感十足,而拳头攻击到敌人身上时也很有质感。最值得称道的就是SLOW了,像电影中的那

些慢镜头一样,而ZOOM IN时画面会瞬间放大,动作变慢的时候可以看清告诉旋转的老虎机或敌人发出来的子弹,不过SLOW有能量限制,如果想增加SLOW的时间就多吃“表”吧,看到酷酷的乔伊像电影中的那些英雄一样摆出各种不同的POSE时,大家是不是会有一种莫名的冲动呢?



DREAMCAST

6月					
6月26日	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS	SLG	NEC	6800 日元
6月26日	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS (初回限定版)	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS (初回限定版)	SLG	NEC	7900 日元
6月26日	魔女の茶会	魔女のお茶会	SLG	NEC	6800 日元
6月26日	魔女の茶会 (初回限定版)	魔女のお茶会 (初回限定版)	SLG	NEC	7900 日元
7月					
7月10日	My Merry Maybe	My Merry Maybe	AVG	KID	6800 日元
7月17日	魔法 MARGINAL	マジ MARGINAL	AVG	PRINCESSOFT	6800 日元

GAMEBOY ADVANCE

6月					
6月27日	大家的饲养系列3 我的甲克虫·独角仙	みんなの飼育シリーズ3 ぼくのカブト・クワガタ	SLG	MTO	4800 日元
7月					
7月4日	八佑卫门	ハチエモン	ACT	NAMCO	4800 日元
7月11日	超级马里奥ADVANCE4	スーパーマリオアドバンス4	ACT	NINTENDO	4800 日元
7月17日	我们的太阳	ボクらの太陽	A・RPG	KONAMI	4980 日元
7月17日	索尼克弹珠台 聚会篇	ソニックピンボール パーティ	TAB	SEGA	4800 日元
7月18日	驶龙少年 World D Break	ドラゴン ドライブ ワールド D ブレイク	RPG	BANPRESTO	4800 日元
7月24日	光明之魂II	シャイニング・ソウルII	RPG	SEGA	5980 日元
7月25日	真·女神转生 恶魔混血儿 解密行动	真・女神转生デビルチルドレン パズル de コール!	PUZ	ATLUS	4800 日元

NINTENDO GAME CUBE

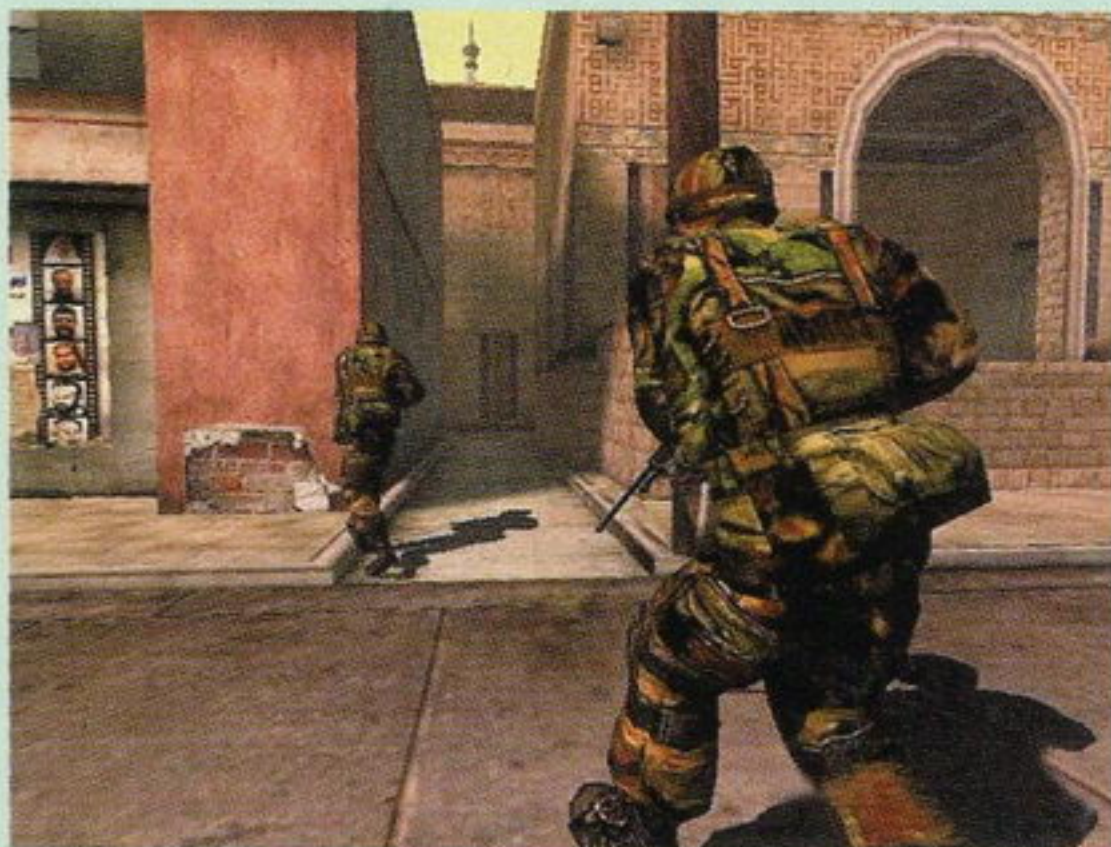
6月					
6月26日	红侠乔伊	ビューティフル ジョー	ACT	CAPCOM	6800 日元
6月27日	动物之森 e+ (CARDLEADER + 同捆)	动物の森 e+ (カードリーダー + 同捆)	ETC	NINTENDO	6800 日元
7月					
7月3日	auto modellista U.S.-tuned	auto modellista U.S.-tuned	RAC	CAPCOM	4800 日元
7月10日	V拉力3	Vラリー-3	RAC	ATARI	5800 日元
7月11日	卡比之空中滑轨	カービィのエアライド	ACT	KONAMI	6980 日元
7月18日	口袋妖怪频道 与皮卡秋在一起!	ポケモンチャンネル ピカチュウといっしょ!	ETC	NINTENDO	5800 日元
7月25日	F-ZERO GX	F-ZERO GX	RAC	NINTENDO	5800 日元
7月31日	鲁邦三世 消失在海中的秘宝	ルパン三世 海に消えた秘宝	ACT	ASMIK-ACE	6800 日元

XBOX

6月					
6月26日	恐龙危机3	デイノクライシス3	AVG	CAPCOM	6800 日元
6月26日	C.A.T 机动队	C.A.T サイバーアタックチーム	ACT	MEDIX	6800 日元
7月					
7月3日	HITMAN: 沉没的杀手	ヒットマン: サイレントアサシン	ACT	EIDOS	6800 日元
7月17日	血腥咆哮 EX	ブラッディロア エクストリーム	FTG	HUDSON	6800 日元
7月17日	MotGP URT2 Online Challenge	MotGP URT2 Online Challenge	RAC	MICROSOFT	6800 日元
7月	LAKE MASTERS	LAKE MASTERS	SLG	CAPCOM	6800 日元

全能战士

Xbox | Pandemic/THQ | SLG | 未定



美国军方曾经在不太远的过去做过一个调查，他们发现，美军部队中闲暇时间最受欢迎的娱乐活动竟然是玩电子游戏。为了不错过任何一个训练士兵的机会，美国军方秘密地与 Pandemic 工作室订下一个 3 年期的合约，按合约的规定，Pandemic 工作室将制作一款可以控制整个小队的动作游戏，以便美军可以通过它来达到教授军队学会一些标准的军事策略的目的，例如压制性火力、包抄行动等等，游戏还必须做得够逼真，同时又要容易掌握，另外人工智能水平也必须高到让人感觉里面的士兵行动起来够真实，AI 士兵不但能够单独行动，还会遵守军队的基本教条。最终，一款名为《全能战士》(Full



▲不仅拥有足够逼真的画面，还有足够强的 AI 水平，这就是《全能战士》。

Spectrum Warrior) 的游戏诞生了，机种为 XBOX，这款游戏将于 7 月开始在美国军队内部使用，到今年底或是明年初才准备面向公众。美国的 THQ 目前已经买下了这款游戏的销售权，为了让这款游戏更适合于大众玩家，THQ 将为游戏增加一些剧情的描述及做其他一些修改。

游戏中，玩家将成为一个美军军队中的 9 人（包括玩家自身）小班的长官，小班还会分为两个小队，一队 4 人，一队 5 人，玩家可以快速地在两个小队之间切换，并对每一个人做出移动的命令（以第三人称形式）。目前《全能战士》还预定将对应多人游戏模式及“Xbox 在线”。

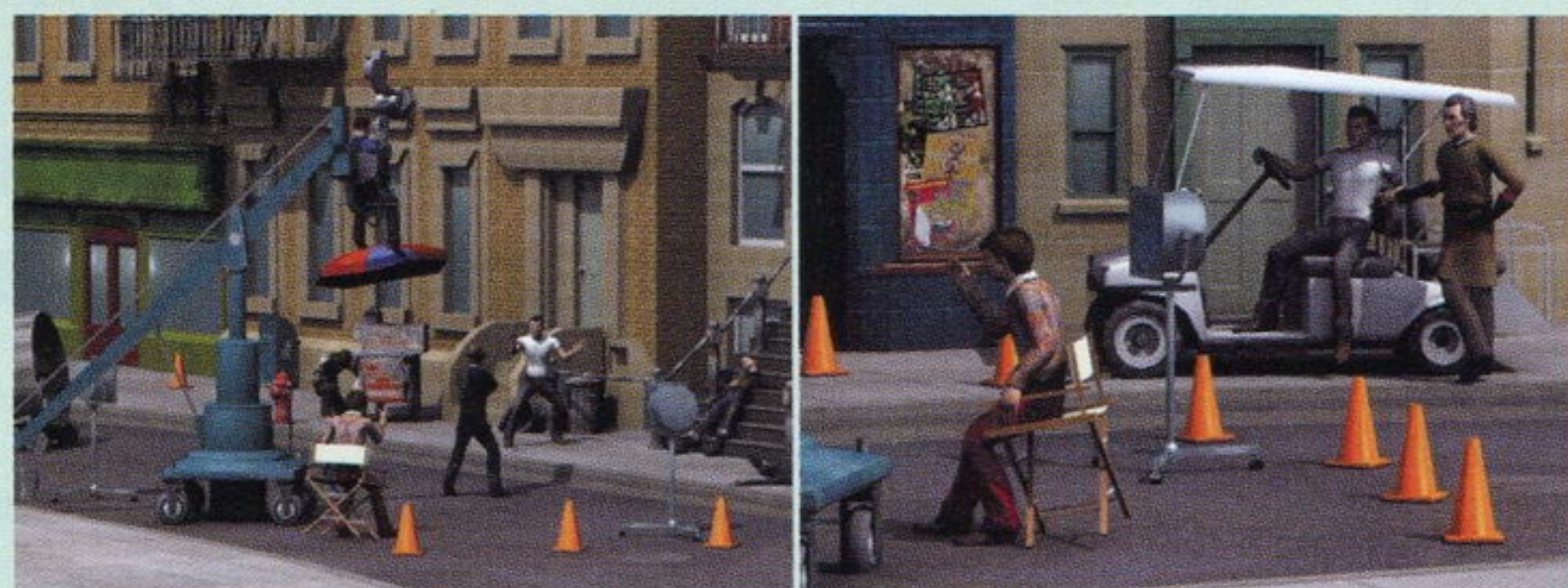


模拟电影

跨平台 | Lionhead Studios/Activision | SLG | 2004 年

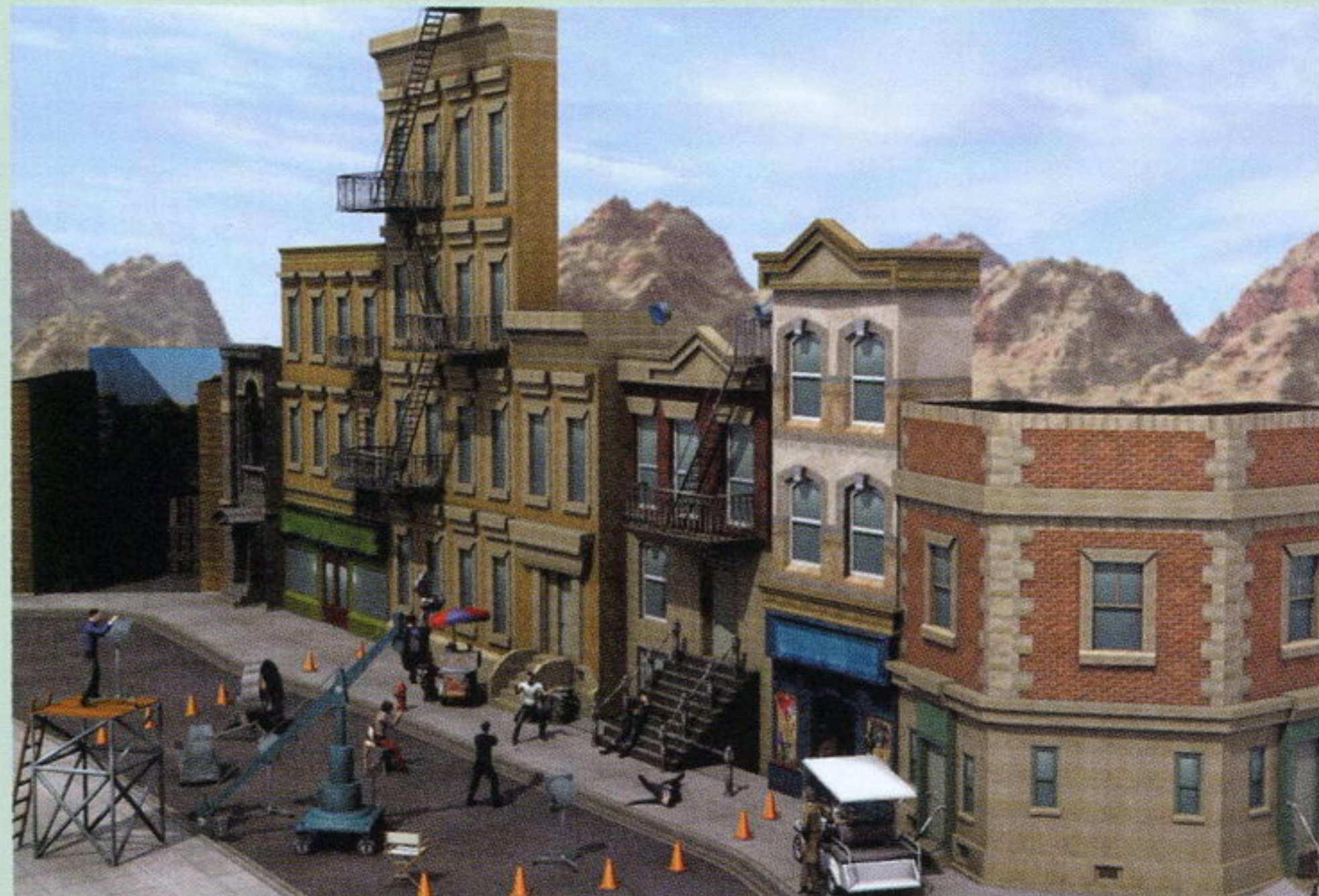
《模拟电影》(The Movies) 是著名的狮头工作组 (Lionhead Studios) 所开发的又一款新游戏，在大腕制作人 Peter Molyneux 的率领下，他们总是挑战一些最具有野心的游戏，上期大家看到的是狮头工作组将在 Xbox 上推出的《寓言》，这次向大家介绍的《模拟电影》则是跨平台推出的。

狮头工作组其崭新的游戏理念再次令人叹为观止，《模拟电影》其所选择的题材更是匪夷所思。游戏中，玩家将作为一家电影制片厂的主人，之后玩家将在游戏中经历电影业从 1900 到现代的一百多年的时间，从最早开始制作黑白电影，到后来的彩色电影等。游戏中玩家可以做的事情很多，如果愿意的话，玩家甚至可以包办电影制片厂的所有工作，如审核剧本、管理制片厂的财



▲单单是实现玩家担任导演的梦想这一点，《模拟电影》就已经算是功德圆满了。

务、即时进行导演工作等等。游戏将满足玩家一手创造出好莱坞的梦想。《模拟电影》对应 PC、PS2、Xbox 及 NGC 等多个平台，其推出的时间定得很迟，预计游戏正式推出的时间会在 2004 年底。



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbok.cn

NOKIA

CONNECTING PEOPLE

诺基亚

音乐热力无法挡

诺基亚



诺基亚3300为爱音乐的你而生！我们秉承科技以人为本的设计理念，为你带来超Cool的诺基亚3300音乐手机。一起来体验音乐在指尖跳动的沸腾感受吧！音乐热力，无法阻挡！即日起至8月1日止，参加精彩的诺基亚短信竞猜活动，就有机会赢取每周一部的诺基亚3300手机。只需写短信“MUSIC”，发送至8558即可参加。

- 数字音乐播放器及录音器
- 可将MP3音乐设为铃声
- 移动卡拉OK¹
- 支持彩信¹和JavaTM技术²
- 立体声收音机
- 支持存储卡，提供更大容量



无限乐趣，立即下载。现在发短信(kp"空格"5位代码)到4321或登陆 <http://fun.nokia.com.cn>，通过彩信可以即刻获得精彩图片和铃声！

NOKIA Care 诺基亚全国客户服务网络，为您带来专业化全心服务。客户服务热线：(010)(020)(021)-9500 0123

¹ GPRS, WAP, 数据传输速率和其它移动服务取决于网络和运营商, MMS以及其他相关的服务也取决于网络, 所用设备兼容性以及所支持的内容格式, 请向当地的网络运营商查询. ² JavaTM是Sun Microsystems, Inc. 的注册商标, JavaTM应用程序可在网络运营商, 内容和应用程序提供者.

www.nokia.com.cn

NOKIA 3300

话梅杂志 & 3DM S.M.A.V. www.plumbook.cn



天珠屋 忍者游戏顶峰之作 PS2日版 2003年4月24日发售

话梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbok.cn

“移动音乐大餐” 诺基亚3300 试用感受



MUSIC 诺基亚3300

诺基亚3300是诺基亚即将推出的彩信移动电话。具有其他彩信手机的众多功能，更是当今最强大的音乐手机。下面，就让我们进入到诺基亚3300美妙音乐世界之中吧！诺基亚3300集数字音乐播放器、调频立体声收音机和数字录音器功能于一身，支持MP3以及AAC (Advanced Audio Coding) 格式的音乐文件。作为MP3播放器，音质自然十分重要，而诺基亚3300也确实给了我们不小的惊喜。随机附送的立体声耳机，高中低各个频段表现出色，十分讨好你的耳朵。该机还提供了包括立体声强化功能，流行、R&B和摇滚等预设音效，以及自定义五频段均衡器，相信每个人都能找到适合自己的音效。诺基亚3300有着无穷无尽的MP3音乐源泉，它可以随心所欲地与电脑交换数据。通过USB接口，电脑中的数据可以直

接储存在随机附送的64MB存储卡 (MultiMedia Card) 中。如果你的电脑使用了Windows 2000或者Windows XP操作系统，无需安装任何软件，电脑就可以把诺基亚3300识别为移动磁盘 (removeable disk) 或本地磁盘 (local disk)。下载音乐只需把自己喜欢的MP3直接复制粘贴到存储卡中即可。没有蹩脚的下载软件，无需繁琐的格式转换，再加上USB的高速连接，一切就像在本地磁盘 (local disk) 操作一样简单快捷。当然，诺基亚3300也可以作为大容量USB存储盘使用，数据交换也是同样的简便。利用诺基亚音乐管理 (Nokia Audio Manager) 电脑软件 (随销售包装中提供)，您还可以将CD中的歌曲转换成AAC格式并传送到手机。另外，诺基亚3300可以用销售包装中的音频输入线从其他的音响设备上录制音乐，并存储为AAC文件，大大丰富了手机音乐库的来源。诺基亚3300的调频立体声收音机功能，尤其是调频录音功能非常

实用。在收听广播的同时，按下手机键盘上的录音快捷键就能即时录制自己喜欢的节目，并以AAC格式存储在MMC卡上。由于AAC文件的压缩比是MP3文件的一倍，而音质却没有丝毫损失，因此64MB存储卡 (MultiMedia Card) 可存储近两小时AAC格式音乐。诺基亚3300的铃声也是它的一大卖点。它不仅支持24和弦音铃声，更开创了“原音铃声” (True Tone)。你可以将手机中任意一首MP3或是AAC音乐设为铃声。出色的音质效果通过同样出色的内置免提扬声器播放出来，大家会误以为哪里有一台便携式音响在放音乐呢。怎么样，够酷够炫吧！诺基亚3300还具有许多过人之处。存储卡可扩展至128MB；最长达11小时的音乐播放时间和最长达230小时的待机时间；Java应用程序和游戏下载；甚至还内置了移动卡拉OK功能……听了这么多，相信大家已经眼红得不得了。就让我们耐心地等待这款与众不同的诺基亚3300音乐手机上市吧，到时我们一定会发现更多的惊喜！



J联盟创造职业球会3

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

系统进化度

■■■■■



多边形



《球会3》的变化太多了，系统上翻天覆地的变化让不少老玩家抱怨上手困难。《球会3》在许多地方都有创新，这要归功于GBA那块问路石扔得好。许多在GBA版《球会》中试用的系统都在这作中得到了完美的体现，而且各方面的平衡都做得很好，难度也提升了很多。但是游戏还有很多不足，超长的读盘谁都受不了，而且某些地方要对应网络才能玩也是国内玩家心中的痛……

D·S



游戏上手2个小时之后就可以体验到这种改进的感觉，说不适应也有一些，但那种潜移默化的进化却需要长时间的游戏才能领悟到的。游戏在培养球员方面精简了不少，能够让新玩家在没有任何攻略指导的情况下也顺畅地进行下去。游戏的整体平衡性经过了大幅的改良，特别是在针对中长期的经营时引入了许多新的概念，让游戏更耐玩。而在读盘时间以及画面表现上是比较令人失望的。

纱迦



对于SEGA来说，《球会3》可能是他们在PS2上销量最好的原创软件了。新一代的《球会》在系统上做了很大的改变。SEGA为了吸引新的FANS加入到《球会》中来，不惜把原有的系统做了极大的改变，虽说这引起了一些老玩家的反感，但是游戏的质量很高，玩家没有理由会因为这点而减少对《球会》的热衷。总的来说，《球会3》是最近一款不可多得的上乘SLG，用它来打发一个暑假绝对没有问题。

总分：
25

热血推荐

PS2 DVD-ROM SEGA J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3 SLG 2003年6月5日 1-2人 硬盘HDD 733KB以上



龙珠Z

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

忠于原作度

■■■■■



LIKY



其实对于《龙珠》的游戏，我们应该是很容易满足的，因为凭着当初对漫画的痴狂我们能够宽容很多，只要游戏稍微做得像样一点我们就能够玩得很开心。这次厂商终于能让我们好好地享受了一次怀旧的心情，再没有像前作那样的拙劣手感和变态难度来困扰我们，有的只是精美的画面和震撼的音乐以及完全忠实于原作的精彩剧情。虽然在打斗的爽快感觉上仍稍显薄弱，但游戏已经让我沉迷。

D·S



一上手就感觉是那种传统美式风格的动漫改编游戏，经不起反复地推敲。在制作角色动作以及打斗场面上吸取了前作失败的经验，整体水平有了明显的提高。但《龙珠Z》后期乏味的剧情反衬在游戏之中更令人感觉无聊，只能从熟悉的角色的对话中找到一些乐趣了。在流程方面比一代更长，此外还加入了一些隐藏的元素，这使得该游戏在通关时间上有一定的挑战性，没有耐心的玩家恐怕很难将这款游戏打穿的。

阿修罗



比起前作来这一代的游戏可以说有了翻天覆地的变化，新加入的诸多系统都使得游戏的乐趣直线上升。连击系统的导入使战斗部分的爽快度得到了很大的提升，掌握好时机开始攻击的话，即使再强大的敌人也只有挨打的份，前作中令人发指的游击战术一去不复返了。变身系统也比较有意思，想到可以自己控制悟空变成超级赛亚人就觉得兴奋不已。不过总体来说游戏的进行方式还是太过单调，希望在布欧篇能够改进。

总分：
22

热血推荐

GBA 64M ATARI Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II A·RPG 2003-6-18 1人



血腥咆哮EXTREME

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

平衡性

■■■■■



D·S



最初对这款游戏没有抱什么希望，这主要是因为PS版上的二代与PS2版上的三代造成的巨大反差所造成的。对于现在游戏整体素质在下滑的HUDSON来讲，这款认真制作的《血腥咆哮EXTREME》多少让我挽回了对它的信心。游戏画面充分发挥了Xbox的硬件机能，光影效果尤其出色。在角色表情以及动作流畅性上完全继承了二代的精华之处，令人叹服。CHEAT MODE是相当有趣的设定，不过总觉得大头版角色有点恐怖……

纱迦



如果你玩过NGC版的话，可能会大失所望，因为Xbox版的内容和NGC版完全相同，没有任何区别，只是增加了部分CG，不过素质一般。惟一的进步就是用Xbox手柄出招确实要比NGC版方便一些。本作的特色在于无与伦比的爽快感，HITS数统计和超必杀技设定在其他3DFTG中是不多见的。每位角色的超必杀技设计得非常华丽，值得一看，新增的超兽化设定令战斗更趋白热化。没有接触过该系列的玩家可以考虑。

胜负师



如果本作在《VF4 EVO》、《灵魂能力II》之前尝试可能对其评价还会高一些，但现在就没什么吸引力可言了。这是一款人设高于对战性的格斗游戏，画面优势并不明显，特效运用虽多，却有些凌乱。新要素没有带来太多新意，只能视为前作的一个加强版。生硬的操作手感与Xbox手柄的配合令人“印象深刻”。僵硬的动作、怪异的判定与空洞的打击感让人无所适从。没有出招表的练习模式也显得诚意不足。

总分：
22

热血推荐

Xbox DVD-ROM KONAMI/HUDSON BLOODY EXTREME FTG 2003年5月28日 1-2人 无硬盘记忆



合金弹头3

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

难度

■■■■■



D·S



整个“《合金弹头》系列”最出色的一作！该游戏浓缩了2D卷轴过关游戏的所有精华之处，对于人物和道具的精细描绘到了无以复加的程度，特别是许多敌兵的小动作往往令人忍俊不禁。游戏中的单独闯关与两人合作在攻略上有很大的分歧，所以挑战性相当高。作为家用机版，可以操纵敌兵进行游戏的模式很有新意，不过难度上就有点变态了，不是高手的话劝你还是去街机模式中好好修炼一下再去挑战吧！

纱迦



“《合金弹头》系列”向来口碑不错，而本作正好又是全系列中最优秀的一作，素质不容怀疑。但家用机版推出时间实在太晚，有兴趣的玩家应该早就通过各种途径玩过了。这势必会对其销量造成严重影响——这也是SNK移植作品的一贯毛病了。个人感觉分支设定是游戏的精华所在，此外难度设定也非常合理，层出不穷的爆笑场面更令人捧腹。惟一不满的就是每关流程稍微冗长了一点。

沙罗

完美移植。看到熟悉的2D画面风格再度出现在PS2上，真是有种说不出的怀念感。游戏的难度印象中一直是该系列之最——虽然有很大一部分程度上，这一高难度是拜了古老的操作方式所赐，使游戏显得十分硬派。记得在以前游戏刚出不久时，网上就已经有许多“一命通关”、“最高得分”等达人的录像下载。对该游戏不熟悉的玩家可以看看他们的战绩，锻炼自己。

总分：
24

热血推荐

PS2 DVD-ROM PLAYMORE メタルスラッグ3 ACT 2003年6月19日 1-2人 100KB以上

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

文：纱迦

未来战士的岁月

1991年的夏天，我在朋友家中接触到了一款对我的游戏观有着重大影响的游戏，当时它的名字叫做《未来战士》。说它对我的游戏观有着重大影响，是因为游戏中包含了朴素的RPG和AVG要素。说它具有RPG要素，是因为游戏包含有一定的成长要素。主人公的数据分为胸力、腕力、精神力，不断地杀敌就能令其成长。只要能力够高，硬拼也能干掉BOSS。而AVG要素则体现在关卡设定上，在攻关的过程中会遇到很多无法通过的地方，这些地方需要拿到某种能力后才能通过。

当时我所有的游戏经验值都来自《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》这些游戏，从未接触过甚至想过这种游戏理念。尽管从主人公不断上升的数值上领悟了部分RPG要素，但没有攻略的我最终还是没能将其通关。这也成为我FC生涯的一大憾事。不过仅过了两年，市面上开始陆续出现一些附有游戏攻略的单行本小册子，其中有一本就有《未来战士》的攻略。这本书对我来说简直就是一本“圣经”，在它的帮助下我终于完成了这个游戏，也算是完成了一个心愿。

阿耳戈斯的诞生

“弹指一挥间”，十年时光就这样过去了，就连我这个自认死忠的人也将它忘到了九霄云外。不过在2002年E3展上，TECMO突然公布了这款游戏的PS2最新续作！不用说，整个E3展上我最期待的游戏就是它了。看着TECMO释出的画面，就好像回到了当年在FC上奋战的日子，只是这一次它的中文名称不叫《未来战士》了，因为施瓦辛格塑造的未来战士形象实在是太深入人心了，于是它的名字改成了纯音译的《阿耳戈斯战士》（中文版名为《阿格斯战士》）。

2002年E3展的主题似乎就是怀旧，很多在中国电玩萌芽期大红大紫的游戏都在最新的平台上相继推出了续作。期待《阿耳戈斯战士》的我似乎最为不幸，除了一段CG外几乎没有任何新情报放出，就连游戏延期的消息也来得悄无声息。看着不断放出新影像新情报的《忍》等游戏，我心中着实不是滋味。不过名作复活已是板上钉钉的事实，等待虽然漫长，但一定会有结果！

十年时光的进化

老实说，游戏刚上手时确实感

游戏时间 超过40小时



阿耳戈斯战士

PS2	TECMO	A·AVG	1人
DVD-ROM	2002年12月5日发售		150KB
			6800日元

到有些单调，但一个小时过去后，我发现自己已经全身心地投入到游戏中去了。从FC到PS2，本来无需强调画面、音乐的进化，因为任何人都知道这是非常幼稚可笑的。不过游戏的场景设计实在是令人叹为观止，数小时的通关过程就如同一次身临其境的古希腊旅行。个别场景如波赛冬神殿、天空之城阿卡迪亚，简直就是游戏场景设计的典范，值得所有厂商学习。游戏还未发售时看官方释出的场景原画只觉得很美，没想到在游戏中竟然有这么高的还原度。而且游戏中的很多背景建筑都可以被破坏掉，让人充分体会到破坏的美学。

动作设计方面同样也是令人满意的。主人公拥有三种武器，招式性能各不相同。招式的种类变化很多，在游戏中还可以学会新的招式。虽然不是都实用，但丰富性要远远大于时下流行的AVG。游戏中有着秘石的设定，秘石的作用各不相同。既有提升主人公自身能力的秘石，也有装上后就可以学会新技巧的秘石。秘石是用奥林匹亚众神的名字来命名的，一周目游戏无法收集齐全部秘石，收集秘石也是游戏的魅力所在。

由于中文版已经推出，所以只要玩过游戏的人都能大概了解游戏的剧情。整个故事可以概括为一个发生在古罗马时代的希腊神话故事，是一个典型的大杂烩。亚历山大（天界战士）、亚里士多德（冥界战士）、埃及艳后（厄喀德娜）、小凯撒（主人公）等历史名人均粉墨登场，并扮演了极其重要的角色，登场的BOSS也都是希腊神话中的角色。值得一提的

是将游戏通关一遍后出现的披萨模式，在这个模式中神与泰坦的斗争变成了两家披萨店之间的竞争，实在是将恶搞的精神发挥到了极致。

未能打响的原因

总的来说，《阿耳戈斯战士》的素质是无庸置疑的，再加上又是名作回归，照说应该卖得不错才对。但如果按销量来看的话，《阿耳戈斯战士》无疑是遭到了滑铁卢。这又是何原因呢？

大家不妨设想一下这个场面：把这款游戏的特点介绍给一个不知道《阿耳戈斯战士》为何物的玩家。A·AVG、主人公有多种武器、武器可以强化、打倒敌人后可以拿到强化点数、消耗魔力可以使用必杀技……等等，这不就是《鬼武者》吗？没错，初玩《阿耳戈斯战士》时，我也觉得很像CAPCOM的《鬼武者》，特别是游戏一开始公主被人抓走后主人公拿到自己的武器时，看起来真的和《鬼武者》的片头很像。当时FC版的《未来战士》之所以令人难以忘怀，就在于它那超前的游戏理念。当时包含有RPG或AVG要素的ACT游戏实在是凤毛麟角，仅有的几个如《希特勒复活》、《赤影》、《燃烧战车》等无可争辩地成为了经典，永远让人怀念。但现在复活后的《阿耳戈斯战士》却没有什么让人惊喜的地方，大家只看到了一款由TECMO出品的CAPCOM AVG类游戏。我们只能说，《阿耳戈斯战士》复活得太晚了，如果能够早两到三年推出，就算画面差很多，只要游戏的核心没变，也一定能取得好成绩。

部分老玩家也对《阿耳戈斯战

士》表现出了不满，这主要是因为他们对《未来战士》的回忆有很大一部分来自于街机版。街机版《未来战士》和FC版《未来战士》具有本质的不同，街机版就是一个非常爽快的ACT，没有掺杂太多的RPG、AVG成分。街机版的《未来战士》同样也是无可争议的经典。80年代后期，限于家用机能问题，有很多街机游戏移植时都经过了重新制作，可以说是一个全新的游戏。有很多游戏的街机版和家用机版双双成为了经典，如《未来战士》、《女武神传说》（NAMCO）、《希特勒复活》（CAPCOM），今天想起来时仍禁不住为当时厂商严谨负责的态度肃然起敬。不过正因为如此，喜爱当年街机版《未来战士》的人玩到《阿耳戈斯战士》时，不可避免地会有一些失落——显然FC版要更接近于今天的《阿耳戈斯战士》一些。

TECMO在宣传上投入不足也是导致《阿耳戈斯战士》遭到滑铁卢的重要原因。和几乎同时期公布的《忍》比起来，《阿耳戈斯战士》的宣传力度明显要弱很多。除了一段CG外，整整半年时间TECMO基本上没有放出任何有价值的东西，只是把一段CG（这段CG后来成为了游戏的片头）翻来覆去地在各大媒体上进行播放，到了临近发售前才勉强放出一些情报。玩家当然不愿意花钱去买一款不知素质高低的的游戏。未能及时将游戏的精华展现给玩家，实乃失策。反观CAPCOM的手段就非常高明，宣传片制作得相当精彩，部分游戏的宣传片更可称经典（如《鬼泣》）。

神话闭幕的联想

《阿耳戈斯战士》的销量不尽如人意，势必对TECMO今后的方针造成一定影响。虽然TECMO力捧Xbox成绩斐然，但毕竟PS2是普及量最大的主机，这个市场不能无视。TECMO先后派出《零》、《阿耳戈斯战士》两款准大作进行试探，结果销量都不太理想。这样的结果只会迫使TECMO更加倒向Xbox的怀抱中。至于本作会不会继续推出续作，现在也很难说。希望TECMO不要让这个名作就此消失在历史的长廊中，同时希望TECMO的另一款名作《忍者龙剑传》在Xbox上的续作能够取得佳绩！

至爱排行榜

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年5月26日~2003年6月1日

1位 **NGC** **口袋妖怪收藏盒 蓝宝石与红宝石**
任天堂 ■ ETC ■ 2003-05-30 ■ 7万8433套 ◆ 累计7万8433套



这是任天堂继续“发掘”超人氣的“《口袋妖怪》系列”剩余价值的产物!因新颖的设计与独特的作用让这款游戏在没有大作竞争的前提下占据了周间销量榜首的位置,实在令人刮目相看!这同时也从一些侧面反映出了日本玩家游戏消费的倾向性。

2位 **PS2** **电脑战机 VIRTUAL ON 战神**
SEGA ■ ACT ■ 2003-05-29 ■ 7万3071套 ◆ 累计7万3071套



不朽的经典机器人动作游戏的最新作!由于在游戏发售之前就排除了推出专用控制器的想法,所以在操作性上的简化就是关系到游戏成败最关键的地方了。好在游戏制作厂商很好地把握住了这一点,能够令新老玩家都满意这款游戏提供的操作方式。

3位 **GBA** **火腿太郎 4 虹色大行进**
任天堂 ■ ETC ■ 2003-05-23 ■ 3万2880套 ◆ 累计11万8166套



除了可爱还是可爱,就在你感觉到这一点的时候也许钱已经从荷包里掏出来交给零售店主了。这款游戏基本上没有任何难度,并别出心裁地加入了许多新的模式。画面风格尽量贴近原作动画,乍一看就像在用微型电视机收看精彩的动画片一样。

4	胜利赛马 5 最强篇 2003 NEW! KOEI ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-05-29 ■ 1万7200套 ◆ 累计1万7200套
5	瓦里奥制造 任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 1万3050套 ◆ 累计35万1470套
6	模拟人生 茶间剧场 NEW! EA ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-05-29 ■ 1万1638套 ◆ 累计1万1638套
7	火焰之纹章 烈火之剑 任天堂 ■ GBA ■ S · RPG ■ 2003-04-25 ■ 1万0957套 ◆ 累计20万0710套
8	家庭运动场 2003 NEW! NAMCO ■ NGC ■ SPG ■ 2003-05-30 ■ 1万0863套 ◆ 累计1万0863套
9	CR 必杀仕事人 激斗篇 相扑张手达人 4 NEW! hackberry ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-05-30 ■ 1万0786套 ◆ 累计1万0786套
10	最终兵器彼女 (含限定版) NEW! KONAMI ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-05-29 ■ 累计1万0613套 ◆ 累计1万0613套

总第83期(7B)协力店名单
新疆国利电器
宁波东新电玩
青岛索尼克电玩专卖
武汉前卫电玩
南京(新世界)纽沃德公司
武汉夏源口袋
上海瑞通玩具
武汉武昌电玩堂
安徽四海电玩游戏专卖店

兰州岚声电玩精品店
上海游戏2000
上海智力苑电玩超市
上海王子游戏店
最终幻想游戏专卖
石家庄GAME无限商贸中心
沈阳小陆游戏精品专营店
长沙火炬电子
北京新亚电玩
北京瑞明兴隆游戏服务中心

河南亚虎电子商行
上海新次元电玩专卖店
江苏常州佳韵电玩
上海盛记游戏机专营店
郑州家庭游戏总汇
北京嘉兴游戏机经营店
成都钢蚪电玩
南京风云电玩
上海宏龙GAME专卖
上海游戏王电玩专卖

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年6月2日~2003年6月8日

1位 **PS2** **J联盟创造职业球会! 3**
SEGA ■ SLG ■ 2003-06-05 ■ 累计28万7157套 ◆ 累计28万7157套



如今SEGA最畅销的游戏就是“《创造球会》系列”了,它之所以能够一枝独秀,除了在日本市场几乎没有什么同类型的游戏作为竞争对手的因素外,游戏本身的素质才是最重要的。SLG游戏最强调的是变化,而它那千变万化的策略性就是最大魅力!

2位 **PS2** **火焰摔角 Z**
Spike ■ SPG ■ 2003-06-05 ■ 累计2万9161套 ◆ 累计2万9161套



不知道这款16位机画面水准的游戏为什么能够取得这样的成绩,可能是因为“《火焰摔角》系列”本身就具有相当不俗的游戏性吧。游戏中收录了当今日本摔角界的多位重头人物,各类比赛模式也是应有尽有,场面的刺激程度可与电视转播媲美!

3位 **NGC** **口袋妖怪收藏盒 蓝宝石与红宝石**
任天堂 ■ ETC ■ 2003-05-30 ■ 2万2770套 ◆ 累计10万1203套



游戏碟中收录了《红侠乔伊》的试玩版,但这只不过是任天堂为CAPCOM做的一次宣传罢了,猜想买这款游戏的玩家一定不是为了要提前玩到《红侠乔伊》的试玩版吧?而能够将各种类的口袋妖怪分门别类,组建庞大的资料库才是这款游戏的王道!

4	火腿太郎 4 虹色大行进 任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-05-23 ■ 1万6058套 ◆ 累计13万4224套
5	电脑战机 VIRTUAL ON 战神 SEGA ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-05-29 ■ 1万3183套 ◆ 累计8万6254套
6	瓦里奥制造 任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 1万0170套 ◆ 累计36万1640套
7	火焰之纹章 烈火之剑 任天堂 ■ GBA ■ S · RPG ■ 2003-04-25 ■ 8343套 ◆ 累计20万9053套
8	火影忍者 忍术全开! 最强忍者 大结集 SAMMY ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-01 ■ 8338套 ◆ 累计9万7461套
9	口袋妖怪 蓝宝石 任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 7620套 ◆ 累计219万9746套
10	勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心 ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 6999套 ◆ 累计52万7869套

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年4月20日~2003年5月19日

PS2 月间游戏销量

1	J联盟创造职业球会! 3 SEGA ■ SLG ■ 2003-06-05 ◆ 月间累计217套
2	最终幻想 X-2 SQUARE ■ RPG ■ 2003-03-13 ◆ 月间累计164套
3	真·三国无双 3 KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ◆ 月间累计106套

NGC 月间游戏销量

1	塞尔达传说 风之杖 任天堂 ■ A · RPG ■ 2002-12-13 ◆ 月间累计47套
2	生化危机 0 CAPCOM ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆ 月间累计29套
3	生化危机 CAPCOM ■ AVG ■ 2002-03-22 ◆ 月间累计21套

Xbox 月间游戏销量

1	DOA 极限沙滩排球 TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆ 月间累计43套
2	血腥咆哮终极版 HUDSON ■ FTG ■ 2003-05-27 ◆ 月间累计25套
3	死或生 3 TECMO ■ FTG ■ 2002-01-22 ◆ 月间累计17套

2003 年夏季商战展望

卖游戏是分季节的。在日本，游戏发售的黄金期，无疑就是年末及年初的黄金期（圣诞节前后及3月前后）了，除去这两个黄金期，一年之中最重要的游戏发售期就是暑假。对于游戏零售店来说，当然是巴不得天天都是游戏发售的黄金日了。但众所周知，日本的游戏市场每年的4~6月是软件相对较贫乏的停滞期，6月过后，才进入夏季商战期，到了这段时间，顾客的上门率和软件的销售率都会节节上升。因此对他们而言，好不容易到来的夏季商战期（暑假）的重要性不言而喻。特别是自2003年初以来到春季，长期低迷的日本游戏市场终于出现了一点复苏的景像，那么这个夏天能继续保持游戏市场的上升势头吗？接下来我们就以游戏零售店的角度展望日本游戏界的夏季商战，看看他们是如何看待夏季商战，以及他们对游戏厂商的期望等等。

过去3年间夏季商战的发展倾向

近3年来的夏季商战情况表明，夏季商战其实处于一个不断消退的时期。在2000~2002年7~8月的游戏软件销售总额中，销量排前50位的游戏累计销售总额2000年约为760万套，2001年约710万套，2002年则降到了620万套。从以上数据我们看出，夏季商战软件销售数量呈逐年下降的趋势。下面我们将通过对400家零售店的问卷调查（其中有效回答数为268份）来看看现阶段零售店是如何看待今年夏季商战的。

充满不安的夏季商战

图1（见下页）是零售店对“今年夏季商战与去年相比有什么变化？”这个问题的回答。结果有70%以上的零售店回答“比去年要糟糕”，对于这个答案，他们的理由是“没看到有什么好的因素”、“还很难从不景气中走出来”、“新作缺乏新鲜感”等，而其中最多的回答是“新作数量不足”。从目前的情报看出，在夏季商战中预定发售的游戏出现了数量少、类型少的情况，游戏厂商似乎忽略了每年的夏季商战，游戏软件的发售也过于集中在年末年初的黄金期了。因此，零售店说出“虽说是商战期，但却没有多少可以卖的东西”这样的话，也是可以理解的了。不过虽说没什么可卖的东西，但商战期到来的话，从客观上来讲到店来买商品的人还是会增加，即使到店里的客人说“没什么游戏可买的呀”，但客人增加这个事实是毋庸置疑的。零售店的老板当然不会放过这个好机会，因此他们也会在游戏零售店中摆放一些游戏以外的商品。

销售游戏以外的商品的理由

图2（见下页）显示的是零售店将着力于销售哪种商品的情况。值得注意的是，其中有35%的零售店回答“会把销售的重点放在DVD及交换类卡片”上，为什么他们会将重点从电视游戏上转移呢？从图3（见下页）的调查结果我们就可以看到，零售店关于此问题的回答，主要是集中在“现在的游戏不好卖”这种类型的答案，而不是因为“其他商品比较好卖”。这样的回答也从一个侧面反映了现在夏季商战停滞不前的原因。

关于27%的零售店回答“新作数量不足”这一点，让我们来看看过去3年里7~8月排名前3位的软件的销售量。（以下销量均指2个月时间的销量）2000年，PS上不仅《勇者斗恶龙VII》取得了300万套的骄人成绩，《最终幻想IX》也取得了250万套的销量，而N64上《马里奥网球64》也卖了78万套。到了2001年，PS2的《最终幻想X》销售了230万套，接下来的《大众高尔夫3》（SCE）销售了67万套，取得销售量第三的是CAPCOM的《鬼泣》，有41万套的销量，从总体上来说百万大作的数量减少了。这种销售量减少的趋势并没有减缓，到了2002年，NGC的《阳光马里奥》只销售了60万套，PS2的《机动战士高达战记》和《幻想水浒传III》也只是分别卖了60万套和35万套，也就是说，在2002年的夏季商战期间，没有一款游戏达到百万的销量。从过去3年的实际销售情况我们可以得出这样一个结论：大作软件正在减少，而且这种趋势在2003年还将持续下去。

另一方面，关于15%店家“家电批发店的出现”的这一回

答，应该是近年价格竞争导致的结果。作出这个回答的零售店还谈到了“由于家电批发店大幅度降低软件的价格，所以在价格战争中我们处于劣势”（游戏专卖店）、“如果不进行价格战，我们会输给其他店”（多媒体复合店）。家电批发店的出现，对许多零售店产生了打击。

19%的零售店回答的是“游戏软件不能确保其粗利”。确实，对于零售店来说，游戏软件的利润并不高，如果挑起价格战的话，虽然会出现“薄利多销”的情形，但其本质却是挤压市场。

另外11%的回答是“游戏玩家减少”，7%的回答是“其他媒体类商品的进步”，这两种回答同时反映出了其他媒体正在将消费者从电视游戏上挖走。比如手提电话在除了电话本身的功能之外还附有其他功能，而且它是像生活必需品那样普及开来的。这些附加功能已经不仅仅是发邮件或玩游戏，还包括相片的交换等，再加上手提电话本身就小巧方便，这种轻松的娱乐方式谁不喜欢？另一方面，如今PC的普及量也大大增加了。随着PC的普及，上网或网上聊天的消费者增加了，随之带来的是时间消耗的增加。这样的话，电视游戏



以外的娱乐方式就会吞噬消费者的时间,必然的,消费者花在电视游戏上的时间就会减少。而在接受调查的零售店中,大约有三分之一的零售店已经开始着手销售电视游戏以外的商品了。

受瞩目软件应该有好的销售成绩

虽然有三分之一的零售店已经开始将销售重心转移到电视游戏以外的商品,但还是有65%店家仍将销售重点放在电视游戏的硬件与软件上。表4显示的是零售店在今年夏季商战中重点销售的9款软件,占第一位当仁不让的是SQUARE ENIX的《最终幻想 水晶编年史》(以下简称《FFCC》),选择这个游戏的理由是“‘FF’系列的评价很好,在玩家中有良好的口碑”(多媒体复合店)、“这个游戏可以说是目前低迷的NGC提高销量的‘起爆器’,靠着‘FF’的名声应该可以卖得好,我们非常期待”(专卖店)。另外,在期待榜中我们还会看到6月的一些软件,比如《J联盟 创造职业球会! 3》和《头文字D Special Stage》。下面是零售店对夏季商战的一些看法:

“现在夏季商战的游戏还处于不透明的状态,但我想6月份的软件应该就能让我们度过难关了。”(专卖店)

“进入夏季商战期的话,顾客来店的频率就会增加,因此即使是商战后期的游戏,由于客人们来了,他们也就知道以后会发售什么游戏了。”(专卖店)

“我们将重点放在《J联盟 创造职业球会! 3》的理由是因为游戏中有那些国外的人气球星,这就是吸引FANS的因素之一,所以应该能取得好的销售成绩。”(书籍复合店)

表4 零售店夏季商战受瞩目软件前9位

NGC	最终幻想 水晶编年史
PS2	半熟英雄对3D
PS2	机动战士高达 SEED
PS2/NGC	实况职业棒球 10
PS2	头文字D Special Stage
PS2	J联盟 创造职业球会! 3
GBA	MOTHER 1+2
NGC	仙乐传说
NGC	F-ZERO GC

《寂静岭3》,NGC的《马里奥赛车 双重冲击》(发售日未定)、《马里奥高尔夫GC》(发售日未定),GBA的《新约 圣剑传说》(2003年8月)、《我们的太阳》等作品也在受瞩目的范围之内。但纵观整个零售店,我们会发现,目前还没有找到一款真正的超大作。

从电视游戏现在的变化上看,现在的游戏商家要探寻的应该是促销方法,并且还有必要重新拟定一下游戏的发售时机。在上一次年末商战与春季商战中,许多游戏厂商原以为能大卖狂卖的大作都纷纷出现疲软的现象。但我们反

过来想想,对于一个月最多只能买其中几款游戏的消费者而言,同时发售大量的大作,只能招致大作间互相拉后腿的情况,这也进一步说明了如何选择好的发售时机的重要性。现在呼吁将发售日稍微错开一点的呼声并不在少数,因为这样有利于销售额的进一步提升。如果大作都不是同时发售,那么店里就会出现一年的任何一段时间都不缺乏优秀游戏的局面,而这种游戏与游戏之间的配合是非常有必要的。除此之外,也应当看到,游戏这种商品,宣传和促销是相当重要的。

希望能有必要的促销品

“让玩家看到游戏的画面,这样就更能吸引那些来店的顾客,所以我们会播放一些游戏的动画。”(专卖店)

“制作宣传卖点的册子或是在游戏包装上花些心思,除此之外,在互联网中放上一些游戏内容,也能向顾客传达游戏的乐趣。”(多媒体复合店)

要实现这种以“吸引眼球”为

重点的宣传手段,来自游戏厂商的促销物品就不可或缺。关于零售店所希望厂商送的促销品的调查请参看图5。正如表所示,像那些游戏演示动画、游戏体验版这种零售店不可能做出来的东西是很受欢迎的,而这些东西也是最能直接地反映游戏优劣情况的。另外,对比图5与图6,会发现海报与宣传册占的比例较大。这个结果显示了零售店在分析了店铺状况的基础上,废除了许多多余的销售方式,而将重点放在了促销品的综合使用上。

“只送海报是没用的,因为只有海报是吸引不了顾客的目光的,需要在‘吸引眼球’方面再下功夫。如果要送海报的话,希望连着一些游戏演示碟及宣传册一起送。”(书籍复合店)

“我们希望完全活用促销品的功能,比如在送来游戏体验版的同时再配上

部分夏季商战注目作品列表
(统计时间截至6月20日)

发售日	游戏名	机种
6月26日	格拉姆纳特的炼金术士 2	PS2
6月26日	三国志战记 2	PS2
6月26日	半熟英雄对 3D	PS2
6月26日	头文字D Special Stage	PS2
6月26日	恐龙危机 3	Xbox
6月26日	红侠乔伊	NGC
6月27日	动物之森+	NGC
7月3日	寂静岭 3	PS2
7月3日	POP N MUSIC 8	PS2
7月3日	蚊 2	PS2
7月11日	卡比的空中滑板	NGC
7月11日	超级马里奥 ADVANCE 4	GBA
7月17日	炸弹人大陆 2	PS2
7月17日	实况威力全职业棒球	PS2
7月17日	R-TYPE 最终版	PS2
7月17日	洛克人 X7	PS2
7月17日	血腥咆哮 极限	Xbox
7月17日	我们的太阳	GBA
7月18日	口袋妖怪频道	NGC
7月24日	首都高 BATTLE 01	PS2
7月24日	光明之魂 II	GBA
7月25日	F-ZERO GX	NGC
7月25日	鬼武者 战略版	GBA
7月31日	机动战士高达 SEED	PS2
7月31日	炸弹人大陆 2	NGC
8月7日	世界足球 胜利十一人 7	PS2
8月7日	召唤之夜 3	PS2
8月8日	最终幻想 水晶编年史	NGC
8月8日	超级机器人大战 D	GBA
8月14日	怪兽农场 4	PS2

图1 今年夏季商战与去年相比有什么变化?(以下数值为店铺数)

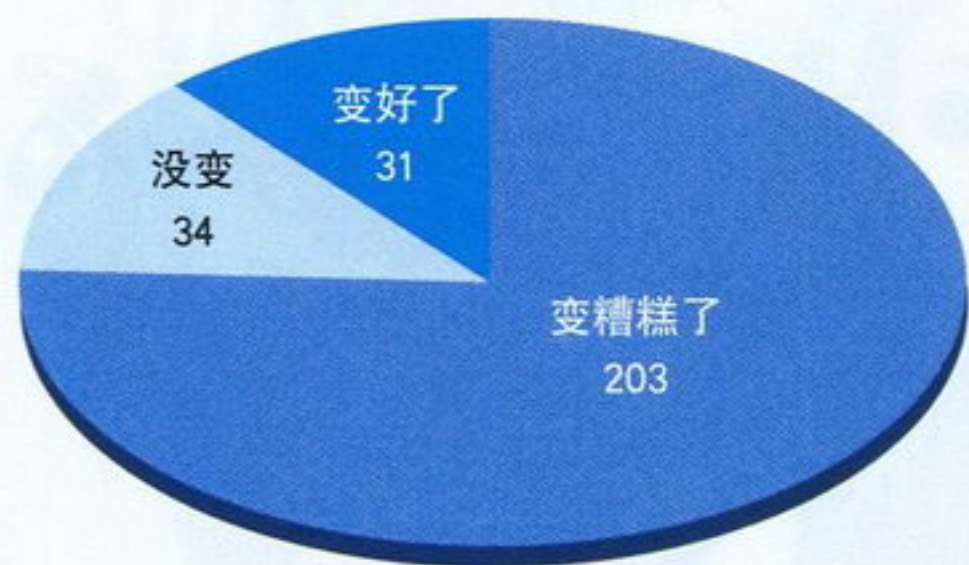


图2 今年的夏季商战会考虑引进什么商品?(多选式回答)

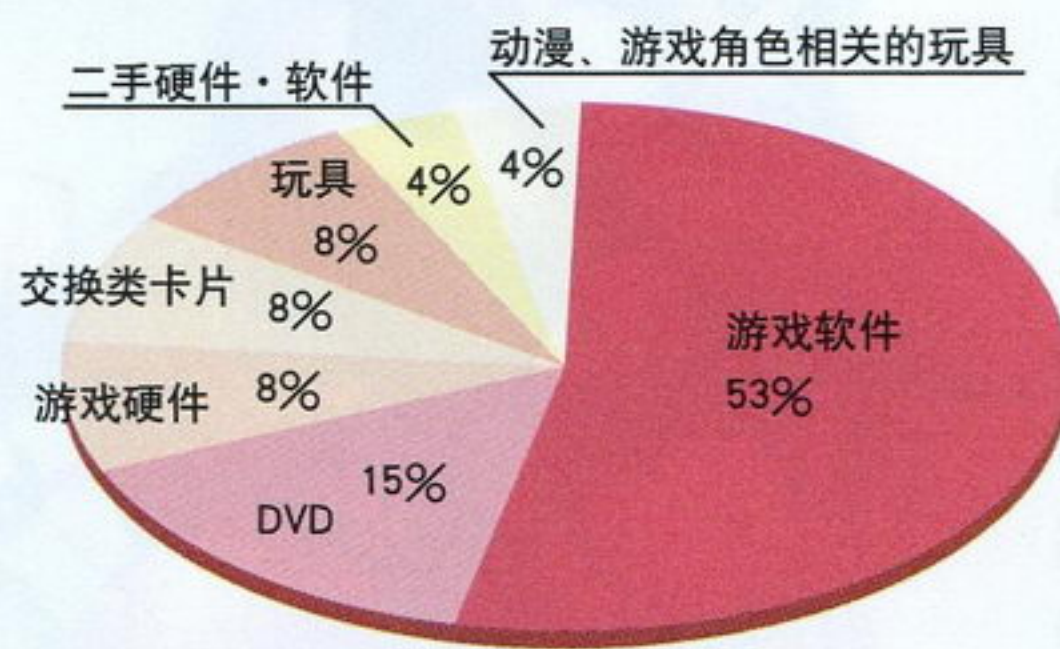


图3 进一些电视游戏之外的商品的理由?(多选式回答)

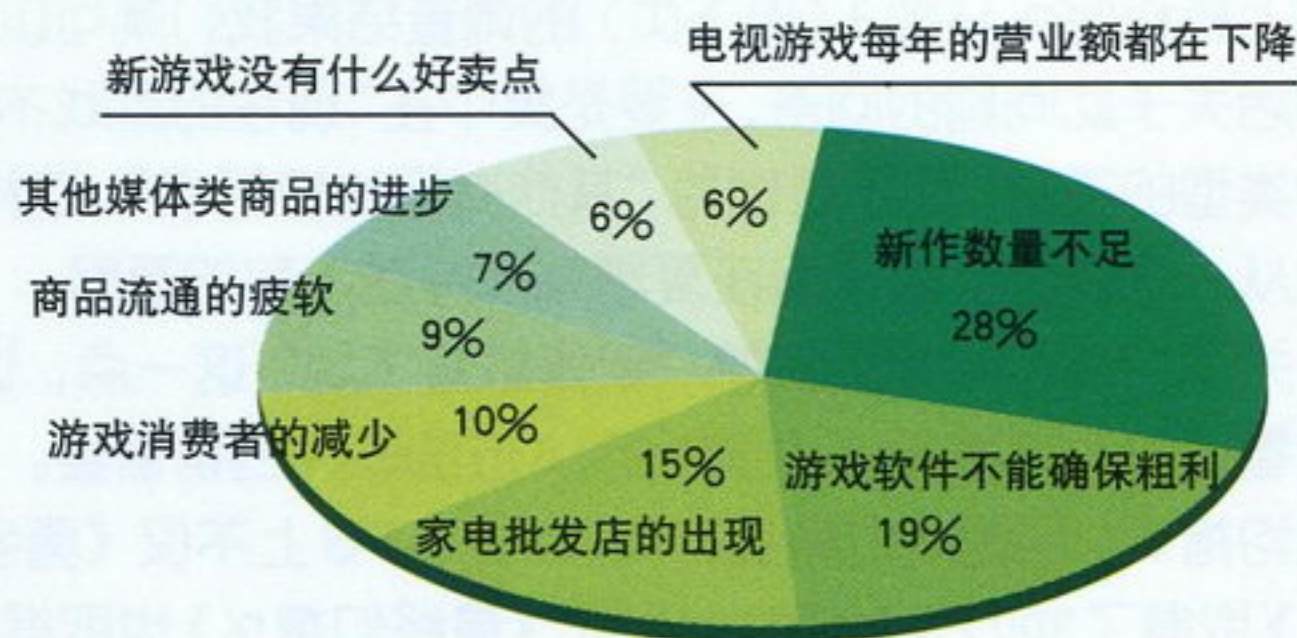


图5 必要的促销品有哪些?(多选式回答)

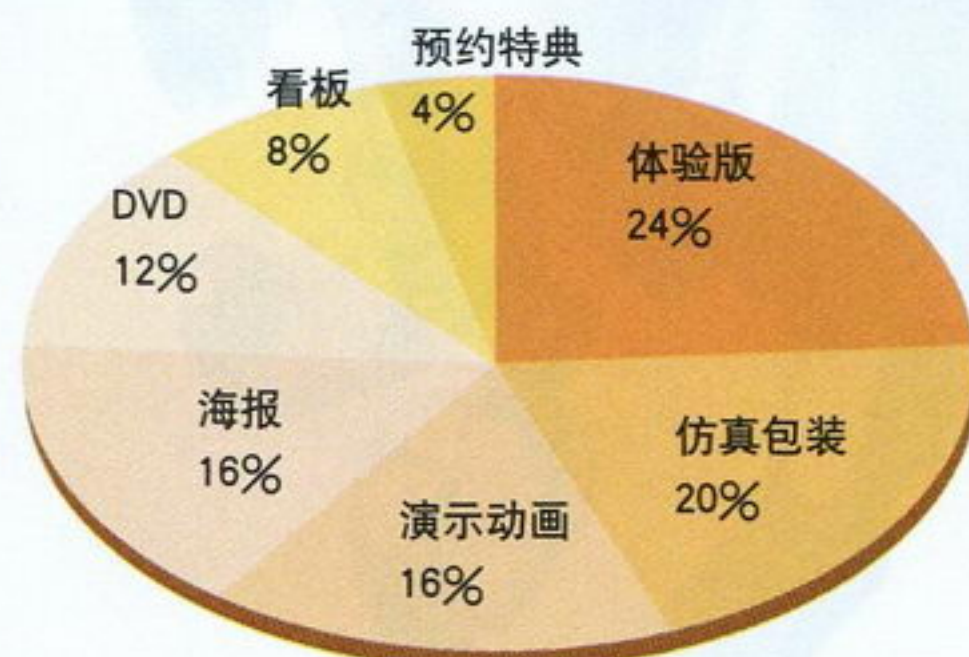


图6 不必要的促销品有哪些?(多选式回答)

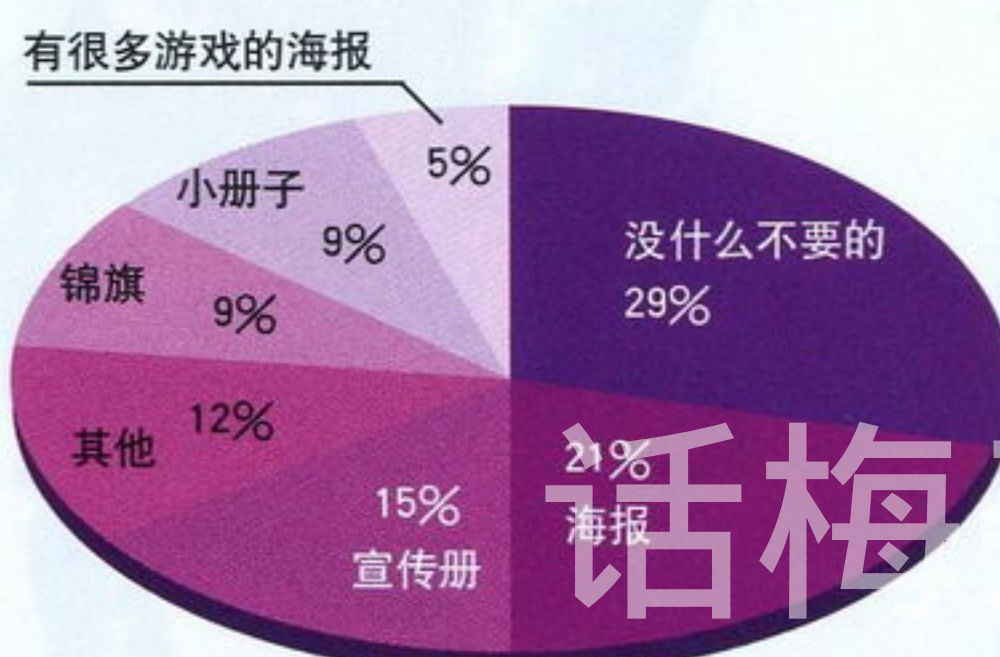
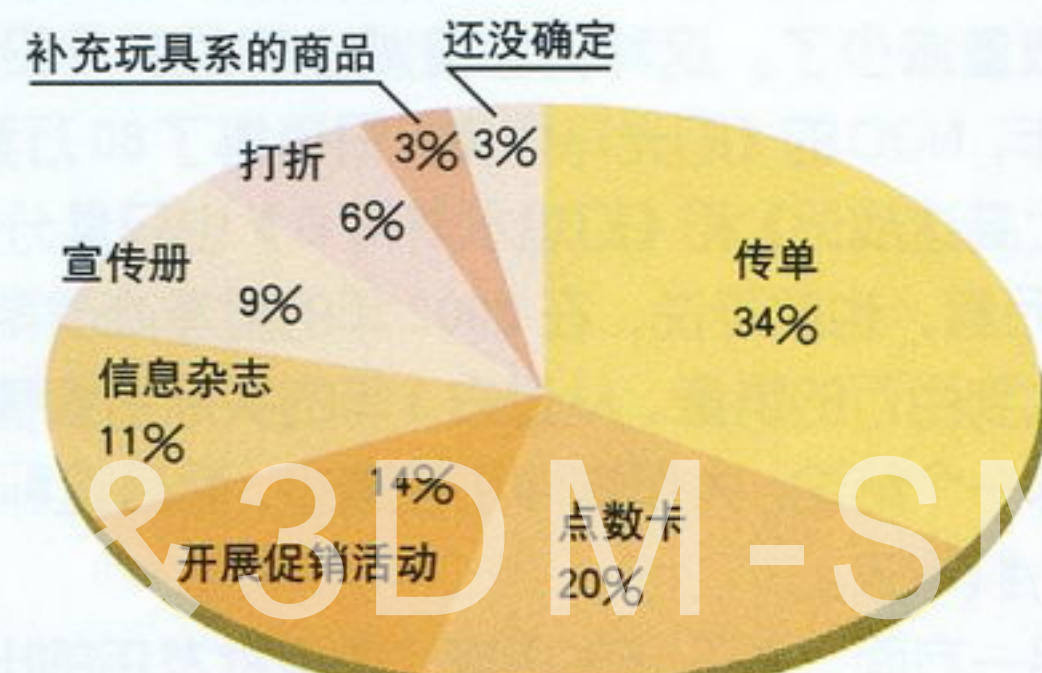


图7 对于夏季商战零售店的自助行动有哪些?(多选式回答)





▲每个月都能有什么硬件或软件造成这样的排队盛况,这才是游戏店家们的真实愿望吧? 图为2003年2月14日, GBA SP发售时东京新宿的游戏、音乐复合店里的景

试玩机台的专用宣传册,那样效果会更好的。”(家电批发店)

从以上的回答我们可以看出,商店需要的并不是性质单一的促销品,他们需要的是能够综合反映出游戏的促销品,如果游戏厂商注意到这一点的话,在销售上就会占有先机。

从表中我们可以看到哪些促销品对零售店而言是不需要的东西,对于零售店而言,如果厂商送来这些“不需要”的东西,他们甚至会把它从原商品中取出丢弃。这样一来,游戏厂商虽然花了成本做促销品,但却没有取得好的效果。所以并不是送什么促销品都能解决问题的,还是希望各零售店能够开一些游戏专区,另外需要什么样的促销品也应该有所把握。

要让来店频率上升,就必须吸引LIGHT层

在利用游戏厂商送来的促销品建立游戏专区之后,那就应该是提高一下顾客的来店频率了。今年的夏季商战确实可以称之为“游戏种类贫乏”,但也并不是说没有办法提高顾客的来店率。各零售店提高来店率的自助方法请看图7,而图8表示的是为了提高夏季商战期间的顾客来店率,各零售店自助努力的开始时间。

从图8中我们可以看出,多数的零售店准备从7月中旬开始为夏季商战作准备,他们所采用的各种自助努力的方法可以从图7中看到,34%的零售店决定采用的是在一定范围内散发传单的方式。通过散发传单,会让更多的人了解到一些情况,而不会局限于只在店内做宣传。这个方法虽然好,但有一个问题,那就是接到传单的人很容易受到周围人的影响,如果周围的人不看,那么他也不会看的,也就是说,对游戏不是非常感冒的轻度游戏玩家(LIGHT USER层),他们到底会如何去看这些游戏店的传单是问题所在。但正因为是商战,所以才希望得到更多的轻度玩家层的光顾。在如今这个游戏已变成“推销商品”(即只有经过良好的推销后才能卖得更多)的时代,像“如果有兴趣的话,请来看一下”这样的传单对消费者真是不痛不痒,完全引不起他们的购买欲,所以对传单的内容还是应该要努一把力啊。而肩负这个重任的,就应该是游戏厂商的广告部门了。各个游戏厂商的广告部门应该以大众为对象来进行商品的宣传。

图9是零售店对游戏厂商哪种形式的广告比较期待的回答,其结果是,有一半以上的零售店期待的是“电视广告”,因为电视广告才能够吸引轻度玩家层。

图8 从什么时候开始对夏季商战作自助准备?(以下数值为店铺数)

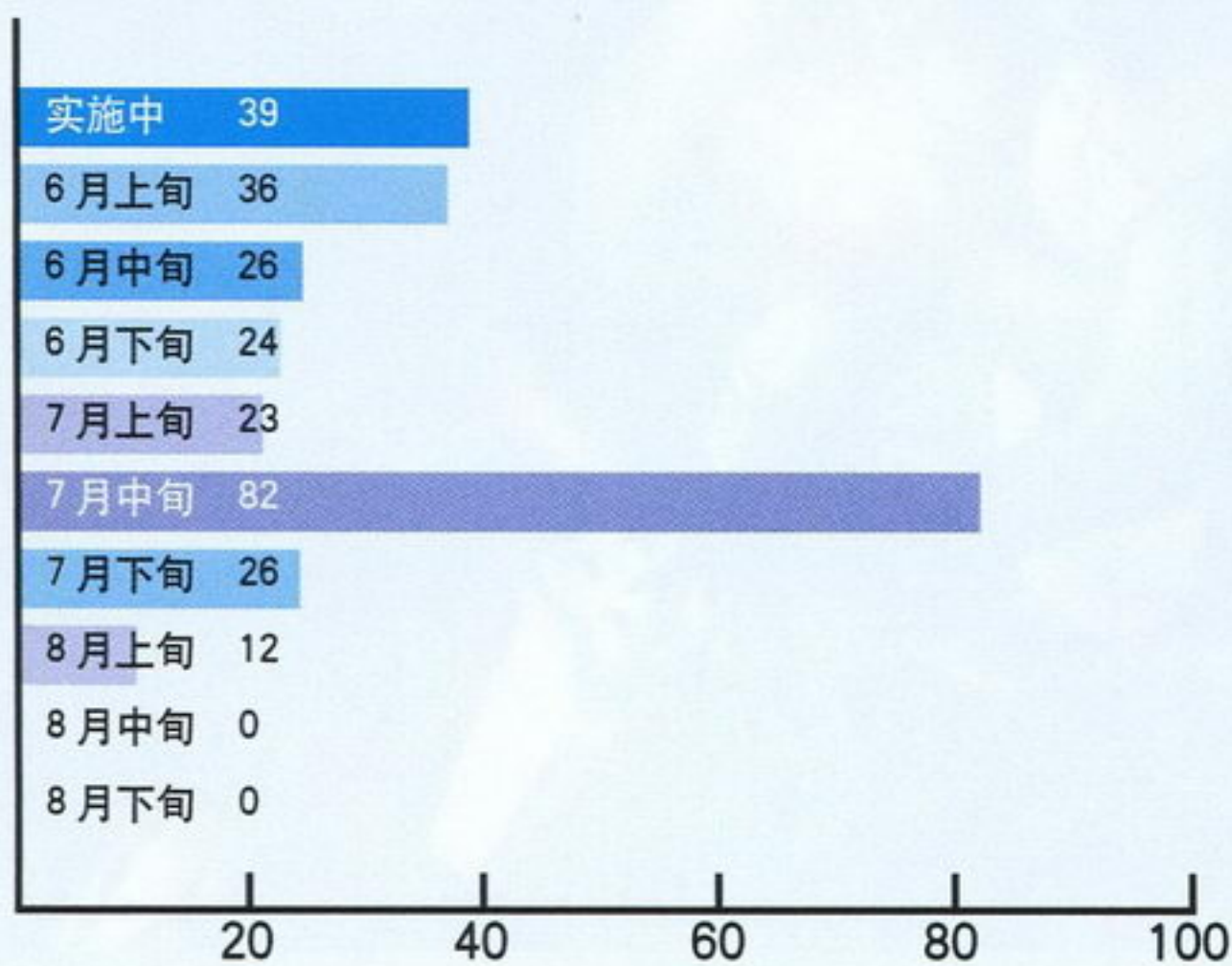


图9 夏季商战对游戏厂商的促销有什么期待?(多选式回答)

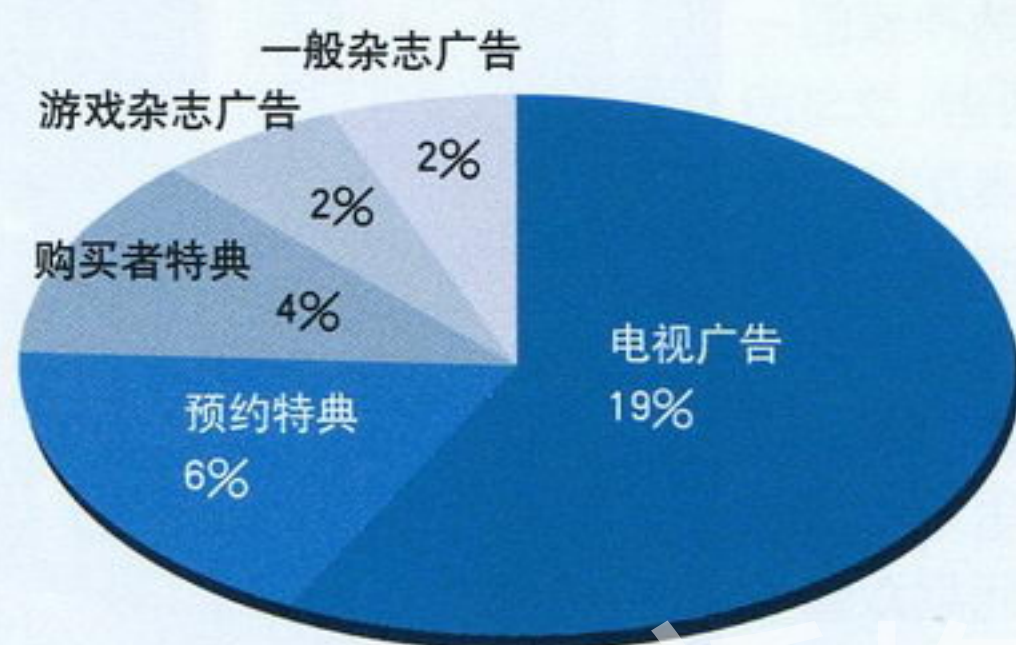
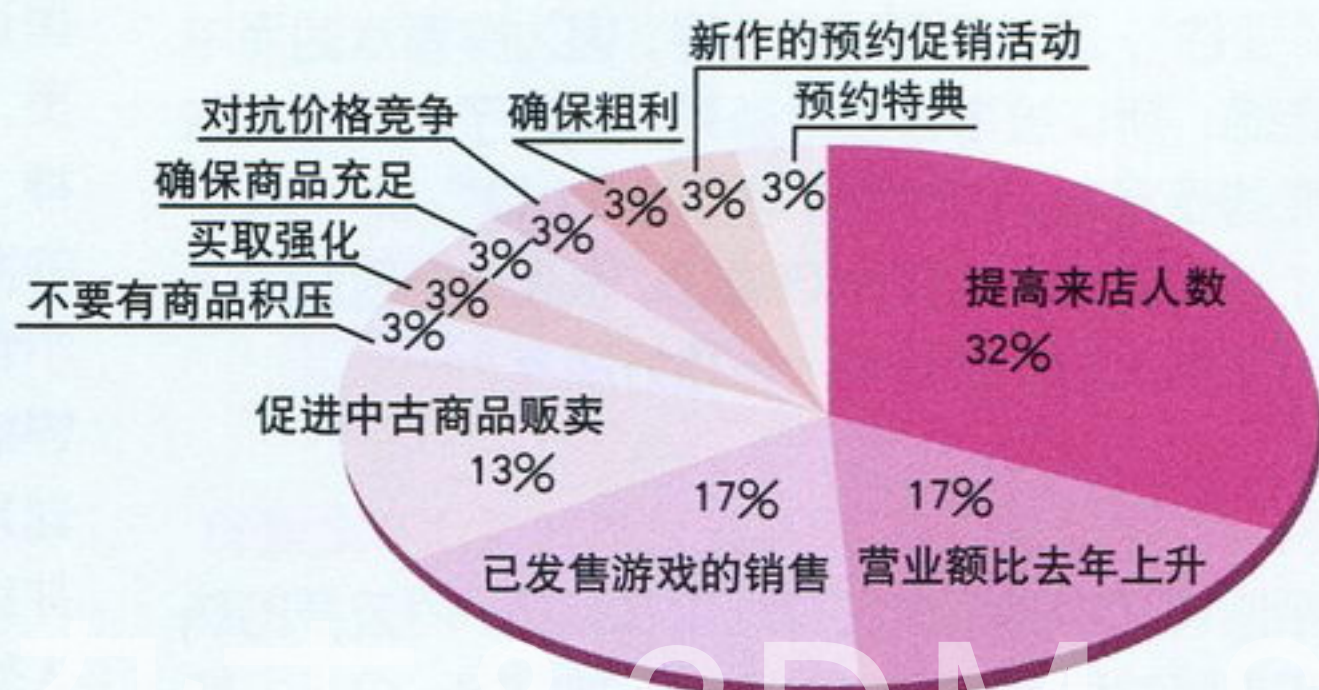


图10 夏季商战的课题是什么?



“很容易留下印象。”(专卖店)
 “即使是平时不怎么玩游戏的人,也能很好地将游戏推荐给他。”(书籍复合店)
 “现在的LIGHT USER中有很多人不知道什么游戏在卖,所以有必要告诉他们。”(专卖店)

看来与游戏杂志广告、预约特典、购买者特典相比,大多数的零售店还是希望将以LIGHT USER为对象的宣传放在电视广告上。

举步维艰的夏季商战

如图10所示,零售店在今年的夏季商战期里拟定了许许多多要着手解决的课题,其中6%的回答是“买取(即产品是商家从厂家购入的,即使卖不掉也不能退货给厂家)的强化”,11%是“促进中古贩卖(即二手货的销售)”,10%是“销售之前已发售软件”。另外有26%的零售店并不期待夏季商战中所发售的新游戏。这样的商战期,可以说已经不能称其为商战期了吧。商战期所发售的游戏种类与数量不足,再加上近年来日本游戏业不景气,最后令各零售店举步维艰。

现在所谓的商战期似乎只剩下一个“商战期”的名头而已,要想改变这种情况,游戏厂商与零售店之间的交流是不可缺少的,要相互帮助来吸引消费者,而不能只靠单方面的努力。

如何看待夏季商战?

个体户店

“今年的夏季商战与去年相比形式要严峻得多,最近的情况是即使发售了一些大作,但由于价格大战,所以我们的获利很少,因此我们要控制进货的数量。现在预定发售的游戏种类不足,我们的计划是除了一些大作之外,其他的游戏不予考虑。”(多媒体复合店)

“今年的夏季商战,就目前的情况看,还不知道会发售什么游戏。最近的夏季商战基本上都卖不出什么游戏,所以我们将重心向中古软件上倾斜,这样一来我们就不会进太多的新游戏了。”(书籍复合店)

“要进入夏季商战期了,到我们店里来的多数是放暑假的小孩,所以我们预计会多进一些任天堂相关的商品。”(游戏专卖店)

“虽说是夏季商战,但我认为还是以CORE USER(重度游戏玩家)为对象要好一些。如果夏季发售的游戏种类少了,电视广告的数量也会减少,这样的话一些对应LIGHT USER的游戏情报也会相应减少。不拓宽顾客层,只向固定客人推销商品,这种方式我觉得反而能提高销量。”(游戏专卖店)

连锁店

“我认为主机的需求反而会上升吧。夏天到了,小孩子来商店的机会增加,如果着力于便携游戏机的销售的话,说不定销量还会超过前一年呢。”(多媒体复合店)

“任天堂的商品从发售日当天起就能慢慢卖,所以我们并不会大量引进一些大家期待的游戏,我们会很平均地引进各种类型的游戏。”(书籍复合店)

“最近发售的新软件,由于风险很大,所以为了安全起见我们会将重点放在中古硬件与软件的扩销上。”(专卖店)

“对我们而言,第一要考虑的就是不能有商品积压的情况出现,所以我们尽可能会控制进货的数量。”(专卖店)

“今年的夏季商战我们考虑的是将重点放在硬件的推销上,现阶段存货还有点不足。虽然有些但到商战期前我们会尽可能搞定的。”(多媒体复合店)

特别企划

神话与传说的舞台

——谨以此文献给各位喜爱《火焰之纹章》的玩家！



随着《烈火之剑》的发售，国内再次掀起了“纹章”热潮，而随着开发商承诺的“一年一部《火焰之纹章》”，那么这股热潮势必会延续下去。随着最近“加贺回归”、NGC版《纹章》极密开发中等传言的四起，许多“火纹厨子”更是翘首以盼，期盼家用机上的正统续作。自从第一作《纹章》发售以来，已经过去了13年了，一个系列能够固定保持几十万的FANS达13年之久，已足以证明它的优秀。而作为S·RPG的鼻祖，《纹章》的优秀程度更是毋庸置疑。好了，废话少说，现在就让我们进入《纹章》中那魅力十足的“名

前世界”吧！

众所周知，一个游戏中的人名、地名引用神话中的内容是举不胜举，《纹章》也不例外。作为一款中世纪欧洲风味的S·RPG，其中很多方面都引用了欧洲的神话，而作为一个“纹章FAN”是不是也很想知道这些人名、地名的由来呢？其中我们可以看到北欧神话中的奥丁、女武神等熟悉的名字，而凯尔特神话中的亚瑟王等人物都将出现。怎么样，是不是已经等不及了呢？OK，Let's go!（注意，文中的人名地名翻译按照游戏中的译名）

《暗黑龙与光之剑》 《纹章之谜》·《外传》

アストリア

阿斯特利亚（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

这个名字来源于希腊神话的正义女神阿斯特莱娅（Astraer），她掌管辨别善恶一职，随身携带一个天平，只要哪一边的心中充满正义，天平就会倾向哪一边。而为了保持公平，阿斯特莱娅蒙上了双眼，这样无论是谁都能得到公正的制裁，不过这位女神在游戏中却摇身一变变成是个帅哥勇者……（忽略吧，《纹章》中这种性别颠倒的现象很严重，跳过跳过^_^）

アベル

阿贝鲁（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

呵呵，这位人物来头不小，它还有另一个称呼，那就是“亚伯”，亚当与夏娃的儿子，因为神喜欢他而不喜欢该隐，所以被哥哥该隐杀死，成为了人类第一宗杀人罪的受害者。游戏中是可爱的“小绿”，而“小红”叫カイン（凯因），也就是该隐了，杀死弟弟亚伯的人类第一个杀人犯，游戏中……是好朋友……

アルテミス

阿尔提米斯（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

希腊神话中的月之女神阿尔忒弥斯，阿波罗的妹妹。在希腊神话中，月神和狩猎女神同指一个人，她在罗马神话中的名字叫戴安娜，她是众神之王宙斯的女儿，太阳神阿波罗的妹妹。阿尔忒弥斯作为希腊神

话中的月神、狩猎女神有多种象征意义：象征晶莹剔透的月亮，象征英勇的女猎手，象征高洁的女子。如果大家看过冬木琉璃香的《星座宫神话》的话就知道是个“罗莉”……游戏中是勇者安利的爱人，难道安利是“罗莉控”？

アンリ

安利（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

传说的勇者，在官方的小说中的“楔子”里就有关于他与地龙梅迪乌斯交战的情景，上面那位小姐的爱人。源于凯尔特神话中“赤枝骑士团”的英勇战士的名字，诺伊修与亚当的弟弟。（这个……对于这两位《系谱》中出现的人物就当客串吧）

ウルフ

沃尔夫（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

来自英语中的“wolf”，狼之意。另外还有一个有名的就是《VF》里面那位性感大叔。既然叫沃尔夫，《纹章》中当然也是位壮汉啦，斧男无敌！

エクスカリバー

石中剑

众位玩家再熟悉不过的东西了，插在岩石中的圣剑，被亚瑟王拔出（玩过《圆桌骑士》的玩家都该知道吧）。很多游戏中都作为剑系的最终兵器出现，比如“《最终幻想》系列”。但不知为什么，在《纹章》里它却变成对飞行系有特效的风系魔法，不解啊。

エリス

爱丽丝（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

希腊神话中“不和”、“争乱”的女神。游戏中主人公马鲁斯的姐姐，被敌人抓去了两年，为了她不知有多少人失去了性命，确实配得上“争乱”女神的称号。

オゲマ

奥古玛（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

凯尔特神话里达纳神族的一员，语言、战斗的神，奥加姆文字的发明者，在凯尔特神话中与艾婷结婚。《纹章之谜》里与那巴尔并称佣兵双璧的人物，成长率超高，可谓队伍中的最强人物之一，

不愧为“战神”的称号！

オーラ

奥拉

aura，人或物品所发出的气、灵气。“纹章”系列中常看到的东

オレルアン

奥雷鲁安

法国一个地区的名字。

カムイ

卡姆依（《火焰之纹章外传》）

来自日本唯一的少数民族阿依奴族（虾夷族）语言中“神”的意思，另外说一下，《X战记》里面“神威”的发音就是“kamui”。游戏中……一个看起来傻傻的勇者……跳过……

グラディウス

古拉迪乌斯（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

古代罗马军士兵所使用的短剑，但是在游戏中居然变成了圣枪，要知道为什么，看来只好去问加贺了。

チキ

芝琪（《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》）

原意是稚气之意。呵呵，非常适合这位神龙族的小公主啊，虽然有几千岁了，但看上去还是一个小幼齿，之后的《封印之剑》也沿袭了这一设定。



话梅杂志 & 3DM-SM

www.plumbbook.cn



ファルコン

隼

天马骑士转职之后就成为了隼骑士,但是……级别不是反而降低了吗?

ファルシオン

法鲁西昂(《火焰之纹章外传》、《纹章之谜》)

中世纪的时候,维京人使用的一种刀刃比较宽的弯刀。本来是一种很常见的武器,但到了《纹章》中一跃成为圣剑,不过在《FFTA》中还是普通剑一把。

マリア

玛丽亚(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

这位女士就不用再多说了吧,以处女之身生下了圣子耶稣,在天主教中被称为“圣母”。游戏中是位可爱的僧侣,也算是符合这个名字吧。

マリク

马力克(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

土耳其王朝第三代苏丹王。作为系列贤者的雏形,马力克拥有强大的实力,专用武器エクスカリバー也极具杀伤力,学习魔法的目的就是为了要保护马鲁斯的姐姐爱丽丝,最后他与爱丽丝结为连理,成为“《纹章》系列”难得的一对佳偶,也从此奠定了“《火焰》系列”我方魔道无丑男的基础。

マルス

马鲁斯(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

作为主角当然要有个响亮的名字,马鲁斯这个名字来自希腊神话中战争与屠杀之神阿瑞斯的罗马名,阿瑞斯是宙斯与赫拉的儿子,虽然称为战神,但其实是个小心眼、残暴、胆小、恋母的家伙。喜欢自己的妹妹爱神阿芙洛狄忒,并生下了丘比特。但怎么看老实、坚强的马鲁斯也没有阿瑞斯那种暴躁的脾气,不过作为统领全军的统帅,这个名字还是配得上他的吧。

ミネルバ

密涅瓦(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

希腊神话中雅典娜的罗马名。这位女神也不用多说了,如果还不是很了解的话请看车田大神的《女神的圣斗士》中那位喜欢自虐的女神。《纹章之谜》中是位坚强的女龙骑统帅,作为一国的公主,个人觉得

她是《纹章之谜》中最出彩的一位了。

メデイウス

梅迪乌斯(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

希腊神话中三位怪物女性中之一的美杜莎(Medusa)的男性形态。希腊神话中的美杜莎是Gorgon(高哥,三姊妹女妖)之一,原本是一位有着一头美丽头发的美少女,深得天神宙斯的兄弟海神波赛东的宠爱,但却因此遭到波赛东正妃的嫉妒,被变成一位有着一丛蛇团头发、猪牙般的牙齿、青铜色的手及可飞行长着黄金翅膀的丑陋少女,所有的人只要看她一眼就会吓得立刻变成石头,但她却是三姊妹中惟一没有不死之身的一位。后来宙斯之子Perseus(柏修斯)奉了波里德克斯之命去取美杜莎的首级,在雅典娜的协助下,藉由一面铜盾的镜面反射,顺利的取得美杜莎的首级。她的首级后来被献给雅典娜并被嵌在她手中的山羊皮盾中央。古希腊人将美杜莎的头像绘制在盘子上,以达到趋吉避凶的效果。这段情景同样可以在车田大神的《女神的圣斗士》中看到。

作为最终BOSS,地龙梅迪乌斯具有超强的力量,但怎么也不能与美杜莎联系上吧,惟一有联系的就是“石头”与“地”了。

ヨーデル

约德尔(《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》)

阿尔卑斯地方独特的牧人民谣。这个名字也在《封印之剑》出现过,而且同样是位老头司祭,看来这个名字已经成了老年司祭的代名词了……

《圣战之系谱》

アーサー

阿萨

源于统一英国的英雄亚瑟王,他最著名的传说就是拔出石中剑以及与圆桌骑士中的兰斯洛特为了一个女人反目的故事,在CAPCOM的知名游戏《圆桌骑士》中是个帅气的大叔。《系谱》中的阿萨拥有一头靓丽的紫发,圣雷旁系的血统,高成长、高移动,难怪很多玩家要让雷文当他的老爸。

アーダン

亚当

凯尔特神话中“赤枝骑士团”勇猛的战士,诺伊修的弟弟。游戏序盘就一起出来的重甲,同伴阿力克对他的评价是“坚固”、“强壮”、“慢吞吞”。走得又慢、成长又不高,在亲代中他始终是排除在父亲人选之外的,但当你看到他与艾拉或菲莉的对话时,也许会明白“铁汉柔情”这句话的真正含义。

アイラ

艾拉

凯尔特语中是圣地“艾拉”之意。《系谱》中人气冲天的角色,以其坚强的性格和强大的实力深受每个玩家的喜爱,流星剑一出,必无生还者,剑圣的地位到达了一个顶峰。

アルヴィス

阿尔维斯

北欧神话中登场的小人,对世上的一切了如指掌,当他与雷神托鲁之间的问答游戏持续了一晚之后,在朝阳的照耀下石化了。游戏中阿尔维斯可是个重头人物啊,对于他的评价,争议也是最大的。杀死主角辛格尔德,与辛格尔德的妻子、自己的妹妹生下了暗之皇子尤利乌斯与光之圣女尤莉娅。作为一代枭雄,阿尔维斯可以说在“纹章史”上留下了厚重的一笔,以至于现在都还有人在继续谈论他。

アルテナ

阿尔特娜

凯尔特神话中森

林和丰收女神阿尔提奥的变形。《系谱》中乔安与艾丝琳的长女,利夫的姐姐,地枪格波尔古的继承人。游戏中除了其超高的成长率和强大的实力外,最特殊的应该要数与全男性角色不能发展成恋爱关系,可能是因为对自己的义兄阿里奥恩怀有爱慕之情吧。地枪与天枪的悲剧传说也许会在他们两个之间有一个了断吧。另外,《银河之星》中那位女神也叫阿尔特娜。

アレク

阿力克

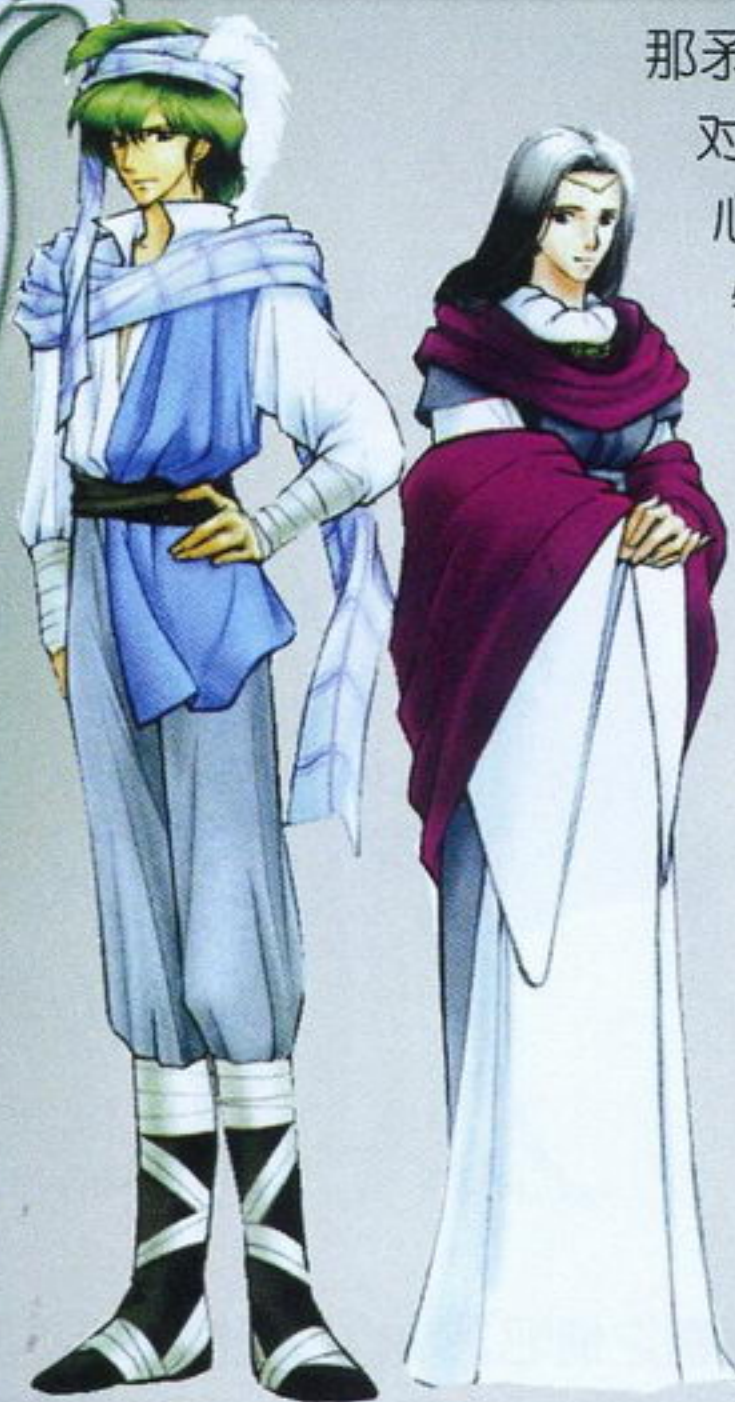
英语Alexander的略称,公元4世纪马其顿的国王,灭亡了波斯帝国,建立了帝国。系列中肯定会登场的红绿骑士中的“小绿”,辛格尔德的家臣。风流是他的特征,性格奔放,绝对的女权主义者,看看他与舞娘希尔维亚的对话就知道其本性了。

イシユタル

依修塔尔

巴比伦神话中“星之女神”的意思。不愧为“女神”的称号啊!游戏中的伊修塔尔当然是魅力满点!作为“御姐”型女性的代表,与母亲的心黑手辣不同的是,她拥有一颗善良之心,深爱着暗之皇子尤利乌斯,但又不能忍心看他残杀小孩而偷偷放走孩子们。





那矛盾的心情让人忍不住对其产生深深的怜爱之心，而使用圣雷神之锤的飒爽英姿更是让无数玩家拜倒在其石榴裙下，女神啊！

ウル
乌鲁

北欧神话中雷神托鲁的养子，是个俊美的少年，弓箭与技巧之神。游戏中十二圣战士之一的圣弓血统的血统名就是乌鲁，想必没有比乌鲁更适合这个名字了吧。另外，在《女神侧身像》中我们也可以看到这位美少年的风采。

エーディン
艾婷

凯尔特神话中，她作为妖精而诞生，在魔法的作用下化为蝴蝶，然后被风吹到杯子中，最后被艾塔的妻子吞下作为人类而诞生。经历过这么多过程才变为人，势必暗示着叫这个名字的人命运的坎坷。游戏一出来艾婷就成为了中心，辛格尔德起兵救她，从此拉开了传说的序幕。再看看围绕在她身边的亲卫队四人组，不禁感叹这究竟是烦恼还是幸福。

エスリン
艾丝琳

凯尔特神话中魔眼巨人弗莫尔族王巴罗尔与妻子凯芙琳达的女儿，而根据德鲁依德（魔术师、教士、司祭、占卜师所属的凯尔特教团。德鲁为奥克之树之意，依德为知识之意。成为德鲁依德的仪式是由身着白色礼服的人登上奥克之树，用黄金镰刀割下树枝，然后拾起树枝，再献上两头白雄牛作祭品）的预言，巴罗尔将会被艾丝琳的孩子所杀死，所以她就将艾丝琳幽禁起来。不过命运的齿轮是不能被阻止的，巴罗尔最后还是被艾丝琳与乔安的儿子——光之神鲁杀死，也许这就是所谓的宿命吧。游戏中还是沿袭了艾丝琳与乔安是夫妇这一设定，这在“《纹章》系列”中是极其少见的，也许这其中暗示着他们永远的爱吧，但依德沙漠的惨剧……不想回忆了……

オイフェ
奥依非

凯尔特神话中与英雄库·霍林交战的女战士，之后还为他生下了孩子。这个……游戏中上下半部相貌变化最大的角色，从上部的错认为女孩的小鬼到下半部的胡子大叔，只能感叹岁月不饶人啊。（但人家菲恩GG怎么就没怎么变呢……）

キェアン
乔安

也称为奇安（キェアン），凯尔特神话中医术之神狄安·凯西特的儿子，艾丝琳的丈夫，鲁（也称利夫、鲁夫）的父亲，被提兰三兄弟杀害。看来加贺对这一家子倒是给予特殊照顾嘛，从夫妇名字到儿子的名字都忠实于神话，可惜壮志未酬身先死。

クロード
库劳多

凯尔特神话中命运女神的。作为艾达教团的大司祭，又是继承布拉奇之血的圣战士，在参拜布拉奇之塔的时候就已经知道了辛格尔德会战败的命运，也许没有比知道结果但无法改变的事情更痛苦的事了吧。

他与舞娘希尔维亚之间那说不清道不明的关系更是让人浮想联翩，但作为圣战士却没有个人特技，这未免也太说不过去了吧。

ゲイボルグ
格波尔古

凯尔特神话中的“魔枪”。继承诺瓦之血的乔安使用的圣兵器，也是游戏下半部龙骑士阿尔特娜的武器。也许这是件最有争议的圣兵器，因为刚好有一把与之对应的天枪冈格尼尔存在，所以大家不免拿来作比较。但比起冈格尼尔速度10的加成，格波尔古技巧10的加成就显得有些处于劣势，毕竟《系谱》里回避率、攻速更重要，而格波尔古重达15的重量让速度上限低的



龙骑统帅就有点吃不消了。但这也并不能说格波尔古一无是处（毕竟人家还是圣兵器），由于技巧加10，配合阿尔特娜必杀的特技，杀杂兵简直就是轻而易举。

コーブル
科普鲁

凯尔特神话中的诗人，由于都作一些讽刺诗歌，所以受到很大的非议，而且他还拥有使用咒术的力量。不过游戏中的科普鲁却是个懦弱的小男生，除了在后方补血之外，他的最大贡献就是给魔防不高的阿尔特娜加5点魔防了。

シギユン
希琼

北欧神话中洛基的妻子。游戏中阿尔维斯与蒂亚多拉的母亲。可以这样说，如果没有这位“绝世美女”与那位“成熟英俊”的克鲁特王子的一夜风流，恐怕这“尤古多拉尔大陆史”是要改写了。（笑）

ジャムカ
札姆卡

这个家伙可是成吉思汗在蒙古统一战中的劲敌，按史书记载，他应该叫札木合。与铁木真义结金兰，不过最后由于铁木真的势力逐渐扩大终于决裂，看过《射雕英雄传》的玩家都比较熟悉吧。游戏中的札姆卡同样继承了蒙古人善于弓术的设定，其神兵必杀弓更是让他如虎添翼，与圣弓家的大小姐的婚姻组合更是让儿子强上加强。

シレジア
西连吉亚

奥地利的一个地方的名字，玛丽娅·特蕾吉亚女皇曾经为了夺回这块地而发动了战争。游戏中的西连

吉亚是位于大陆北方的一个被冰雪覆盖的独立国家，治理这个国家的是继承风之贤者赛迪之血的圣战士，而守护它的还有那些美丽的天马骑士们。

シグルド
辛格尔德

北欧神话中表示奥丁的儿子希基（Sigi）的子孙的名字，原意是“胜利与保护者”；另外一种说法就是北欧神话中传说中的杀龙英雄吉克弗里德的英语读法。游戏中作为上部的主角，给人稳重、忠诚的形象，虽然有人说他的骑士道精神有些迂腐，所以才导致了自已的死，但作为一名骑士，有自己的信仰，就已经足够了。

シヤナン
夏南

凯尔特神话中海神利亚的孙女，当她要取红色的果实的时候，惹怒了泉水被波涛卷入泉中溺死。之后，那个泉就根据夏南的名字，取名为夏农。寒，想不到奥德之血的继承人、帅气的剑圣夏南哥哥的原形居然是个溺死在泉里的少女。作为神剑的继承人，夏南很长一段时间生活在自责中，因为自己的过失，让蒂亚多拉被抓走。不过塞瑞斯能有后来的成就，也多亏了夏南的精心培养。

ジャンヌ
香奴

来源与法国的圣女贞德（这个……），这位为了祖国解放而战，但被英国军队捕获并处以火刑的19岁少女。看来这位连斯塔王妃的替代角色的来头还不小呢。小时候由于战乱跟哥哥分开，然后被旅行的商人所救，而养父却被帝国兵杀害了，菲恩救了她并抚养她成人。小小年纪就有这种悲惨的遭遇，想必她那坚强的性格就是在这种环境中培养出来的吧。

スカサハ
斯卡撒哈

凯尔特神话中，传授英雄库·霍林武艺的奥秘以及魔枪格波尔古的“影之国”的女战士。又是一个性别倒错的例子，在游戏中他是女剑圣艾拉的儿子，一个弱气的家伙，打架都不是妹妹的对手。另外，如果他的父亲是霍林，然后再看看他名字的由来……是不是觉得很习惯呢？（…）

スワンチカ
斯万奇卡

北欧神话中像石碑一样的东西。游戏里作为圣斧出现，但其能力却是所有圣兵器中垫底的，唉，还是





摆脱不了斧男的悲哀宿命啊。

ダーナ

达娜

凯尔特方神厅的主神，被誉为生命之源的母神。《系谱》里十二圣战士诞生之地就叫达娜，而作为生命之源的母神，没有比这个名字符合这个地方的了。“达娜的奇迹”，传说在这里拉开了序幕……

ディアドラ

蒂亚多拉

凯尔特神话中这个名字的含义是“招致悲伤与灾难的人”。与辛格尔德的邂逅到打破禁忌，与自己的哥哥生下了暗之皇子与光之圣女，一生都在悲伤中度过。当死在自己亲生儿子手上时，我们可以试着去想想，



这未尝不是一种解脱……

ティルテウ

迪尔蒂

凯尔特神话中费尔沃尔古王艾欧霍兹·马库阿库的妻子，为了让爱尔兰变成充满绿色的世界而不停地播种种植，最后累死在大地上。而她所倒下的地方被称为迪尔。对于圣雷一家来说，她是个叛徒，在受到嫂子希尔达的虐待后，痛苦地死去。迪尔蒂的婚姻配对也是很受关注的，其中风之贤者雷文的行情最为看好。

ティルフィン

迪鲁芬格

被诅咒的暗黑剑。这个……不是阿雷斯那把暗黑剑密斯特丁吗？不过什么样的人用什么样的剑，即使是暗黑剑，到了我们主角的手中就变成了光之剑了！不过第一次拿这把剑还要花5万大洋修理，第二次也是要很麻烦地去救那个司祭，看来主角的东西还真的不好拿啊。

デュー

迪奥

来自于英语dew露珠之意。《纹章》的盗贼每一次都是很有魅力的角色，这个人小鬼大的家伙在辛格尔德军里搜刮了三年钱财，想必也是帝国憎恨辛格尔德军的原因之一吧。（笑）

トールハンマー

雷神之锤

北欧神话中雷神托鲁使用的锤子，诸神的黄昏中与巨人族战斗时的利器。当托鲁扔出雷神之锤时，不管扔了有多远，这个锤子还是会回到托鲁手上（回旋锤……）。N多小说、动画、漫画、游戏中出现过的东西，比如《银河英雄传说》中的那个要塞的主炮。

トラキア

多拉基亚

凯尔特神话、北欧神话中的一个地方的地名。游戏中十二圣战士的龙骑士丹建立的国家，由于土地贫瘠，多拉基亚的人们大都以从事雇佣兵这个职业为生，在《多拉基亚776》里我们可以更深层地了解到这个国家。

トラバント

托拉邦德

原东德的国民汽车。同样是游戏中颇有争议的奸雄，杀死乔安夫妇，抚养阿尔特娜也不过是为了得到地枪。但当他将天枪交给自己的儿子而单独面对我方的圣战士时，不禁让人对这个武人产生由衷的敬意。

ナーガ

那加

印度等神话中的龙，具有爱心的像蛇一样的水神。龙王那加，唯一克制暗黑龙罗普特斯的最强光魔法，数据的加成是所有圣兵器中最高的，附带消除暗黑龙攻击力减半的特效，尤莉娅拿着这东西简直就是神！

ナンナ

南娜

北欧神话中阿斯神族内普的女儿，巴鲁多尔的妻子，弗鲁赛迪的母亲。游戏中未来连斯塔王利夫的王妃，有一个传奇性的母亲，父亲……这是《系谱》中最大的一个谜……可爱的小公主，在《776》中的形象比《系谱》里的可爱多了，希望她能找到自己的母亲吧。

ノイツシュ

诺伊修

凯尔特神话中“赤枝骑士团”的战士，亚当的哥哥。系列传统的S骑士“小红”，辛格尔德的家臣，重骑士道，有正义感。在游戏完成第一遍时就



能在开场MOVIE中看到他与“小绿”的比试，不过对于有追击、见切的阿力克而言，诺伊修胜算的机会不大吧。（笑）

パティ

帕蒂

一种解释是一种小面包，另一种是从“petite”（法语中指娇小玲珑的女性）一词而来。游戏中她既给夏南做可怕的便当，又是身材矮小的女盗贼，所以理解成这两个词语的综合体也不为过。经典情节就是当塞瑞斯问她与夏南的关系时，她毫不犹豫地说“我是夏南大人的恋人”，真是太可爱了。

パメラ

帕梅拉

俄语中是像蜂蜜一样甜的意思，而在古希腊语中则是指行为得体有自信的意思。对于这位高傲的敌方天马骑士，印象最深刻的可能就是与菲莉的姐姐玛尼娅对决时的场景了吧，由于圣弓家的安德烈的突然加入，玛尼娅战死。我想，现在肯定还有无数人憎恨那个挡住路口的黄色NPC吧。

バルキリー

华露基利

北欧神话中侍奉众神之父奥丁的九名（另一说为七名）少女。她们身着闪闪发光的铠甲，驾驶马车在战场的上空飞驰，她们支配战况与死者的数量，而那些战死的勇士的亡魂会在她们的带领下来到奥丁的宫殿瓦尔哈拉。所以北欧的战士都不惧怕死亡，他们热切地期盼华露基利的“死亡之吻”以得到在神界的重生。作为圣战士布拉奇的圣杖，华露基利拥有让死者复活的能力，不过代价就是三万大洋！



バルムンク

巴鲁姆克

北欧神话中英雄齐格弗里德所持有的剑，另一个名字叫“格拉姆”。游戏中作为奥德家的圣兵器，以其高技巧（技巧加10）高速度（速度加20）加成，低重量（重量3，为所有圣兵器中最轻的）的特点深受玩家喜爱，再加上使用这把神剑的又是夏南这个帅哥，更使得它的使用频率大大上升。（这是理由吗……）另外，在《.hack》中有一位超强剑士也叫巴鲁姆克。

ハンニバル

汉尼拔

与罗马交战的迦太基的名将，著名的军事统帅，在迦太基政府臣服罗马后，他们竟准备用汉尼拔来换取罗马人的欢心。汉尼拔万般无奈下连夜逃出家乡。罗马人不肯留下后患，跟踪追捕。公元前183年，在无路可逃的情况下，汉尼拔在异国他乡服毒自杀了。游戏中的汉尼拔将军被称为“多拉基亚之盾”，抚养希尔维亚的儿子科普鲁长大，对于这个同伴的加入，想必大家都经过了一点小小的周折吧。

ファバル

法巴尔

凯尔特神话中将常青国之士带回爱尔兰的年轻人布兰的父亲的名字。游戏中圣战士乌鲁的继承人，手持圣弓，帕蒂的哥哥，有了一个盗贼妹妹，想必这位哥哥也很头疼吧。

フィー

菲

法语中妖精的意思。菲莉和雷文的女儿，也是游戏中唯一一对确定夫妇的子女之一，旅行的目的是为了找到哥哥赛迪。《火纹》历代天马骑士都是高人气角色，不过我方上下部都只能得到一个天马骑士引起了许多玩家的不满。

フィン

菲恩

这一个名字的来历一种说法是凯尔特神话中美丽、勇气、智慧兼备的英雄菲恩·马库尔，另一种说法来自于他的英文名fin（完结）。作为侍奉连斯塔家的家臣，自从乔安夫妇在依德沙漠遇害后，就带领王子利夫过着逃亡的生活。在那严酷的环境中，即使牺牲自己，也要守护连斯塔最后的希望。而之后的连斯塔王

利夫，之所以被称为“贤王”与他从小对利夫的影响不无关系。而他与拉克西丝之间的感情，更是让人津津乐道。在游戏的最后，菲恩独自离开了，之后只是有人听说在依德沙漠里看到过他的身影，也许，他还在寻找那位女神吧……

フェンリル

芬尼尔

北欧神话中洛基与巨人女性生的孩子，一匹巨大的狼。在诸神的黄昏中，将主神奥丁以及奥丁的天枪冈格尼尔一口吞下，

フェニル

芬尼尔

北欧神话中洛基与巨人女性生的孩子，一匹巨大的狼。在诸神的黄昏中，将主神奥丁以及奥丁的天枪冈格尼尔一口吞下，

在游戏中是暗系魔法。

フォルセティ

弗鲁赛迪

北欧神话中的阿斯神族，巴鲁多尔与南娜的儿子，众神的调停者。虽然巴鲁多尔无论是美貌与才智上都已经接近完美，但他还有一个惟一的不足之处，那就是在仲裁争执的时候很容易偏离公平，而弗鲁赛迪就是为了弥补父亲这一缺点而存在的。无论有多难解决的争执，只要弗鲁赛迪介入，一定会让人心服口服。游戏中弗鲁赛迪作为一名神秘人士登场，要想看到尊容只有在通关第十二遍时看到，当时他手持的是圣杖华露基利之杖，也就是说那时的克劳德神父……>_<

フェリー

菲莉

北欧神话阿斯神族中掌管天罚的蛇发女神，菲莉的意思就是愤怒与狂暴。真是令人狂汗的设定啊，游戏中上半部惟一的飞马MM可是很温柔DI，人家对雷文王子一往情深，怎么会是愤怒与狂暴的化身呢？如果是的话早就一枪将情敌希尔维亚毙了，不过晚年受病痛折磨，丈夫也不在身边，郁郁地死去真是可怜啊。



ブラギ

布拉奇

北欧神话中的诗歌之神，奥丁的儿子。布拉奇的意思是“第一人”，同时也是指“诗歌艺术”。布拉奇其实是将奥丁诗歌这一方面的能力独立出来的神，所以他的外貌很像奥丁作为诗歌之神时的形象——一个长胡子老头。布拉奇这个名字在《系谱》中最有名的就是克劳德所参拜的圣地——布拉奇之塔，也是在这里，克劳德知道了战斗的最终结果；而盗贼迪奥却在这里找到了风之剑，不过那个神秘的声音……真是好大好大一个谜啊。

ブリギッド

布里奇德

凯尔特神话中全能之神达古达的女儿，生命之母。词源“布里”具有优越、能力、权威之意。游戏中圣弓家的长女布里奇德是一个海贼，但是当拉开圣弓的时候，那情景简直就是女神一般。她与札姆卡的对话更体现出作为一个女性的可爱之处，惟一的遗憾就是没人特技。

Meriah & Maruju



ベオウルフ

拜欧沃夫

北欧神话中巨人族的英雄。游戏中俗称“一万G”，受好友狮子王艾尔托沙之托保护他的妹妹。虽然花心，但他对拉克西丝的爱是诚实的。（虽然偶的拉克西丝总是配菲恩）《776》中可以看到他的私生子，比他的老爸长得帅多了。

ヘズル

赫兹鲁

北欧神话中“战士”的意思，巴鲁多尔的弟弟，因哥哥被洛基所骗而被杀死。游戏中作为十二圣战士之一，赫兹鲁有着魅力十足的魔剑密斯特尔丁。据说继承赫兹鲁之血的人都有着特殊的吸引别人的力量……

ヘル

赫鲁

北欧神话中洛基的女儿，冥界的女王。英语中写为“hell”，地狱的意思。游戏中以“赫鲁”命名的黑暗魔法其效果是命中后HP减为1，不愧为“冥界女王”的称号。

ミストルティン

密斯特尔丁

北欧神话中贯穿光之神巴鲁多尔胸膛的剑。设定与赫兹鲁的联系跟神话中巴鲁多尔与赫兹鲁的关系相映成趣，其必杀的附加特技让它成为剑系中极具魅力的一把。

ミデエール

米迪尔

凯尔特神话中的地下神，海神马那南的养子。游戏中这位弓骑士对自己所守护的公主艾婷抱有淡淡的的爱慕之意，艾婷亲卫队之一，也是与艾婷结婚后子女最实用的人。

ユリア、ユリウス

尤莉娅、尤利乌斯

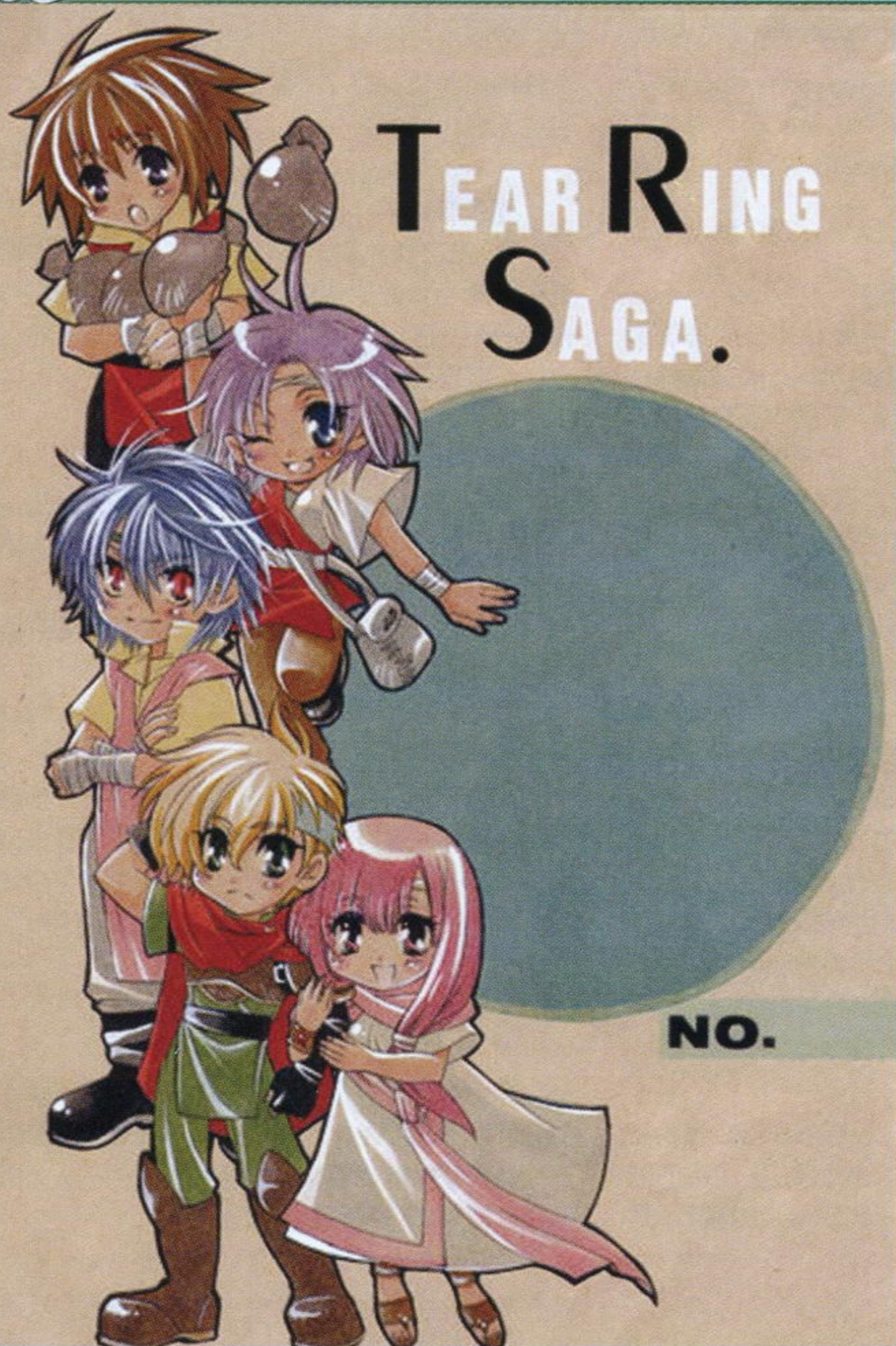
女性形为 yuri-a，男性形为 yuri-us，正好与这一对孪生兄妹匹配。光与暗，永远的对立者，永远的传说。

ヨハルヴァ、ヨハン

约哈尔瓦、约翰

凯尔特神话中生命之母布里奇德的儿子，约哈尔瓦是艺术与文学之神之一。游戏中这对兄弟都对解放军中的拉可秀抱有爱慕之情，在拉可秀的说得下也加入了解放军。不过非常奇怪的是，喜欢作诗是哥哥约翰，不知是不是故意的还是弄错了。ヨハン (Johan)





TEAR RING SAGA.

NO.

在英文中就写为 John，大家这下知道为什么 John 翻译成约翰了吧。

ラケシス 拉克西丝

凯尔特神话中的命运女神。《系谱》中高人气的角色之一，游戏中被称为“女神”的角色。围绕在身边的男性都会被她那特殊的气质所吸引，想想老拜与菲恩，唉，真是造化弄人啊。（其实更值得关注的是她与哥哥艾尔托沙之间的禁断之情）而她转职之后的职业也是超强的骑士统帅，这样的人物没有吸引力才怪！

リーフ 利夫

凯尔特神话中被称为“鲁夫”，太阳、光之神，乔安与艾丝琳的儿子。正如前面所说的，这是惟一忠实神话中人物关系的一家子，在《776》里面我们可以利夫那真实的一面，想想《系谱》中他一脸“凶相”，但又有谁能体会在他坚强下的心酸呢……贤王利夫，如果有了一把圣剑，肯定将表弟塞瑞斯打趴在地。

ロプトウス 罗普托斯

北欧神话中邪神洛基的别称。不愧是暗黑教团啊，名字就是这么拽，洛基配暗之龙，再合适不过了。

《多拉基亚776》

オーシン 奥辛

这个词的来历有两个说法，一个是“鹿”的意思，从菲恩的儿子“奥西恩”变来的。（寒哪，菲恩居然有这样一个儿子……）另一个说法是奥辛是北欧神话主神奥丁的别名。实在不敢想象《776》这个斧男的来历有那么了得……不过成长率确实不错就是了。

オルエン 奥鲁艾恩

听上去有点男性风格的名字，源自于凯尔特神话中巨人乌兹迪撒汉的女儿奥鲁维恩。这位姐姐在《776》中可是个超强的角色啊，手拿两种专用武器，杀人是摧枯拉朽。

カリン 卡琳

蔷薇科的落叶木，果实呈蛋形，成熟时呈黄色，有异香，不能生吃但可以作糕点，另外可以作中药用。游戏中的卡琳是我方加入的第一个天马骑士，外形可爱，成长也不错，而且天马三姐妹的三角攻击可是很强的，没有不练的理由吧。

サラ 莎拉

在1692年美国的麻萨诸塞州的东北部的小镇塞拉姆举行了一个裁决魔女的审判会，有3名女性被告是魔女，其中有两个人的名字叫莎拉，其中一名在监狱中病死，另一个被处刑。游戏中的莎拉是个开朗的少女，虽然她的爷爷是臭名昭著的曼夫罗伊，但大家却很喜欢她，不过谁又能了解她那幼小心灵的创伤呢？

シヴァ 希瓦

这位大仙就不用多说了吧，在无数游戏中都登场的神仙，印度神话中的破坏神，在《FF》中以冷艳女王的姿态出现。“《火纹》系列”经典的酷哥剑圣，用个破坏神的名字也不过分吧，超高的成长再加上帅气的容貌足以成为必用角色的理由。（为什么《火纹》中的剑圣帅哥美女都要经过说得呢？）

セイラム 塞拉姆

刚才已经说过了，被烧死的魔女所在的小镇的名字就叫塞拉姆，希伯来语中“和平”的意思。作为我方惟一一个使用暗黑魔法的角色，成长又不是很高、长得也不行、武器又重……只能说是暗黑法师的实验品了……

ダグダ 达古达

凯尔特神话中大地与丰饶之神，也是智慧之神，长着一头红发，被称为“全知全能之神之父”，手持魔法棍棒、竖琴与锅。他的儿子有奥古玛、米迪尔等。汗哪，如此伟大的神在游戏中摇身一变变成了一个成长暴低的胡子大叔，如果智慧之神知道跟自己同名的人是这种造型不知道会有什么想法……（笑）

ハルヴァン 哈鲁万

一种居住在森林中的怪物，被称为“沉默的哈鲁万”。游戏中的这位斧男却是我方第一个拿到勇者之斧的家伙，成长也不错，再加上斧男在《776》里地位得到了提升，相信用的人还是很多吧。

ホメロス 霍梅洛斯

这个名字来自于古希腊著名的叙事诗人荷马，他

的代表作有《伊利亚斯》、《奥德赛》等。游戏中这位角色的职业也非常符合“荷马”这个名字，因为他的职业是吟游诗人，而且是一个可以使用光魔法的吟游诗人哦。

《封印之剑》

アルマーズ 阿鲁马兹

欧洲流传的《罗兰之歌》中法国勇士、大僧正乔鲁潘使用的剑，被称为“冰之刃”。在《封印之剑》中阿鲁马兹是八件神将器之一的“天雷之斧”，由剑变为斧头，这个变化也太大了。

イドウン 伊冬

北欧神话中阿斯神族诗歌之神布拉奇的妻子，永远保持年轻的相貌，怀中揣着一个苹果。游戏中的伊冬就是最终BOSS 魔龙，没有感情的她在游戏的最后露出了笑脸，在理想乡，她也许能找到自己的感情与幸福吧。

イグレーヌ 伊格蕾奴

亚瑟王的母亲。游戏中是位具有成熟魅力的御姐型人物，隐之里的守护者，擅长弓箭的狙击手。从她战死时的台词中，我们可以看到她对死去的丈夫与孩子的思念。

エキドナ 艾基多娜

罗马、希腊神话中的蛇身美女，怪物的母亲，她的孩子中最有名的就是那只九头蛇海德拉。真是恐怖啊，系列中惟一的女勇者原来是“所有怪物的妈”，真不知道制作人是怎么想的……

エッケザックス 埃克扎克斯

传承欧洲的《尼伯龙根之歌》中提特里西·冯·贝伦的传说里矮人锻造的剑，不过这把剑最开始并不是提特里西的，是他打败了最初持有这把剑的埃克之后才得到的，据说这把剑的刃是从不卷曲的。游戏中是贝伦国王塞菲鲁所持的剑，八件神将器之一，想必大家都还记得塞菲鲁一剑砍倒莉莉娜的老师赛西丽亚的情景吧。

エルフィン 艾尔芬

英语elfin，小妖精的意思。想不到艾尔芬王子居然是小精灵，制作人的恶趣味啊。

エレン 海伦

Helen 的变形，希腊神话中宙斯与蕾达的女儿，斯巴达王妃，被特洛伊的帕里斯（Paris，就是现法国首都巴黎）王子诱拐，由此爆发了著名的特洛伊战争。海伦的意思是“光辉灿烂”。不过游戏中这位小姐居然是个普普通通的司祭，真是浪费。

カレル 卡雷尔

图安·马克·卡雷尔，凯尔特神话中在数百年间反复转生的人。卡雷尔，曾被称为“剑





破乃蛮族的情节在金庸先生的《射雕英雄传》中有精彩描写。“草原之狼”达扬，丝的祖父，游戏中要让他成为同伴就要放弃天马的大姐，为了天马三姐妹的三角攻击，这位大叔多半被抛弃了……

デュランダル
幽兰黛儿

《罗兰之歌》中勇者罗兰所持的圣剑，剑身发出白色的光辉，黄金制成的剑柄上镶嵌着水晶，剑柄中还有圣子的牙齿、圣父的遗发、圣母的衣角，威力强大，能够将骑士与马砍成两半，不愧为八件神将器中的烈火之剑。如果想看其真正面貌的话那就去玩《烈火之剑》吧，好大一把啊！

ノア

诺亚

这个人大家应该很熟悉，《旧约圣经》中创世纪时洪水故事的主人公，为了免于洪水之灾，他修建了一艘巨大的方舟，并让许多动物也来到船上，洪水之后开始了新世界的创造。游戏这位圣骑士最能引起玩家注意的，想必只有与女剑圣菲尔的关系了吧。

バートル

巴特鲁

蒙古语中“勇者”的意思，成吉思汗的父亲就持有这个称号。游戏中女剑圣菲尔的父亲，一个热血的大叔，在《烈火之剑》中有他关于菲尔母亲的情节，是个很执着的男人哦。

パーシバル

帕西巴尔

亚瑟王圆桌骑士中的一人，与探索圣杯有极深的关系，另外，她是一名女性。游戏中又是一个性别颠倒的家伙，帝国三军将之一，强大的圣骑士。

フィンブル

芬布爾

北欧神话中诸神的黄昏之前的严冬。游戏中理系魔法威力仅次于神将器“业火之理”，攻击形式就是用暴风雪进行攻击。

ヘクトル

海克托尔

特洛伊战争中特洛伊军的总大将，帕里斯的大伯，击败了希腊许多的英雄人物，最终被阿喀琉斯击败。老海的出身果然不同凡响，想想他在《烈火之剑》中挥舞天雷之斧的英武形象，再想想他在《封印之剑》的形象……想象不能……

マルテ

马路特

《罗兰之歌》

中巴比伦王巴里冈所持的拥有巨大枪尖的巨枪。作为八件神将器之一的“冰雪之枪”，“马路特”这个名字当之无愧。

ミュルグレ

米尤鲁格雷

《罗兰之歌》中罗兰的义父，叛臣加奴隆的剑，就是加奴隆与异教徒勾结背叛查理曼大帝将罗兰害死。作为一把名剑，游戏中米尤鲁格雷却是一把弓，这个……反正已经习惯了……

ヤアン

雅安

德语写为 yearn，年复一年的意思。从这位“火龙先生”的口中，我们知道了龙族的历史，人龙战争的起因经过结果。每次玩到《传说的真实》这一章，都会想到《系谱》中辛格尔德的一句话——要理解他人的悲哀……

ロイ

罗伊

英语中男性的名字，词源来自格鲁语（格鲁语是凯尔特语的一种），“红色”的意思；另一种说法是古法语中“国王”的意思。想想罗伊的发色，还真的挺适合他呢。（难道《火纹》的主角从此走上了“红发”之道？）

ローラン

罗兰

欧洲中世纪叙事诗《罗兰之歌》(Le Chanson de Roland)的主人公，悲剧的英雄。他率领的军队都是查理曼大帝的精锐部队，12圣骑士中的一人，持有查理曼大帝所赐的圣剑幽兰黛儿。

后记：最初接触《火纹》是《火焰之纹章外传》，进入游戏之后立即被其高难度所吸引，不知道隐藏道具，不知道复活（其实是因为没死过人……），更不认识日文，但我还是像饥饿的旅人看到了美食时那样爱上了这个游戏。《系谱》是我的最爱，原因是它是最不像《火纹》的《火纹》。现在我每天都在祈祷，祈祷《火纹》降临NGC……阿门……

魔”的男人，《封印之剑》中有着最BT的成长率（虽然只能长一级），总之一句话，《火纹》里面是剑圣就必用！

ギネヴィア

基内维娅

亚瑟王的妻子，就是因为这位女士造成了亚瑟王与兰斯洛特的决裂。游戏中可是位漂亮坚强的公主哦，通关八遍后就能用这位小姐了，很强的贤者哦。

サカ

撒卡

公元前3世纪生活在现新疆维吾尔自治区周边的维吾尔族。想想游牧民的这个职业，真的是非常适合啊。

シン

辛

巴比伦神话中的月之神，时间的支配者，能决定未来发生的事情。游戏中的辛却是丝的随从，但他的成长在三个游牧民中是最高的。

スー

丝

美国印第安的一个部族的名称，广义上讲是指的所属丝部族的全部族，不过一般是指其中最大的部族达克塔。他们居住在北美中西部的平原，以捕猎野牛为生。不用说了，非常适合丝作为游牧民的身份。

ゼフィール

塞非鲁

希腊神话中西风之神。游戏中贝伦的国王，神剑埃克扎克斯的持有者，全身流露出来的王者之气让人折服，一般来说《火纹》中的敌方BOSS都要比主角有性格。（什么？贝鲁特？《776》中那个连见切都没有的BOSS？这个……让我们跳过吧……）

ダヤン

达扬

太阳汉，乃蛮族的汗，“达扬”在蒙古语中是“太阳”的意思，他以前的名字叫太布卡，在继位乃蛮族汗的时候改为太阳汉。在成吉思汗统一蒙古的时候他是成吉思汗最后的敌人，不过他没有与成吉思汗的军队交战就逃亡了，最后还是被抓处死。关于蒙古族大



话梅杂志 & 3DM-SMY

www.blumbook.cn

前线狙击



PS2	HUDSON	RPG	1人
	预定 2003 年 10 月 2 日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	-		售价未定

NGC	HUDSON	RPG	1人
	预定 2003 年 9 月 25 日发售		记忆容量未定
特制 DVD-ROM	-		售价未定

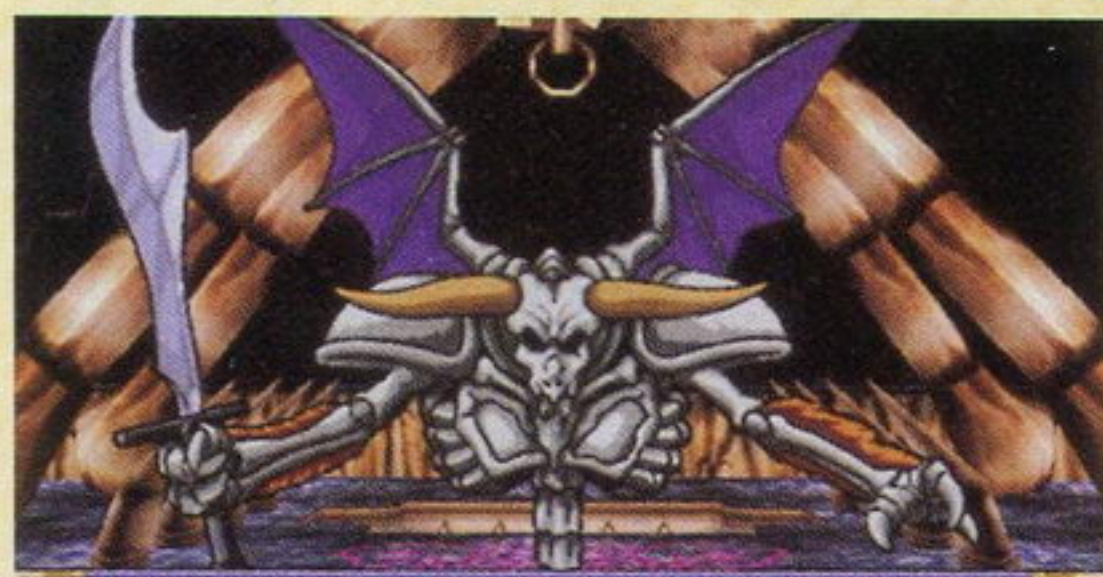
角色介绍

我的名字是乱丸！
火之勇者！

战国乱丸

生于火多国·白川村的他是火之一族的末裔。虽然在村中他是时常欺负人的孩子王，不过本身是个孝敬母亲的善良少年。因为是火之勇者而拥有超人的成长力。在游戏中，他会以剑为本衍生出多种多样的秘奥义。

1992 年发售的《天外魔境》终于要以全新的姿态复活了！在当时，这款登场人物达到 3000 人以上，总游戏时间超过 80 个小时的壮大 RPG 成为话题之作，也奠定了它今后巩固的 FANS 群。而这次的重新移植，在保留原本世界观和剧情的基础上，对游戏系统和画面进行了质与量的转变。用广井王子的话来说，没有玩过《天外魔境 II》的话就不算玩过 RPG！



待ちかねたぞ 乱丸！俺様は 死神兄弟のツノ王だ

▲大魄力的战斗画面，敌人会采取什么样的攻击方式？



▶主人公的第一个伙伴，歌舞伎团十郎，是名装束时髦，喜欢女人的侠客。



あなたが お望みなら 特別に 作動させてみましょうか？

▼游戏开始时的动画场面，看得出来画质已有了相当大的提高。

全新制作的动画？

在动画制作技术达到新层面的现在，为了更好体现故事的精髓，游戏中所有的动画场面都经过了全新制作。在当时的 PC-E 版中，总计有达 24 人的豪华声优阵来演绎角色。而今作又会如何呢？



大作RPG决定移植！

在系列中有着最高评价的“II”，经过 11 年的时光，决定移植到 PS2 与 NGC 上。就让我们以全新的眼光来体验这款足以在历史上留名的 RPG 吧！

充满谜团的不幸美少女

拥有预知能力的不幸美少女。在绢的身边一直都有着保护她的巨犬白。因为自感到火之一族的宿命而成为乱丸的伙伴，但不知为何她一直都拒绝战斗……

把握故事关键的绢，在她那忧愁的容颜下，究竟隐藏着怎样的秘密？



绢

怪力无双！豪爽的大食客！



极乐太郎

千年前“火之一族”与“根之一族”战争的幸存者，已有 1024 岁了。而他之所以能活这么久都是因为喝了“人鱼之泪”的关系。为此极乐太郎这千年来的大半天时间都是在半里度过的。

装着华丽，喜欢女人的侠客！

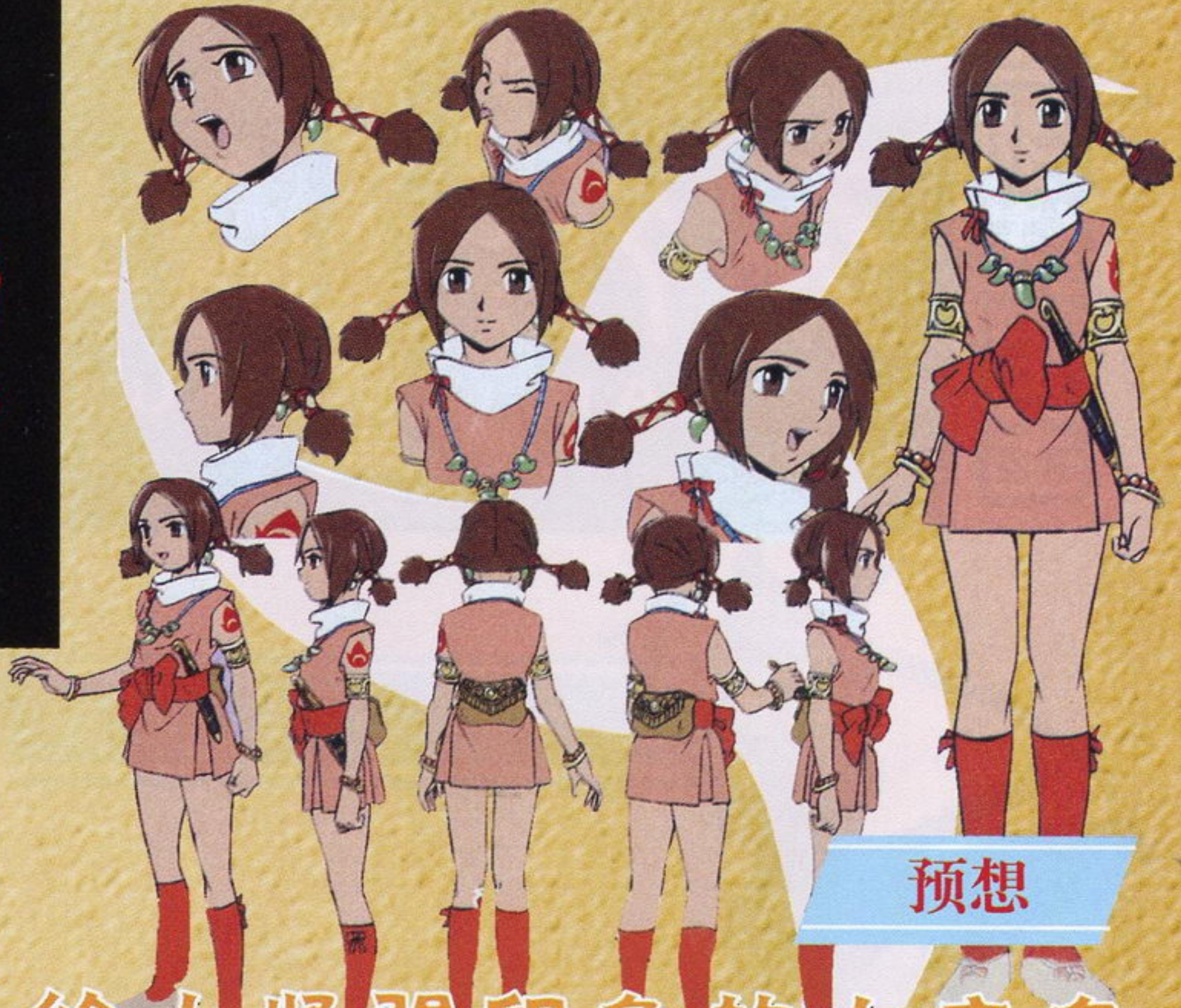
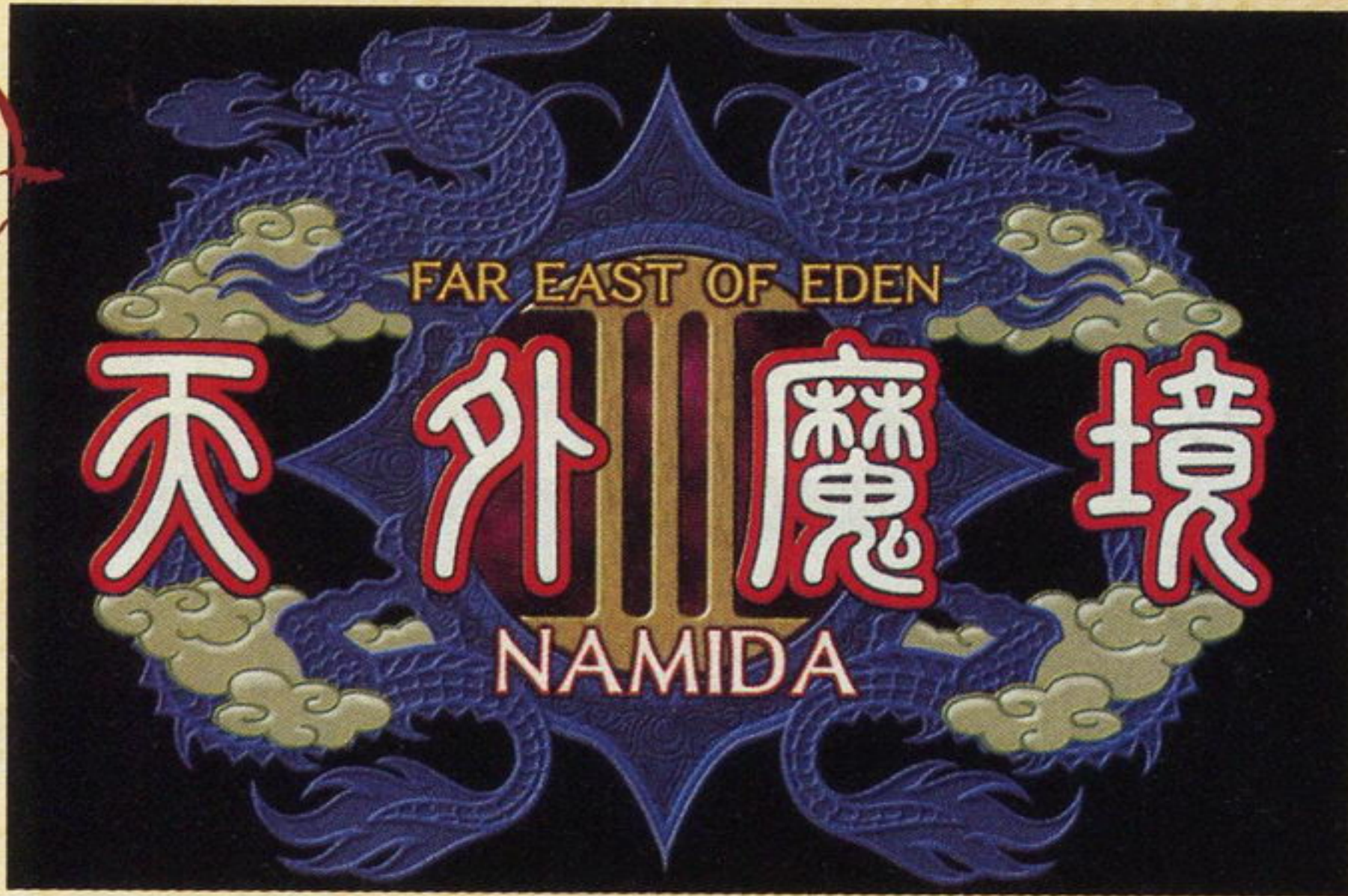
轻薄的火之勇者，那就是歌舞伎团十郎。对于一族的宿命他并没有很深的认识，只是想利用火之勇者的能力，随心所欲且快乐的活下去。

团十郎的梦想是成为“吉潘库第一的侠客”，非常不满于超越自己的乱丸。



歌舞伎团十郎

前线狙击



预想

给人坚强印象的女主角

左肩有着可能是火之一族证明的刻印。从她那坚强的表情来看不像是个需要他人保护的女孩，有着自己的独立意志。她会怎样用腰下的短刀来对付敌人呢？

PS2	HUDSON	RPG	1人
	发售日未定		记忆容量未定
DVD-ROM	-		售价未定
NGC	HUDSON	RPG	1人
	发售日未定		记忆容量未定
特制 DVD-ROM	-		售价未定

很久很久以前，宇宙的创造主创造了真理和黄泉这两个神。从主人身边离开两名神，有时嬉戏、有时争吵，更有时在深深的冥想中穿梭于悠久的时间和空间中。终于有一日，两名神发现了一颗充满生机的蓝色星球。

两名神互相商量着，“那个还不错”，“就去那里吧”。这两名神来到蓝色的星球，并创造了一个被人们称为“吉潘库”的世界。

美丽的吉潘库，有时会出现名为暗黑兰的巨大花朵。暗黑兰原本是开在传说的地下帝国“根之国”的植物，但在身为“根之国”帝王黄泉的命令下，联同众多的怪物，在瞬息之间就占领了吉潘库。

正当人们绝望之际，出现了向怪物们挑战的勇者，他们就是“火之一族”。“火之一族”与“根之一族”的战斗持续了千日之久，终于在激战到最后，“火之一族”打倒了“根之一族”，并用7把圣剑将黄泉和暗黑兰封印在地底。而“火之一族”，也在这场战斗中销声匿迹了……

日月流转，转眼间千年时光已逝，人们已忘却了过往的噩梦。“火之一族”，也成为了传说中的存在……

HUDSON的大作RPG《天外魔境》系列，自1988年的《天外魔境 ZIRIA》发卖以来，就得到了极高的声誉。但从1997年的《天外魔境 第四默示录》后，这系列就再没有下文。但是在2003年，终于……新的《天外魔境》要诞生了！

原本决定中止发卖的《天外魔境 III》，在FANS的热烈期望下决定复活！在《FAMI通》期待排行榜上也一直位于上位的本系列，终于能够正式登场了！

广井王子所创造的著名RPG《天外魔境》，原本是要以3部曲的形式发卖。但因种种原因，在《天外魔境 ZIRIA》及其续篇《天外魔境 II》开发完毕后，《天外魔境 III》就没了下文。不过在许多FANS的热切期望下，《天外魔境 III》终于开始重新开发了！

从已有的情报来看，可以明了的只有《III》是以吉潘库（马可·波罗的《东方见闻录》中对日本的称呼）的九州地方为舞台，以及主人公叫“泪”这两点。虽然没有游戏画面公开，不过我们得到了担任系列角色设计野寅次郎所创作的第一手原画，

哪个才是“泪”呢？难道会采用传说中的双主角制吗？若真是如此，可真是FANS的福音了。不过游戏这样公开，也才有期待的价值嘛。毕竟这个《天外魔境 III》可叫人等得够长，如此弥补，才能让人感受到制作方的诚意啊！



预想

热血系的男主角

留有怪异发型的青年。从他的左右腕上可分别看到红色与青色的刻印。而眼睛下的青色线，看起来像不像泪痕呢？从他手中的长枪来看，这会是他主要的攻击手段。

这两名男女把握着故事的关键！

公开《天外魔境Ⅲ》的极密开发资料!

除了前页的两名主角外,还有很多富有魅力的角色登场,他们可谓是各有特色。只不过现在这些主要角色大部分还处于筹划阶段,连名字也没有决定。到底谁是伙伴,谁是敌人呢?

火之国的圣女?



她的圣冠上描有火之勇者的纹章。从那形状很容易让人联想到太阳,会是把握吉潘库命运的人物吗?



有自我意志的陶俑,不但穿着衣服,还挺会说话的。

出现谜的陶俑!

怪盗枫?



隐藏着本来面目的金发美女。

充满野心的眼神

是某座城堡的公主吗?看上去是会对主人公用诡计的类型呢。

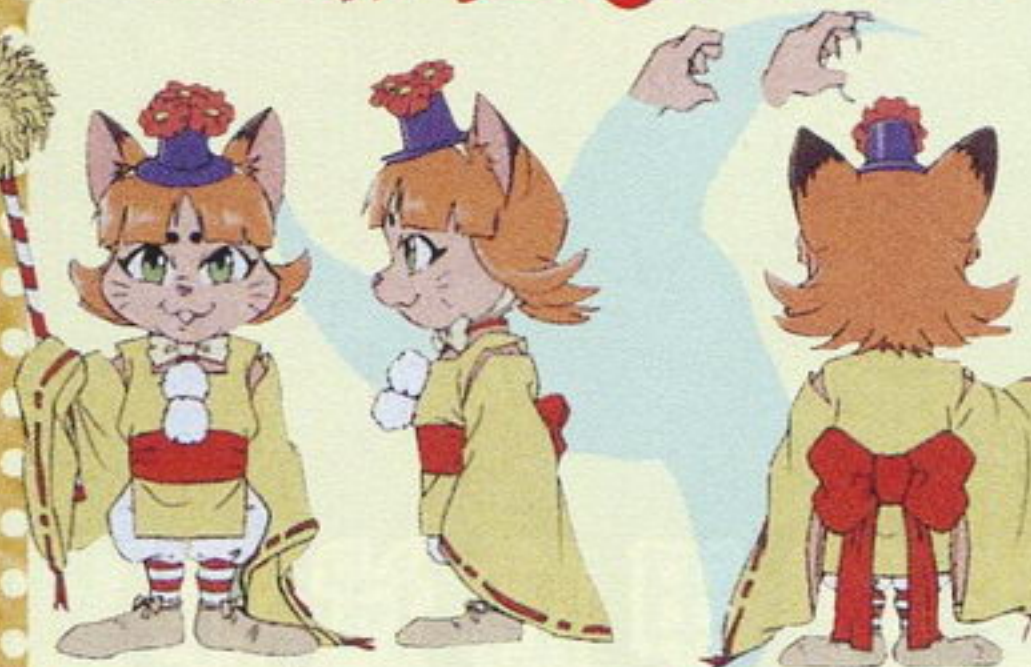


有着仙人风范的男人。在他周围漂浮的是人的灵魂吗?

自由操纵人的灵魂?



小猫巫女



那双猫耳很引人注目呢,看样子是名巫女了。一旦进入攻击模式,便会用她那锋利的爪子来攻击?

手持无比巨弓的男人



看样子像是个平安时代的武将,他所持的弓箭比自己的身高还要长,那威力和命中率,可说是吉潘库第一?

鬼和大金槌

以巨大的金槌为武器,从那凶猛的姿态来看,挨了这一击可是会吃不了兜着走的!



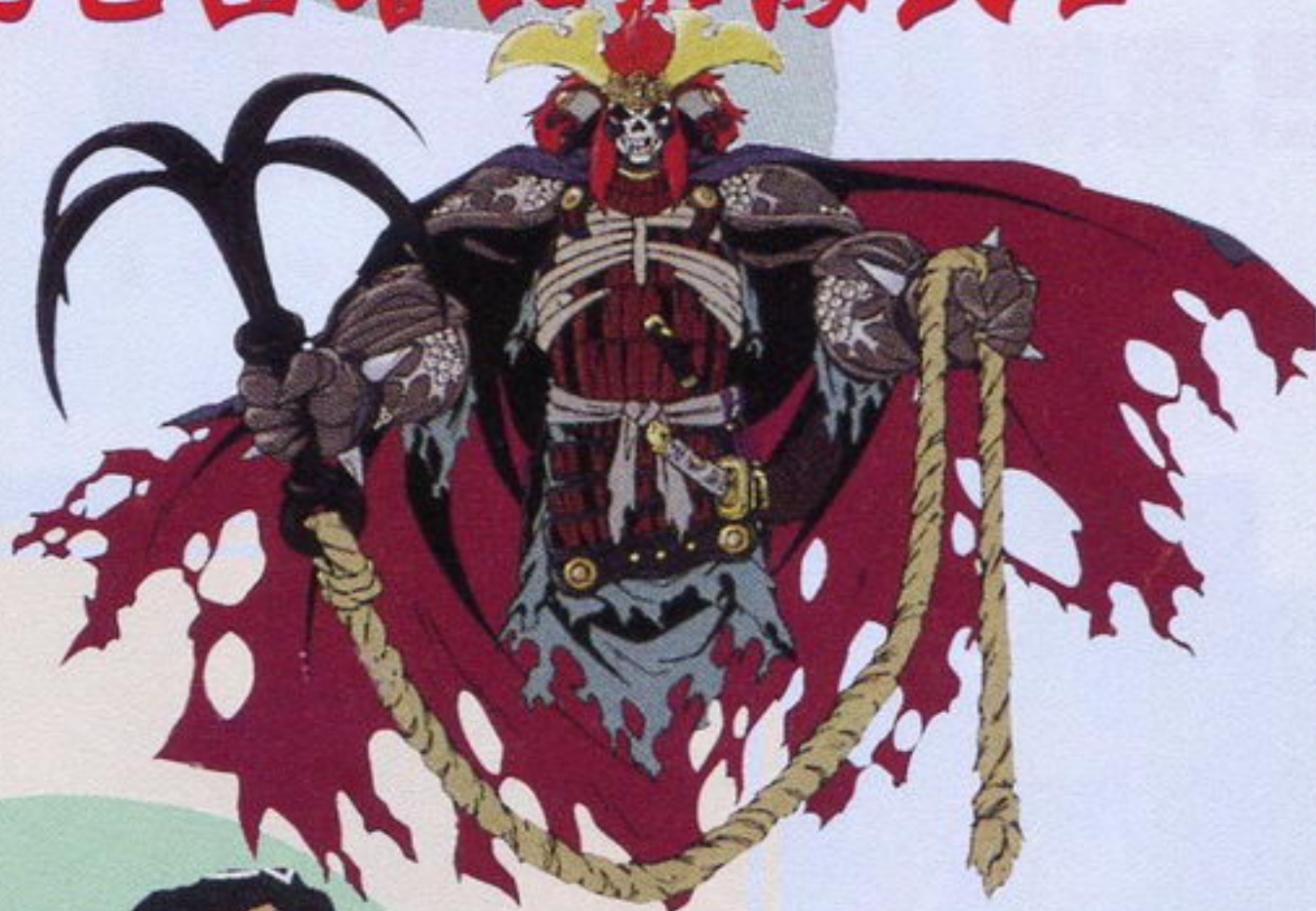
本已死去的武士灵魂又复活了?从他手中所握的船锚来看,他会把这东西当作主要的攻击手段吗?

龙之长老

一切不明。因为龙的寿命很长,所以拥有相当丰富的知识。



被怨念包围着的骷髅武士



身穿在仪式上使用的服饰和面具的男人。虽然平常都是覆盖着假面,但他的表情倒是挺丰富的。

他所背负的钱箱是?



从他的姿态来看,是那种不给钱便不会让你通过的类型。



假面之下是怎祥的面孔?

前线狙击

J-PHOENIX 2

机甲兵团
序章篇

PS2	TAKARA	ACT	未定
DVD-ROM	预定8月发售		记忆容量未定
			4800日元

机甲兵团J-PHOENIX2 序章篇

提起大河原邦男应该没有人不知道吧。这位传奇画师创造了无数让人过目不忘的机体。而本作就是由他主导设计原案的“《机甲兵团》系列”第六作。重创的LOGO，标示着战斗的舞台由地面移师宇宙。迎接全新的展开！

瞬间的喜悦，无重力的快感，连击的兴奋！

阿尔萨雷亚帝国第202特务小队

通称：雷伽鲁德小队



布雷德·阿罗斯

本作主人公，第202特务小队队长。是个无所畏惧的18岁热血青年。



诺基·卡库娅

担任通信士的17岁女孩，明朗认真也容易生气。而她一旦发起怒来，会有点歇斯底里。

巴克斯·F·古兰索

沉着冷静的老练驾驶员。26岁。他主要负责队伍的后备工作。



▲有左右移动，上下升降，前后行进，水平旋转，垂直旋转等多种自由自在的动作。



▼舞台是无重力的宇宙空间，因此要进行全方向的移动和攻击都是可能的。

以被称为焰之机甲的机器人为主的3D动作游戏“《机甲兵团J-PHOENIX》系列”迄今为止的5作，都是以同样的标题冠名。而这次经过大幅度的全面UP，冠以系列首度的第“2”次之名在PS2上登场。对于玩过本系列的人来说，一定是个很振奋的消息吧。本作的开发人员也全部焕然一新。而最主要的是可以享受在宇宙中的无重力空间战斗的快感。

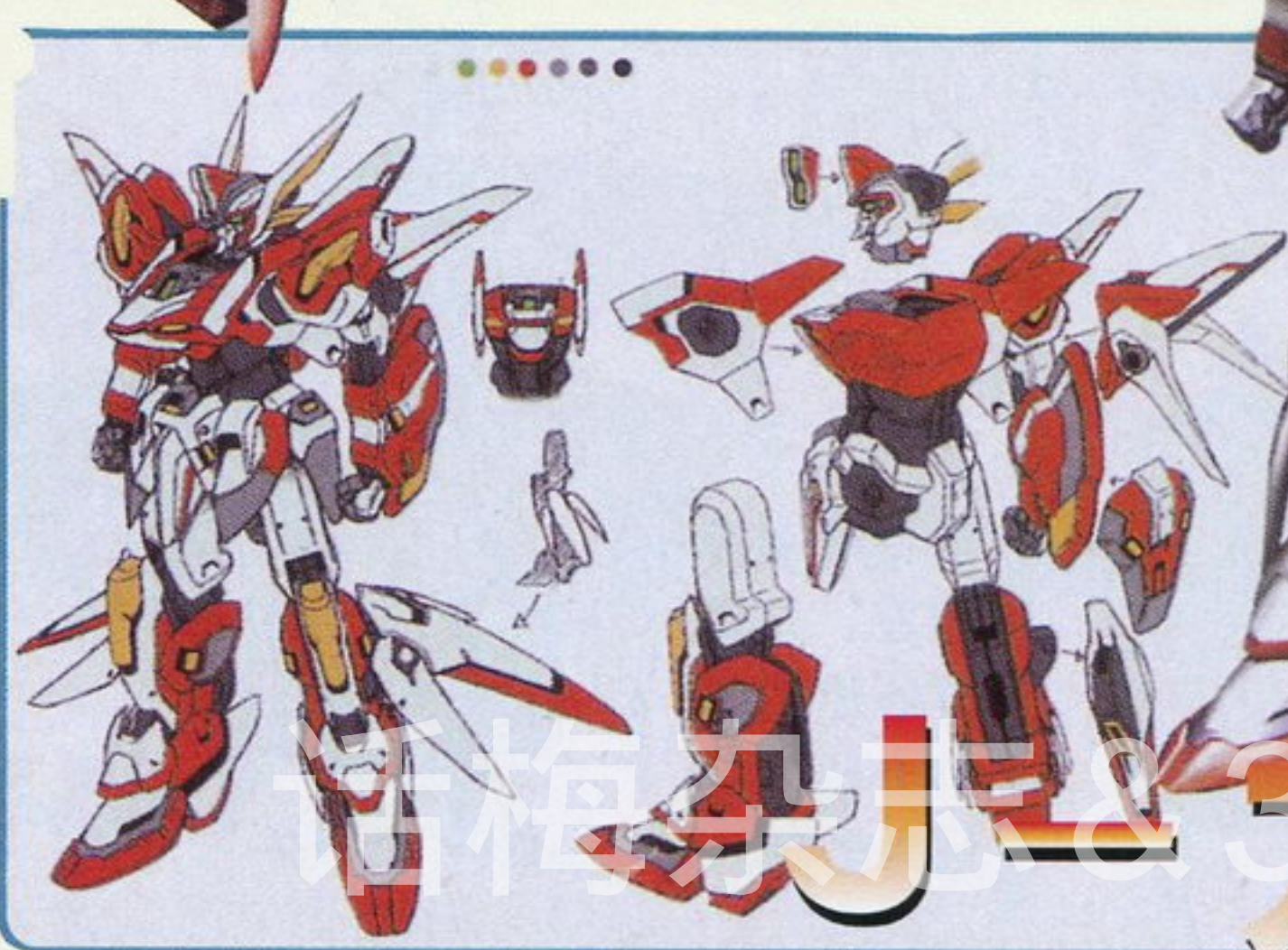
玩者会化身成阿尔萨雷亚帝国第202特务小队的新人队长布雷德。驾驶各类型的焰之机甲与维利姆军展开战斗，最主要的目的是收集档案并从战场生还。而以收集的档案为主开发出新型兵器，完成宇宙最强的焰之机甲也是很重要的哦！

宇宙用焰之机甲的试作机是主人公最初的机体！

惑星J上的军事大国维利姆对周边的国家发布了宣战报告，并且投入四足步行炮台获得了极大的战果。为了对抗他们，阿尔萨雷亚帝国专职开发了二足步行兵器焰之机甲。能打倒焰之机甲的只有焰之机甲。



以在宇宙空间运用为主而开发的第202小队测试机。在宇宙中它可以发挥出类拔萃的旋回性能。



龙骑士

机甲兵团J-PHOENIX 利普斯小队

第2话 《秘·密·CHU》

今作仍然会同捆30分的动画。而剧情上是与PS版和Xbox版《机甲兵团J-PHOENIX》所附赠的动画相连。

呃，至于故事方面……主要讲述了被游戏版主人公所救的四名美少女展开的充满爱与泪水与欢笑和大活跃的故事。(什么跟什么啊)



本作依然附赠DVD动画!

自动索敌与追尾机能



▲“锁定键”可以自动搜索周围的敌人并锁定。被锁定的敌人会一直表示在画面之内。

▼战斗中有时候敌人会发动奇袭。此时一定要眼明手快，选择最好的条件!



游戏会随着故事的进行而在两种地图中进行切换，要完成一定的条件才能过关。运用你的能力，去完成形形色色的任务吧!



►也可以开发新型的焰之机甲。



2大种类的地图!总共60话的MISSION!

▼机体的移动速度，可以通过DS2手柄来进行调整。



极高的自由度

兵器开发也是游戏中主要的一环，为了收集新兵器的档案会展开演习。而演习结束后，就可以自由地在自机上组合武器。



▲可以自由的组合机体。创作你喜欢的类型吧。



ラボで開発された、レガルド小隊用テスト機



▲机体的颜色也可自由地变更。

自由组合的乐趣仍然健在!

本系列的最大亮点，就是在玩家中得到高度评价的组合机能。这次最多可以组合总共17个芯片，制作出具有独特个性的焰之机甲。各芯片的组合不同，就会影响到机体的出力及攻击力。另外若搭载上“BURM”系统的话，根据特定的组合，就可发挥不同的特殊能力。



用心感觉，创造理想的机器人!

前线狙击

PS2

SCE

A·AVG

1人

预定 2003 年 7 月 31 日发售

495KB

DVD-ROM

对应 Dual Shock

6800 日元

人死了以后会去哪里？在这里，死后世界的大门将为你敞开。你会在这里感受到虚拟的死亡体验……



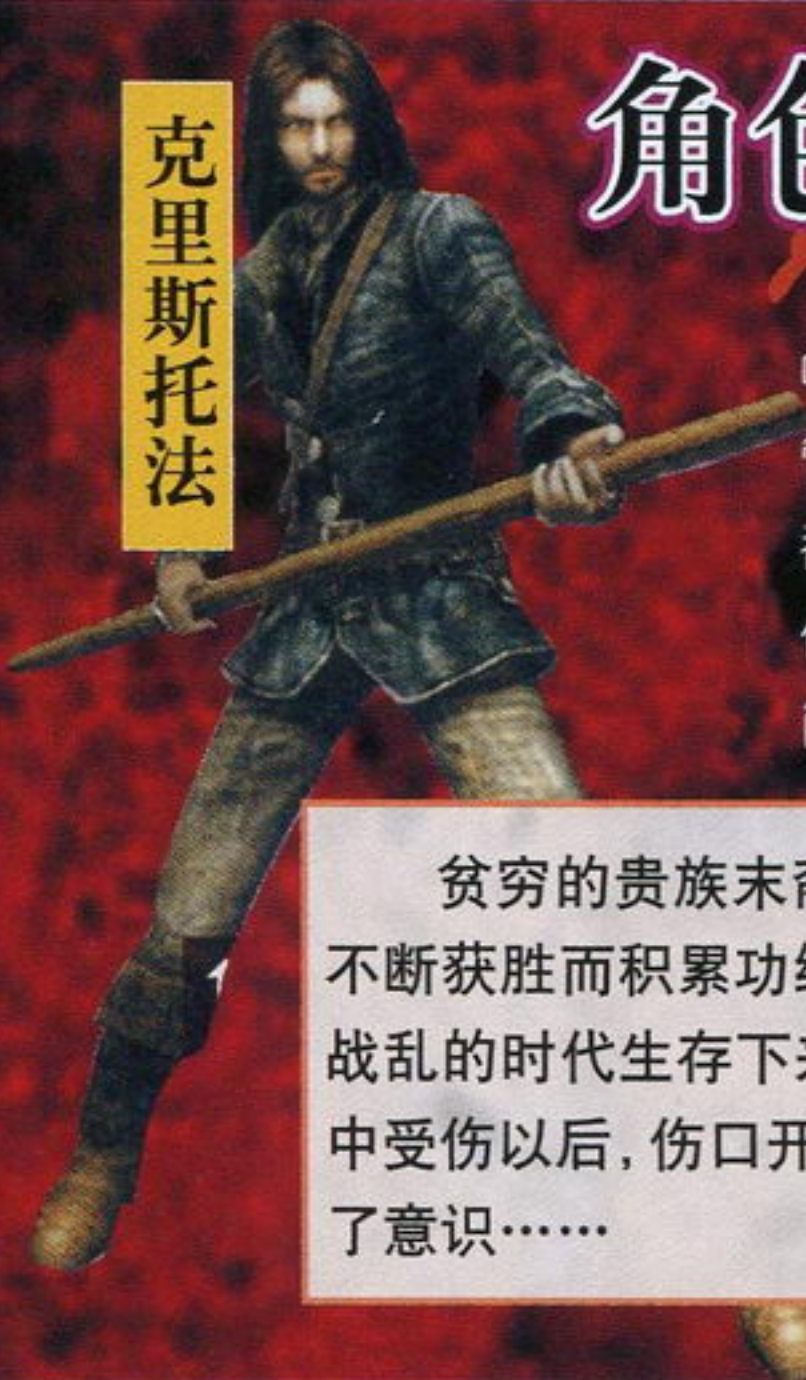
简介 Introduce



《欲灵》是一款主视角的3D动作冒险游戏。游戏的主要目的是通过死后的世界，并在“命运之门”接受最后的审判。随着玩家在游戏中所做的各种行动的不同，故事的发展和结局都会发生令人惊异的变化。最后玩家所得到的“最后的审判”也完全是根据自己的行动而做出的。所有的一切都会记载在死神在死后世界的出口处（游戏的结局）交给你的行动心理诊断书中！究竟你会重回阳世，还是堕入地狱，一切都由你自己的来决定……

角色 Character

克里斯托法



贫穷的贵族末裔。靠着在战争中不断获胜而积累功绩，因此才得以在战乱的时代生存下来。在某村的战斗中受伤以后，伤口开始化脓，逐渐失去了意识……

克莉丝缇奴



生于富裕的贵族家中，但是却不是父母所期待的孩子。她以男子的性别作为掩饰奔赴战场，为了让自己的家族能够继续繁荣下去而不断战斗……

游戏开始时玩家可以从男性或者女性中任选一个作为自己的分身进行游戏。不管如何选择，角色在故事中的现实世界里都处于濒死的状态。而因为生前的罪恶，他们的灵魂只能够前往地狱。究竟他们还能不能从地狱中返回来呢？

特征1 Check Point

虚拟死亡体验游戏

本作的主题是虚拟体验。玩家要化身成一个在死后世界里游荡的幽灵，按照自己的选择通过这个地带，最终到达命运之门接受最后的审判。



在这个世界中没有固定的故事，也没有固定的规则。玩家在这个世界里所采取的行动将自行成为一个故事，也为自己来制定规则。虽然这个世界里有各种各样的事件和物体，但是玩家并不一定要理会它们。如果感兴趣的话就深入了解，如果不关心的话就把目标转换到别的东西上去。或走、或跑、或看、或触摸、或杀、或破坏、或拿取、或食用、或救人于危难、或置人于水火……想做什么就做什么，无拘无束。不过，不管玩家做些什么，这个世界都会因为这些行为而发生变化。随着行动方式的不同，通向出口的路线以及能够引发的事件等都会发生变化，而这些也是最后的审判时的参考依据……

特征2 Check Point

对体感性的彻底追求

要让玩家在游戏的时候就能够体验到自己在死后世界时的感觉……开发者们为了达到这个目的，用了多种方式来彻底追求所谓的“体感性”。为了让玩家投入度更高，游戏采用了第一人称视点。就像现实世界中一样，完全再现了游戏中角色所见到的一切，使得临场感相当突出。另外，游戏另外一个独特的地方在于，手柄上的R3键会与游戏中主角的手部动作进行联动。像拿东西、开门之类的动作都需要使用R3键来完成，不仅要用它来控制手的移动，就连力度也需要由自己来控制。



特征3 Check Point

因人而异的游戏内容

就像前面所说的，游戏中的一切都要靠玩家自己来体验。本作并没有什么事先设定好的剧情，也没有所谓的正确的攻略方法。因为这些日式游戏的要素都会随着玩家的行动而发生变化。随着这些变化，用十分简单的方式来进行游戏可



能只需要两个小时就可以完成整个作品，但是如果用复杂的方式来进行的话则需要15个小时，甚至更多的时间才行。如果只玩一遍，那么是不可能摸索出死后世界的所有要素的。只有反复进行游戏，并且采用不同的游戏方式来进行游戏才能够见到不同的内容。



特征4 Check Point

在出口被告知的“真实”

因为本作没有传统的规则，所以玩家在游戏中的行为也就无所谓对错。不过游戏会自动对玩家的各种行动进行心理分析。而且，在死后世界的出口处，也就是游戏的结局时，游戏会基于这个心理分



析的结果将所谓“真实”传达给玩家。简单说来，心理分析的要点是想依靠什么的“依存欲”、想要获得道具的“物欲”以及杀死敌人的“破坏欲”等。当死神告诉你“真实”的时候，你的“罪业”也会就此明了了。而你会就此堕入地狱，还是重回阳世，这都要看你之前的表现了……

话梅杂志 & 官方网站

ガラスノ薔薇

文：猫太

上一次我们介绍了这个由日本名演员松冈昌宏为原型的游戏故事，本作除了有名演员的参加和精美的画面之外，更让人注目的就是在游戏中，影谷贵史（松冈昌宏）的特殊能力——洞悉人的内心。下面我们来介绍一下新公布的一些细节。

PS2	CAPCOM	AVG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年秋发售		记忆要求未定
	对应周边未定		价格未定

前线狙击

玻璃蔷薇



▲采用以松冈昌宏做模型的的主人公贵史，他那充满魅力的个性演绎了故事精彩的一面。



▶游戏的舞台是昭和初期的旅馆。当时流行的法国新艺术式建筑重现于眼前。



◀为了把事件弄清楚，必须四处收集情报。



得到了不可思议的力量

神秘力量



▲身体发出蓝色光芒，得到了特殊能力。

在这个与现实不同的世界里，能遇上各种各样的事件。更加奇怪的是，主人公影谷贵史在一次偶然当中得到了特殊的能力——读心术。这种能力，只要通过对话，就能把对方坚强的信念、打心底的话和欲望等东西——看穿，然后化成声音或者影像等出现在贵史面前。要知道真相的话，看来就只有通过跟对方的谈话了。作为第一个被害者的传卫门，经过对话之后，发现在他的记忆里面隐藏着家族扭曲的过去……

旅馆中的谜团

在隐藏着各式各样谜团的本作中，要全部解开的话还是有一定难度的。从新公开的画面中，我们除了可以看到贵史的英姿以外，还可以看到其他一些登场角色还有作为游戏舞台的神秘旅馆等充满神秘气氛的东西。再加上出色的3D技术，令本来就很诡异的旅馆变得更令人捉摸不透了。



运用能力寻找事件的真实重点人物——芳野堂一族

特别的系统——导出跟事件有关的情报



▲▶与家族连续杀人事件的当事人芳野堂传卫门家族见面。但看来每个人都有自己古怪的癖好。

使用贵史的读心术，和对方谈话的同时把跟事件有关的关键词找出，再通过这些关键词做出总结和推测，这样就能一步一步地找出事件的真相。究竟事件的当事人在想什么？究竟他们在案发现场看到了什么？那个心里的真实答案只有他们才知道，但是通过主人公的特殊能力，要找到答案也不是不可能的事。

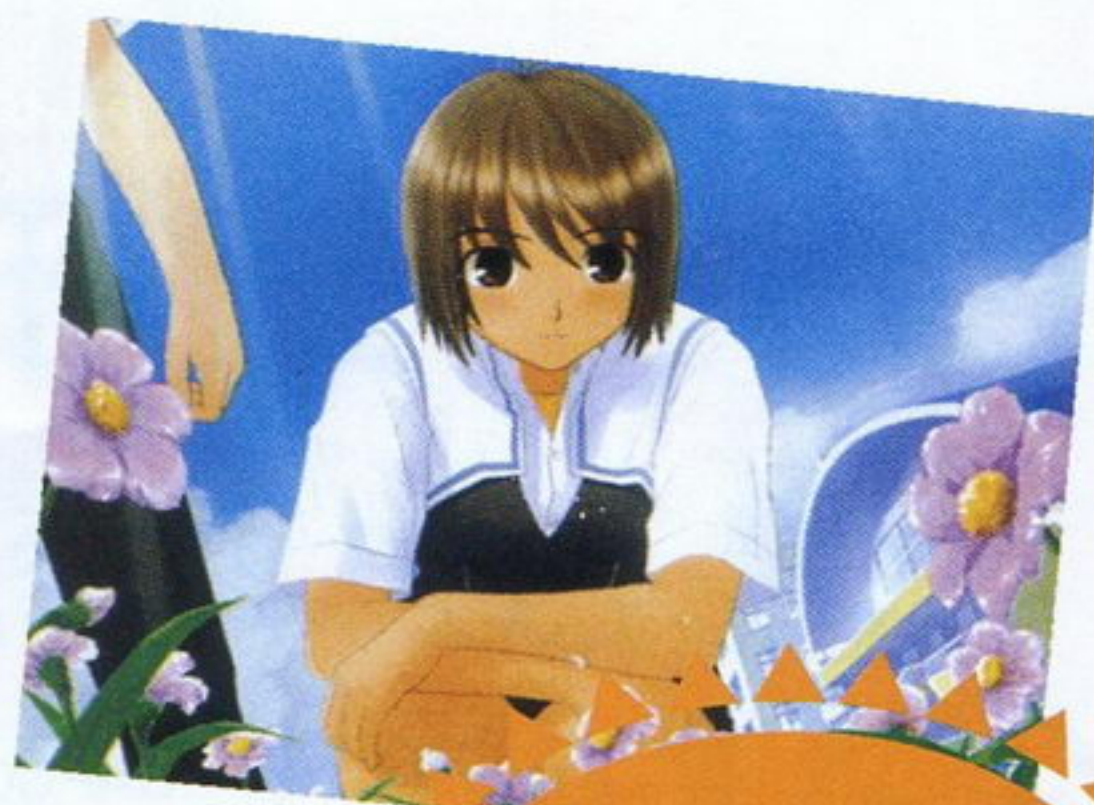
作为旅馆主人的芳野堂一族。从公开的画面中可以看出他是关系到事件的重点人物，但是似乎对于贵史的问题，他们都只作出了简单的回答，究竟他们都藏着什么秘密呢？作为玩家的你会怎样运用特殊能力把他们心里的隐私给挖出来呢？

非一般的移动方式

大家可能以为本作会采用类似《生化危机》的移动方式，但是答案是否定的，本作的移动方式是以点击指定的地方而对贵史发出移动指示的，也就是类似“《钟楼》系列”（《3》除外）的移动方式，这样的话难度确实会有上升的可能。

只要把所有事件解决了，就能回到原来的世界吗？

前线狙击



恋爱游戏名作载誉而归，美妙的邂逅在悠长的夏日里……

真爱物语

悠长的夏日，然而……

PS2	ENTERBRAIN	SLG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 7 月 24 日发售		227KB
			6800 日元



在这个夏天，会带给你最美好的回忆……

被称作“学生时代恋爱白皮书”的著名恋爱育成游戏——“《真爱物语》系列”最新作如今终于同玩家见面了。该游戏的全名为《TRUE LOVE STORY Summer Days, and yet……》，简称《TLSS》。而这款新作第一次公布便带来了许多资料。不仅包括登场角色介绍，而且在游戏系统方面也有简要的介绍。因为游戏的主线为普通的暑期校园生活，所以在要求玩家对时间的把握上比同类型游戏更为严格。下面就让我们仔细看看这款游戏的全貌吧！

炎热的夏季已经到来，精彩的故事从这里开始……

游戏从主人公被大他一岁的姐姐琉璃从梦中叫醒开始。在没有母亲照顾的家庭环境中，由姐姐琉璃来担任所有的家务事对主人公来说已经是司空见惯的事情了。姐姐一边在唠叨着迟到的后果，一边在整理自己的东西，而此时主人公则很不服气地嘟囔着什么。飞快地打理好上学需要准备的东西之后，主人公和姐姐琉璃终于赶在铃声响起之前来到了学校，可是刚一踏入学校就被好朋友诚太郎抓住并与主人公约定在中午休息的时候到屋顶上见面。上午的课程结束之后主人公便赴约来到了屋顶上，一段美妙的恋爱故事就从这里开始了……

主人公起床之后……



▲几乎每天都是琉璃起来做早饭的，看来玩家注定要当个“懒鬼主人公”了！



琉璃

◀主人公的姐姐是久夏高校3年级的学生。尽管个性比较倔强，但她还是非常喜欢她的弟弟的。



▶眼镜外加短发，这样的设计在恋爱游戏的男配角中还是比较少见的。

死党、诚太郎登场！



◀诚太郎打算利用中午时间为主人公进行特别恋爱讲座。



◀把家务事都留给自己，琉璃就是希望弟弟能够更加努力啊！从她的笑容中就可以看出是一个坚强的女孩子。

人物设计风格大变化，登场女主角完全介绍！

在以往的“《真爱物语》系列”中，在人物设计上并不走“大众化路线”。因此即便在剧情以及游戏系统上都有相当出色的地方，无奈给新玩家的直观印象实在太平淡，导致游戏的知名度和销量都在一个比较有限的圈子内徘徊。而在如今公布的这款新作中，游戏制作厂商已经考虑到了这个问题，不光更改了人物设计，就连整体的美术风格都经过了一番重新包装。

在《TLSS》中一共有6位女主角，其中与主人公同级的有4位，比主人公小一级的学妹有1位，比主人公大一级的学姐有1位，她们都是久夏高校的学生。这一次公布的图片都是主人公在同她们放学后的约会中的CG画面。从清新的色彩搭配，可爱的角色造型中，你能够了解到这款游戏蕴藏着怎样的魅力吗？



▲从图片中就可以很明显地看出楠瀬緋菜是一位很喜欢运动的阳光美少女了。



▼在放学的路上和瞳美一起到咖啡店小憩，这种画面是不是很有与恋人约会的气氛呢？



▲瞳美小姐的大皮箱里究竟装的是什么呢？

话海架心 DIVE INTO THE WORLD

约会与交往中的新系统登场，迈向GOOD ENDING的必修课！

本作除了继承前作可以在学校里选择移动和放学后对话等基本系统之外，还追加了许多新的系统要素。现在就为大家集中介绍一下从本作开始新登场的“profile”（角色档案）、“mail”（信件）和“头像记号表示”等新要素。此外还会针对以前的系列作品追加详细的说明，请老FANS要注意了哦！想要同每个女主角都培养出很深的感情的话，了解各系统的作用是非常重要的。

▶ 在游戏开始的时候，角色的各项资料栏还是空白的。



▶ 姐姐琉璃的资料在游戏一开始都可以完全看到。



▶ 经过一段时间的交往之后，便可以逐渐了解到对方的资料了。



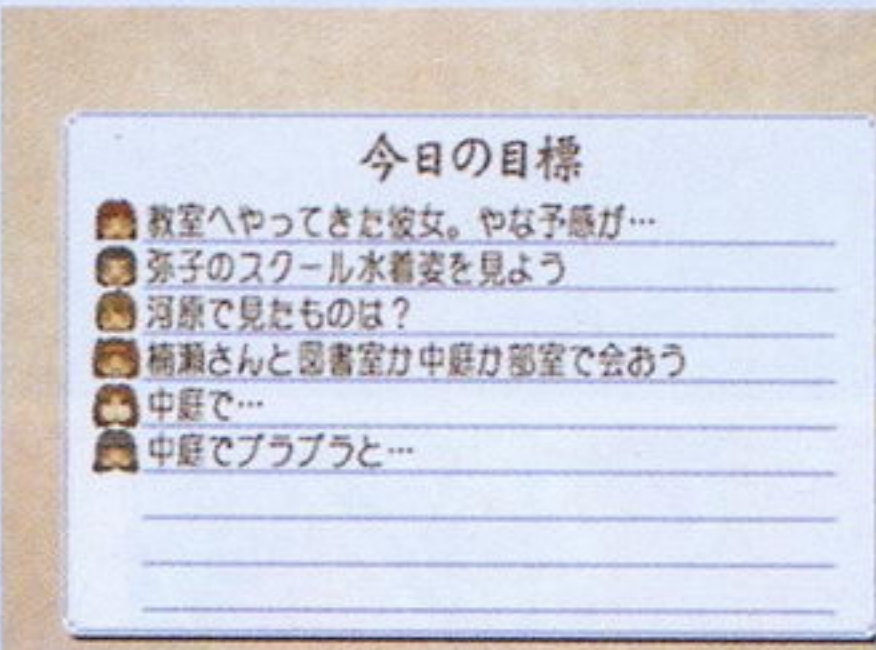
▶ 最初主人公也只了解关于诚太郎的这么一点准确的情报。

必须掌握的角色档案

早晚两段在自己房间的时间里，玩家所扮演的主人公能查看在游戏中遇见过的每位角色的资料。在角色档案中，记载了该角色所处的班级、学部、生日和兴趣等7个项目资料。另外需要注意的是仅仅相遇的话还不能立即得知对方的名字，要通过发展出彼此之间的特殊事件才能得到对方更准确的资料。

每日的目标

在《TLSS》中有这样一个特征，那就是不会标明发生特殊事件的日期。这一点就跟前作一样，想要很直观、很简单地知道学校里的大事在哪一天发生吗？根本没门。在本作中，每天早上给自己制定的“目标”是相当重要的，如果达成了某个目标的话，与之对应的女主角的好感度便会上升哦！



▲ 在主人公的记事本中记载着每日不同的目标，能够完成多少就要看玩家的努力了。此外“话题 LEVEL”与这个系统也有着密切的联系。

▼ 在“今日的目标”中有一则是“在早上上学或下午放学的时候在学校门口偶然遇到女孩子”，看看，这个目标果然达成了！



自宅

玩家所扮演的主人公回到家之后可以向姐姐琉璃打听女孩子对自己的评价并查看“角色档案”，还可以通过选择“状态”里的选项得知自己的“话题等级”。另外根据发生的特殊事件也可以看到相应的信件，的确是很方便的设计啊！



▶ 对于每日的成果要认真总结，并且尽量避免每一天都做着完全相同的事情。

场所间的移动选择

系列中传统的选择性学校内移动系统依然健在！在《TLSS》中，每天一共有6次校内移动的机会，并需要从早上开始做出相应的选择。而角色的出现情况也跟以往一样，与该角色的兴趣以及习惯有着密切的联系。新作中为了方便玩家在选择场所的时候比较有把握，地图画面中会显示出与在该场所里的角色相应的图标，想跟谁见面由玩家自己看着办吧。



▲ 放学之后可以进行校外附近场所的选择，使得触发特殊事件的地点明显增多。

▶ 如果在相同地点发现了之前看到的人，那么她的图标就会变大了。

◀ 在地图画面的右下角可以看到游标所指示的场所中是否有人在。



◀ 里未的飞腿？看上去力道十足的样子！



▶ 唯子拉住主人公的手想要干什么呢？

◀ 冰淇淋对女孩子有着无可比拟的诱惑力，主人公在放学之后请唯子吃冰淇淋甜甜筒。



▲ 夏天怎么能够不吃雪糕呢？在与菜由一起放学的路上，她边走边吃却还是很热的样子。



机种	名称	发售日
PS	真爱物语	1996年12月13日
PS	真爱物语 记住我的心	1997年12月11日
PS	真爱物语 2	1999年1月21日
PS	真爱物语 f	1999年11月25日
PS2	真爱物语 3	2001年4月5日



PS2	BANDAI	ACT	1~2人
DVD-ROM	预定 2003 年内发售		记忆容量未定
			售价未定

龙珠 Z2



“龟波气功”再次席卷而来，完全重现原作漫画情节的游戏《龙珠Z》的续篇如今已经公布！系统以及画面大幅提升的本作究竟将带给玩家怎样的新感受呢？

在日本甚至在全世界范围内都刷新动漫改编游戏的销售记录的《龙珠Z》，在FANS强烈的要求之下，率先在E3展上公布了开发续作的消息。而时隔一个月之后，《龙珠Z2》的概貌已经基本呈现出来了。由于前作的故事是从“赛亚人篇”讲述到“沙鲁篇”，但这并不是原作漫画的真正结局，而本次的《龙珠Z2》将加入“布欧篇”，可见该作的剧情覆盖面之广！另外在登场角色的造型以及动作设计上都尽量贴近原作，预计以究极的完成度同广大FANS见面！



界限被完全突破！
布欧的参战使前作的

原作漫画中的角色此次将完全集合在一起，势必带给FANS更强的冲击！

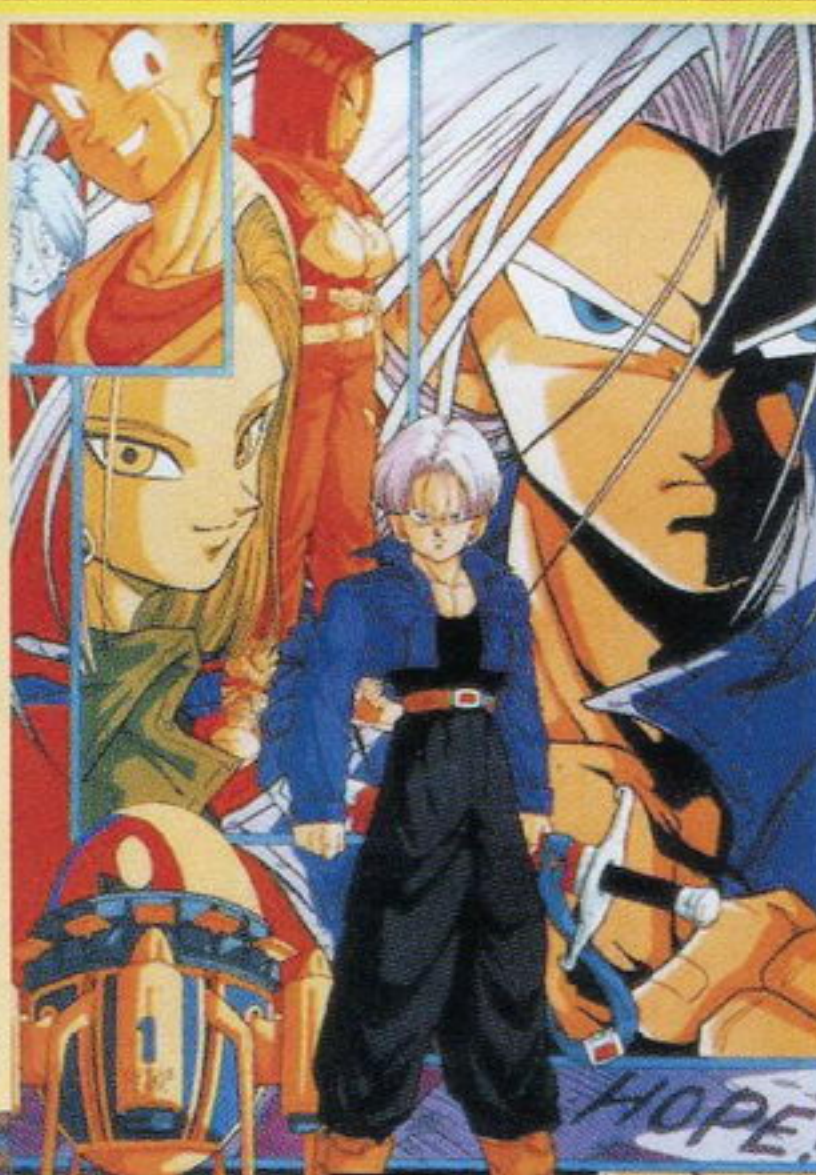
Z 焕然一新角色造型

前作中的悟空造型



新版的悟空！

为了更明显地区别于前作，本作在角色造型与背景设计上都采用了“卡通渲染”的3D制作技术。首先游戏中的角色用线条勾勒出轮廓，给人以强烈的漫画质感。其次角色的动作在“卡通渲染”制作技术的支持下更为流畅自然，导致高速对战时的表现尤为突出！而背景也同样使用“卡通渲染”制作技术来完成的目的就是让玩家在游戏的过程中仿佛置身于漫画情节中，让“梦的对决”更加真实！



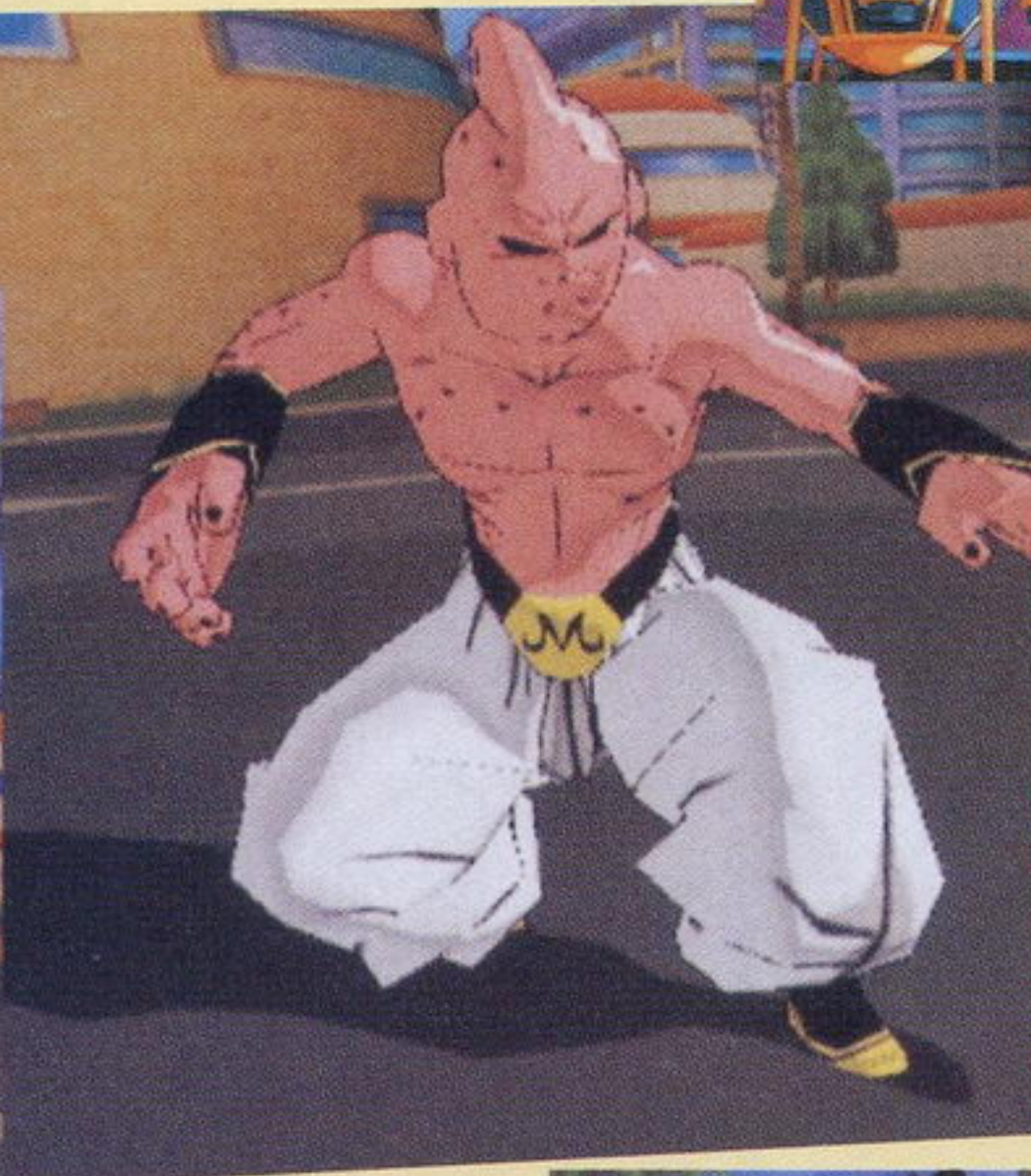
“人造人篇”是漫画原作《龙珠》中相当出色的一部。但也正是从这里开始，该作品才逐渐走向下坡路的。

最强的敌人布欧袭来！

悟空与贝吉塔合体成为超级战士！不知道这段剧情是否会收录到游戏之中？还是让我们满怀期待地等着游戏公布发售日吧。



原作漫画中悟空常用的热身动作被收录在游戏中。此外值得注意的是服装纹理的变化会根据角色的动作而改变，实在令人佩服啊！



▲在原作漫画中，普通的悟空根本就不是布欧的对手，但在游戏中各方面的平衡性都经过调整的情况下，悟空的胜算究竟几何呢？

“卡通渲染”的优势在于对角色表情的细腻刻画，这一点在这款新作中可以很明显地看到！而光源处理技术也被应用到游戏中，悟空肤色的明暗变化突出展现了这一点。

漫画式的新造型令FANS耳目一新！

话梅杂志 忠实再现漫画中的对决！

角色动作大幅追加

作为一款以动作为卖点的游戏，打斗的流畅感与刺激程度都和角色的动作有着紧密的联系。在保留《龙珠Z》的动作系统精华的基础上，本次的新作将全力打造更多具有迫力的动作招式。需要特别指出的是，在赛亚人变身之后，角色的招式将有很大程度的变化，不仅必杀技完全不同，而且就算普通的招式在性能上都将产生差别。至于原作漫画中的“合体”就不知道是不是会出现在游戏中了？



◀◀ 招式产生大幅变化，变身后攻击力激增数百倍！具有“吹飞”效果的空中飞腿，在近身战斗中的作用相当明显！

◀强力的一击，悟空的强力直拳将布欧击飞！

变成超级赛亚人的悟空与布欧展开生死对决！



▲超级赛亚人化的孙悟空气迫非凡！

历代龙珠日版游戏一览

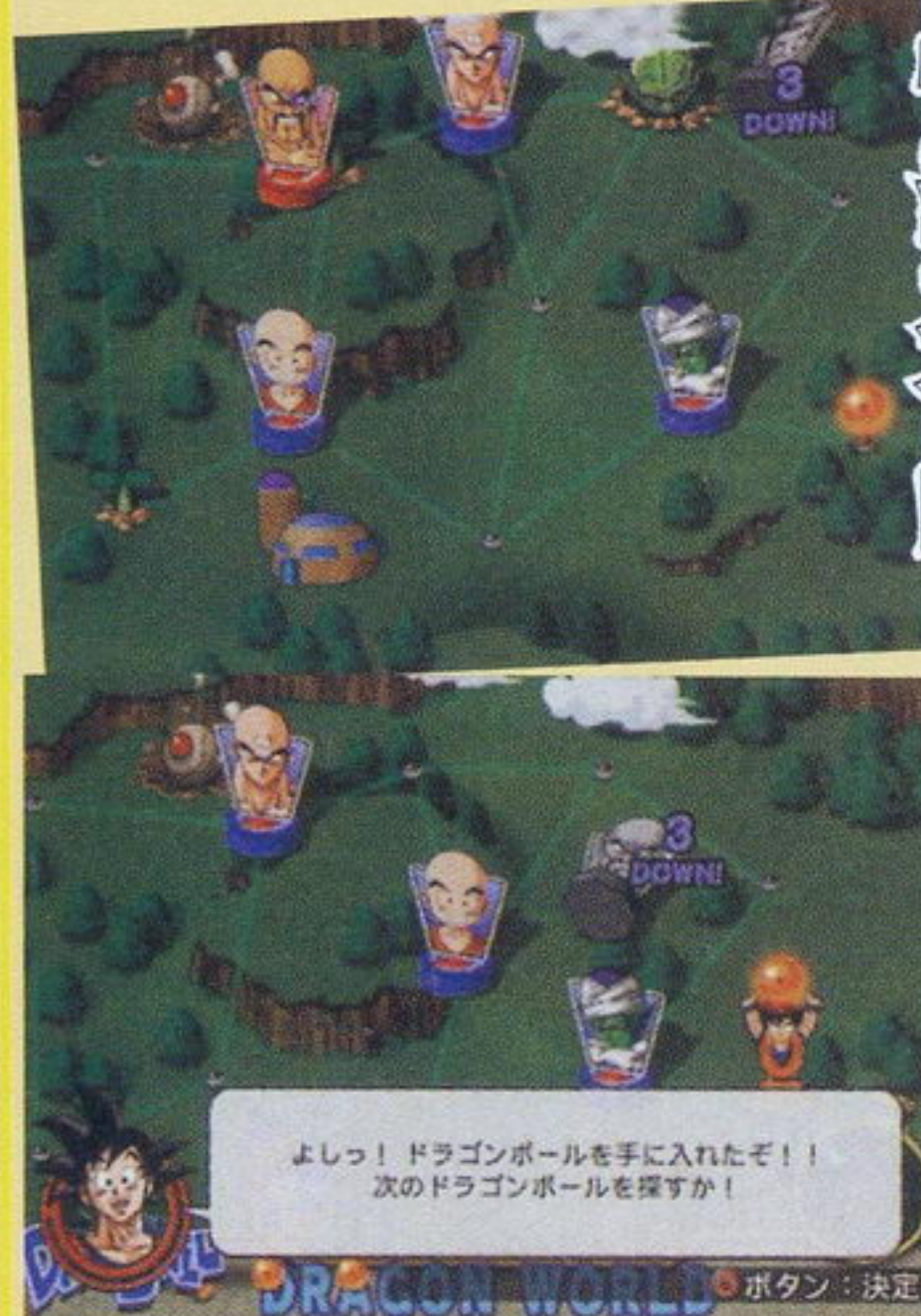
主机	推出	标题	类型
FC	1986年11月	龙珠 神龙之谜	动作
FC	1988年8月	龙珠2 大魔王复活	卡片RPG
FC	1988年12月	FAMICOM JUMP 英雄烈传	RPG
FC	1989年10月	龙珠3 悟空传	卡片RPG
FC	1990年10月	龙珠Z 强袭！赛亚人	卡片RPG
FC	1991年8月	龙珠Z2 激神弗利萨！	卡片RPG
FC	1992年8月	龙珠Z3 烈战人造人	卡片RPG
FC	1992年12月	龙珠Z 激斗天下一武道会	条码卡片对战
FC	1993年8月	龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划	卡片RPG
SFC	1992年1月	龙珠Z 超赛亚人传说	卡片RPG
SFC	1993年3月	龙珠Z 超武斗传	对战格斗
SFC	1993年12月	龙珠Z 超武斗传2	对战格斗
MD	1994年4月	龙珠Z 武勇烈传	对战格斗
SFC	1994年9月	龙珠Z 超武斗传3	对战格斗

PLAYDIA	1994年9月	龙珠Z 真赛亚人灭绝计划：地球篇	动画
PCE	1994年11月	龙珠Z 伟大的孙悟空传说	动画
GB	1994年11月	龙珠Z 悟空飞翔传	冒险格斗
PLAYDIA	1994年12月	龙珠Z 真赛亚人灭绝计划：宇宙篇	动画
SFC	1995年3月	龙珠Z 超悟空传：突击篇	冒险
PS	1995年7月	龙珠Z ULTIMA BATTLE 22	对战格斗
GB	1995年8月	龙珠Z 悟空激斗传	冒险格斗
SFC	1995年9月	龙珠Z 超悟空传：觉醒篇	冒险
SS	1995年11月	龙珠Z 真武斗传	对战格斗
SFC	1996年3月	龙珠Z Hyper Dimension	对战格斗
SS、PS	1996年5月	龙珠Z 伟大的龙珠传说	多人对战格斗
PS	1997年8月	龙珠GT FINAL BOUT	3D 对战格斗
GBA	2002年6月	龙珠：悟空的遗产	动作RPG
PS2	2003年2月	龙珠Z	动作

新模式收录



▲在进入该模式之后，可以看到过关的条件。



▲在地图画面中可以看到许多不同的人物与地点，在路线选择上相当灵活啊！

乐趣，请快些发售吧！
新增模式意味着新的游戏

在新作中取消了故事模式而由新的模式来替代。在这个还没有确定名称的模式中，要玩家以不同的条件来完成修行的内容。而在整个修行的过程中还可以看到不少的分歧，挑战在各分歧路线中遇到的不同对手代表着不同的难度，玩家可以根据自己的情况进行选择，这比故事模式的单一化构架要自由许多。



▲小林在修行的道路上遇到了栽培人，究竟是否选择与之战斗呢？



BREAKDOWN

前线狙击

崩溃

上一年秋天在东京游戏展中突然出现的《BREAKDOWN》确实引起了不少人的注意。现在就为大家解开众多的谜团，并简单地介绍一下紧张的动作系统。

他从床上醒来之时，

也是命运的齿轮开始转动的时候

Xbox
DVD-ROM

NAMCO
2004年2月1日(美版)

ACT

1人

记忆要求未定

价格未定

从主人公的眼睛 把世界的空间放得更加大

???

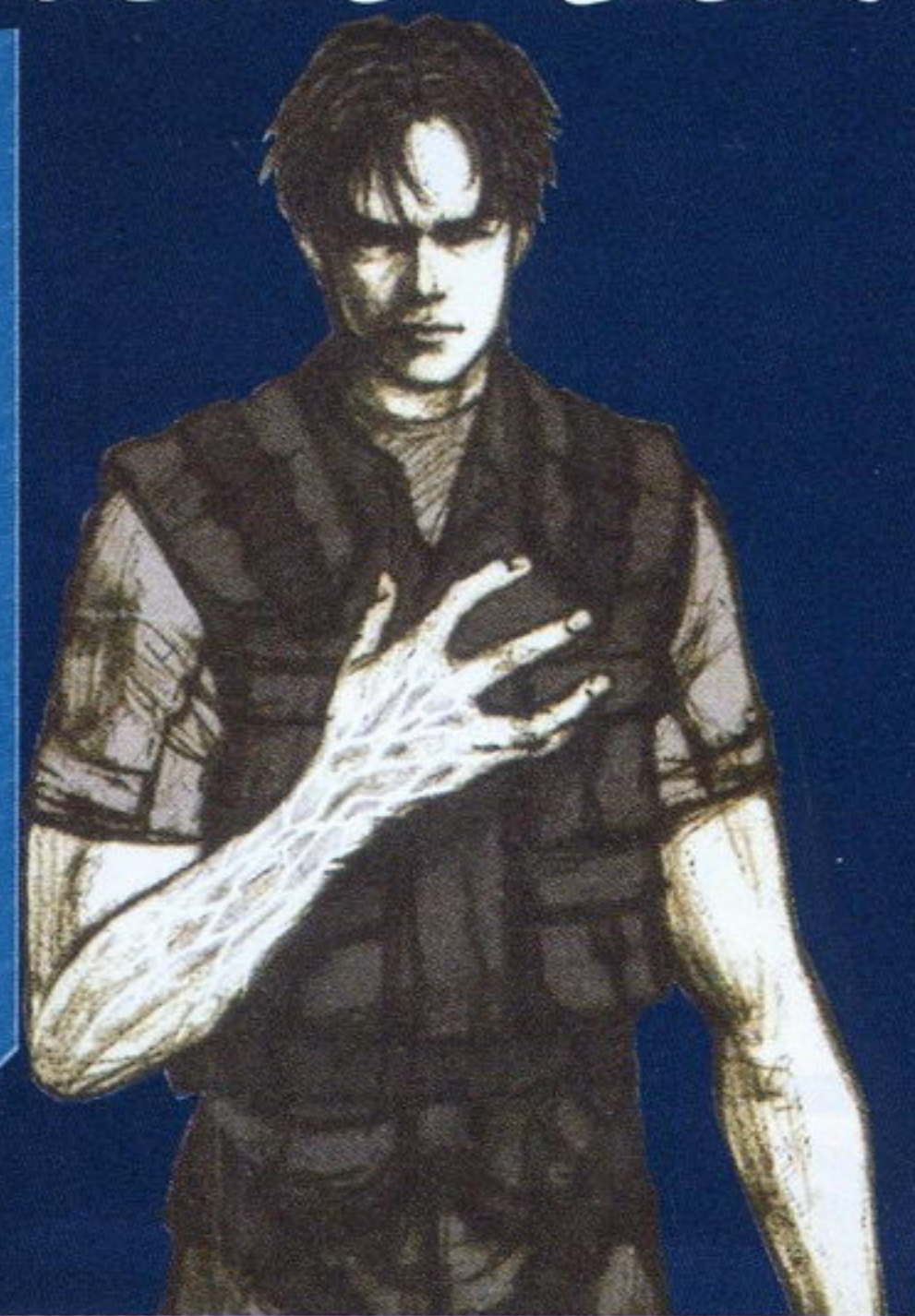
到现在为止还不知道姓名的男子。飘逸着银色的头发还拥有一双发光的妖精眼。黑色的身体就像是被什么侵蚀了一样……



▲轻易就把 Derrick 的拳头接住。但他真的是敌人吗？

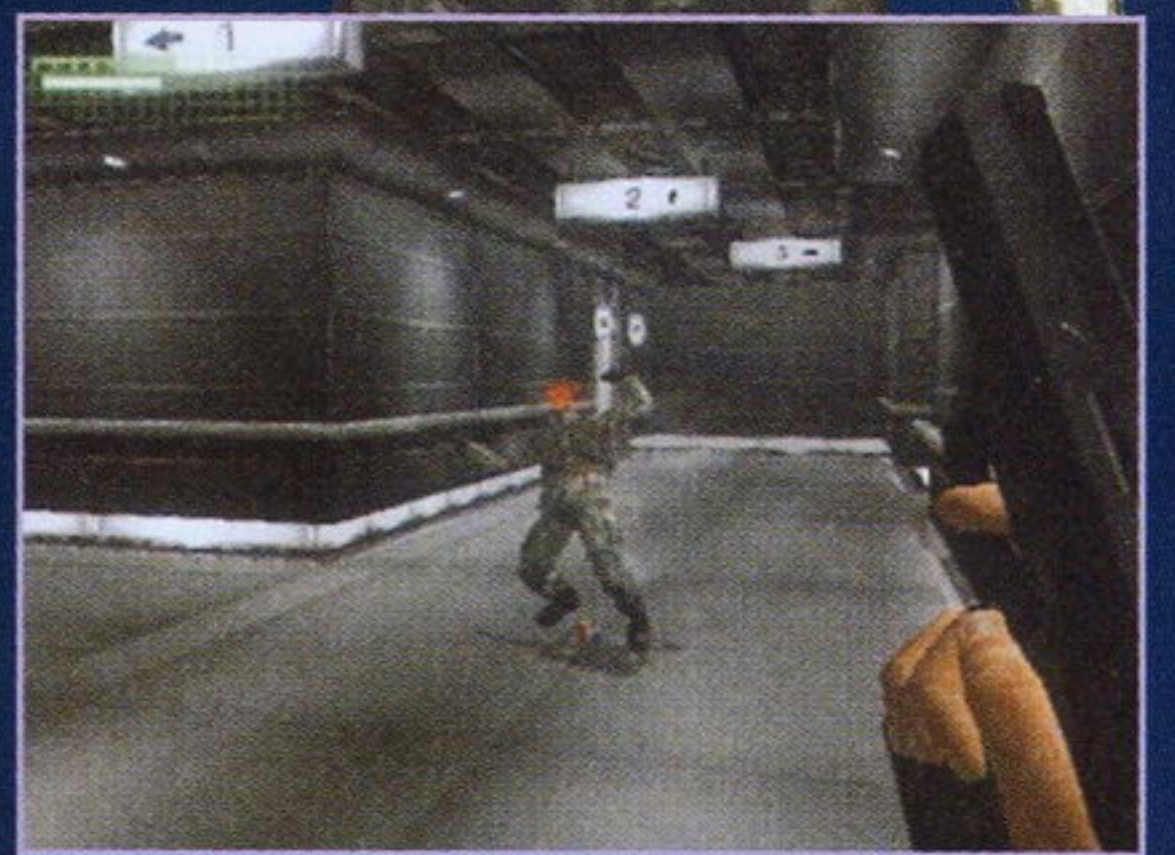
实时 3D 战斗

在上一年度的东京展中，本作只草草介绍了故事情节。但这次公布的则是一部分系统！公布出来的图片也是在E3展的影像中截出来的。里面的介绍包括主人公与敌兵赤手空拳对打的场面和驾驶汽车的场面。从内容来看，整个游戏的流程都是由第一人称视角来表现。而且还可以确定的是作为己方角色的女性 Alex 和银发男子都是故事的主要人物。究竟他们与故事有什么联系呢？



Derrick

本作的主人公。自己的名字和到现在所做的一切都是从记忆中流失了。他那发出白光的手臂究竟跟故事有什么关系呢？

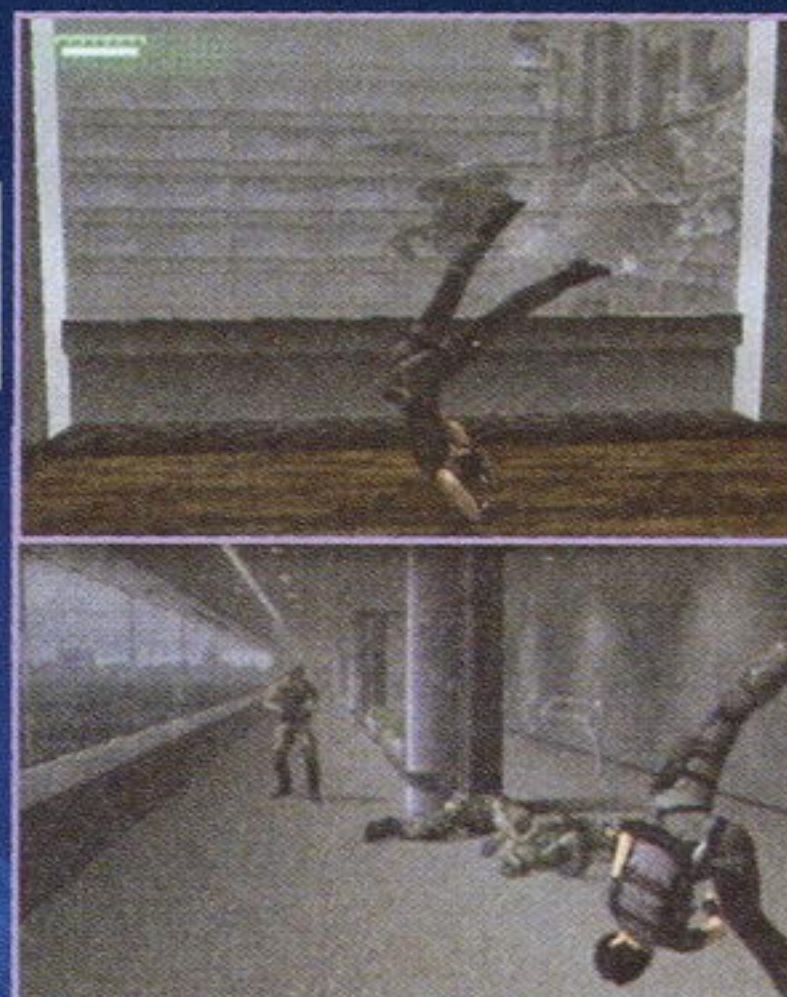


▲在游戏中得到武器后也可以使用。

跟主人公相反 发出黑色光芒的手臂

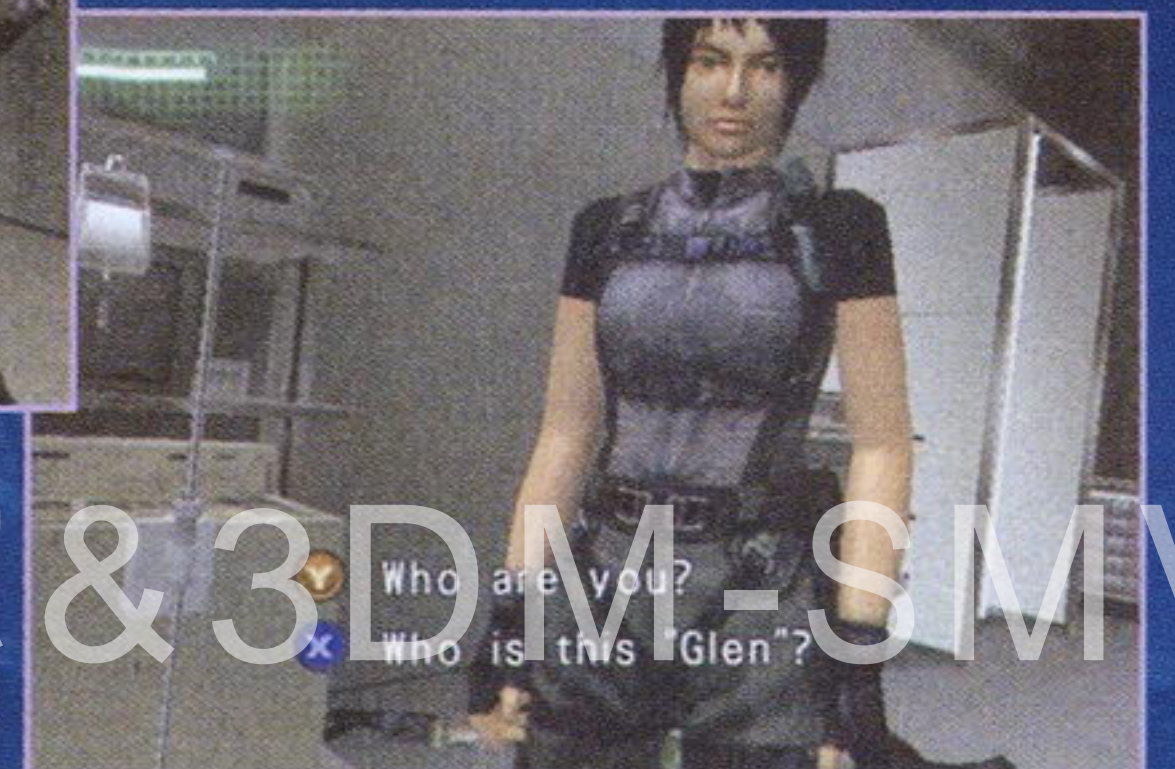
Alex

突然出现在 Derrick 面前的女性，拥有超乎常人的活动能力。看来只有她才能知道 Derrick 的过去。



▲可以通过翻滚或者爬墙来闪避敌人的子弹。

▶在对话中会出现选择，难道选择不同的项目会影响故事的发展？



Who are you?
Who is this Glen?

话梅杂志 & 3DM-SMV

PS2	CAPCOM	ACT	游戏人数未定
	发售日未定		记忆容量未定
DVD-ROM			售价未定

只有小孩子们才能得到的玩具，那就是“喧哗战车”。而《喧哗军团》，就是收集了共计100多种“喧哗战车”的3D对战ACT。玩家可以自由操纵战车，以2对2的方式来进行对战。谁能留到最后，谁就是赢家。玩家可以通过收集各种各样的战车，编成最强的队伍，得到胜利的光荣！这次我们就来主要介绍4种喧哗战车，以及2对2的连携大作战！

只属于孩子们的秘密战斗



▼操纵喧哗战车来打倒敌人！虽然操作简单，却能实现种种丰富多彩的动作。

▲和伙伴们的喧哗战车合力作战以求取胜吧。

枪手型喧哗战车

擅长射击



►在移动中也可射击哦，只不过遇到格斗战就不行了。

使用双枪，擅长远距离战。可以进行连射，也可以用双枪同时攻击。

►坚固的装甲和极高的攻击力是其最大的优势。



擅长格斗战



◀▲尽量缩短距离利用接近战来决胜负，剑的攻击距离可是很广的。

骑士型喧哗战车

使用极其巨大的重剑，又有防御敌人攻击的盾，总之是在格斗战方面很有优势的类型。

以速度决胜负

►用快速的动作来扰乱敌人而战。



▲攻击力低是惟一的缺点，不过好在还有速度来弥补。

机动性高，亦装备有忍者刀、手里剑及炸弹等。攻击手段可谓是丰富多彩。

忍者型喧哗战车

战斗是2对2!

用连携技来进攻!

战斗基本上是以2对2的方式展开。为此，能否和同伴配合好便成为决定胜负的要诀。而在编成军团的部分中，也要充分考虑到每个环节才行。是注重特征，提高攻击力，还是取长补短？总之，一切都往好的方面走吧！



▲若遭到骑士型的大剑和海兵型的巨爪同时袭击的话，要躲开这些攻击是至难之业吧。

◀枪手型的双枪与忍者型的手里剑虽然攻击力不是特别高，但胜在速度。

这画面上的闪光是？



►两道眩目的闪光，这标志着喧哗战车的秘密吗？

超级机器人大战D

《超级机器人大战 原创世纪》因为和系列的其他作品有明显的区别，所以被单独划了出来。因为这个原因，这次的《SRWD》就成为了GBA版“《SRW》系列”的第三部正统作品。虽然最初公布游戏情报的时候BANPRESTO并没有说明原创机体和新系统，但是为了让广大FANS觉得本作充满新意，这些要素还是不可缺少的。这一次就由阿修罗为大家来介绍一下最新的战况吧！

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003年8月8日发售		自带记忆功能
			5800 日元



乔希亚·拉德克里夫 (昵称：乔休)

男主角

乔休的父亲一直在南极对“遗迹”进行研究，然而因为神秘入侵者的攻击他们不得不从遗迹中退了回来。乔休驾驶着利用从遗迹中发掘出来的“机构”制造的机器人与入侵者们进行战斗。后来，他的妹妹克莉亚娜和丽嘉·米莉缇娅也开始帮助他调查在南极遗迹深处所发生的故事……

青云骑士



ジョッシュ「バーストレイ」

装备了同时具有来福枪和剑两种特性的万能剑，对于近身战斗十分擅长。两足部分装备了特殊的重力浮板，可以以悬浮状态进行高速移动。

ジョッシュ「バーストレイ!!」

烈焰斗士



ジョッシュ「ヒートドライブ!!」

因为装备的大多是内藏式的武器，所以机体并没有想象中的那么粗大。不过这丝毫不影响其超高的攻击力。在搭载的武器中有叫做“绞牙”的特殊自立型兵器。



ジョッシュ「ヒートドライブ!!」



ジョッシュ「ジェノサイド」

真实系

白雪公主



ロックランチャー!!

リム「ナイトエンジェルのゴンドラ!?」

借助武器换装战斗机“大地新星”的配合，通过更换两腕的装备可以实现多元化的攻击方式。不过因为只有远距离攻击武器，所以完全不适合格斗战。

リム「ラインロックランチャー-射出!!」

克莉亚娜·利姆斯卡娅 (昵称：莉姆)

女主角

莉姆原本是一个孤儿，从小就得到了乔休的父亲菲利奥的收养。不过实际上她是菲利奥从遗迹中发掘出来的机构的试验品，在她的身体内同时存在着两个不同的灵魂。这两个灵魂之间互相称为克莉丝和莉阿娜，是姐妹那样的关系。这两个灵魂的性格都是比较外向的类型……



雷霆女妖



リム「サンダークラッシュ!!」

因为机体内部装备了电子离子发生装置，所以本机体对于电击攻击十分得心应手。斗篷状的特殊装甲除了可以防御光束攻击以外，还使得本机体成为能够飞行的重型机动兵器。



リム「ライトニングボルト!!」



リム「エレクトリックキューブ!!」

超级系



全新连击系统登场，战术安排变化增多

每次推出新的《机战》，BANPRESTO都会加入一些新的系统，而这一次的新要素会使得战术安排发生重大的变化，使得战斗更有艺术性！这就是所谓的“连击系统”(COMBO)。连击是作为机师的特殊技能出现的，拥有这项技能的技师可以攻击在一条直线上的复数个敌人。即使武器本身的射程只有1，当技能的等级提升以后也有可能最多同时攻击到3台敌机。它与地图兵器的不同之处在于技能是跟随着机师而不是固定在机体上的，虽然有这样的区别，但是两者都会在游戏中拥有很重要的地位。

系统变化 本作中PP值的获得是通过机师等级的提升来进行的。每升一级就可以获得一些PP值，这一次的PP值不能用于机师技能的习得★这一次机师也拥有了类似机体强化芯片的装备，它们被称为“技巧芯片”。这种芯片又分为能力提升型和特殊技能型两类。★这一次大家可以将用不到的芯片出售，来换取资金。★前作中大受好评的战斗动画取消、即时存档和单手操作等系统也会继续保留。



甲兵「スクラッシャー!!」

帝国兵「な、なの、だ、だ!!」

前线狙击

索尼克英雄

Xbox	SEGA	ACT	游戏人数未定
	预定 2003 年冬季发售		容量未定
DVD-ROM	—		价格未定
PS2	SEGA	ACT	游戏人数未定
	预定 2003 年冬季发售		容量未定
DVD-ROM	—		价格未定
NGC	SEGA	ACT	游戏人数未定
	预定 2003 年冬季发售		容量未定
DVD-ROM	—		价格未定

自上次E3公布游戏画面和一些基本系统之后，这次由官方公布了更加详细的动作要素和4队人物的解说。作为SEGA第一个同时面向三机种发售的游戏，究竟SEGA会用什么手段去吸引玩家呢？要先睹为快的话就请留意以下的报道。

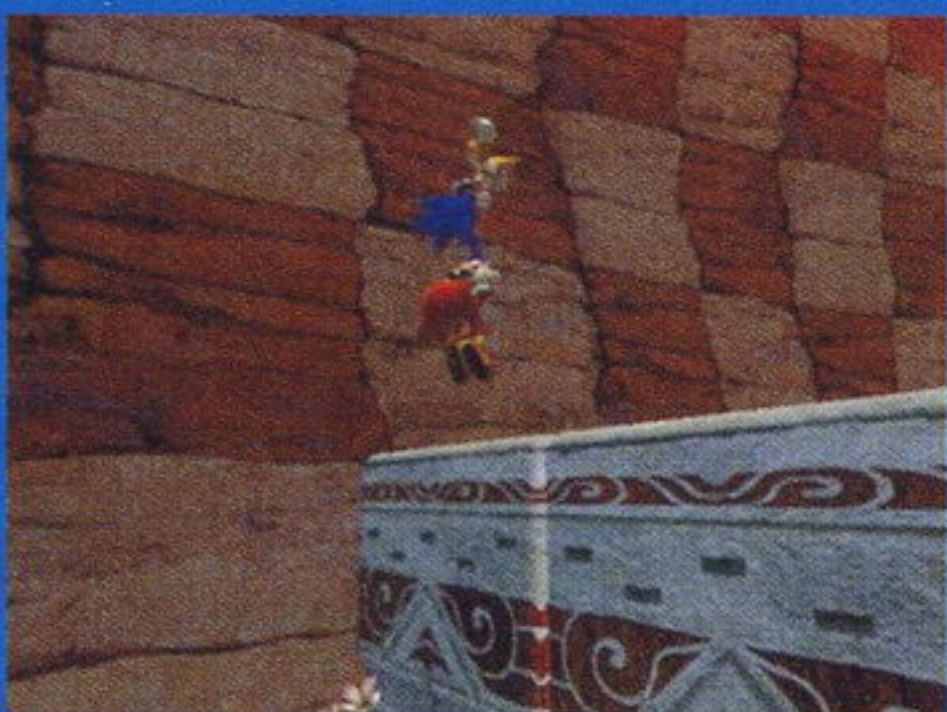
发挥组合的最大极限！

同心协力冲破任何难关

上一次我们介绍了队伍中3种不同的能力，分别是力量、飞行和速度，要突破难关就必须灵活运用这些能力。



▲出现了不能用普通跳跃能突破的墙壁。



▲使用特尔斯的飞行能力便可以全体送过去。

更细致的3D画面，速度的最佳体现



▲冲刺下坡的时候再进行一个大跳跃，其爽快的感觉实在是令人振奋。

▼根据地图的变化，玩家要精确地选择路线才能争取在最短时间之内通关。



充满个性的4支队伍

索尼克队

以全世界最快的刺猬——索尼克为首的一支超强英雄队伍。再加上身为寻宝猎人同时也是索尼克竞争对手的针鼹鼠纳克尔斯和拥有两条尾巴的飞天狐狸特尔斯这两个《SONIC ADVANTURE 2》中出现的我方角色，这3名经典英雄完全可以称之为最快的队伍。



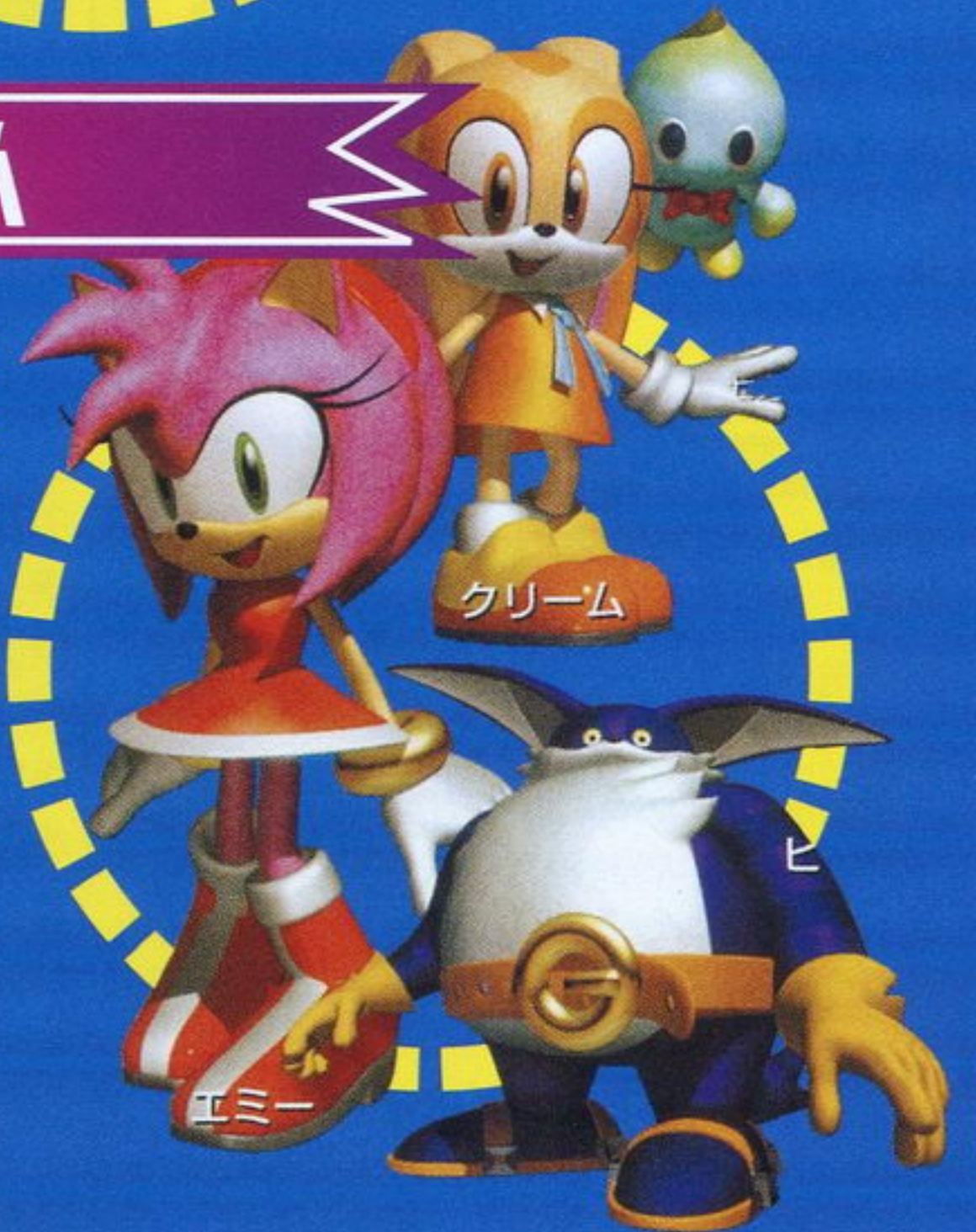
暗黑队

之前在《SONIC ADVANTURE 2》中出现的黑刺猬——阴影，再加上对宝石特别有兴趣的寻宝猎人罗姬和蛋头博士制造的最高杰作Ω，索尼克面对这样的队伍会如何应付呢？



蔷薇队

顾名思义是一支以女性角色为主的队伍，由迷恋索尼克的艾咪，带着巧儿在GBA版《SONIC ADVANCE 2》中极其活跃的可爱少女克利姆，还有喜欢钓鱼的大猫BIG这3人组成，这样的队伍没问题吧……



CHAOTIX 队

《CHAOTIX》是SEGA“SUPER 32X”主机上的名作品，讲述3个侦探的破案故事，对于老玩家来说，他们的身影并不陌生。CHAOTIX侦探所正义的所长VECTOR、精通忍术的斯皮奥和硬汉子查米，这3个侦探究竟为了什么而来呢？



特稿

如何看SCE的新硬件PSP?

消费者 贩卖店
游戏厂商调查



E3 已经过去将近一个月了, 如果评选这次 E3 上最轰动的新闻排名的话, SCE 宣布新硬件 PSP 绝对可以跻身三甲。当 PS 之父久多良木健悠闲地从背包中拿出那张小小的光盘时, 也就正式宣布 SCE 向便携式游戏进军了, 会上还公布了 PSP 的发售时间为 2004 年年末商战时期。虽然久多良木健只是拿出了一张光盘, 并没有公布主机的外形 (就连概念图都没有), 但我们相信这不过是 SCE 吊起大家胃口的手段而已, 剩下的一年半时间, 也足以研发出让消费者满意的商品。随着这一硬件的公布, 日本开始向消费者、贩卖店、游戏厂商进行了紧急调查 (有效回答数是消费者 636、贩卖店 102、游戏厂商 51)。除此之外, 还对活跃在第一线的游戏开发者进行了调查, 这些游戏开发者的话都非常耐人寻味。

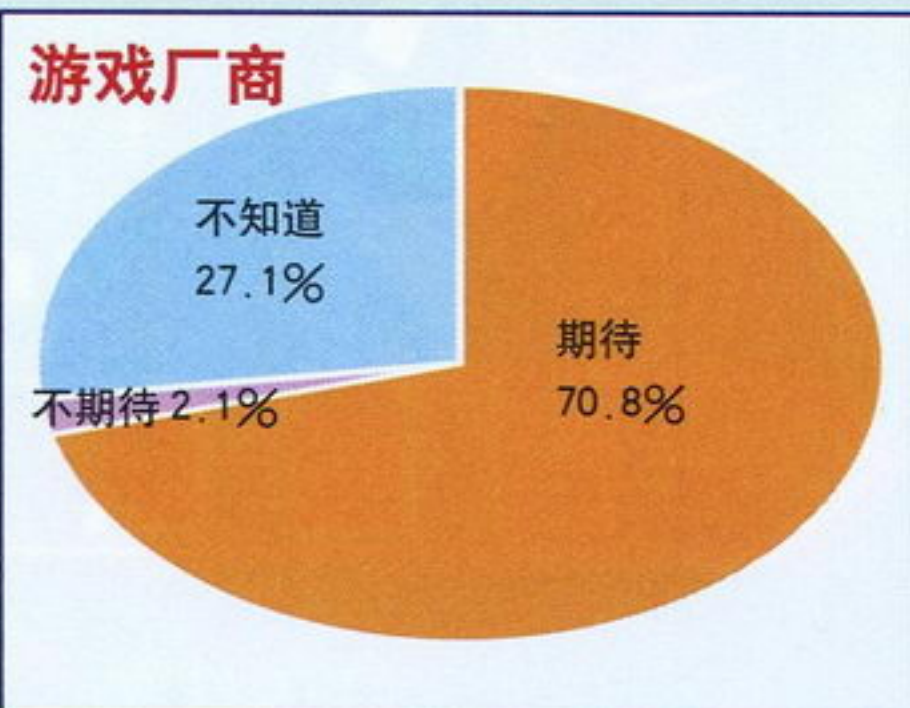
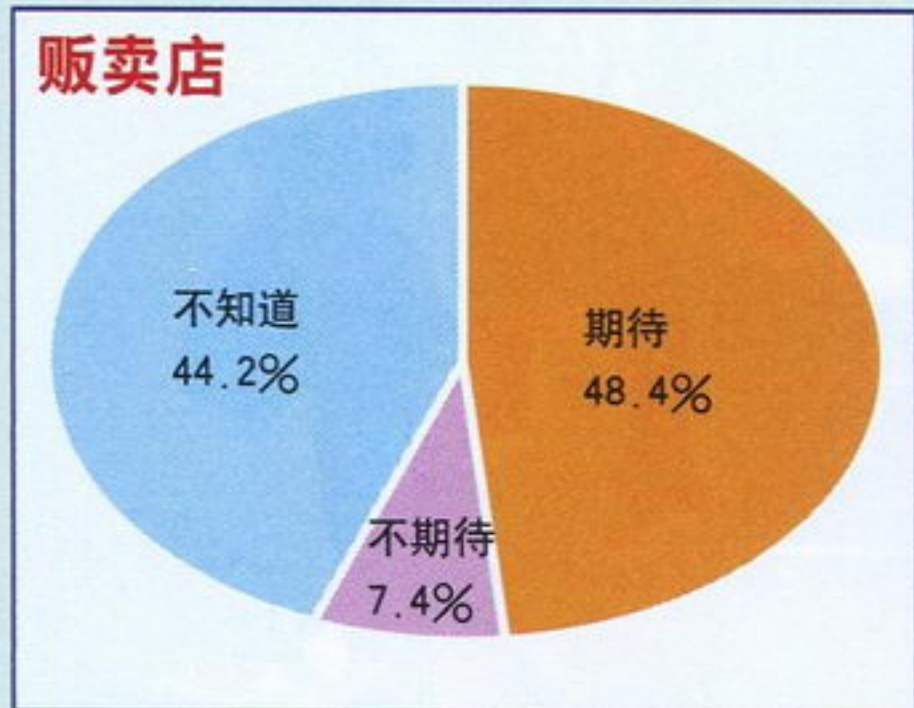
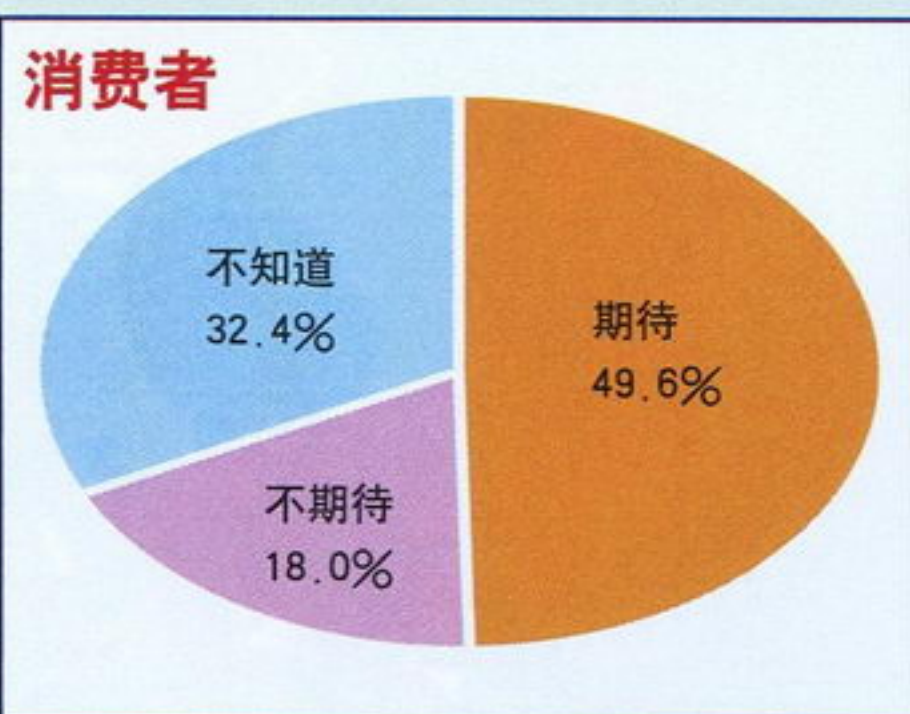
随着这一硬件的公布, 日本开始向消费者、贩卖店、游戏厂商进行了紧急调查 (有效回答数是消费者 636、贩卖店 102、游戏厂商 51)。除此之外, 还对活跃在第一线的游戏开发者进行了调查, 这些游戏开发者的话都非常耐人寻味。

PSP 主要的规格

屏幕	背光式宽屏 (16: 9), TFT LCD (480 × 272)
对应光碟	UMD (Universal Media Disc), 只读 6cm 光碟 容量 1.8GB, 采用防盗版技术
影像格式	MPEG4
画面	3D (多边形 / 曲面生成)
音乐	PCM (内置立体声扩音器、立体声耳机输出)
输入端子	USB2.0 插口、记忆棒插槽
电池	充电型锂电池
发售时期 / 价格	2004 年年末商战时期 / 价格未定

问题 1: 你期待 PSP 的发售吗?

一旦有新硬件发售, 就一定会提出这个问题, 这个问题的结果从一个方面表现了消费者的购买欲。从表中我们可以看出, 由于硬件才公布不久, 很多人对 PSP 都不是很了解, 所以回答“不知道”的人有相当的数量, 不过期待的人还是占了大多数。光是 SCE 加入便携式游戏机市场这一点, 就已经给人很大的冲击了。从调查的结果中, 我们看出游戏厂商的反应是最激烈、回答也是最集中的, 看来他们对 PSP 的前景还是很看好。



主要的意见

- 希望打破现有便携式游戏机的框架。(消费者)
- 让市场更加活跃, 成为畅销商品。(贩卖店)
- 期待能成为成年人喜欢的游戏主机, 能够获得与 GBA 不同消费层的人喜爱。(游戏厂商)
- 对硬件规格非常惊讶, 应该是一部很有魅力的主机。(游戏厂商)
- 由于现在的便携机市场都是任天堂独占,

- 好与不好都只得接受, 但由于有了新概念的主机加入竞争, 非常欢迎。(贩卖店)
- 主机机能太多了, 不知道其发展的方向, 是游戏机吗, 还是多媒体播放器? (消费者)
- 媒体能够改为光碟, 这真是革命性的进步。但是对读取时间过长、抗冲击性弱这方面有些担心。(消费者)
- 与性能相比我更关心软件方面, 在详细情况发表之前并不抱太大的期望。(贩卖店)

问题 2: 你对 PSP 有什么期待?

接下来调查的就是大家对 PSP 有哪些期待的问题, 而回答得最多的答案就是“希望对应网络”。如果 PSP 可以进行网络对战或者资料的下载, 那么在游戏范围方面就会更加广阔。另外就是大家非常期待 PSP 有很高的硬件机能, 除了这些, 还希望 PSP 搭载手机、数码相机、影像播放、音乐录音、电视接收等方面的功能。下面罗列的都是一些主要的意见。

消费者

- 可以与 PS2 联动, 也可以与次时代机联动。
- 不要出现出货不足的情况, 在发售日当天出货量一定要多。
- 希望在通信轻便上多下功夫。
- 主机的造型一定要好看, 要给人一种一看就想掏钱的冲动。
- 作为一款便携式游戏机, 一定要结实。
- 希望能连接电视。
- 读取时间、振动的声音、电池消耗, 这都是值得关心的问题。
- 希望发售可写式 UMD, 还希望提供 PS 游戏下载的服务。

贩卖店

- 能够与手机连接玩游戏, 也就是说具有手机的功能。
- 具有无线通信对战的功能。
- 无线 LAN, 希望能够与索尼的电脑联动。
- 能够浏览网页, 能够接收和发送 Email。
- 希望增加照相机功能。
- 希望出现更多以 UMD 为媒体的影像软件和音乐软件。
- 期待 PSP 主机的造型, 希望主机有很多的颜色可供选择。
- 希望内置电视接收功能, 如果能够录像当然就更好了。

游戏厂商

- 希望有通信机能, 还有就是希望能够边走边上网。
- 与手机联动, 利用通信机能传送数据。
- 就像 PS2 能够播放 DVD 一样, 希望 PSP 也能播放 MD。
- 与电视台的双方向性联动。
- 不需要有太多的功能, 只要价格不高就行了。
- 需要有维持长时间游戏的电池。
- 主机机体要小, 要轻便。
- 如果有摄像头的话, 希望制作能够照相的游戏, 将自己的相貌用在游戏里面。
- 希望有商业软件的出现。

问题 3: 主机规格中, 最受瞩目的地方是什么?

硬件规格永远是发售前大家讨论的话题, 而 PSP 的公布, 其中最受关注的就是 1.8GB 的大容量 DISC, 一时吸引了大部分消费者、贩卖店、游戏厂商的目光。由于采用了这个新媒体, 能够使用的资料容量就有了飞跃性的提高。另外还公布了 PSP 可以进行 3D 多边形的演算, 这使得画面表现也有了大幅度的进化, 可以称得上是便携式游戏机的革新。由于媒体从以前的卡带变成了光碟, 所以大家都非常期待便携式游戏有什么大的改变。而 PSP 能够搭载 USB 端子与记忆棒, 所以在高扩张性方面也备受瞩目。

消费者		贩卖店		游戏厂商	
1 位	大容量光碟 360 票	大容量光碟	56 票	大容量光碟	32 票
1 位	3D 多边形表示 264 票	对应记忆棒	33 票	3D 多边形表示	23 票
3 位	对应记忆棒 208 票	TFT LCD 显示屏	26 票	对应记忆棒	18 票
4 位	对应 MPEG4 170 票	USB 端子	26 票	对应 MPEG4	16 票
5 位	TFT LCD 显示屏 167 票	对应 MPEG4	25 票	TFT LCD 显示屏	11 票

主要的意见

- 能够在便携机上玩到 3D 游戏, 真的是非常有趣。而且与家用机的感觉不同, 对游戏发展的新方向非常期待。(消费者)
- 由于主机可以进行 3D 多边形的演算, 势必给人很强的冲击感, 买的人应该会很多吧。(贩卖店)
- 因为主机搭载有 USB 接口, 那么对如何与 PC 以及数码相机连接这一点非常期待。(贩卖店)
- 媒体改为光碟, 容量一定会提升, 同时也可以降低成本, 这一点非常有魅力。(游戏厂商)
- 期待除了游戏之外作为多媒体终端的机能, 希望能够看到音乐、影像之类的东西, 非常关心索尼将来的战略部署。(消费者)
- 期待超过现有便携式游戏机的声音效果。(游戏厂商)
- 既然是游戏机, 有必要有其他多余的功能吗? (游戏厂商)

关于PSP，游戏制作者认为有哪些可能性可供开发

就在详细机能、加入游戏厂商、主机外形都还没有完全公布的情况下，这次E3上SCE公布的新型便携式游戏机PSP凭借现有公布的一些很少的资料，同样受到了游戏业界的关注，同样成为了近期游戏业界最热门的话题。而作为一款游戏主机，能够在上面玩到什么游戏，这才是最重要的，以下是3名游戏制作者对PSP的看法，他们各自谈了对这次PSP发表的一些感想。作为游戏开发者，他们对PSP上的游戏的表现到底是怎么想的呢？从以下的访谈中，我们也许可以看到PSP未来的发展。

SCE 制作2部 执行制片人

藤泽孝史

代表作：《到哪里都在一起 我的绘本》、《啦啦啦啦啦2》

处于开发前沿的我们，能够给便携式游戏机添砖加瓦，我感到非常高兴。我希望在便携式游戏机上制作出具有生活风味的作品。而关于PSP的一些详细资料，我们会逐渐地拿到，而关于游戏企划我们也在逐渐制作中。首先应该是“《到哪里都在一起》系列”吧，虽然这有点对不起主机的机能，但我重视的是潜在能力高的作品，游戏潜在能力的高低也关系到游戏开发者将来制作游戏的灵感。

Sonic Team 代表取缔役社长

中裕司

代表作：《索尼克》系列、《梦幻之星在线》系列

关于PSP的发表，我真的是感到非常激动，真的很想早点看到主机长的是个什么样子啊。由于在什么地方都可以玩到游戏，所以我对便携式游戏机非常感兴趣，而且这次又是首次采用光碟作媒体的便携式游戏机，给人的感觉真的是很有趣。另外，PSP还可以进行3D多边形的演算，这可是至今为止其他便携式游戏机没有的机能啊，非常不错的设定，有创意。总之，对于久多良木健社长所提倡的“21世纪的WALKMAN”，我非常期待。

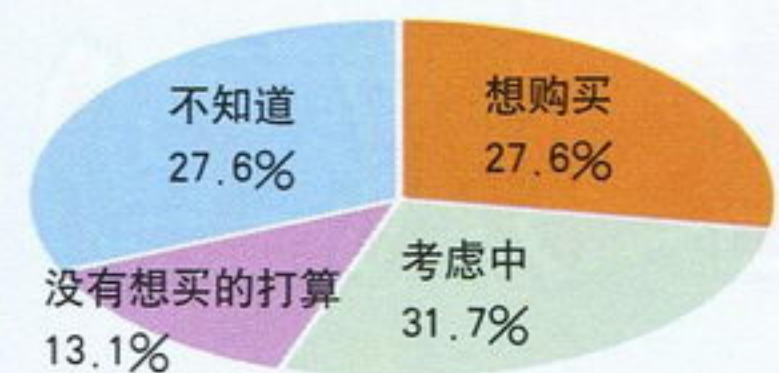
最后的话

看了这些调查结果，不难发现消费者、贩卖店、游戏厂商对PSP抱有了极大的期望，理由也是多种多样，但不管怎么样，PSP的公布，对于激活游戏业界这一点是毋庸置疑的。虽说现在的便携式游戏机的市场是被任天堂一家独占的，但由于SCE的介入，凭借SCE这个招牌以及现阶段PS2良好势头给人们的好印象，我们可以预测，PSP的发售一定会进一步扩大便携式游戏机的市场。不过也不能兴奋过了头，从调查的结果我们还可以看到消费者与贩卖店的“我们还不知道值不值得期待”这种谨慎的回答并不是少数，在只对消费者的调查中，关于“你是否想买PSP”这个问题如下图所示，有相当数量的消费者持冷静观望的态度，占了约一半。但这也不能表明PSP的前景一般，别忘了，游戏主机的外形、游戏软件、主机价格、硬件机能等重要部分SCE还没有公布，一旦公布，那些持观望态度的人说不定就会马上改变主意，立马准备掏钱。（笑）SCE的宣传干事佐伯雅司接受有关方面的采访时说道“现在关于PSP的具体情况还无可奉告，因为预计是在2004年年末商战的时候发售，所以我想在明年的E3上应该会有相关的情报公布。”既然要到明年才公布，那么我们要做的，只有等待了。

不过佐伯在最后还说道“看公布的PSP的规格大家就会明白，这款便携式游戏机是凝结了索尼开发小组的全部技术和心血的结晶。PS将玩家从卡带带到了光碟，不管是对游戏还是对软件的流通，对业界都起到了革新的作用。但是便携式游戏机的市场，至今还全部是以卡带作媒体，现在正是打破这种局面的

好时机。可以说PSP的推出，在便携式游戏机市场掀起了一场革命。”

你想买PSP吗？



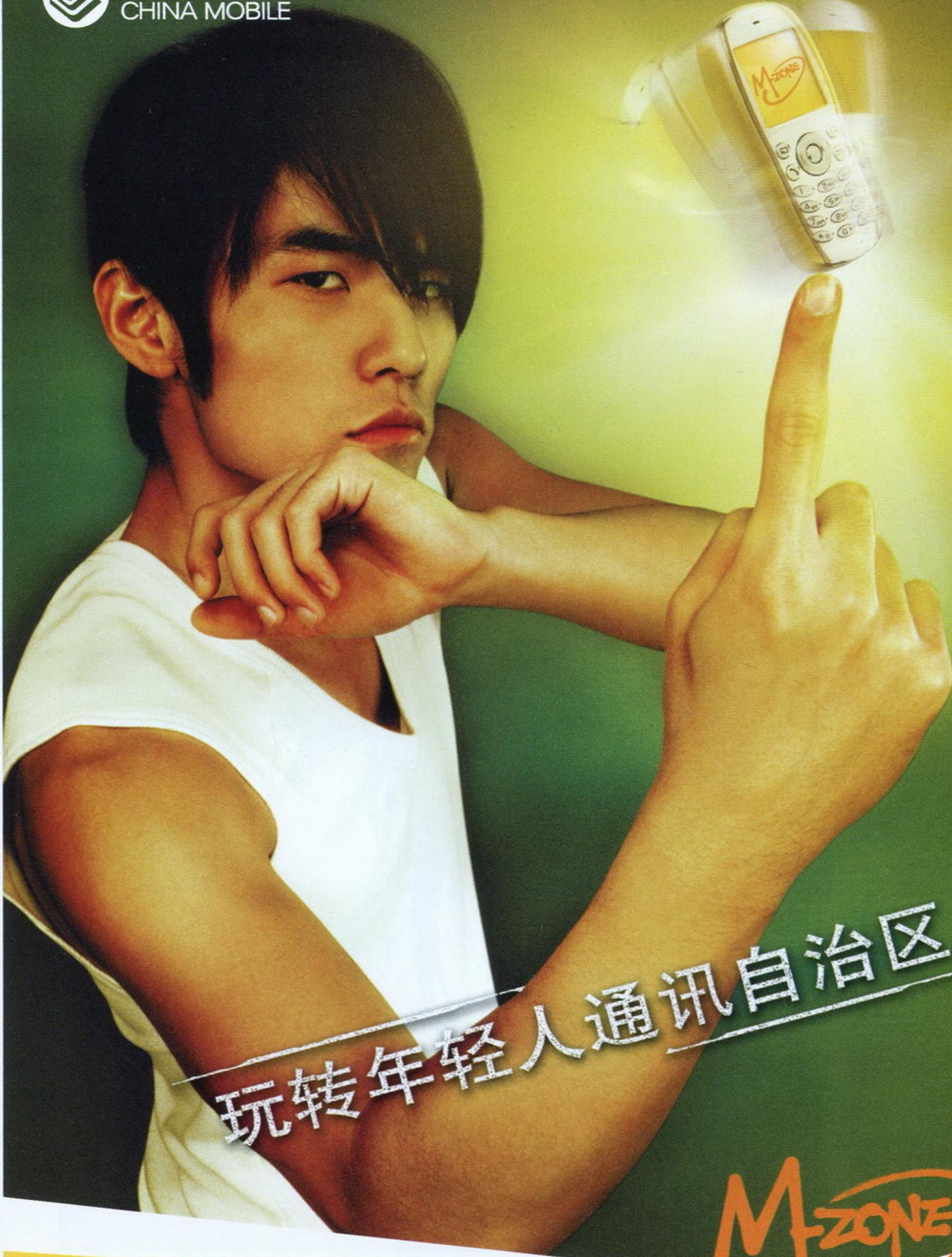
BANPRESTO SR 开发科

寺田贵信

代表作：《超级机器人大战》系列

PSP这东西创意是好的，不过我觉得它失去了作为便携机的味道。便携式游戏机的软件对我们开发者而言要容易开发，对消费者而言要方便他们玩，假设在PSP上制作《超级机器人大战》，那开发所花费的时间和工作量应该比开发PS的游戏还要多吧。就我个人而言的话，我并不关心机能有多强，价格有多贵，我最关心的是主机的大小，便携式游戏机最大的特点应该是玩游戏方便吧。

中国移动通信
CHINA MOBILE



玩转年轻人通讯自治区

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的

我跟他们不一样，我在年轻人通讯自治区。中国移动最新推出的“动感地带”(M-ZONE)品牌，除了满足基本通话需求外，还有许多够酷够炫的东东：超值短信、个性铃声图片下载、走着玩的移动QQ、手机游戏和星座运势、移动宠物及动感资讯……从现在开始，我们可以用更超值的资费 and 更新奇的方式，享受自由沟通的快乐。“动感地带”(M-ZONE)——我的地盘，听我的！

动感地带合作伙伴：



客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

艾德加：建立秩序是我的使命，真正的秩序只会产生于强权以外……
杰夫卡：生命……梦想……希望……自何而来？向何而去？就是这些东西摧毁了

伟大的我？

天娜：重要的并不是结果！现在究竟为何而生……是为了事业？为了爱？活着的人只要能找到这一答案不就足够了吗？

失败投资

“一起来制作电影般的游戏吧……”

如此简洁明了的企业招聘广告在上世纪八十年

代初的日本非常罕见，没有罗列乏味枯燥的业绩数据，更没有华而不实的豪言壮语，却吸引了一群充满梦想和激情的年轻人为了共同的理想而不懈奋斗。

时隔多年，当著名制作人伊藤裕之回忆起最初看到这个招募广告的情景时不无感慨地说：“就那时候而言，绝对是一个非常个性的企业宣传词，瞬间便断定SQUARE就是我一直憧憬的就职企业……”

1980年，刚离开大学校门的宫本雅史遵照父命接掌了家族企业日本电友社，仅仅不到两年时间便凭借其高明的经营之道把这家四国地方的小型电器工事会社管理得蒸蒸日上，然而才智过人且野心勃勃的雅史根本不愿意被这局促一隅的祖业所束缚，不久就把管理权委托给了可靠的部下。宫本雅史自身出没于东京的股票和期货市场，凭借其敏锐洞察力而屡有斩获，他也深谙见好就收的道理，很快就从博弈场中全身而退。宫本雅史开始考虑把手头充裕的资金投资其他前景光明的产业，从平时业务往来时结识的小西六ENIX（ENIX的前身）社长福岛康博等朋友口中他逐渐了解到电子游戏开发这个新兴娱乐行业的概况，他认为这种纯粹靠技术和头脑吃饭的东西绝对有一本万利的潜质，于是在1983年电友社设立了专门的游戏开发部门，核心成员便是后来大名鼎鼎的坂口博信、铃木尚等数人，这个办公地点设在东京的游戏开发部门被名为“SQUARE”，宫本雅史以此命名的目的是为了纪念会社发祥于四国地方（注：在日语中四国与SQUARE的读音相当近似）。1985年SQUARE与任天堂正式签订开发FC用软件契约并于同年12月19日发售了首部作品《THEXDER》。1986年9月，株式会社SQUARE在东京都中央区银座三丁目11番13号正式设立，注册资本为1000万日元，29岁的宫本雅史就任社长。12月末，SQUARE正式从电友社资本剥离而开始独立运作。

那个鸿蒙初开的年月里，报章媒体几乎每天都在发布着游戏开发厂商们的掘金神话，一款《铁板阵》让NAMCO造起了几十层的办公大楼，HUDSON的工藤兄弟带领全社员工包机前往夏威夷进行为期一个月的豪华度假，神户的小波（KONAMI）在参入FC的初年业绩就上涨数十倍，1986年《DQ》初代发售后ENIX甚至一次性发放了相当半年薪水的巨额奖金……这一切一切的盛世荣景却和SQUARE最初的惨淡景象形成了鲜明的对照。早期的SQUARE非常活跃，1983~1987年这5年间在PC88、FC、MSX等平台连续推出了近20款游戏（发售计划终止的游戏也不下10款），但销量却相



追梦——SQUARE大传（上）



坂口博信



河津秋敏



时田贵司



植松伸夫

当不尽人意，惟一一款大卖游戏DISK SYSTEM版《中山美穗的心跳高校》(《中山美穗のドキメキハイスクール》)的发行商却是任天堂。从最初时期SQUARE就展现其积极进取的精神，当任天堂1985年发表FC用DISK SYSTEM系统时，SQUARE认定其将是一个革命性的硬件产品，赌博性地投入了全部的开发资金，因此几乎陷入了万劫不复的境地。宫本雅史为支持DS系统制订了一整套长期战略，他于1986年7月14日发起组织了一个名为DOG (Disk Original Group) 的软件开发联盟，该联盟由SQUARE、Microcabin、XTALSOFT、Humming Bird Soft、Crystal software、Thinking Rabbit、Carry Lab等7家小型会社组成，在资金、技术、人力等各方面实行合理的统一调拨分配。从理论上这个联盟的成立颇具进步意义，然而DS系统在硬件性能上的致命缺陷却使得宏伟计划成为了空中楼阁，DISK SYSTEM是任天堂在遇到卡带媒体容量瓶颈时不得已的权宜之计，在该系统发售不久后卡带容量的技术难题就得到了有效解决，FC的卡带极限容量从1Mb一举提升到了8Mb，DS区区2Mb的容量无疑形同鸡肋，另外DS非常容易损坏的物理特性也使消费者望而却步，微薄的游戏拷贝利润也使大多数小卖店作壁上观，事实上《塞尔达传说》发售引发一阵市场热潮后DS系统便呈现每况愈下之势，一些大厂商纷纷退出开发阵营，只有SQUARE等一些无名小辈贪图任天堂在开发权利金的优惠条件而为之服务。DOG联盟成立后在杂志上发表了包括《Excalibur》、《Chicago Connection》、《Dark Side of the Moon》、《Apple Town Story》等一系列新奇的游戏开发计划，但由于资金和技术等诸多原因最终惟有《Apple Town Story》(《苹果镇的故事》)顺利发售。坂口博信是最早提出联动战略的先驱者，他曾经计划为DS系统开发分别名为《历史大冒险》和《地理大冒险》的两部RPG游戏，其游戏内容纵横数千载，足迹遍涉五洲七海，玩家在通关以后可以将游戏记录进行交换并能再度追加新的剧情，这在当时绝对是革命性的构想，在电玩杂志发表后立即引起了强烈反响，但由于时势所迫该计划最终还是中途夭折了，至今依然是部分资深玩家口中津津乐道的幻之名作。

坂口博信从一开始就是SQUARE软件开发的主要负责人，毕业于横滨国立大学电气情报工学科的坂口在学生时代就沉迷于APPLE II (注1)的《Wizardry》(《巫术》)、《ULTIMA》(《创世纪》)等元祖RPG游戏，在当时日本主流的游戏是TAITO《太空侵略者》和任天堂《超级马里奥》等射击和动作等类型，他认为这些游戏仅仅体现了手动操作的快感，完全无法比拟RPG游戏那种深入内心的

诉求。坂口博信在大学时代就自行尝试游戏制作，是APPLE II开发者协会在日本为数不多的颁证会员之一，毕业后他经朋友推荐结识宫本雅史并应邀参与了SQUARE的筹建，第一部作品为PC8801平台的AVG游戏《死亡陷阱》(《The Death Trap》)。几乎每一个SQUARE的早期员工都是经过坂口博信亲自面试录用的，他对每个新进员工都重复这样的赠言：“能够让自己感动的游戏才是真正出色的游戏！”于是“制作让自己也为之感动的游戏”成了SQUARE全社上下一以贯之的企业座右铭。如果说宫本雅史一直以来都是SQUARE的实际支配者，坂口博信则绝对就是这家会社的精神领袖，互为表里的两根脉络始终把握着SQUARE的命运浮沉。

(笔者注1：APPLE II是苹果公司早年推出的高性能个人电脑，诞生了许多至今脍炙人口的经典游戏名作)

虽然宫本雅史运筹帷幄，即便坂口博信殚精竭虑，但依旧无法改变早期SQUARE多蹇的命运，正当ENIX全社上下为《DQ》的大成功欢呼雀跃之时，SQUARE的经营者们却为了每况愈下的业绩黯然神伤，直到1987年底为止的十多部作品除《中山美穗的心跳高校》外居然没有一个销量能够超过10万套的，剖析其早期不振的原因不外乎是对硬件的错误判断和软件的过于标新立异，SQUARE加入FC的时期并不算晚，但在最初的时期里反应相当迟钝，仅有的《TheXder》和《ドラゴンスレイヤー》(《屠龙战士》)两作是分别移植GAME ARTS和FALCOM在PC88平台的冷饭作品，完全与1986年以前FC游戏所谓“出即大卖”的黄金时期擦肩而过。我们现在回头审视SQUARE最初的那些游戏，居然有三部作品进入了日本某著名杂志评选的FC垃圾游戏TOP100之林，其品质不尽人意可见一斑，然而这些作品各自具有的鲜明个性也让玩家留下了难以磨灭的记忆，至今仍然有不少人能够对《国王的骑士》(《King's Knight》)等游戏中某段出彩的对话或场景娓娓道来。相比较任天堂、NAMCO等这些具有10年以上游戏制作经验的老牌厂商，新成立不久的SQUARE严重缺乏开发娱乐软件的必要经验，BUG层出不穷是该社早期作品的一大通病。FC-DISC系统发售后半年的短暂风靡使SQUARE高层产生了错觉，连续投入资金于一个技术不成熟的硬

件平台导致了财务状况极剧恶化，到1987年末时该社已经濒临破产边缘，平素洒脱自信的宫本雅史在六本木的居酒屋中感伤地对友人大前研一说：“或许，参入电子游戏事业将成为我一生中最为失败的投资……”

连续不断的挫折使得坂口博信对自己的能力产生了怀疑，他甚至决定从此退出这个行业彻底金盆洗手，但在结束所有的痛苦之前，坂口准备全力制作一款真正属于自己的游戏来纪念属于SQUARE的那段梦想，于是他把这个游戏命名为《最终幻想》(《FINAL FANTASY》)。

伊藤裕之、田中弘道、河津秋敏等这些奠基者们也同样保持着与坂口博信共同的悲壮心理，他们都把《FF》当做SQUARE即将走向毁灭之前的临别赠物，谁也没想到，一个伟大的业界神话悄然诞生……

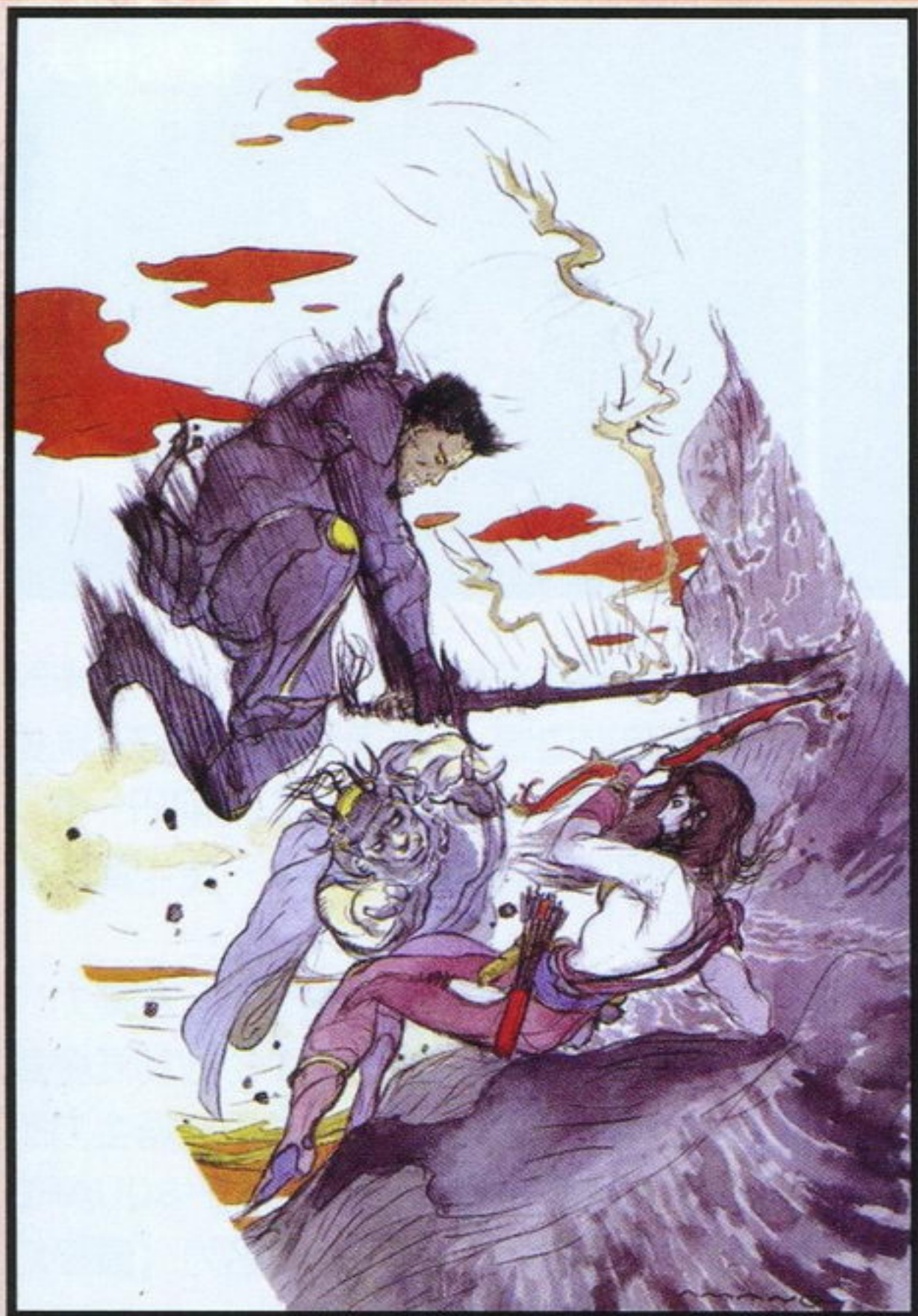
幻想新纪元

近代著名的旅行家鸟居龙藏曾经抚摸着西夏王陵的废墟如此叹息：“太多的真实被掩埋在时光的尘埃中……”

当万千拥趸们对SQUARE和《FF》顶礼膜拜时，又有多少人知道纳什·吉贝利(NASIR GEBELLI)这个原本不应被忽略的名字呢？

1983年SQUARE成立后遭遇了许多难以想象的困难，除了坂口博信以外的其他人都缺乏制作游戏软件的实际经验，会社的工作效率一直非常低下，对照当时大手软件厂商每月出品一款游戏的高速运转，SQUARE则往往需要七、八个月才能勉强完工。即便如此SQUARE的游戏品质仍颇不尽如人意，FALCOM某著名制作人在试玩该社代理开发的FC版《屠龙战士》后对负责签订合同的同事抱怨说：“你怎么偏偏找到这样的破烂公司呢？”初期的混乱和迷茫直到1985年坂口博信的北美旅行才得以迎刃而解。





坂口博信应邀前往美国参加APPLE II 游戏开发者大会，在会场有幸结识了一位名叫纳什·吉贝利的美籍伊朗裔人，这个青年人是当时业界屈指可数的编程高手，被推许为APPLE II 游戏三杰之一，吉贝利制作游戏时喜欢自行加入一些有趣的BUG，而破解“吉贝利的BUG”成为了许多玩家瞩目的话题(早期游戏中大量存在的所谓秘技实际上就是程序员有意或无意中留下的BUG)。两个人倾心交流后顿时便有一见如故的感觉，坂口博信认为吉贝利就是SQUARE 渴求中的那种杰出人才，于是便大力游说其前往日本。吉贝利为坂口的真诚所打动，他毅然放弃了为苹果、IBM等大企业开发随机捆绑游戏软件的优裕安定生活，应邀远涉重洋加盟当时名不见经传的SQUARE 担任主程序师。吉贝利的加盟为以后SQUARE 成为TV GAME 业界技术领跑者奠定了扎实基础，他把自己多年来开发游戏软件的宝贵经验倾囊传授给了同事们，并不断薪火相传泽及后人。

《FINAL FANTASY》是一部怀有与“《DQ》系列”强烈对抗心的作品，虽然SQUARE 无力聘请鸟山明和杉山孝一那样的大腕，但每一个参与这个游戏制作的成员都充分发挥了令人刮目相看的个人才华。剧作家寺田宪史负责撰写剧本，他的笔触凝重而阴郁，角色的个性鲜明生动，相比较以后的“《FF》系列”，寺田宪史担当的前三部作品中的人物对话更富有人生哲理，具有值得品味再三的深邃思想内涵。天野喜孝那种天马行空的独特画风无疑与《FF》充满幻想的神秘气质完全吻合，且不论那些各具神采的角色与怪物设定，他为《FF》精心设计的游戏封套便具有艺术品般的收藏价值。植松伸夫担纲的配乐飘逸空灵，犹如流水的跃动感让玩家完全融入游戏营造的氛围中难以自拔。当然，初代《FF》获得成功的最大功臣还是应该归属纳什·吉贝利和坂口博信两人，吉贝利高超的编程技术在该作品中发挥到了淋漓尽致，区区2Mb的容量就为玩家展现了足以用“恢弘”和“精美”等形容词来赞美的幻想世界，他对驾驶飞空艇遨游时空感的真实营造尤其令人折服。坂口博信作为总揽大局者一

直致力与全部的参与者交流探讨，他能够把自己的真实意图清晰无误地表达给所有人，因此最终捏成了一个划时代的革命作品。相比“《DQ》系列”，初代《FF》拥有远为复杂的剧情和人物构成，缔造了独特的时空概念，玩家操纵的英雄们必须跨越2000年回到过去打倒魔王卡奥斯，玩家扮演的4个角色可以自由组合各种职业，并能通过“转职”上位职业提升能力，这些新颖设定使得战斗的乐趣和多样性成倍提高。《FF》顺利完成后，SQUARE 倾全力在电视和杂志等视听媒体进行轰炸性广告宣传，虽然在12月18日首发初周仅销售了不足10万套，但游戏高品质所引发了玩家口耳相传的口コミ(注2)效应，最终这部游戏销量达到了52万套，虽然仍无法与同年登场的《DQ II》相提并论，但却足够令奄奄一息地SQUARE 起死回生了！

(笔者注2: 口コミ效应一说为任天堂前社长山内溥最早提出，意指一些优秀的作品在刚发售之初并不为世人注目，但随着时间推移，玩家的不俗口碑却使之逐渐走红。比较经典的事例如过去PS的《生化危机》初代、GB《口袋妖怪红/绿》等，现今的PS2《太鼓达人》和GBA《瓦里奥制造》)

1988年是SQUARE 发展历程中的一个非常重要的转折点，完成了《亚空战记》和《魔法月亮》这两部作品开发后该社彻底终止了对应FC-DISK的所有开发计划，这其中还包括了一部名为《圣剑传说》的A·RPG游戏。在这一年里SQUARE 的软件制作人群体开始初具规模，越来越多的制作人能够独当一面，在会社内部形成了竞争与交流的良性循环。5月13日，坂口博信的首个迷宫探索类RPG系列《漆黑地牢III》(《Deep Dungeon III》)以完结篇的形态登场，虽然坂口本人非常钟情该系列所营造的世界观，但冷淡的市场反应迫使他作出了理智的抉择。12月2日，SLG名作《半熟英雄》成功发售，青年制作人时田贵司充分展露了他的多才多艺，同时主持剧本、编程和角色设定等多项重要的开发工作，这部作品凭借其奇想天外的世界观设定和妙趣横生的对话在年末商战的序幕先拔得头筹。备受期待的《FF II》于12月17日正式发售，SQUARE 的游戏首次同时登上日本游戏软件周间销量和消费者反馈两个TOP 排行榜NO.1的宝座，该游戏又在1989年度日本最佳游戏评选中获得了RPG类游戏大赏的殊荣，销量方面也比前作大幅提高达到了76万套。虽然游戏容量比之前作并没有提升，但却包含了更为错综复杂的剧情和华丽图像，吉贝利的才华再次震惊了世人。寺田宪史先生暴露了他极度嗜血的“罪恶”本性，在游戏中玩家必须一再经历亲人生死殊途的悲惨，被迫感受至友

背叛的愁苦郁闷，至今为止《FF II》的剧情仍然被公认为《FF》史上“最凶最恶”！寺田在剧情推进过程中不时表演其拿手的黑色幽默，类似神龙王勇者之证居然是一根老鼠尾巴那样的情节是所有亲历者都无法为之淡忘的。河津秋敏在《FF II》的开发中担任了相当重要的角色，不但协助寺田宪史完善了剧本，还亲自设计了独特的“成长性”战斗系统，战斗技能会根据使用频率的增加而不断提升威力，该理念后来被河津引申发挥并另创出一片新的天地。除了首次出演的传奇人物西德(CID)，开发成员石井浩一还创造了陆行鸟Chocobo这个可爱的原创宠物形象，这些都成为了“《FF》系列”代代传承的标志性角色。从《FF II》以后，日本业界流传着所谓偶数奇数的说法，据说偶数的《FF》系列作着重表述剧情，奇数的《FF》系列作则侧重于系统的平衡性，如果细加体味会发现这种论调并非空穴来风。

1989年TV 游戏业界处于群雄乱战的混沌时期，SQUARE 在摆脱了财务危机后进行了短暂的调整蓄力，那年仅发售了两部作品。FC版《史克威尔的汤姆·索亚》(《Square's Tom Sawyer》)是根据马克·吐温的同名小说改编的RPG游戏，讲述了1885年美国密苏里州一个名叫汤姆·索亚的少年与同伴吉姆、艾米等3人前往荒岛搜寻海盗的冒险故事，该游戏独创性地采用了类似3D的立体视点，但由此造成的方向性迷失也引起了玩家的广泛诟病，操作性的生涩僵硬、BOSS过于强大等缺陷也是该作品没有获得更多支持的主要因素，但剧情发展的高自由度等闪光点却被以后的“《浪漫沙加》系列”所发扬光大。1989年任天堂发售了8位元携带主机GAMEBOY，河津秋敏受命组建第二开发部主持携带游戏的开发工作，自从结束了《FF II》的开发以后，他越来越感觉到自己的创作思路与坂口博信主导的“《FF》系列”世界观存在着极大隔膜，决心打造出一部能与之差别化的游戏。河津秋敏仅用一个星期时间就完成剧本并呈交主持大局的副社长水野哲夫，水野哲夫对这个名为“携带のRPG”的企划相当看好，立即批准了这个名为《魔界塔士Sa·Ga》的计划。计划实际展开时意外的艰难，过去从来没有人尝试过在携带主机上展现如此庞大的世界观和精致的图像，第二开发部足足用了半年多时间来摸索熟悉GB的硬件特性(实际开发时间却只有两个半月)。河津的努力获得了巨大成功，针对携带主机相对贫弱的硬件特性，他对RPG游戏的两大要素进行了有机的调整，大幅度削弱和省略了视觉演出效果而着重增强战斗系统的趣味性和复杂性，《魔界塔士Sa·Ga》在相当



程度上延伸拓展了河津秋敏设计《FF II》时的部分理念,甚至在剧情中也出现了四元素水晶这样的《FF》世界观传统产物,该游戏完全摒弃了经验值的概念,角色依循非线性模式进行成长,从而大大增加了战斗的随机性。《魔界塔士 Sa·Ga》另一个重要特征是河津开发小组成员“完美”继承他们亦师亦友的同事纳什·吉贝利先生的象征物,该游戏BUG之多令人瞠目结舌,所幸所有的一切都没有影响游戏流程的顺利进行,各大电玩杂志竞相开辟的诸如“Sa·Ga 秘技堂”这样的专栏反而起到了推波助澜的效果。任天堂和 SQUARE 以“游戏史上最初始的可携带 RPG”为主题的大规模联合造势引发了《魔界塔士 Sa·Ga》异乎寻常的热销,截止到1990年3月决算期连续4次出货都告售罄,成为了 SQUARE 首部突破百万大关的软件。

似乎 SQUARE 已经把“少数精锐”当做了那个时期的经营方针,整个1990财年该社仍然只发售了两部作品。《FF III》并没有如很多人预想那样在1989年年末商战时登场,反而发售于4月27日这个TV游戏产业传统的淡季,或许这个时间安排是有意规避强大的《DQ IV》的不得已的举动,但事实证明这个明智举动是相当具有战略意义的。《FF III》的游戏容量为前作两倍的4Mb,其图形构成比最初的两部作品再度大幅进化,而音乐演出部分亦将FC的PSG音源发挥到了极限,许多从业人员都对该作品体现的技术力和美工水准叹为观止。寺田宪史把世界设定在大洪水灾难后的迷乱时代,整个世界由三层上下重叠的空间所构成,漂浮大陆的4个青年在得到风之水晶的指引后展开了平衡光明与黑暗的冒险历程,游戏过程中对所谓光与暗的定义进行了辛辣的再诠释……寺田把4位主角统一命名为洋葱剑士,也意在进一步提升玩家的代入感,玩家在该游戏中将亲身扮演而并非仅仅抱臂旁观。《FF III》在1990年度游戏大赏中获得了最佳剧本奖,能够夺取这个被视为堀井雄二专享的荣誉足够证明寺田宪史自身的深厚功力。青木和彦从《FF III》加入了该系列的开发阵容,他和田中弘道携手把初代的转职模式进行了大幅改良进化,从而初步构筑起了这个系列以后长期沿袭的一整套职业系统。飞天猪莫古利和召唤兽这两个招牌产品都是在《FF III》中粉墨登场的,活泼可爱的莫古利和召唤兽的大迫力画面也使作品生色不少。好评如潮的《FF III》取得了140万套以上的绝佳销量,至此一举奠定了《FF》与《DQ》并称双璧的格局。《Sa·Ga II 秘宝传说》于同年12月14日发售,这部作品被公认为 SQUARE 至今为止最出色的携带主机用游戏,经过一年多的磨砺后河津秋敏领军的第二开发部已经完全掌握了GB的硬件特性,该游戏的画面比较前作有了本质的飞跃。河津在《秘宝传说》中刻意强化了剧情的内涵,大量个性鲜明的人物都用传神的笔触进行了细腻描绘,故事的结尾依旧是河津式的恶作剧,最终的BOSS居然是主角一直景仰膜拜的老师——太阳神阿波罗。在系统方面该系列自此已经完全摆脱了《FF》的窠臼而确立了自我风格,除了保持无经验值的经典设定,在职业系统的变化上也更趋丰富。游戏中的77个秘宝对剧情的发展起到了至关重要的作用,秘宝收集要素也成为了一大卖点。《Sa·Ga II 秘宝传说》热销了85万套,这款实际开发时间仅4个月的低成本游戏让

SQUARE 着实享受了一个丰腴的好年景。负责《Sa·Ga II 秘宝传说》音乐制作的是新人伊藤贤治,原先操刀的植松伸夫因其他项目半途离去,仓促接替工作的伊藤才有机会初试啼声。

SQUARE 在1989、1990两年间的出色表现让任天堂和世嘉等争夺霸权的硬件厂商们忽然意识到一个具有左右业界潜质的新兴势力正在迅速崛起,他们不约而同地对之展开外交攻势。世嘉社长中山隼雄在多次公开场合表示了对 SQUARE 的赞许和期待,而该社的高层人士频繁出入于 SQUARE 坐落在东京的办公大楼。任天堂则不动声色地把 SQUARE 的开发权利金调低到与五大厂商等量齐观的水准,同时许诺豁免加盟 SFC 开发 PARTY 所需缴纳的前金(注3)。在慎重考量比较市场态势和硬件性能后,SQUARE 的实质权利者宫本雅史决定全力参与任天堂即将发售的 SFC 阵营。

(笔者注3:前金即为保证金,任天堂社长山内溥有鉴于80年代末期中小型第三方游戏开发厂商蜂起所造成的劣作泛滥,试图以参与 SFC 开发阵营必须交纳1~5亿日元数额不等的保证金为条件限制一些皮包公司的涉足,事实上这个举措成为了以后一些第三方厂商对任天堂长期愤恨的原因)

在1990年末的大型记者招待会上,坂口博信代表 SQUARE 阐述了未来经营方针,为了使得软件开发实现效率化,未来的“《FF》系列”的开发

阵容将整编成两个团队进行并行运作,这无疑也是 SQUARE 从原来手工作坊式的经营模式向现代工业企业过渡的重要标志。会场高潮时正式发表了分别对应 FC 和 SFC 的《FF IV》、《FF V》这两部作品。日本各大媒体都对这个发表会进行了全面报道,任天堂的股票当日即告涨停,世嘉股票则开始了连续一个月的急速下挫……

利益与理想

1991年2月3日,SQUARE 宣布永久冻结原计划于 FC 平台的“《FF》系列”最新作的开发。

2月6日,SQUARE 正式发表 SFC 版《FF III》完成度已经达到30%以上。

4月,任天堂初心会隆重举行,虽然对应 FC 的软件仍然占了绝大多数,但与会者的视线焦点都集中在新科状元 SFC 的两大杀手级软件《塞尔达传说 众神的黄金三角》和《FF IV》。大家惊奇地发现,可提供现场试玩的《FF IV》的完成度之高远远超出了厂商先前的预告,这无疑宣告了任天堂和 SQUARE 已经实质结成



了紧密的战略伙伴关系。《FF IV》的正式公布使得高歌猛进中的 SFC 主机再次加速，任天堂当即把原先月产 50 万台体制调整为月产 100 万台，日本本土的主机争霸战已经毫无悬念可言……

6月28日，SQUARE 发售了对应 GB 平台的 A·RPG《FF 外传 圣剑传说》，这是一款过去曾经预定在 FC-DISK SYSTEM 系统推出的游戏，可能因为顾虑会被指责抄袭《塞尔达传说》的缘故开发计划最后被取消，然而企划者石井浩一并不愿意就此放弃尝试，他一再力请下该计划得以在 GB 平台重新复活。考虑《塞尔达传说》以后的 A·RPG 游戏没有成功的先例，SQUARE 特意在这款作品的标题前冠以《FF 外传》，希望能因此抬升票房号召力。所谓 A·RPG 的关键要素就是尽可能简化 RPG 繁琐的对话和系统，让玩家充分体会到战斗的趣味，石井浩一显然对此有着相当到位的见地，《圣剑传说》的系统菜单非常洗练，道具、武器、魔法数量均不超过 20 种，玩家很容易就能够上手。虽然游戏的很多方面都借鉴了《塞尔达传说》，但制作者并非一味因循，在保证流畅操作感前提下有机结合了大魄力的视觉效果，6 种武器都配合了威力强大的必杀技。游戏使用 2Mb 的大容量，在视觉效果上比较去年的《Sa·Ga II 秘宝传说》又有了明显提高。伊藤贤治此番再度担当掌机游戏的音乐制作，他完全把握住了该游戏的主题格调，悠扬而略带伤感的配乐极富于张力，凭借在《FF 外传 圣剑传说》的出色表现，伊藤贤治后来得以与植松伸夫等人比肩并称“SQUARE 音乐四天王”。《FF 外传 圣剑传说》是北濑佳范进入 SQUARE 后的处女作品，由他负责的剧本在感染力方面丝毫不逊色于通常的 RPG，其煽情技巧之高明令人折服。游戏的主角是一名帝国的角斗士，终日里用自己的生命和凶猛的野兽搏斗，身边的友人在无意义的格斗中逐一倒下，如此残酷的命运使他对生存的意义充满了困惑，直到有一天遇到了一位神秘的女子……北濑佳范运用了抽丝剥茧的手法，在游戏进程中层层设置伏笔，直到结尾部分才渐次豁然开朗，游戏的尾声主角终于凭借圣剑战胜了邪恶，但心爱的恋人玛娜女神之女却变成了一株赋予大地生机的玛娜树苗，此情此景不由让人为之唏嘘。

《FF IV》于 7 月 19 日这个夏季商战最关键的时刻发售，为了第一时间入手该游戏，日本各地的小卖店出现了过去只有《DQ》和《马里奥》等超级大作发售时才有的排队抢购现象，《FF IV》取得了 144 万套的销量，在当时 SFC 的 300 万玩家中约一半的用户购买了这部游戏，如此高的购买率在游戏史上也绝对不多见。仅《FF IV》发售前后的 3 周内，SFC 主机就疯狂销售了近 50 万台，日本许多地方都出现了严重断货现象。

《FF IV》是 SQUARE 游戏制作理念发生突变的一个重要转折点。在剧本创作过程中坂口博信和寺田宪史产生了重大分歧，坂口博信认为随着受众者的不断扩展，未来的“《FF》系列”应该充分活用硬件机能突出演出效果，创作剧本时多着墨于人物性格和心理的描写，而对话则尽量趋于口语化。寺田宪史对此表示强烈反对，他声称为了迎合大众而改变过去追求思想性的理念，必然将使得《FF》流

于媚俗。争执的结果是寺田宪史愤然退出了“《FF》系列”的开发团队并成为以后日本对“《FF》系列”批判最激烈的业内知名人士。《FF IV》的剧本由坂口博信和时田贵司共同执笔，事实上本作的世界观受前作影响相当之深，同样延续了三层世界的构造，依然是扣人心弦的水晶争夺战，甚至连可以会见 SQUARE 开发成员的秘密部屋也原样保留……虽然在剧本整体的思想性方面《FF IV》并不如前三作那样深刻，但在对众多正邪人物的性格描绘方面却非常成功，或许时间能够使玩家逐渐淡忘《FF IV》的剧情，但游戏中那些鲜活的芸芸众生却叫人时刻难忘。主角塞西尔原先是巴洛恩帝国的一名暗黑骑士，由于良心的谴责他辞去了红翼军团司令官的职位开始了放浪之旅，在白魔导师罗莎的引导下终于战胜了内心的阴影成为了坚定的正义战士。外表柔弱的罗莎实际上是一个意志非常顽强的角色，她时时以自己的言行对周围的人物产生积极影响。龙骑士卡恩是塞西尔的莫逆之交，但他一直暗恋着罗莎并因此在内心深处隐藏着对塞西尔的妒恨，窥破他心计的大魔法师高贝茨乘虚而入。高贝茨是截然不同与其他游戏中奸角形象的人物，此人狡诈凶残并善于思考，性格孤僻而喜欢独处，然而当他意识到这个世界所面临的危机时，果断地放弃了自己的野心与正义势力站在了一起。除了以上这些以外，其他诸如魔女蕾蒂娅、武道家杨、老技师西德等人物也值得我们品味再三。硬件机能的进化也使得游戏发生了本质的进化，虽然这次纳什·吉贝利不再担当“《FF》系列”的主程序，SQUARE 的青年程序员们还是非常圆满地完成了开发工作。游戏中活用了 SFC 的扩大缩小等硬件机能，使得视觉效果发生了跳跃性的进化，植松伸夫和天野喜孝两人的艺术价值也随着硬件表现力的提升而逐渐凸显，8 路 PCM 音源把植松飘逸变幻的曲风发挥得有若行云流水，天野喜孝笔下光怪陆离的怪物形象则更富于中世纪幻想色彩。在战斗系统上也发生了革命性的进化，伊藤裕之创造了真实时间制的全新 ATB 战斗模式 (active time battle)，这种模式使得战斗更真实更具有战略性，该系统后来被视为

“《FF》系列”的重要象征物。SFC 版《FF IV》还有着已经逐渐被人遗忘的典故，该游戏原本在 SQUARE 软件开发序列里是作为《FFV》而存在的，由于后来忽然决定终止 FC 版《FF IV》的开发，同时进行中的 SFC 版《FF V》便被改为了《FF IV》，原 FC 版《FF IV》转移平台后就成为了后来的《FF V》。

1991 年末，SQUARE 在 GB 平台最后一作《Sa·Ga III 时空之霸者》发售，由于河津秋敏全力忙于 SFC 版《浪漫沙加》(《Romancing SaGa》) 的制作，《时空之霸者》改由藤冈千寻领军，SQUARE 大阪开发部负责开发，虽然凭借着前两作的余威依旧取得了 66 万套销量，但该作的品质却颇受争议。

1991 年是非常值得纪念的一年，《FF》、《SA·GA》、《圣剑》这三件 SQUARE 赖以叱咤风云的神器终于齐聚，预示着一个辉煌的时代已经全面到来！就在 SQUARE 如日中天之时，缔造者宫本雅史却出人意料地宣布引退，交由水野哲夫主持大局，或许对于喜欢猎奇和冒险的宫本雅史来说，由风险经营转化为稳健经营的 SQUARE 已经完全失去了挑战意义，他必须寻找新的狩猎目标。

在业界的角落里，新的变革正在悄然孕育着。

1992 年 2 月 26 日，HUDSON 在 PC-CD 平台发售了《天外魔境 II MARU》并取得了 50 万套的销售佳绩，这部不朽名作充分展现了 CD-ROM 媒体大容量的优势，大段的全屏高画质动画、生动逼真的人语配音等让该游戏处处散发出犹如工艺品般的夺目光芒，这无疑给予坂口博信和他的同事们极大的心灵刺激。早在 1989 年《天外魔境》推出时就曾经给坂口博信留下了深刻印象，他曾经对人提起过当时的感触：“仿佛在漆黑的甬道中看到了一丝光明……”事隔两年，HUDSON 和广井王子活用 CD 媒体的技巧更趋娴熟，《天外魔境 II MARU》无论在感官效果还是内涵等各方面都大大超越了前作。坂口博信在自己的私宅与同窗田中弘道一起对《天外魔境 II》进行多角度系统剖析，他忽然放下手柄询问田中：“如果使用这个媒体，我们是否能够做得更好呢？”(未完待续)



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbbook.cn



Email To: game3@ucg.com.cn

炎热的夏天让人的心情也烦躁起来,总有种坐立不安的感觉。透过明亮的窗户注视着街上川流不息的车辆,那种眩目的流动感让整个身体也变得轻盈起来,不知道要飘向何处……对于那些有假期可以享受的读者来说,你们计划好了要去做什么吗?“游戏立方”里的软硬件介绍本着实用性与资料性并重,因此即使现在用不上,也可以当作参考资料来看看到收集的。

VOL.040

栏目主持: 多边形

文: 游戏冲击波 Pluto_Shi

XPort2——超越一切的记录卡

现在的游戏越来越多,需要的记录空间越来越大,这样看来,PS2的8MB记录卡实在是太小了……不过如果您有了XPort2,就相当于有了一块无限空间的记录卡+超级金手指!

《游戏机实用技术》2002年12月B曾经介绍过一种记录卡转换器,不过因为是用打印口,速度很慢,也没有金手指管理功能。最重要的是价格在200元以上,而且不容易买到。现在出品AR2金手指的Datel公司(原CODEJUNKLE)推出了一种叫XPort2的软件,配合USB连接线就可以实现PS2/电脑记录高速对传和金手指管理等功能,最重要的是——XPort2软件是免费的!玩家只要花70元买一条USB连接线就可以拥有这一切!

相关软件

XPort2 软件下载,文件大小约为3MB。

<http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/xportv2uswebinstall.zip>

XPort2汉化版,解开后复制到XPort2安装目录直接运行即可,附带修正了图标显示错误。

<http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/p-xport2.zip>

XPort2 PS2 引导盘下载。

<http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/XPortV2.zip>

将“XPortV2.zip”解开后会出现“XPortV2.bin”和“XPortV2.cue”两个文件,请用Alcohol 120%刻录。

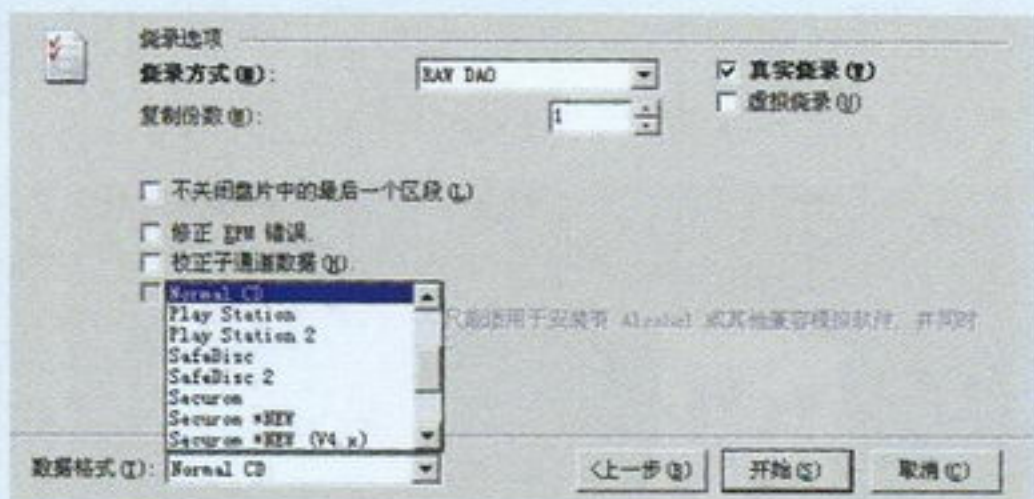
Alcohol 120% 下载

<http://www.onlinedown.net/alcohol.htm>

运行Alcohol 120%,在“View - Language”里有“Simplified Chinese (简体中文)”的选项。选“文件-镜像烧录向导”。

点“浏览”,选择先前的“XPortV2.cue”。

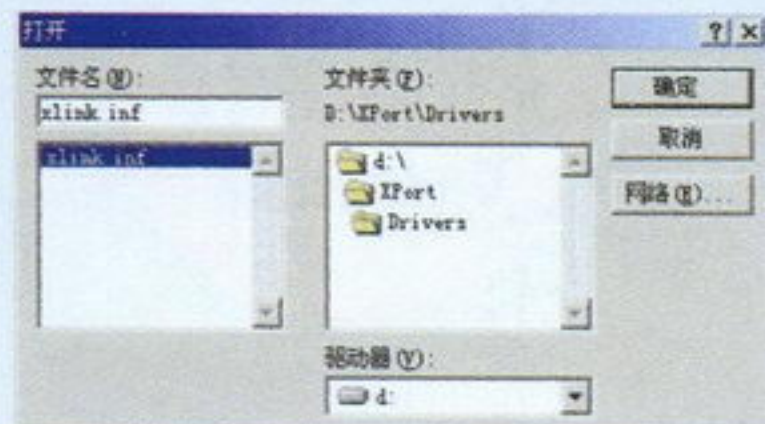
注意刻录类型先选默认的“PlayStation2”,如果不行再选“Normal CD”刻录。(如右图)



安装过程

1: 安装XPort2软件和汉化版。

2: 安装USB连接线,将连接线一头插入电脑的USB接口,Windows会自动找到新设备并让你选择安装驱动。选“指定驱动程序的位置-显示指定位置的所有驱动程序列表”,并将类型设定为“通用串行总线控制器”。在这里要注意,选择驱动时不要安装Direct-Link Q驱动盘里自带的驱动,要选择XPort2安装目录\Drivers\XLink.inf。(如左图)



正确安装后可以在“我的电脑-属性-设备管理器”里看到。

注意: Windows 98要先安装USB驱动,Windows Me以后的版本不需要。USB驱动可



以从驱动之家 (<http://www.mydrivers.com>) 下载。

3: 将电脑和PS2用USB连接线连接,注意PS2要用上面的USB接口。

4: 运行XPort2,会出现如左图所示的主画面。

这时开启PS2,放入先前刻录的XPort2引导盘后按Reset,当电视画面出现“Wait for command”提示后就可以了。这个蓝色的界面是不是很眼熟?没错,这正是我们常用的AR2金手指的公司——Datel的产品。

接着回到电脑上操作即可,操作时Wait for command会闪动。如果操作时没有闪动请重新Reset一次PS2。

记录卡操作

SAVE: 记录卡管理窗口。

PC DATABASE: 点这个按钮进入电脑记录管理窗口。

主画面默认就是此窗口。显示的就是你电脑上的记录列表,记录保存在XPort2安装目录里的SavedGames目录下。

RESTORE: 把电脑上选定的记录复制到记录卡上。

可以一次选择多个一起复制,如果复制过程中检测到记录卡内有同名记录会提示你是否覆盖。

因为是USB接口,速度要比打印口快得多,主要看记录文件大小而定。如果您的主板支持USB 2.0,那么只能用“闪电”来形容!

DELETE: 删除选定的记录。

此功能请小心使用。一般来说XPort2安装之后会附带一些游戏记录,不过几乎都是美版游戏的,而且没什么用,看哪个不顺眼就用DELETE大法删掉吧,删除的时候可要当心,别把有用的记录也删掉了。

SEND: 把记录作为电子邮件发送/把记录另存为文件。(参见右图)



XPort2的记录文件扩展名是.xps,也支持旧版本XPort1的.xpo格式。可能的玩家说:假如我有N个记录,一个一个SEND岂不是非常麻烦?文件太多的话,管理起来也很麻烦啊?Datel当然考虑到玩家的想法,发明了一种能在一个文件里包括无数记录的.db记录库格式(其实没那么多,一个记录库最多能包括32767个记录,足够了)。SEND记录时单选一个记录就是.xps文件,多选就是.db文件。是不是很方便?

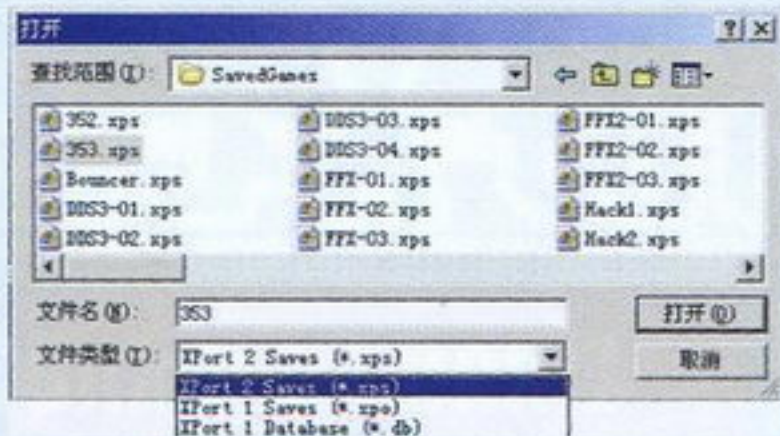
IMPORT SAVES: 从文件加入记录。

同时支持以上三种格式,新记录加入后可以在列表里看到。(见右图)

WEBSITE: 连接到 XPort 的网站。
英文好的去看看,不过好象停止了……

MEM CARD: 点这个按钮进入记录卡管理窗口。

连接时会出现如下左图的画面,连接成功后会出现你的记录卡里的记录列表。(下右图)



如点 MEM CARD 后出现如下左图的画面请重新 Reset 一次 PS2。

BACKUP: 把记录卡上选定的记录复制到电脑上,记录保存在 XPort2 安装目录里的 SavedGames 目录下。(下右图)



DELETE: 删除选定的记录。

和上面相同,不过这可是删除记录卡里的记录。当然,假如记录卡里有 PS2 自己无法删除的损坏记录时,这个功能就派上用场了。

FORMAT: 格式化记录卡。

不说了,请慎用。如果遇到 DELETE 功能都无法删除的“顽固”损坏记录(几乎是不可能遇到的),就只有这一条路可走了。记得先将有用的记录 BACKUP。

金手指管理

因为是 AR2 金手指的公司——Datel 的产品, XPort2 当然也有金手指管理的功能,不过只对应 AR2 金手指+金手指卡,版本不限。别的产品不支持也是理所当然的。



CODE: 电脑金手指管理窗口。(如左图)

点 AR2 DONGLE 进入金手指卡管理窗口。

注意:在使用 AR2 DONGLE 管理功能之前,请先将金手指卡插在记录卡插口 1。其它注意事项和使用记录卡基本相同,同样的,要管理记录卡时也要将记录卡插在记录卡插口 1。

RESTORE: 把电脑上选定的记录复制到金手指卡上。

同样可以一次选择多个一起复制。如果一个游戏有多条金手指码,可以在右边窗口单独选择需要复制的金手指码。如果复制过程中检测到金手指卡内有同名金手指时不会覆盖,会自动加入非重复的部分。使用 BACKUP 功能从金手指卡复制到电脑也是同样的。

举个例子:《FF X-2》,电脑上的金手指有“主码、钱、道具 99 个”这三条,金手指卡上的《FF X-2》只有主码和钱, RESTORE 后会自动加入“道具 99 个”,其它两条不变。

选定一个游戏后,可以在右边窗口按鼠标右键选“New Code”手动加入

新金手指码。当然也可以单独删除。

DELETE: 删除选定的金手指。

同样, XPort2 安装之后也会附带一些美版游戏的金手指,再次 DELETE 大法。

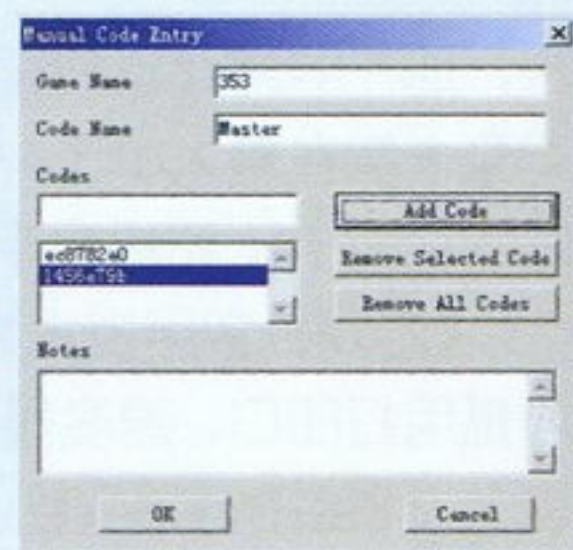
SEND: 把金手指作为电子邮件发送 / 把金手指另存为文件。

XPort2 的金手指文件扩展名是 .xpc,旧版本 XPort1 没有金手指管理功能,取代它的是“同行”GameShark 公司的 .gsc 格式(好象和上面某句话矛盾?)。不需要 .db 记录库格式有两个原因:一是扩展名重复可能造成管理混乱;二是因为 .xpc 本身就有 .db 记录库的功能,说白了就是通吃。你可以将多个金手指用 SEND 功能另存为一个 .xpc 文件(同样有 32767 个金手指的限制)。

MANUAL ENTRY: 手动输入金手指码。

相信常用金手指的玩家最头疼的就是一条条的输入金手指了,一般来说游戏的金手指都是从网上或金手指书得到,一个游戏少说也有五六条金手指码,象《FF》、《机战》这种“大作”更是有近百条,如果再加上什么全道具那就……随便一个 RPG 也要有几十上百种道具吧? 难怪有的玩家戏称:“不改游戏是因为没时间改,有输金手指的时间,不改都通关三遍了……”

现在好了,“玩家的噩梦”一去不复返了。MANUAL ENTRY 功能就是为这些“懒人”(比如我)准备的,用电脑输入当然比在 PS2 上一个字一个字找方便的多。如果是从网上找到的金手指码,别忘了还有复制粘贴大法呢! 只是每条金手指是需要分成两段的。注意下面还可以加入说明,免得自己都不知道功能是什么……



IMPORT CODES: 从文件加入金手指。

同样支持多种格式和列表刷新。

WEBSITE: 连接到 XPort 的网站。

小技巧: 选择记录 / 金手指时按右键可全选 / 全取消。

经我测试,此套装置安全性极高,对记录卡进行写操作过程中死机、断电、甚至强行拔掉连接线,都不会造成记录卡损坏! 当然奉劝大家绝对不要轻易尝试,虽然记录卡不会损坏,但是里面的记录可不保险……

附录: USB 线导购

XPort2 目前支持连接线的有 Prolific PL2301 和 BAFO BF-100C 两种,但是第一种价格在 200 元以上,而且国内不容易买到。本文以 BAFO BF-100C 为例。

BAFO BF-100C 一般电脑城都有,不过有假货,提醒大家当心 JS。真的右上角有商标,包装能隐约看到 BAFO 的标志纹理,连接头有标签,里面带的驱动盘是 Direct-Link Q,可参考附图。价格 50-60 左右,最多不超过 70。



PS与PS2音乐播放软件HE

文：蜘蛛

上回书说到街机模拟器作者已经突破技术上的重重难关，打开了街机音乐播放器的局面。在家用机方面，优秀的音乐也不胜枚举。无论是新老王者FC、SFC还是PS、PS2，都有无数优美的游戏音乐回荡在全世界玩家的心中。类似的播放器也当然逃不脱身怀绝技的模拟器作者的手心——这不，PS一级准备，PS2级准备，音乐播放器发射，Highly Experimental前来拜访！（直译为“高度实验性的”，以下简称HE）

HE播放的是PSF和PSF2文件。（PSF与PSF2分别对应PS和PS2，以下以PSF为例进行说明）PSF是Playstation Sound Format（PS声音格式）的简写。它是一种“序列”音乐文件。所谓“序列”音乐文件是相对于“流”文件而言的。可以进行这样的想象：如果“流”文件是一个交响乐团的CD，“序列”文件则相当于该交响乐的曲谱。一个曲谱本身不能发出声音，但是曲谱规定了什么时候哪种乐器以什么样音高发出什么样的声音，是否颤音，是否渐进渐出等等需要遵守的一切事项，最终可以指挥一个交响乐团奏出富丽堂皇的交响曲。大家常见的mp3和wav文件都是“流”格式文件，而“序列”文件中最著名的就是MIDI文件。家用主机大部分都有自己的“序列”音乐格式，比如FC机的NSF，超任的SPC以及GB的GBS格式。这里是PS主机读取PSF文件，指挥PS的声音系统硬件演奏出动人的音乐。其效果相当不错，打开网页时听到的普通MIDI与《最终幻想X》的战斗音乐之间的差距相信大家心中有数。“序列”格式文件的好处是显而易见的：一是体积小，大家在打开或者保存带有MIDI文件的网页时一定深有体会，在主机实际播放时也几乎不用占用宝贵的各种带宽进行传输；二是不失真，播放器完全以PS同样的方式播放，和在真正的PS上发出的声音是完全一样的。想想经典大作《最终幻想VII》的PSF文件大小是821k，可以播放原汁原味的音乐3个小时；《最终幻想X》的PSF2文件也仅49兆，却能播放4个半小时。你还有理由拒绝PSF文件吗？

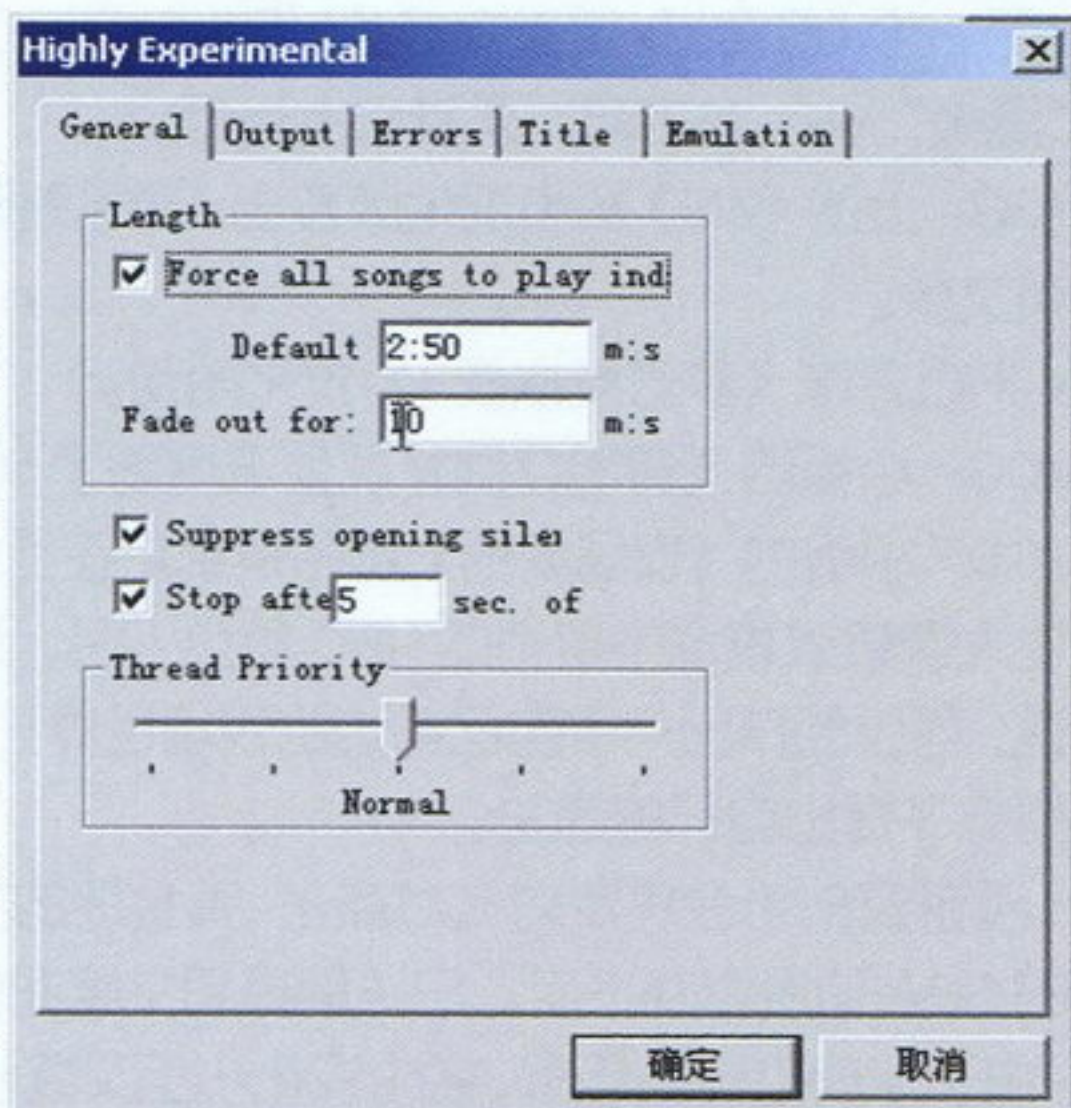


说HE是播放器有点不太准确，准确地说HE是一个对应Winamp的PSF播放插件。众所周知，Winamp3.0版本不太完善，评价不高，很多人仍然偏爱2.91版本，作者Neill的这个插件也主要是提供对Winamp2.X版本的支持，大家最好还是使用Winamp2.91版。（注1）现在将HE最新的2.03版解压到Winamp的Plugin文件夹下。打开Winamp，可以发现支持的文件类型里多出了和PSF有关的几项：Playstation Sound Format、Mini - PSF、Playstation Sound Format2、Mini - PSF2等等。

这个插件虽然只是播放上面列出的文件，作者却未草草了事，功能一点也不含糊，各种选项应有尽有。选定Input插件后打开Highly Experimental PSF Player，可以看到各种功能选项，这里蜘蛛为大家一一道来：

Force all songs to play indefinitely：选定后会使曲目无限循环播放。

Default length / fade：对



于没有确定长度的歌曲，设定一个默认长度。

Suppress opening silence：跳过歌曲开头的静音部分。

Stop after ___ sec. of silence：侦测到指定长度的静音之后停止播放。

Thread Priority：线程优先级。如果跳音很厉害，选定Above Normal或者Highest。

Global Volume：播放PSF文件时使用的音量，在Winamp的音量基础上加以修正。

Soft Saturate instead of clipping：柔化声音。

Resample output to ___ Hz：指定播放的采样率。录音时尤其有用。

Perform strict format checking on all files：检测指定的文件是否完好。

Show error messages instead of silently advancing：出现错误就弹出一个提示窗口。不选的话会直接播放下一首曲子。

Title Format：曲名格式。一般Winamp显示游戏名—曲名。

Fallback if no variables are defined：在PSF文件中找不到歌曲名时用其他的名字代替。

Enable Main：打开主输出。

Enable Reverb：打开混响输出。

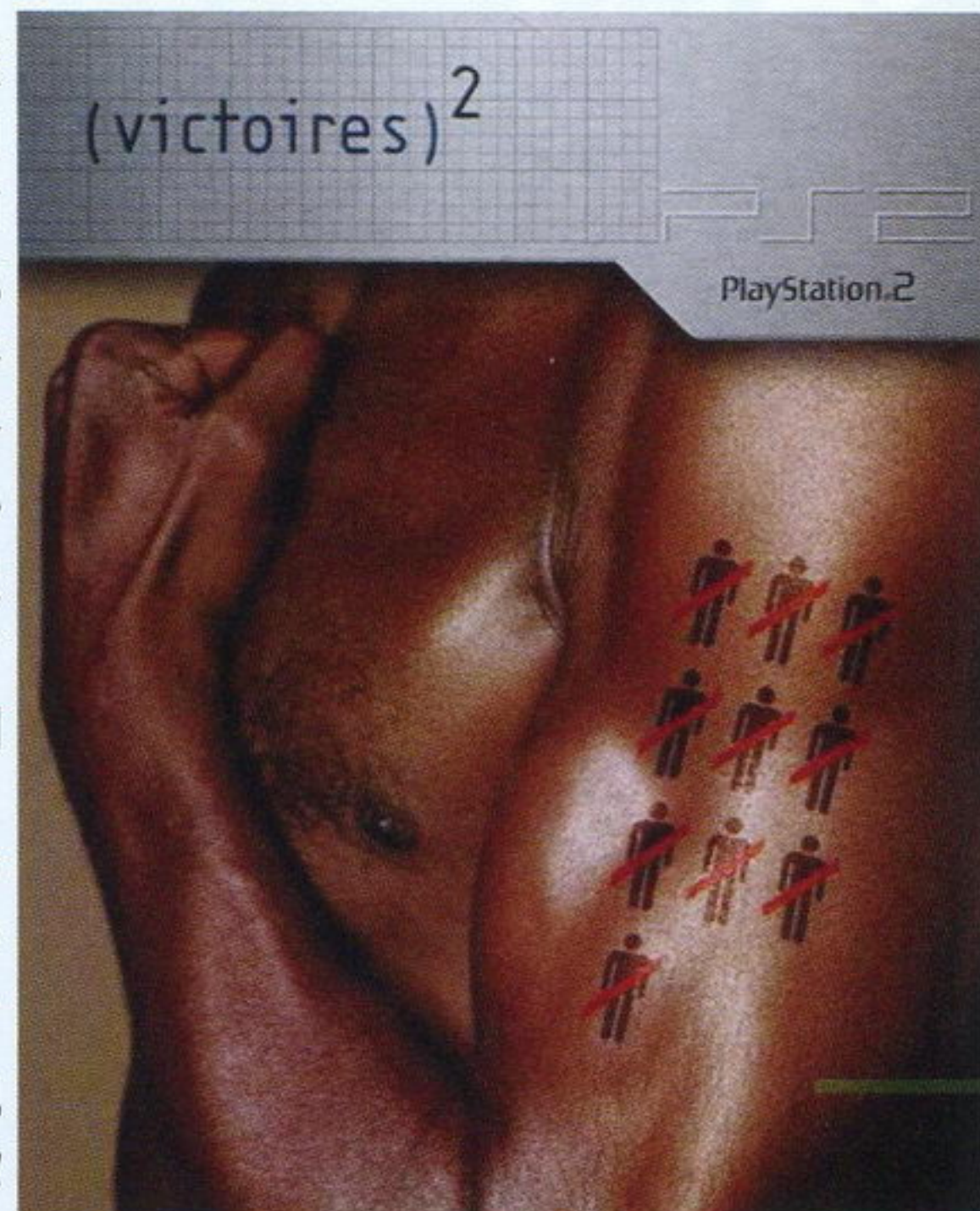
Simulate frequency response of real PSX/PS2：模拟真正PS或PS2的频率，使之更像真实的模拟音频输出。

Compatibility mode：兼容模式，有更好的兼容性。

Show R3000 CPU usage (percent) under “kbps”：显示R3000CPU的使用情况。

如此多体贴的选项分明表示了作者的诚意。Neill表示，如果你只是一般地听一下，目前的HE堪称完美。其实，什么都不管，用默认选项也可以很好地欣赏音乐，那么让我们打开PSF2文件，让自己融化在美妙的天籁之中吧！当《最终幻想X》中的《Path of Repentance》舒缓而坚定的钢琴来回拨动你的心弦的时候，你一定毫不怀疑自己在听原声CD；再听下一首《Song of Prayer Bahamut》，“序列”音乐文件竟然不可思议地再现了人声！FF迷们，PSF2是你们不可错过的一道美丽风景。

有人要问，我把《MGS2 实体》的盘丢到DVD光驱里读一下，找一找铿锵有力的BGM在哪个目录……咦，怎么没找到？真是一个很不幸消息，PSF不以单独的文件形式存在于光盘上。HE的作者写了一个简短的说明，还提供了他自己使用的工具软件，你要是懂PS使用的CPU——R3000的汇编，可以动手把PSF解析出来……（要这样？这、这、这和蜘蛛没有关系的说）对于绝大多数玩家来说，目前可以播放的文件相当少，要听音乐只好等作者慢慢地把PSF文件放出来。（注2）有趣的是Neill在开发HE的时候竟然使用Epsxe代替PS，因为除错比较方便……（从一个侧面反映Epsxe的完成度之高）



另一个问题是HE限于播放PSF文件,大量的“流”格式的音乐文件是不能播放的,这要交给专门的流媒体播放软件来解决。(蜘蛛非常喜欢的《魂之利刃》音乐就是流媒体形式,《恶魔城:月下幻想曲》的音乐也只有3首是PSF格式,残念啊)可惜目前只有对应PS音乐动画的PSXMC和PSound,对应PS2的播放器尚无消息。不过蜘蛛会和大家一起期待,有了的话一定向大家介绍。

PSF文件可以从作者主页提供的镜像链接下载。作者主页: <http://lfx.org/~corlett/index.html>

注1:

对于使用Winamp3.0的朋友,请将in_psf.dll插件改名为cnv_psf.wac后放到Wacs目录下。喜欢用Foobar2000播放音乐的朋友可以去<http://www.cqasys.com/projects/kode54/>下载PSF解码器,现已支持PS2F文件的播放。

注2:目前所有的PSF文件列表

PS 游戏	
Alundra 阿兰多拉	Lunar: The Silver Star Story Complete
Beyond the Beyond	Lunar 2
龙战士3 4	洛克人8
恶魔城:月下幻想曲	沙加:开拓者
Chocobo Racing	Suikoden 2
Chocobo's Dungeon 2	宿命传说1 2
穿越时空	幻想传说
最终幻想1、2复刻版	异度装甲
最终幻想V、VII、VIII、IX	PS2 游戏
最终幻想战略版	龙战士V
Legend of Mana 圣剑传说	最终幻想X

模拟堂

主持:蜘蛛

嗨,大家好!和蜘蛛一样,不少朋友是“四无旧人”,只能对着杂志望梅止渴,为了更好地服务用电脑的朋友和模拟器玩家,模拟堂落成了!(鼓掌中)模拟堂主要介绍模拟器方面的新闻、简介、前瞻以及汉化情报,请大家多多支持!

PC机”的软件,大家不觉得有点和自己的PC过不去吗? Cxbx的作者Caustik从去年8月开始研究如何实现大家的这个愿望,发现这个项目越来越有味道,建立了一个站点,抬头赫然是:通往黑掉Xbox的胜利之路!这还不够,他居然把Xbox的模拟定为自己的研究论文。经过长期的资料准备和消化,他公布了一张图片,似乎要让所有的人都看到:不相信XBOX模拟的人请看看这张图片!谁说模拟器只能通过模拟硬件实现!我成功地转换了XBOX的指令!这个光照演示尽管再简单不过,但它是XBOX的开发包演示,可以在Xbox上运行,我现在让它在PC上用1:1的速度以更高的分辨率运行!大家可以下载验证一下,告诉我在Xbox上和Cxbx上有哪一点点不同!



原理终究是只可望而不可及的东西,若论到结果,恐怕还要付诸于很多努力,就像你看到蛋却不一定就能孵出小鸡一样,虽然原理是蛋,结果是鸡。蜘蛛过年时放的冲天猴和神舟四号的原理都是牛顿第三定律,有哪位能演示一下把冲天猴捆起来点着,靠它去探秘火星? 一个半瓶罐子水平的3D模型和让人欲生欲死的至激性感沙滩泳装MM之间的差距实在让人无法乐观。尽管作者Caustik明确表示Cxbx的目的不是仅仅展示一下原理,而是运行Xbox的游戏,还自信满满地声称也许几个月之后就可以看见Cxbx运行商业游戏的图片,蜘蛛却仍不以为然,直到这只老虎的出现。(我的眼镜怎么碎了?)几天工夫Cxbx就有了相对复杂的多边形运算和贴图处理,仿佛一下子从原始社会进化到了钢铁时代。现在,蜘蛛已经没有理由怀疑走上正轨的Cxbx会和以前听说过的某些次时代模拟器一样无疾而终。Cxbx这个模拟Xbox(称为破解也许更加合适)计划的半途而废的可能性无限趋近于零——他总不会和自己的学分、学位开玩笑吧。大家尽可以期待Xbox模拟的光明未来。



模拟短波

- *IGS公司的《三国战纪 飞龙在天》和《怒首领蜂2-蜂暴》的加密没有被解开所以不能玩。负责人Billyjr说因为这是较新的游戏,年内也不准备对这两个游戏下手。
- *PSX互换基板模拟器Zinc放出了System12上很多游戏的抓图。这个基板上所有Rom已经被导出的游戏都被模拟了,蜘蛛下期会进行详细报导。
- *台湾的敦煌公司推出的A'can主机模拟计划被作者无奈地放弃了,原因是芯片文档奇缺,无法解开加密(超强的保护几乎成为台湾IT产品的商标)。
- *也许是为了积蓄力量,MAME0.70、0.70u1、0.70u2和070u3是罕见的没有重大突破的新版本。(没有加入《电精》1代的模拟)
- *最佳GBA模拟器VBA进行了一个小小的升级,版本号到了1.5.1,追新的朋友可以下载更新。
- *上期蜘蛛介绍的M1的前端BridgeM1升级到了0.41版。
- *最佳N64模拟器PJ64放出了Service Pack 1。(连模拟器命名都开始跟M\$的风,汗)这个SP1增强了对N64游戏的兼容性,图形方面也得到增强,还增加了若干作弊代码,推荐下载升级。
- *要玩最佳PS模拟器Epsxe,必不可少的插件无疑是Pete系列。目前Pete插件又更新了。

汉化速递

- *熊组的《我是航空管制员》最后1%搞定收工。
- *另一个《恶魔城 月下夜想曲》汉化补丁动工了,这个补丁的目标是可以在PS“甄姬”——对不起,是真机上运行。
- *GBA上的《WE》初步汉化版放出。译名对照了《WE宝典》和PS上的WE2002英文版。
- *不朽之作《梦幻模拟战4》汉化始动。
- *CGP小组的《封印之剑》汉化进度到了50%,蜘蛛大期待。
- *CGP小组的《牧场物语》起名系统正在征求大家的意见。这个起名系统可以让大家修改牧场中所有的NPC角色人名,还有自己专用的取名系统。也就是说,可以制作出一个自己身边的牧场世界!若哪位的MM喜欢这个游戏,千万别忘了提出自己的想法。
- *漫游汉化协会决定对《海盜王 黄金岛的宝藏》和《犬夜叉》这两个重量级的GBA动漫游戏下手。日语翻译和文字润色高手召唤中。
- *由于非典疫情的缓解,各个汉化小组又逐步活跃,暑假中汉化游戏数量增多。

模拟通告

吹响进军Xbox和PS2的号角

除了那个迟迟不肯放出公众测试版的DC模拟器Icarus,当前大家最关注的非PS2模拟器莫属。领跑者PCSX2曾首度叩开了游戏画面的大门,现在的进度更加令人振奋:可以正确地运行PS2的BIOS。运行BIOS是画面进步上的一小步,技术进步上的一大步,可谓模拟器运行商业游戏进入实用阶段的前奏,为提高模拟器的兼容性和正确性打下了



基础。果然,几天后PCSX2小组的一张《山脊赛车V》的抓图证实了大家的猜测。今后我们将不再为一个PS2游戏的Loading画面而欢呼,而是把掌声留给能进入游戏并运行的英雄模拟器。

按下PS2不表,三大主机的榜眼Xbox的模拟最近取得的突破可喜可贺。Xbox从出世的那一天起就被认为微软不过是拿出一台PC供游戏专用,



CPU、内存、芯片组、显示芯片、硬盘、操作系统等软硬件核心无不自标准的PC机,正是因为如此,模拟器界不免对它浮想联翩。Xbox的操作系统是经过改良的Windows2000,通过与其他模拟器不同的方式转换Xbox游戏指令而不是模拟其硬件,使Xbox游戏直接在我们的电脑上运行的想法显得颇有诱惑力。在一台PC机上写一个硬件模拟器,以不足5%的效率运行“微软

问题小卖部



多哥：我有几个问题想请教您老人家。①GBA SP正确的充电方法是怎样的？一定要把电用完才能充吗？②电充满后不拔插头有无损害，会不会充爆啊？③GBA SP可以一边充电一边玩吗？④我想买一个GBA的小型数码相机，不知性能如何？(Email来信)

多边形：这个……我一点都不老啊！①由于SP使用的是类似手机的锂电池，所以注意事项就和手机充电时差不多。最好能充分用电之后再充电，否则对于电池的使用寿命会有一定的影响。②充爆？这个不太可能吧。锂电的安全性还是很高的，当然也不要再在充满电后长时间通着电，对电池没什么好处，还可能损坏SP。③理论上说是可以一边充电一边玩的，手机还不是可以一边充电一边打。但掌机王LIKY不推荐这样使用。④你说的应该是黑白GB的“PocketCamera”吧？这个产品在国内并不多见，但应该还能买到。《掌机王》第五辑中会有较为详细的介绍，请到时关注一下。

小弟有事请教，望小编们抽点时间回答：①听说WSC停产了，是真的吗？②GBP是否能够运行像《我们的太阳》这样特殊的游戏呢？(湖北易休)

多边形：①你所说的WSC停产确有其事，而且是几个月前的事了，(看来市场是残酷的)不过今后还会按出货渠道的需要进行极少量的生产。②GBP可以运行任何GBA游戏，不然这样的周边岂非有重大缺陷？《我们的太阳》的卡带比一般GBA游戏要长一点，插卡后突出的部分是感光器，用来接收太阳光。不过这样的游戏还是用GBA玩比较好，把GBP拿出来晒实在是太奇怪了。(笑)

多边形大哥您好：本人有一问题想请教一下。①GBA的《拳皇EX2》的BOSS天羽忍，要达成什么条件才能使用啊？②PS2的《宿命传说2》主角的最强武器是什么？如何得到？(长春张健东)

多边形：①要使用BOSS的方法其实很简单，但要花不少时间，因为要让所有人都达到“MASTER OROCHI”才行，也就是要不停的用不同角色进行游戏，直到条件达成。②本作中的武器数据很多，不同的高级武器都有自己的优缺点和附属能力，所以没有所谓的“最强”。以下推荐几种：1.在斗技场合

红玫瑰与白玫瑰——暑期购机狂潮中的抉择

多哥你好：暑假到了，我想买一台主机，好好玩一下，但是在PS2和Xbox(NGC)间犹豫不决，怎么办？买一台主机加配件加软件，怎么也要两千来块钱，我可不想买了以后再后悔啊！(许多读者)

多边形：每到这个季节，最开心的可能不是学生，而是游戏店的BOSS。主机、配件大量出货，可谓财源滚滚啊！“买什么主机好？”的问题其实是最让多边形头痛的，因为编辑在体现个性的同时也应该保持其公正性与客观性。其实全买下来是最好的解决办法，但对于很多没有经济来源的学生玩家来说，能够凑足资金或说服自己家长购买一台主机已是相当不易，而且养几台主机对于上班族来说都是不小的经济压力，所以“专一”的做法才更现实些。其实每台主机上都有独占的大作，买了任何一台主机都会错过其他主机上的某些作品，这就要看你偏向什么样的游戏了。选定了就不要后悔，因为得到的永远不是最好的。“娶了红玫瑰，久而久之，红的变了墙上的一抹蚊子血，白的还是‘床前明月光’；娶了白玫瑰，白的便是衣服上的一粒饭粘子，红的却是心口上的一颗朱砂痣。”这是张爱玲的小说《红玫瑰与白玫瑰》中的名句，或许能给各位一点启示。



得冠军后，能够得到武器ストームブリンガー；2.之后再与主角的妹妹交手，打败她后得到武器エクスカリバー；3.将隐藏迷宫的BOSS打败的话，能够得到武器ビュアブライト；4.可以在锻造店里打造强力武器，不过这样太花时间，不推荐。

多哥你好，我想请教一下：从日本邮购主机和从网上购游戏可靠吗？如果我想买的话应该怎么办？(湖南谢源)

多边形：从日本邮购要加5%的消费税，外加国际邮费，以主机的重量计算邮费可是相当可观的，(79期杂志的游戏立方里有详细金额)有些得不偿失啊！其实国内的主机行情并不算离谱，而且至少还有一些售后服务，万一主机有问题还有办法补救；从日本飞来的主机那就……另外，日本的游戏店是不接受海外邮购业务的，最终还是要让朋友从日本代买，比较麻烦。如果不是国内无法买到的东西，还是不要用到海外关系吧。网上购物的话，要是专门的网上购物站点，其信誉度会高一些；如果是网上的二手交易市场，最好能有成功交易的朋友推荐介绍，不然还是应该谨慎一些为妙，以免造成不必要的损失。

阿修罗指的《塞尔达传说GC时之笛·里》是什么？N64的？与《塞尔达传说时之笛》什么关系？能否告知，谢谢！(卢宸福州)

多边形：想必很多朋友都知道《时之笛·里》是包含在NGC《塞尔达传说风之杖》预约特典中的附赠品，并没有对外发售过，也只能在NGC上使用，并不是N64的软件。与《时之笛》相比，《时之笛·里》在剧情和流程方面并没有什么变化，但是游戏中迷宫的构造和敌人的配置是不同的，在难度方面也有所提升，所以还是具有相当高的可玩性和收藏价值。

由于本人被朋友灌晕的原因，直接将Xbox的电源线接上了，之后的情景如同我烧电脑的时候出一辙，整个Xbox在冒着青烟，我的爱机就这样惨死在我手中。现请回答，这种情况下的修理费用

是多少？一位BOSS跟我说要200到300左右，这有些离谱吧？(赵光宇)

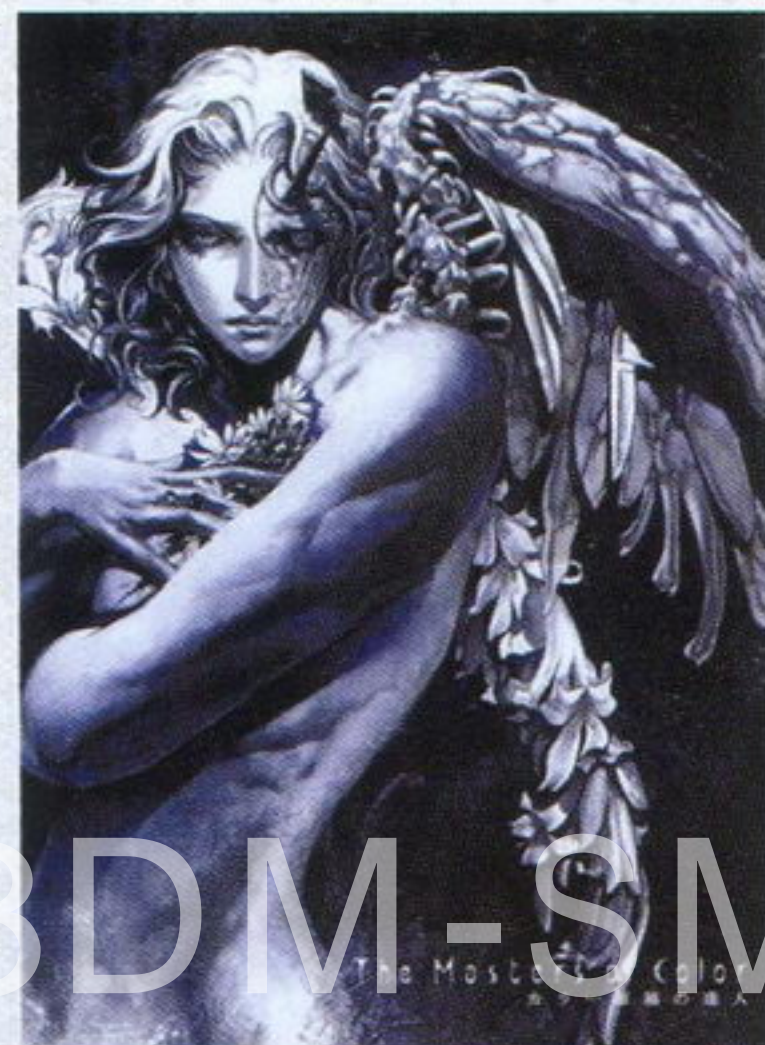
多边形：看来真是喝酒误事啊！Xbox烧机这个问题可大可小，具体修理费也要视具体情况而定。最乐观的情况只是换电容，连修理加人工费应该在150元左右；但运气差的就……我有朋友烧到无法修理只能再买一台的地步，所以先祈祷自己的爱机不是重度伤残，再跟BOSS还还价吧。

多边形，我想问一下现在国内的GB PLAYER售价大概是多少钱？专用手柄的售价又是多少？(四川池小松)

多边形：现在对GBP感兴趣的朋友还真有不少，用NGC接电视机玩GBA游戏的感觉还是不错的，玩多人游戏时也更为方便。(《掌机王》第四辑中较为详细的使用报告)阿修罗第一时间入手GBP的价格为450元，而专用手柄的售价也在150元。现在的价格应该有一些向下波动，如果不高于以上的价格应该还算合理。

在下是“《恶魔城》系列”的忠实FAN，这里有几个问题想问多边形：①小岛文美可有画集？国内何处有卖？②编辑部有《恶魔城》FANS否？③《FF IX》的结尾曲是谁演唱的？(湖北喻潇)

多边形：①小岛文美的正版画集在国内是相当罕见的，毕竟价格较为昂贵，一般的书店是看不到这类画集的。如果你有兴趣，可以上网找找看，在网络书店里碰碰运气。当然，如果有日本的朋友，让他们代购的办法可能更方便些。②在编辑部里，像阿修罗、LIKY等人都是《恶魔城》的FANS。③你说的是那首《生命的旋律》吧，那是白鸟英美子演唱的。



FLASH游戏《原子力麻将》详解

文：胜负师

FLASH 游戏作为一种新兴的游戏形式，在网络高速发展的今天已经逐渐为人们所接受。其中不少优秀的作品以简易的操作和极为真切的游戏性令网虫们乐起不疲。很多FLASH游戏都是免费的，“闪客”们的辛勤劳动或许只是出于兴趣，却为玩家带来了欢乐。

这里将为大家介绍一款由日本著名的FLASH工作室ROBOT开发的作品《原子力麻将》(ATOM de PON)。这是一款规则简单、操作方便、界面友好、风格清新、趣味十足却又易学难精的简化版麻将游戏，大家可以在<http://www.atom.meti.go.jp/game/atomdepon/index2.html>这个网址上免费进行游戏。(感谢天丛云剑友情提供网址)由于游戏操作没有时间限制，很适合一边与朋友线上聊天一边玩，真是休闲佳品。胜负师对于桌面游戏有些研究，在此讲解一下本作的玩法与规则，也能让有兴趣尝试的朋友事半功倍。



● 基本规则

(1) 《原子力麻将》的游戏方式与普通麻将十分接近，也分东、南、西、北4家，一次游戏共分8局。不同的是手中的牌只有8张，以3张相同的牌为1组，凑齐3组牌就算和牌(ロン)，可以赢得一定的点数。由于游戏的主题是能源，所以点数的单位为w(瓦)。

(2) 由于是3张相同的牌为1组，所以游戏中只有“碰”(ポン，对手打的牌在自己手中至少有两张与之相同的就可以碰)，而没有“吃”和“杠”。

(3) 游戏中的牌共分3大类，14种，106张。原子力发电所、火力发电所、水力发电所、风力发电所、太阳光发电所都是10点，每种9张；铀(ウラン)、石油、水、风、太阳都是5点，每种也是9张；核燃料再利用(プルスamal)、燃料电池、废弃物处分、再处理工场都是20点，每种4张。

(4) 庄家在游戏中称为“亲”，一次游戏中只有两局为“亲”，比如玩家是南家，那么东2局和南2局时为“亲”(画面右小角会有一个写着“亲”字小黄圈)。“亲”时和牌得点为通常时的1.5倍；但如果是对手自摸，那庄家要付一半的点数。“亲”和牌为连庄，局数会保持不变；流局(全部牌摸完没有人和牌)时等同于连庄。

(5) 点数的计算以“役”为标准。1役时为所有牌的点数相加；2役时为所有牌的点数相加×2；3役时为所有牌的点数相加×4；4~5役称为“满贯”，点数固定800w；6~7役称为“跳满”，点数固定1200w；8~10役称为“倍满”，点数固定1600w；11役以上称为“三倍满”，点数固定2400w；役满(特殊牌型)时点数固定3200w。从理论上说，一局的最大得点数应该是4800w，也就是“亲”时和到役满。

● 役牌说明

① 基本手役

原子力发电(1役)
原子力发电所+铀



火力发电(1役)
火力发电所+石油



水电发电(1役)
水力发电所+水



风力发电(1役)
风力发电所+风



太阳光发电(1役)
太阳光发电所+太阳



核燃料再利用(1役)
核燃料再利用1组



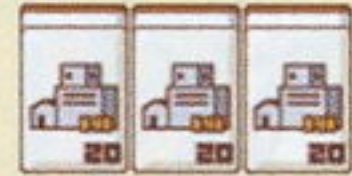
燃料电池(1役)
燃料电池1组



废弃物处分(1役)
废弃物处分1组



再处理工场(1役)
再处理工场1组



三色(1役)
3组不同颜色的牌
(不含20点的白色牌)



混一色(2役)
2组同色牌+1组白色牌



清一色(4役)
全部为同色牌



双双(1役)
2组同样的牌



② 其他手役

立直(1役):“立直”(リーチ)就是听牌的意思，与普通麻将不同的是这个游戏中碰牌之后依然能听牌，听牌后不能再改变手中的牌，直到本局结束。

一发(1役):“一发”(イツパツ)就是指在听牌后到下次摸牌之间和牌，但中途如果有对手碰牌，则一发无效。

自摸(1役):自摸(ツモ)想必不用解释了吧?

番牌(1组1役):番牌(ドラ)是指画面中间亮着的那张牌，如果和牌时手中有相同组的牌就会增加役数。

门清(1役):门清(メンゼン)是指在不碰的情况下和牌。

海底(1役):海底(ハイテイ)是指在剩余牌为0(左下角“残り0枚”)时和牌。

W立直(2役):W立直(Wリーチ)是指在摸第一张牌时就听牌，“亲”时为打第一张牌时听牌。

天和(役满):天和(テンホウ)是指开局一张牌没打就和牌，只会在“亲”时出现。

③ 高段手役

发电所三色(2役)
10点的不同色牌各1组



燃料三色(2役)
5点的不同色牌各1组



主力发力(4役)
原子力、火力、水力发电所各1组



原子力贯通(5役)
铀+废弃物处分+再处理工场各1组



新型能源(4役)
风力发电所+太阳光发电所+燃料电池各1组



④ 役满牌型

上位名人 (役满)

核燃料再利用 + 废弃物
处分 + 再处理工场各 1 组



核燃料再利用计划 (役满)

原子力发电所 + 核燃料再
利用 + 再处理工场各 1 组



核能垃圾处理 (役满)

原子力发电所 + 废弃物
处分 + 再处理工场各 1 组



原子力再利用 (役满)

铀 + 核燃料再利用
+ 再处理工场各 1 组



轻水炉 (役满)

原子力发电所 + 铀 +
核燃料再利用各 1 组



原子力发电所 (役满)

原子力发电所 3 组



火力发电所 (役满)

火力发电所 3 组



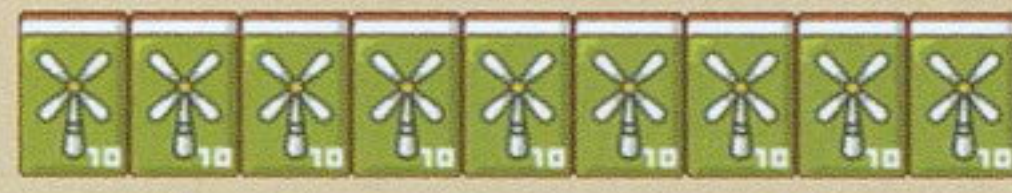
水力发电所 (役满)

水力发电所 3 组



风力发电所 (役满)

风力发电所 3 组



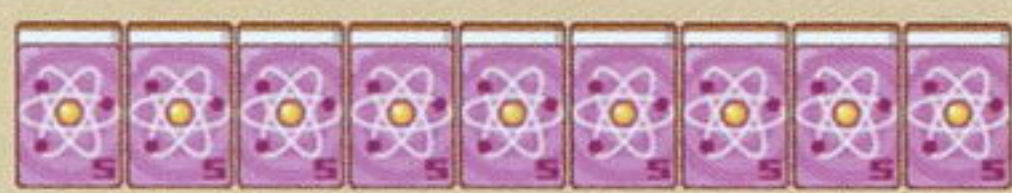
太阳光发电所 (役满)

太阳光发电所 3 组



铀一色 (役满)

铀 3 组



石油一色 (役满)

石油 3 组



水一色 (役满)

水 3 组



风一色 (役满)

风 3 组



太阳一色 (役满)

太阳 3 组



再利用一色 (役满)

上位名人以外的
白色牌 3 组



打完 8 局以后, 可以看到自己和对手的总成绩, 玩家还可以将成绩上传进行网络排名, 而且过程相当简单。只要在“最终成绩”发表画面点击右下角的“登陆”, 再输入名字就可以了 (可输入半角英文、数字、符号、日文假名和日文汉字)。只是现在第 100 名也有 11500 点左右, 第 1 名更是超过了 28000 点, 麻将高手的成绩真是“令人发指”啊! 要想榜上有名还真不是件容易事儿。以个人经验来看, 破纪录

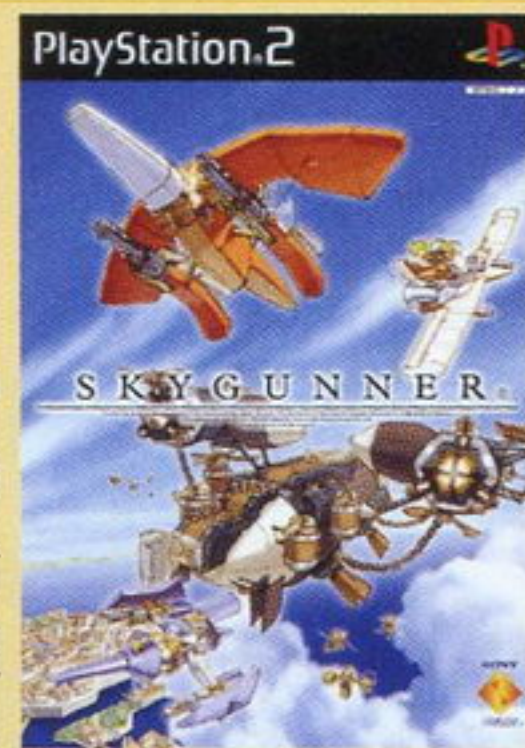
的思路并不是只做大牌, 而是不管牌大牌小, 尽量在自己是“亲”的时候和牌, 因为除了可以获得 1.5 倍的点数, 还可以令局数不变。只要增加场数, 就能增加赢牌的机会。理论上说连和二三十把 28000 点也不在话下, 只是如此好的运气可不是随便就能碰上的呀!

不难看出《原子力麻将》是一款寓教于乐的游戏, 其中包含了很多能源



建设与环境保护的理念。而这款游戏所在的日本原子力主页 (<http://www.atom.meti.go.jp>) 中也有大量的相关内容和专业知识, 还分析了日本的能源现状, 十分有意思。有些日语基础的玩家不妨浏览一下, 应该会有所收获。最后提醒一下诸位玩家, 玩游戏以及平时生活中都别忘了节约使用能源, 尽自己的能力保护环境, 因为这是与我们切身利益相关的、功泽后代的大事啊!

金曲卡拉 OK



想不到《PS2 专辑》刚推出, 就有读者来信询问 DVD 中收录的那首《空中猎人》主题歌的歌词。这首歌的确是风格清新、旋律优美、颇具意境, 与精美的画面配合得相得益彰, 堪称是 PS2 游戏开场 MV 的典范之作, 值得反复聆听与欣赏。现放出注了音的歌词, 以方便有兴趣的玩家学习这首动听的歌曲。感谢胜负师、邪魔天使友情提供。

Wishing for an Eternal Sky

演唱: HAMANO KAZUKO



遥かな空に誓え
Harukana Sorani Chikae
終わらない希望とゆ海を
Owaranai Kibo-to-yu Umi-wo
晴れたり 陰ったり
Haretari Kagettari
気持ちかけたり
Kimochi-wa Kawaruyo-ne
楽なことばかりじゃないから
Rakunakoto Bakarijya Naikara
でも、信じていたい
Demo Shinjite Itai
願は羽根になる
Negai-wa Hane-ni Naru
まだ知らない 明日への地図になる
Mada Shiranai Asu-eno Chizu-ni Naru
さあ、風を受けて立て
Sa-a Kaze-wo Ukete Tate
涙顔乾くように
Namida Gao Kawakuyoni
遥かな空に描け
Harukana Sorani Egake
夢に見た自分の姿を
Yume-ni Mita Jibun-no Sugata-wo



今、虹をつかまえて
Ima Niji-wo Tsukamaete
流星を追掛けて
Ryusei-wo Oikakete
雲のように形ない
Kumono Youni Katachi-nai
道もない旅に出る
Michi-mo Nai Tabi-ni Deru
さあ、風に胸を張る
Sa-a Kaze-ni Mune-wo Hare
微笑みで歌うように
Hohoemi-de Utayoni
遥かな空に誓え
Harukana Sora-ni Chikae
終わらない希望とゆ海を
Owaranai Kibo-to-yu Umi-wo



胜负町

《VR战警3》&《化解危机3》街机体验报告

射击游戏在街机游戏的发展史上占有很高的地位，而光枪游戏作为STG中的特殊分支也是大型体感机中一个重要的组成部分，广大街机爱好者对于此类游戏也是喜闻乐见。世嘉和南梦宫称得上是光枪STG界的双雄（KONAMI算是后起之秀），彼此间的竞争也推动了光枪游戏的迅速发展，《VR战警3》（以下简称《VC3》）和《化解危机3》（以下简称《化3》）作为两大厂商的招牌光枪游戏系列的最新作而备受瞩目。《化3》虽然在E3上公布将移植PS2，但发售日尚未确定；《VC3》更是连移植机种都尚未公布，不过由于其使用的是与Xbox交互的“千寻”基板，应该也能看出些端倪来吧。对于国内玩家来说，是不是非要等到家用机版推出后方能一展身手呢？当然不是。尽管都是2003年才推出的作品，不过在国内街机业较为发达的某些城市，少数较具规模的街机厅中已经可以看到两部光枪大作的身影。胜负师与几位同事有幸在一个难得的假日里一睹两大劲作的芳容，在这里也谈谈初回体验后的感觉。



VR战警3 (VIRTUA COP 3)

胜负师首先尝试的是相隔了8年才推出续作的《VC3》。很明显，眼前是



“VIRTUA COP 3 SD”日版框体，（所谓SD是普通版框体的意思；与之相对的是DX，也就是豪华版，很多街机游戏框体均有SD、DX之分）其规格为2065mm×800mm×1215mm，（日版、美版、欧版等版本的框体规格通常会有所不同）框体造型虽然较为传统，但是在用色涂装上大量使用蓝色，很有现代感，29英寸的屏幕显示效果也还不错。当然，与DX版时尚的造型、50英寸大魄力显示器相比差了一大截，不过十几万人民币的售价足可吓退绝大多数街机厅BOSS；就算是二手的SD框体，价格也在5万人民币以上！聊胜于无，还是先把不切实际幻想抛在一边吧！

从框体外型来看，最大的改变就是多了与《化解危机》系列十分接近的脚踏板，（不知道对于这个借鉴南梦宫有何感想）而游戏的精妙之处也在于这个写着“E·S·Mode”字样的踏板。E·S·Mode可能大家在Gamehalo VCD中已经见识过了，简而言之就是慢动作系统。当敌人很多或出现危急时踩下踏板就可发动此模式，以消耗能量槽为代价使敌人的动作大幅变慢，能量槽则会随时间慢慢回复。自从《骇客帝国》大热以来，慢镜和夸张的弹道表现就流行开来。游戏中在敌人攻击时发动慢镜可以清楚地看到子弹逼近、千钧一发的场面……射落子弹的感觉极酷！真的让人有一种变成NEO的感觉。（有些敌人横着飞出来的样子也很眼熟）

光枪的造型比较传统，手感不错。这次装弹的操作不再是“画面外射击”，而是体贴地改成了“光枪指向画面外”。（用手遮一下枪口也行）游戏中的武器在取得后可以切换，但由于是第一次玩，只取得过连射的M7和有贯通效果的M629两种。新系统“E·S·Attack”是从经典光枪作品《侏罗纪公园》中取之而来的，就是在限定时间内击打一些目标，打中或打不中会改变接下来的流程或难度。而游戏一开始就是一个E·S·Attack，可能就是为了给新手打预防针吧，因为出现E·S·Attack的场面还真有不少呢！



▲《VC3》DX街机框体。

这款CHIHIRO基板的第一作在画面上的确达到了相当高的水准，人物造型圆滑，场景设计精细，光影效果大量运用（打中个杂兵都要冒高压电的那种），慢镜时更是让人目眩，看来PS2要“完美”移植几无可能。只是游戏难度也相当高，经常连第1关BOSS的面都见不到；在双打时慢动作系统两人都可以发动，感觉有些混乱。看来系统大幅进化之后上手难度也增加了，还需多加练习。



E·S·Mode中は弾丸さえも認識！
その弾丸を打ち落とすこともできる！

化解危机3 (TIME CRISIS 3)

来到《化3》的机台前，自然这也是SD日版框体，其造型与魄力都无法与DX框体相比，两个型号5000美元的差价看来不是乱盖的！据了解《化3》的框体价格要比《VC3》还高一些，看来这里的BOSS是下了血本了。这个规格为1555mm×1345mm×2227mm，体重超过450公斤的庞然大物有两个29英寸的显示器，基本上可以视为前作框体的改良版本，踏板的设计上没有《VC3》精细，但光枪的设计却是我个人十分欣赏的，枪身较大，分量也重，手感相当好，只是单手持枪感觉会比举着《死亡之屋III》的SHOT GUN还累些。（其实玩光枪游戏都是体力活儿，没有强健的体魄、过人的耐力是很难打好的）开枪时的后作力十分逼真，一拿起枪就觉得临场感十足。画面方面比起前作的确有不少提高，过场情节表现得相当COOL，只是光源、特效等方面要比《VC3》逊色不少，NAMCO可能还是出于方便移植的考虑吧。

双屏的设计的确使操作空间更为宽敞，不过其真正意义在于1P与2P有相当部分的游戏流程是不一样的，主角艾伦·当纳维和卫斯里·兰贝特时而并肩作战，时而兵分两路，时而相互掩护，用不同角度去表现故事的进程，突出了二人配合的重要性。这个设定在前作中就颇受好评，相信这也将是今后的光枪射击游戏重要的发展方向。《化3》感受上中规中矩，系统最大的改变要数武器切换了，除了普通的手枪，还有连射的机关枪，打击面广的霰弹枪和威力超强的“保险”。只要在隐蔽状态时扣扳机就可以切换这4种武器。不过后3种武器都有弹数限制，在打倒一些特定的敌人后可以补充弹药。这个系统的变更点也是游戏中的一个亮点，“什么场合用什么武器才更有利？怎样合理使用弹药？”等问题值得玩家探讨，这使游戏具有更高的战略性。不同的玩家也会根据不同的理解和经验的积累采用不同的攻击方式，这使玩法上产生了一些变化。

看到两位玩家默契的配合，胜负师和GOUKI也按捺不住了。亲身体验后认为游戏的上手难度要比《VC3》容易一些，毕竟有掩体可以回避敌人的进攻，时间的限制也没有到十分苛刻的地步。双打时彼此协助的感觉较为明显，时常可以在背后消灭正在攻击同伴的敌人。换枪后我方火力明显变猛，爽快感大增！值得一提的是框体的音响效果超强，玩起来十分热闹，确实有热血沸腾之感。由于两人均不擅长光枪游戏，所以止步于第2关，还是等PS2移植版推出以后再为大家详细介绍吧。



▲《化3》DX街机框体。

个人对《VC3》更感兴趣些，可能是因为《化3》给人的新鲜感没有那么强烈，《VC3》的改头换面确实给我留下了相当深刻的印象。不过LIKY似乎和我的看法不一，他对于《化3》颇有好感，一个人也玩得亦乐乎。总之，此二作称得上是“光枪双璧”，人人得而玩之，看见了千万不要放过啊！





邪魔天使与他愉快的伙伴们

皆さんこんにちは、邪魔天使です。邪魔院ようこそ。(大家好,我是邪魔天使,欢迎来到邪魔院)上次我们步入了“恐怖”的用言世界,不知道大家的感受如何?一定是非常刺激吧,哦呵呵呵呵呵呵……

有读者来信说经常看到“形容词”后面掉下的假名不是い而是さ,有什么特殊意义呢?其实这正是形容词的特点之一,那就是将形容词的词尾い变为さ后形容词就变成了名词。比如重い→重さ,重い自然是形容词的重,而重さ就是表名词的重量之意了。

OK,下面开始今天的课程,今天我们要讲的是用言中的形容动词。形容动词和形容词一样,也是表事物的性质和状态,因为它的活用与动词类似,其性质兼有形容词和动词两方面,所以叫作形容动词。与形容词一样,形容动词也在句子中作定语、状语或谓语。例如:丈夫(じょうぶ)な体(からだ)。(结实的身體)这里的丈夫作的是定语,形容动词修饰体言时后面要接上な;ハンターは静(しず)かに獲物(えもの)を待(ま)っている。(猎人静静地等着猎物)这里的静かに就作的是状语;湖(みずうみ)の水(みず)が綺麗(きれい)だ。(湖水很清澈)这里作的就是谓语了。

通常我们在词典中看到的形容动词其实是它的词干,而词干+だ才构成了一个形容动词,形容动词的活用在词尾だ上面。下面就让我们来看看形容动词的活用情况:

词例	词干	未然形	连用形	终止	连体	假定
綺麗(きれい)	綺麗	綺麗だろ	綺麗だっ、綺麗で、綺麗だ 綺麗に	綺麗だ	綺麗な	綺麗なら

未然形

同形容词,未然形表推测,在だろ后续う。例如:駄目(だめ)だろうと思(おも)う。(我认为是不行了)

连用形

だっ后续过去助动词た表示过去,例如:残念(ざんねん)だったな。(真是遗憾哪)形容动词词干后续で表句子的中顿,例如:あの人は素直(すなお)で、真面目(まじめ)だ。(那个人既老实又诚实)形容动词词干后续に当副词对待,作状语,例如:ユウナは綺麗(きれい)に見(み)える。(尤娜看上去很漂亮)

终止形

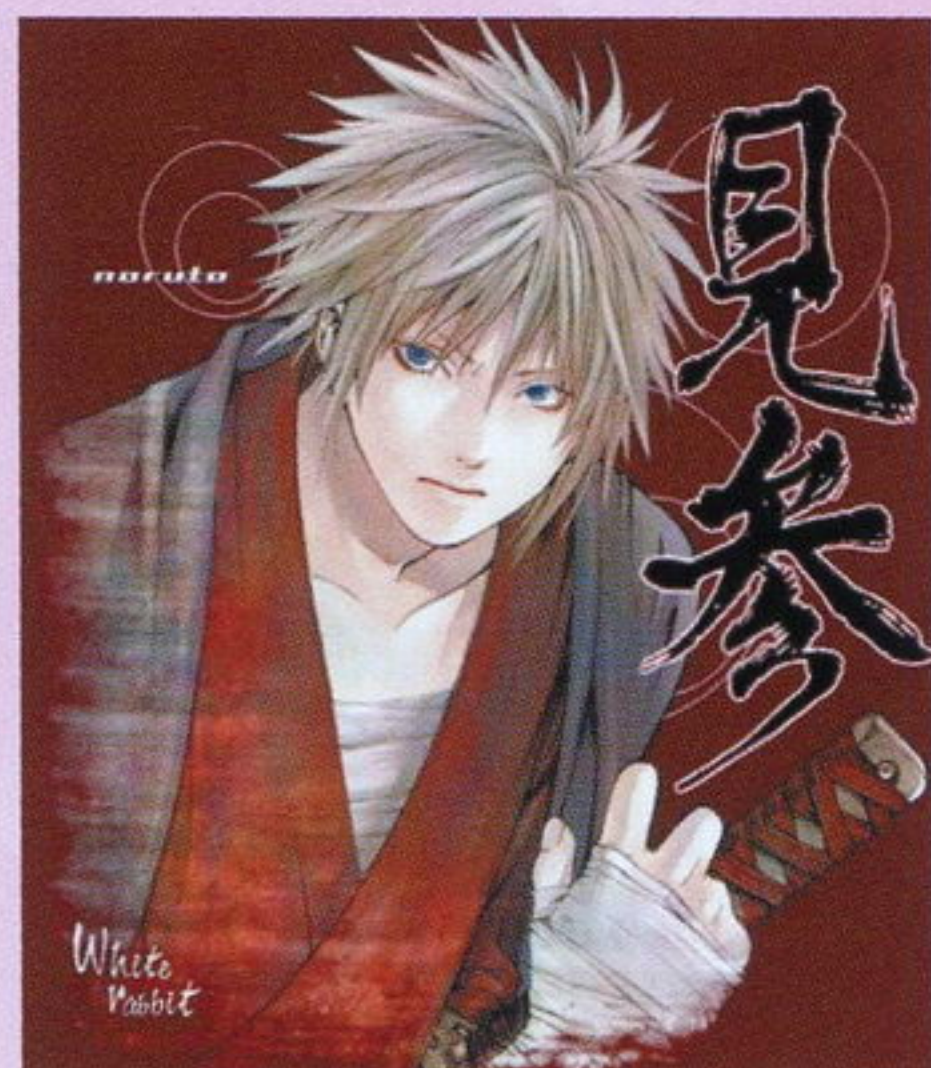
表句子的完结。比如:あなたは最低(さいてい)だね。(你真是低级)

连体形

连接体言的形式,与形容词直接接体言不同的是,形容动词修饰体言的时候要将词尾だ活用成な。例如:レンスターが豊(ゆた)かな国(くに)だ。(连斯塔是个丰饶之国,喜欢《系谱》的玩家应该知道连斯塔是什么地方吧)

假定形

词干后续なら,也可以再续ば即ならば表示假定或条件。例如:本当(ほんとう)なら(ば)、教(おし)えてください!(如果是真的话,请告诉我)



豆知识

现在说起日本,除了那段历史外很多人想到的是它那发达的半导体产业、富士山、樱花、相扑等事物,但除此之外,日本的文学在世界文坛上也占有一席之地。而也许是岛国的原因的吧,日本在文学上表现出的是一种细腻的美,有人形容是“少女的肌肤”。大家可能还不知道,现存最早记载日本古代神话、英雄故事、民间传说等内容的书籍是通篇用汉字来书写的,这就是《古事记》(712年)和《日本书记》(720年)。公元8世纪末的《万叶集》则是日本诗歌的奠基石,对后世诗歌的创作产生了深远的影象。到了11世纪,日本诞生了世界上第一部长篇小说,那就是由紫氏部(日本古代女官名)所著的《源氏物语》。

日本现代作家中有两位是获得过诺贝尔文学奖的,一位是川端康成(1899~1972),另一位是大江建三郎。川端康成的代表作有《伊豆舞女》(曾改编成电影,由山口百惠主演)、《雪国》(邪魔那本被同学借走,结果一去不复还,哭)、《千纸鹤》等;大江建三郎(1935~)的主要作品有《死者的奢侈》、《性的人》、《我们的时代》等。除了这两位,日本还有许多优秀作家,如对日本教育有深刻影响的夏目漱石(1867~1916,日元一万元钞票上的那位先生),其作品有《我是猫》、《三四郎》等;还有一位就是擅长从中国古典中获取灵感,以短篇小说见长的芥川龙之介(1892~1927),他的代表作有《鼻》、《罗生门》等。

提到日本文学,还有一点不能不说,那就是善感细腻的日本人创造了有自己特色的诗歌形式——和歌和俳句。和歌(短歌)以5·7·5·7·7为韵律(5句,31音节),俳句以5·7·5为韵律(3句,17音节)。

而说到俳句那就要提到松尾芭蕉,松尾芭蕉最著名的俳句就是古池(ふるいけ)や 蛙(かわず) 飛(と)びこむ 水(みず)の音(おと),意思是“幽幽古水潭,却闻青蛙跳水声”,怎么样,很有意境吧?

日语Q&A

Q: 请问表判断的のです和だ有什么区别?

A: 从语法角度上它们没有区别,都是表判断的“是”,但是语气上稍有差别。のです是敬体判断助动词,给人的感觉比较正式;だ是简体判断助动词,给人的感觉比较随便,多用在亲友、平辈、对后辈的场合。同理,表否定的话,ではありません就是敬体否定;ではない就是简体否定,而在口语中就是じゃない。

Q: 日语中“对不起”有哪些说法?

A: 这可就多了,下面罗列一些常用的:すみません、すまない、すまなかった、ごめんなさい、ごめん、申(もう)し訳(わけ)ありません、申し訳ない、申し訳ございません、悪(わる)い、悪かった、許(ゆる)して下さい、お許(ゆる)ください、恐(おそ)れ入(い)ります等。

Q: 经常在游戏中看到“上手”、“下手”、“苦手”这些与“手”有关的词,都是什么意思呢?还有“素人”和“玄人”是什么意思?“面白い”呢?

A: 上手(じょうず)的意思是擅长,下手(へた)当然就是不擅长啦,苦手(にがて)也是不擅长的意思。素人(しろうと)是新手的意思,我们中国给了一个经典翻译,那就是“菜鸟”;玄人(くろうと)当然就是相对于“素人”而言的,它的意思是高手。面白(おもしろ)い意思是有趣,这可是出现频率很高的一个词哦。

Q: 在总81期上“豆知识”中的那句“油断一秒、怪我一生”的读音是什么?

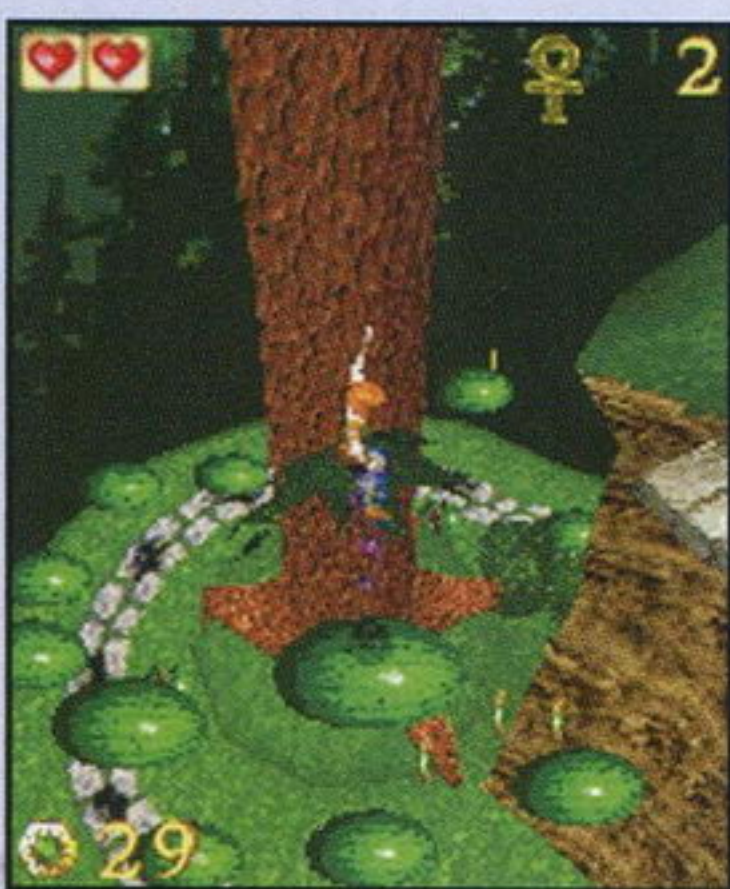
A: 呵呵,很多读者都在问这句话的读音,在此邪魔就把读音标出来吧,那就是ゆだんいちびょう、けがいっしょう。油断是疏忽的意思,怪我是受伤的意思。

Q: 邪魔啊,在上期(总82期)的“邪魔院”,曾伽的台词中那个“悪を断つ剣なり”的“剣”发音不应该是けん应该是つるぎ。

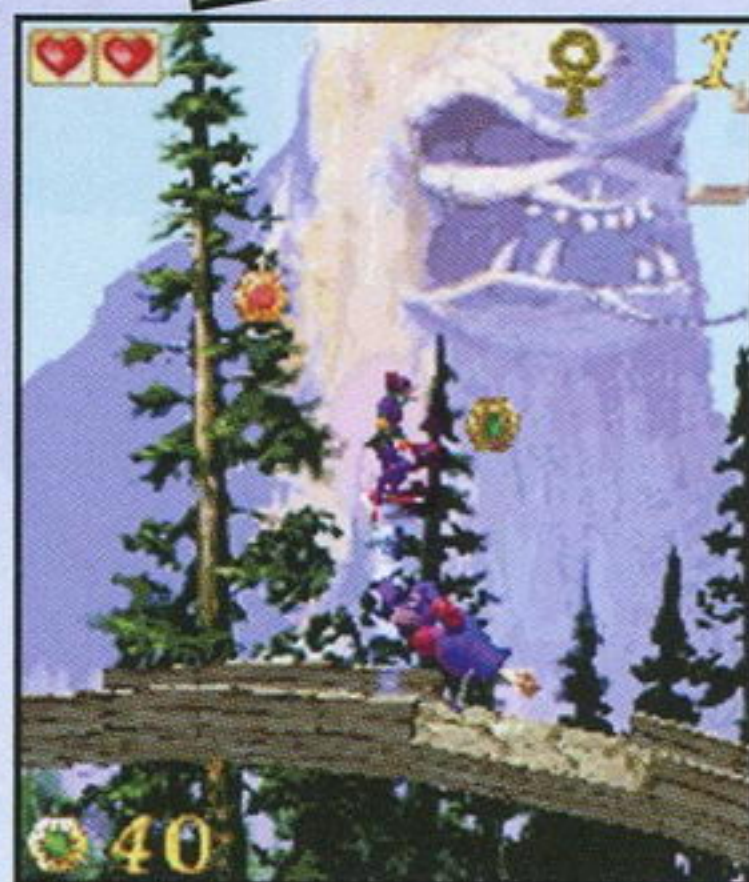
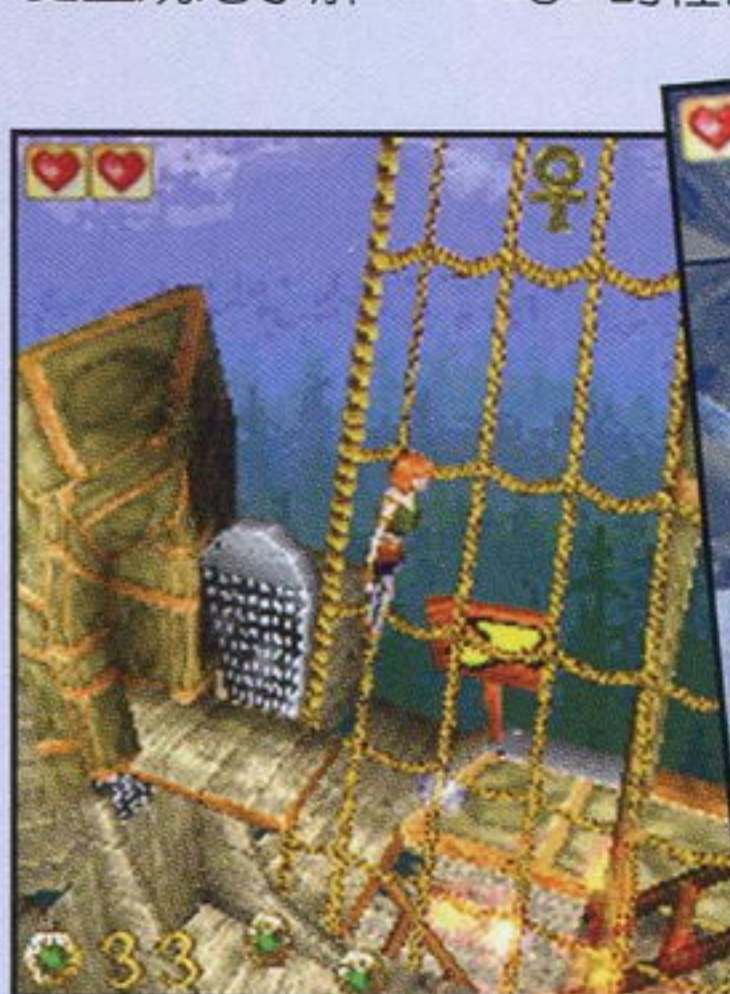
A: 这个……汗……一时手快了,的确应该是つるぎ。另外《封印(ふういん)の剣》中这个“剣”也应该读つるぎ,而《烈火(れっか)の剣》的“剣”却应该读けん,还有《灵魂能力》中那个日本剑士御剑平四郎的“剣”也是读つるぎ哟。

平台: Nokia N-Gage 发行商: Eidos 开发商: Crystal Dynamics 文: 泰坦

虽然游戏还是横向卷轴模式,但你看到的游戏画面却都是由3D多边形组成的,场景方面使用了精妙的定点透视效果,这样的素质GBA怕是不易达成……这款游戏拥有类似《索尼克大冒险》的速度感和流畅感,在角色高速运动时仍然没有残像,而且背景的移动也非常干净利落。在一个幻想的世界中,玩家将扮演游戏的主角“NIKKI”,在游戏的整个过程里面通过powerup系统获得许多额外的能力,但主要任务似乎不是直接打击敌人,而在于同它们以及这个古怪世界的特殊交际。



我们曾经在杂志中介绍过 Nokia 的游戏手机 N-Gage,相信各位玩家对其性能也有了一个大概地认识,下面我来介绍一款由 Crystal Dynamics 负责为 Nokia N-Gage 开发的游戏《混战》(《Pandemonium》),这款游戏也曾经在 Playstation 平台上登场,现在,通过游戏画面大家也可以更直观地了解 N-Gage 的性能。



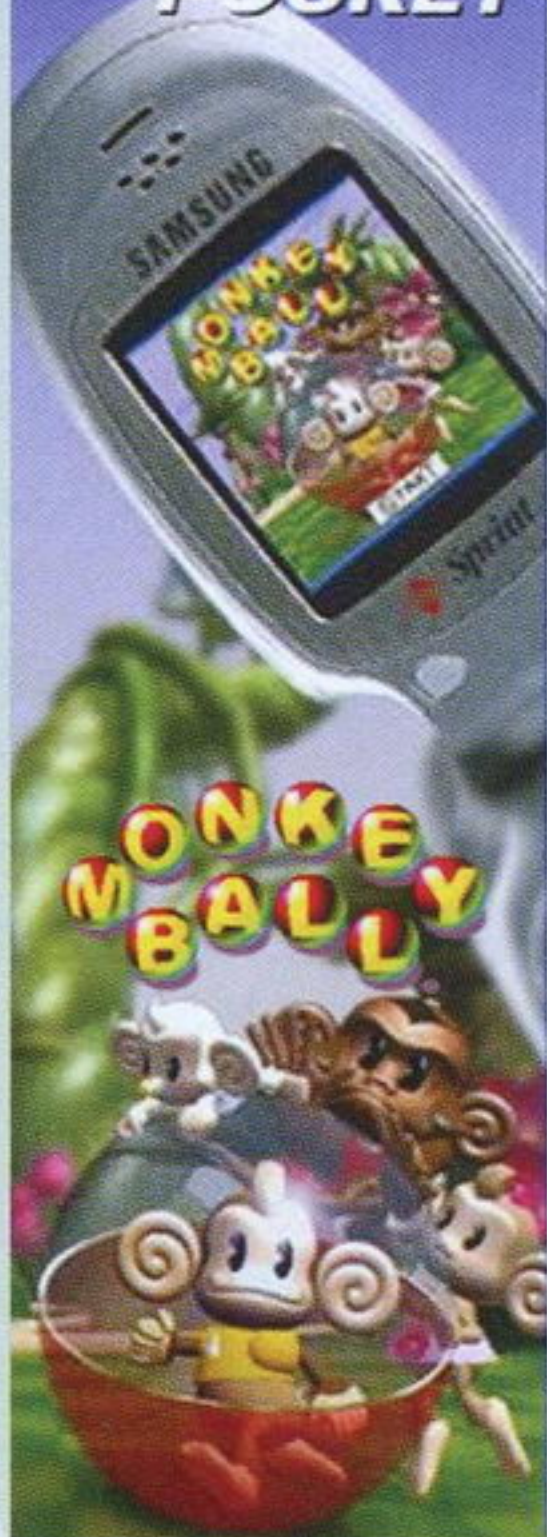
▲完美炫耀 N-Gage 机能的游戏画面。不过 N-Gage 的画面是 4096 色,这或多或少掩盖了多边形运算的缺陷。

如果说这款游戏还有什么缺陷,那就是一些操作方面的小 BUG 以及音乐部分有时稍有停顿和跑调,单开发商承诺最终版会修正这些问题。总的说来,本作的完成度相当高,不同于一些粗制滥造的作坊式手机游戏,画面、操作感觉和动作特效都属上乘。如果哪位读者对购入 N-Gage 有兴趣的话,不妨考虑一下这款游戏。

SEGA mobile

FUN IN YOUR POCKET

用科学战胜 恐惧 手机辐射不必谈虎色变



人们对新生事物总是有一种恐惧,这种恐惧的由来往往是因为对其缺乏了解,这是可以理解的。手机进入人们生活的的时间并不是很长,让我们先来认识一下什么是手机辐射。通俗地讲,手机辐射是一种电磁波的照射,它是当人们使用手机时,手机向发射基站传送无线电波时产生的,并不是那么神秘和可怕。我们日常生活中存在着很多的电磁波,可以说无处不在,比如电脑屏幕、电视、电吹风甚至是随身听,它们在使用的过程中都会放出电磁波,只是电磁波的频率不同,甚至我们每天沐浴的太阳光也是一种电磁波。

手机发射出的电磁波对人体到底有没有害,虽然还没有最后的定论,但其辐射的方式和大小我们可以知道,国内手机从制式上可以分为 GSM 和 CDMA 两种,GSM 手机的信号发射是脉冲式,CDMA 手机的信号发射是连续性的。GSM 手机会对电脑的显示屏和音响等电器产生干扰,CDMA 手机则没有,这是因为 GSM 手机脉冲式的信号发射方式更容易和一般电器产生电磁耦合,并不是辐射大的原因。

关于手机辐射的大小,国际上通用的标准是移动电话吸收

关于手机辐射的科学检验表明,符合标准的手机辐射对人体是没有害的。手机防磁贴随着手机辐射的问题被人们重视而问世,于是,人们对手机辐射又充满了疑问和恐惧。

辐射率,既 SAR 值(Specific Absorption Rate),SAR 值代表生物体(包括人体)每单位公斤容许吸收的辐射量,这个 SAR 值代表辐射对人体的影响,是最直接的测试值,SAR 值有针对全身的、局部的、四肢的数据。SAR 值越低,辐射被吸收的量越少。经过有关实验室的检测,GSM 手机和 CDMA 手机 SAR 值大小基本相同,没有差别。

手机厂商在生产手机时会严格控制 SAR 值的大小,信息产业部泰尔实验室对国内手机进行一次检测,结果表明,国内的手机都符合国际上的 SAR 值标准,其中 CDMA 手机中最低的是 1.07w/kg,GSM 手机中最低的是 0.22w/kg,远远低于安全标准。

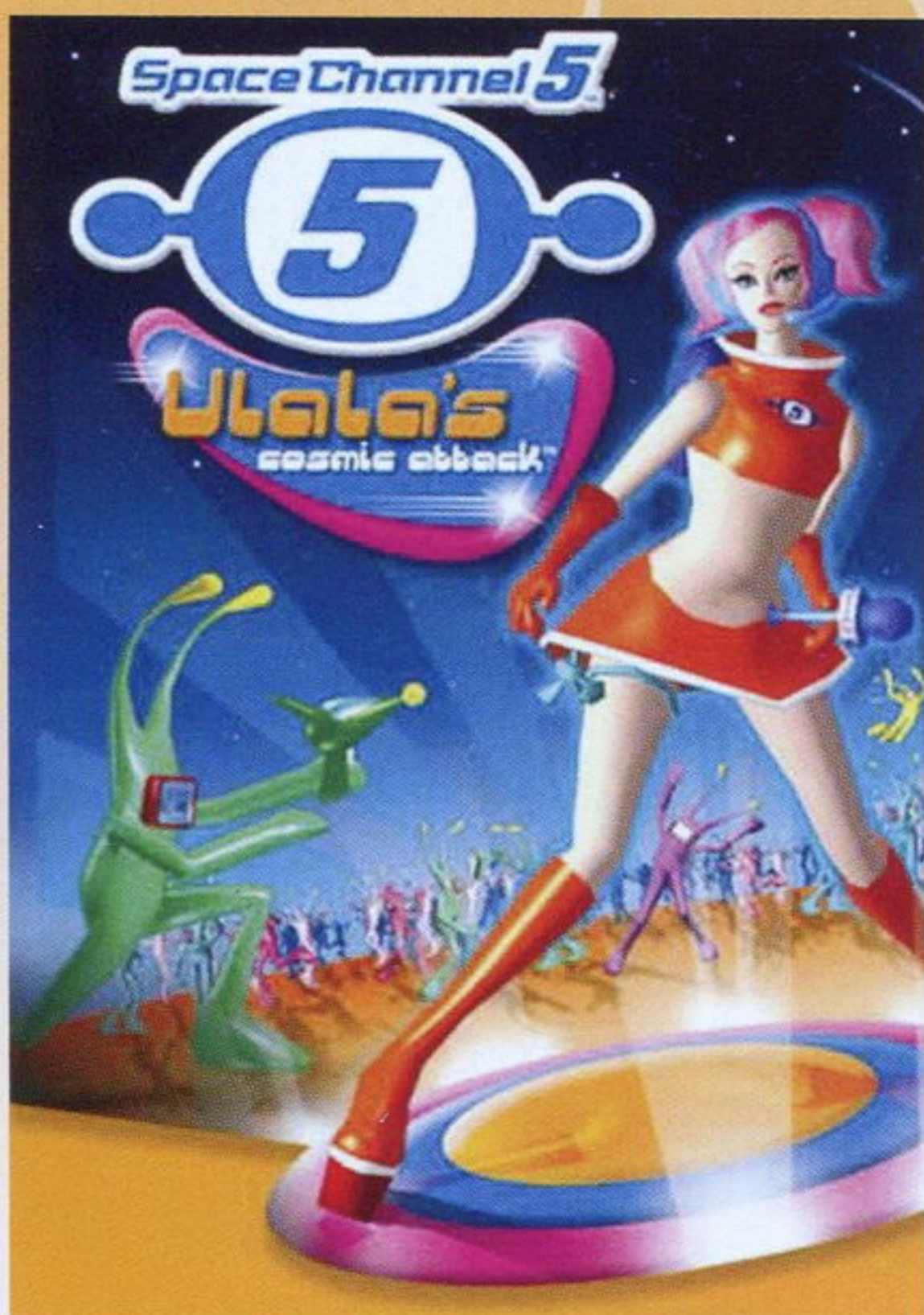
综上所述,我们可以得出两个结论,第一,手机辐射并没有什么特别的;第二,手机厂商和有关部门已经对其设防了,用户的风险已经被避免。

手机使人们的沟通达到了前所未有的方便,手机辐射到现在也没有确凿的证据证明是对人体有害的。因为手机和辐射联系在一起就对其退避三舍,似乎有点舍本逐末。

特快专递

太空频道5

GBA	SEGA/THQ	MUG	1人
	2003年6月18日发售		自带记忆功能
卡带 (64M)			19.99 美元



水口哲也大师的“《太空频道5》系列”因其出色的创意，给新兴的音乐游戏注入了全新的制作理念，因此一度成为话题之作，在DC上的两作以及PS2的移植版都有不错的风评。如今美丽性感的乌拉拉终于登陆GBA。经过了一个季节的延期，FANS终于等到了这一款便携版《太空频道5》的推出，卡带入手时的感觉一定很兴奋吧！有些玩家对于音乐游戏并不感冒，不过《太空频道5》这样的作品或许会改变你对于MUG的评价，不妨尝试一下这个掌机移植版吧，说不定会让你重新擦拭沉睡已久的DC，感受乌拉拉的魅力。

5 系统简介

本作移植的是DC版《太空频道5》的第1作，因此系统方面也基本保持了初代的原貌。游戏的基本玩法是要让乌拉拉根据外星人（莫罗星）及对手的动作和节奏输入相应的指令，用两个字概括就是“模仿”。在“嘟”的一声后，对手会在一定时间内做出各种动作，并发出相应的英语指令；又是“嘟”的一声，就是玩家输入指令的时间了。除了要记住指令，还要按其节奏输入，指令和节奏不能有任何差错，不然这一回合就算失败，因此操作要求还是挺高的。游

基本操作

↑	UP (上)
↓	DOWN (下)
←	LEFT (左)
→	RIGHT (右)
A	CHU (攻击)
B	CHU (救援)

戏也就是在这样的情况下不停进行。



玩家还需要在画面中识别敌人和人质，以此来区别是按A键还是B键。因为在1代中这两个声音指令都是“CHU”的发音，不像2代中“CHU”是攻击，“HEY”是救援，所以比较麻烦。2代可以完全不看屏幕来玩，1代就做不到。

GBA版的《太空频道5》的流程几乎完全以DC版为蓝本，共分为5大关。而且角色、敌人的造型以及关卡风格也得到了最大限度的保留。游戏的大致流程就是先经历一些杂兵战，在杂兵战中打击敌人，拯救人质，表现的好坏都不会直接导致GAME OVER。不过游戏中有一个收视率的要求，如果过关后达不到最低标准，那本关就只能重新来过。在杂兵战中表现出色就会增加收视率，反之就会减少，而且收视率对于BOSS战也有相当大的影响。BOSS战时会根据收视率的高低给出一定的机会，也就是画面上方的红心。每失误一次就会减少一颗红心，全部减完就会直接GAME OVER。打败BOSS后就可以SAVE，并进入下一关。值得注意的是，收视率是一直延续的，（包括二周目）因此，如果前几关表现出色，后几关的压力也会减轻。

友情提示：在通关后，STAFF画面结束时还会再出一个指令，此时是黑屏状态，因此十分阴险，可要小心啊！



5 隐藏要素

本作在隐藏要素方面，保留了系列的传统风格。在完成游戏之后，便可以读档进行“EXTRA MODE”，也就是二周目的游戏，难度以及出现的角色配置都会发生变化，最直观的就是每关的收视率要求全都变成了70%，要想过关，还得把收视率保持住。

另外，我们可以在OPTIONS的第4项“CHARACTER PROFILE”中进行角色的收集。凡是游戏中出现的角色，如可以打倒的敌人或可以救援的同伴，都可以进行收集，但必须是在成功打倒或救援的情况下才能获得角色资料，如果遗漏，只能在下次游戏中多多注意了。



角色收集共分6类，Main Character (主角) 5人、Earthlings (地球人) 46人、Dancelings (舞者) 10人、Musicians (演奏者) 4人、Morolians (莫罗星人) 8人、Bosses (BOSS) 6人。由于一周目加二周目中出现的角色不是全部，甚至有可能是随机出现的，所以要想集齐全部角色，至少要通关4遍以上，而且基本上不能有什么失误。对于造型陌生的角色一定要仔细留意。

5 无敌秘技

这应该算是史上最无聊的秘技之一了，因为其功效是自动游戏，完全无敌，输入秘技后只需要看，什么键都不用按了，而且中途无法解除。而且使用秘技把游戏“看穿”（而不是玩穿），也能获得隐藏要素。《太空频道5》难度高是事实，但有这样的秘技就有些过分了，懒人们的福音啊！使用前请务必三思。

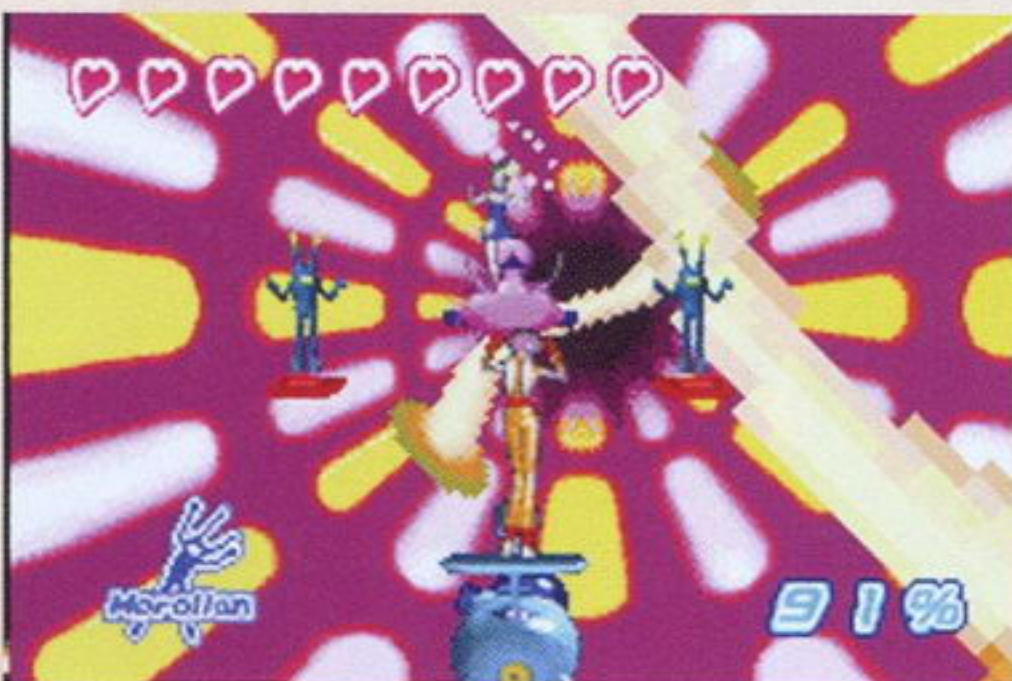
在按住L键和R键的情况下，依次输入↑、←、A、←、A、↓、→、B、→、B，听到太空杰克逊的叫声就算成功了，在乌拉拉移动以及对手出题的时候输入均有效。这个秘技在DC版和PS2版中也适用。

Minimum View Rating	70%
Overall View Rating	100%
Maximum View Rating	100%
Rescue Rating	100%
Expected View Rating	100%

5 玩后感想

胜负师对于“《太空频道5》系列”较有感情，每作都仔细玩过。这个GBA版本给我的总体感觉还不尽如人意。美国THQ公司在近期相当活跃，但其发行的GBA平台游戏总是感觉缺了点什么，《疯狂出租车》、《海底总动员》均是如此，这款《太空频道5》也不例外。

(1) 本来对GBA的画面不该有太多的期望，但以固定背景、静止图片加上“伪3D”的人物来表现反而突显出画面上的不足，这显然是不讨巧的做法。如果改换成纯2D风格可能更有新意，又能回避GBA 3D画面难以处理的问题；



(2) 音乐游戏最重要的还是音乐，但容量的限制使音质下降成为不可避免的问题。在MIDI的制作方面也有一些不足，部分场景嘈杂的音效让人颇为不爽；

(3) 人语发音比想象中要模糊些，基本上没有接个好一点的耳机就会有听不清的情况发生。游戏对环境要求高了些，最好在安静一点的地方进行；

(4) 游戏的过程需要听指令、辨节奏，指令输入要求很高，而GBA的小十字键在操作上略显不足，这就在原先就相当高的难度继续加成，足可让新手望而却步。一旦用了无敌秘技，游戏就变得毫无意义。

尽管如此，《太空频道5》的GBA移植版依然比《疯狂出租车 一显身手》出色不少，当然，移植的难度也取决于游戏的类别。在日本，《太空频道5》可是连手机上都能玩到的游戏哦！不管怎么说，对于孱弱的GBA音乐类游戏来说，本作为掌机MUG增添不少的分量。

特快专递



Xbox	HUDSON	FTG	1~2人
	美版 2003年5月28日发售		硬盘记忆
	DVD-ROM	—	39.99 美元

全部隐藏角色出现方法

GANESHA

出现条件：在街机模式中打倒GANESHA并通关即可使用（允许接关），或者是街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、组队模式、组队对战模式的总使用回数超过50次（游戏中断只算一次）。



CRONOS

出现条件：GANESHA出现后，在街机模式中打倒CRONOS并通关即可使用（允许接关），或者是街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、组队模式、组队对战模式的总使用回数超过100次（游戏中断只算一次）。



黄龙

出现条件：GANESHA、CRONOS出现后，在街机模式中打倒黄龙并通关即可使用（打倒黄龙后允许接关），或者是街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、组队模式、组队对战模式的总使用回数超过150次（游戏中断只算一次）。



URANUS

出现条件：GANESHA、CRONOS、黄龙出现后，在生存模式中打倒第16个登场的URANUS后即可使用（使用角色不限），或者是街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、组队模式、组队对战模式的总使用回数超过200次（游戏中断只算一次）。



血腥咆哮终极版

最强连续技 超兽化能力 完全公开!

エアキャンセルジャンプ：跳跃取消
超兽化キャンセル：超兽化取消
ダッシュ：前冲

野野村 ALICE

超兽化能力一览

- ◇踢技攻击力提升且有崩坏效果
- ◇对手硬直时间延长

爆龙

超兽化能力一览

- ◇对手防御也会损失体力
- ◇全部普通技都可以取消

毒岛

超兽化能力一览

- ◇本体消失
- ◇全部普通技都可以取消

CRONOS

超兽化能力一览

- ◇变身为凤凰
- ◇速度增加1.2倍
- ◇全部普通技都可以取消

月神雄牙

超兽化能力一览

- ◇对手的硬直时间延长
- ◇全部普通技都可以取消

GADO

超兽化能力一览

- ◇全部攻击带防御崩坏效果
- ◇全部普通技都可以取消

GANESHA

超兽化能力一览

- ◇受到攻击也不会停止动作
- ◇全部的技巧都可以取消

JENNY

超兽化能力一览

- ◇对手所受的伤害会被部分吸收
- ◇全部浮空技不可受身

游戏杂志 & 3DM-SMV

月神雄牙

出现条件: GANESHA、CRONOS、黄龙、URANUS出现后,在街机模式的随机选择选中月神雄牙,然后用他通关即可使用,或者是街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、组队模式、组队对战模式的总使用回数超过250次(游戏中断只算一次)。成功后月神雄牙会作为大神勇吾的3P服装出现,注意用月神雄牙通关后如果不SAVE,则会失去得到他的机会。



全部隐藏模式一览

说明:为便于大家查阅,本文中所提到的键位均不用Xbox手柄键位来描述,而是改为共通的P、K、G、B。P为拳键、K为脚键、G为防御键、B为兽化键。全角色的超必杀技出法均为兽化后 **力B** 和 **飞B**。

本游戏一共有16个隐藏模式,真是相当惊人的数量啊!不过这16个隐藏模式的出现方法比较简单,只需将所有角色逐个通关就行了,而且允许接关。下面就按隐藏模式出现的顺序进行详细解说。

1.MOVIE PLAYER

可以观看片头、PROLOGUE、各角色ENDING和STAFF。

2.WATCH

观看CPU对战的模式。

3.KIDS MODE

角色变为Q版战斗的模式。

4.BIG HEADS

角色变为可爱的大头战斗的模式。

5.BIG ARMS

角色的拳头变大的模式。

6.NO WALLS

周围的墙壁消失的模式。

7.MIN WALLS

墙壁的耐久度降至最低的模式。

8.FINAL WALLS

到最后一局为止墙壁不会坏掉的模式。

9.LOW SPEED

低速战斗的模式。

10.HIGH SPEED

高速战斗的模式。

11.NO GUARD

以不能防御的状态战斗的模式。

12.MAX DIFFICULTY

CPU难度最高的模式。

13.KNOCK DOWN ATTACK

一击必杀的模式。

14.HUMAN MODE

只能以人的姿态战斗的模式。

15.BEAST MODE

只能以兽化姿态战斗的模式。

16.HYPER MODE

只能以超兽化姿态战斗的模式。





致命格斗 死亡联盟 美版格斗游戏代表作 PS2 欧版 2003年2月14日发售

话梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbok.cn

攻略透解

最强的Z战士们再次回归!

GBA	ATARI	A·RPG	1人
卡带 (64M)	2003年6月18日发售	对应通信对战线	自带记忆功能
			29.99 美元

龙珠Z 悟空的遗产2

故事: 16年前, 两个拥有超乎想象力量的人造人出现了……一个又一个的英雄被打倒。就这样, 地球开始了一个新的时代, 黑暗的时代……悟饭和特兰克斯是最后幸存的塞亚人, 他们可能是地球的最后希望了!

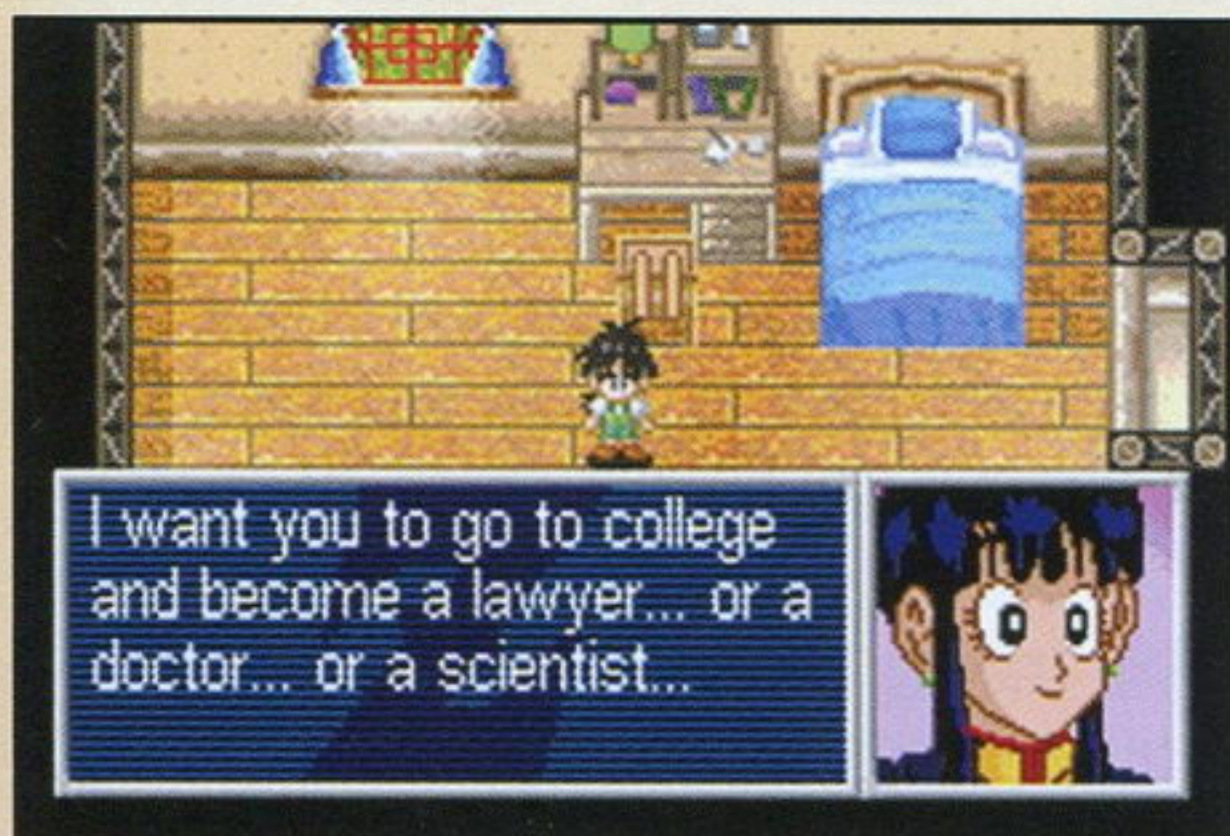
序章

一开始悟饭在悬崖上训练特兰克斯。了解一下基本操作: A键/普通攻击, B键/能量攻击, 连按2次方向可冲刺。START/进入菜单(分状态、任务、道具3个画面, 用LR切换, 另外还能调节说话速度和音量)。

击碎2块石头后, 特兰克斯尝试变超级塞亚人失败。突然发生地震——人造人出现! 悟饭打晕了执意前往的特兰克斯后独自去了……被大雨浇醒的特兰克斯急忙飞去战斗地点, 却正好目睹了悟饭被人造人杀害的一幕, 愤怒使特兰克斯觉醒了……

第一章

画面来到了20年前的悟空家。琪琪为了使悟饭成为科学家而督促他要好好读书, 但是数学书不见了, 要找到它。(可在状态画面的任务中看到你要完成的任务, 黄色是主线任务。)在右边2楼的桌子上找到书后回来开始看书……突然发现窗户开了, 出去后蓝色圆形物就是记录点。先向左可得到一个HP胶囊, 之后前往右上进入1号门(门上的数字是等级的意思。数字的颜色对应相应的主角。只有你操纵特定的主角并且等级达到门上数字后才能进入)。之后遇见悟空, 转而又变成了弗利萨。弗利萨对悟饭说: 你父亲是个失败者, 他已经不会回来了。悟饭将弗利萨打倒后发现这一切原来是个梦。突然



电话响起。来到右边接电话, 是小林, 原来他也感觉到了有异样, 于是商量和大家见面。来到2号门处, 进入后穿上铠甲, 来到上方对“X”标记的木牌按A就能进飞行了。飞行在大地图上, 右上角显示你所在的位置和目的地(黄色星星标记)。来到目的地, 打掉3个放电的虫使电网失效后一直向上。来到记录点并向上与小林等人汇合。拿到道具后与众人对话后来到了上方的悬崖边会发生剧情。预感没错, 原来弗利萨父子来到地球准备报仇。当他们下飞船的时候出现一个神秘少年, 他变身为超级塞亚人轻松地消灭了所有敌人。正当众人感到不解的时候他来到了大家身边, 并说带大家去接悟空。不久, 悟空果真来了。与大家寒暄后, 少年要求与悟空单独交谈。他告诉悟空他来自20年后的未来, 是贝吉塔的儿子特兰克斯。在3年后会出现强大的人造人, 是被悟空消灭的黑绸军的格罗博士制作的。3年后的悟空将会得心脏病死去, 而人造人会消灭所有人……特兰克斯之后给了悟空治疗心脏病的特效药, 并告诫要抓紧时间修炼。之后悟空将人造人的事告之了大家, 相约在人造人出现的时候汇合。之后悟空父子回到了家中, 与琪琪团聚。



第二章

到下方调查地图, 现在的目标是WEST CITY。来到西都之后悟空说要去寻找短笛后就离开了。在上面就可看到短笛, 但是被广告牌挡住了。首先与旁边



口的狗市长对话, 他会向你介绍撒旦。之后与广告牌旁的撒旦说话可得到他的签名照(我不要啊……)。叫他让开, 他说吃了三明治的话他就搞定表演收工。来到地图中汉堡包图样的餐厅买汉堡包, 老板却说要看报纸才有心情工作。再来报纸图样处, 报亭旁的大嫂告诉你: 老板听说校车出事后就去了北面高速公路去了。来到北面的1处, 司机对你说他在这里出了事故, 有4个孩子失踪了。没办法, 往左前往树林中寻找。注意记录点右边有个黄金胶囊。

来到森林中, 来到断桥之前可找到2个孩子, 与断桥边的弥次郎兵卫交谈



话梅杂志 & 3DM-SMIV



可得到1颗仙豆，之后再救到2个孩子后回到司机处对话完成任务。之后可报亭就可买到报纸了，再换汉堡包给撒旦。正当表演开始的时候他却对背景音乐不满意了，来到唱片店，老板说这种糟糕的唱片这里没有，叫悟饭去上方的古董店找找。从古董店老板手中得到他刚想扔的

唱片，然后交给撒旦，他终于让开了……之后和短笛交谈后他加入了（可在记录点交换人物）。然后到上方市政大楼里找狗市长，他请你去救助南面的村庄。

在去之前先在城里逛一下。在左上墙角可得到一个黄金胶囊（在地图上为红框）；在最上方的草地可用撒旦的照片换一个黄金胶囊；右下民家可得到1个能力胶囊；左下有间屋子里有个宝箱但老婆婆不让开。

来到2处的胶囊公司。右边和布尔玛的父亲（DR. BRIEFS）交谈，他托你收集他掉落的25个黄金胶囊。上面的花园中的黄色房间可与乐平，小林，天津饭作战，胜利后可得到加能力的胶囊。大厅左边是楼梯，2楼和布尔玛的母亲交谈可得到曲奇饼（无限的哦）。之后再和里面的布尔玛交谈可得到书信，她要你帮她买一个零件。进入城里电视图案的电器商店和老板交谈得到零件，交给布尔玛可得到雷达。按R可观看地图，按SELECT可选择查看人的资料。



之后回到大厅又接到任务：博士叫你调查内部间谍。最右边保安处得到蓝色磁卡，可打开楼梯处的两扇门，来到最下层得到2个能力胶囊后来到3楼。在右边的房间上面打开开关后进入左边的房间，发现一个生面孔在里面摆弄机器。质问他后他放出一条狗来袭击你，干掉后他承认自己是来偷取资料的。交给保安

处理后得到红色磁卡，用它可进入右边的数据中心查看资料（按SELECT后用雷达查看过的角色都有记录，包括NPC）。

现在可以去挽救村庄了。从城市下方出去，打破左边的门进入，在下方得到黄金胶囊后过桥。（上面是特兰克斯进的门）一直向下在三角龙头像旁得到胶囊，然后走左边有瀑布的路，先走瀑布下面的水路可以得黄金胶囊。穿过瀑布来到了一个被玉米包围的村庄（右下房屋前有个宝箱）。但是周围都是横冲直撞的三角龙。往下，穿过玉米地（小心三角龙）。见到了三角龙的老大，将他一顿暴打之后他同意和村民和睦相处了。乘传送点回来的时候遇见弗利萨的哥哥，他说要在新那美克星和悟空决斗。



回到市长处覆命，看见市长将钥匙授予撒旦，旁边的老伯把钥匙夺走了，于是主角又担负起了找钥匙的责任。跟随老伯来到4处（地图上的绿框处可接受红发女子的委托），与警察对话后进入。往左，此处敌人都扛着火箭筒，要小心。左下可得到一个黄金胶囊，前进后发现一个洞穴被魔法封印着。向上可进入一个废旧城堡，内有道具。沿着外墙进入能够救人，完成红发女士的委托并得到黄金胶囊。最后在左边海岸乘传送点找到了那个老伯，他将藏钥匙的洞穴的魔法解了（屋里有个宝箱和练经验的沙袋）。进入后得到钥匙带会给市长。然后回到家3人开始了3年的修炼。

第三章

3年后，预定的时间到了，前往战斗地点。（悟饭和短笛都学会了新的绝招，可用L键切换使用）起飞后先来龟仙人岛，在海边拿1个黄金胶囊，还可从龟仙人处学到超级飞踢（就是按A蓄力攻击，每个不同角色都能来学的）。之后来到AMENBO ISLAND，大家都在悬崖边等待人造人的出现。和所有人对话，不久发生震动，人造人出现了！来到城中，为了不伤及无辜大家和人造人19、20号到岛外决斗……

画面一转来到了宇宙，在这里贝吉塔为了不输给悟空刻苦修炼从而成为超级赛亚人（按L将左上的标志调为Z，当黄色进度条满了后Z会发光。这个时

候按B就可以变成超级赛亚人，但是能量会不断减少。变身为超级赛亚人后攻击力和速度都会大幅提升）。之后乘飞船回到地球。在左边可接受寻找7个那美克星人（NAMEK）的任务。现在城中部房子的篱笆开了（餐厅上面），在里面可以得到B级卡片、1个黄金胶囊和找到1个那美克星人，有了B级卡片可进入城中右下标有B公寓内找到第2个那美克星人，之后前往大地图。

前往SOUTHERN CONTINENT处继续剧情，悟空开始了与19、20号的战斗。画面转为贝吉塔，之后先去左边拿黄金胶囊，然后打开电网后向上。分支处向左还有1个黄金胶囊。在最上面看见悟空心脏病发作败给了19号。贝吉塔上前作战。注意对19号放冲击波会回复他的HP，最好的方法就是A蓄力他冲过来后就给他一下，之后轰开上面的路追20号。

记录好后向上短笛和20号单挑，打得他剩1/3HP后发生剧情，大家都赶到了，20号不相信大家的实力竟然高出他许多。之后短笛不小心喊出了赶来的特兰克斯的名字。于是大家都明白了他的身份，而特兰克斯却说这两个不是他所说的人造人，这个时候20号乘机逃走回去想启动17、18号。

来到新地点NORTHERN MOUNTAINS。下方野猪群中有1黄金胶囊。一直往左上，途中的门不能进的话就暂时不要进入。之后要和20号战斗，打掉1/3HP后他逃了。先往右打破机器，然后在右的桥上又可看到20号，但是打掉他一定HP后他又溜了。右面往上，右边的机器下面可得到黄金胶囊。这里被恐龙占领了，要将蛋转移到下方。途中不能受到攻击，运输3个后可打破机器。左面的桥又将



20号打跑，另外左边桥往下面有1个黄金胶囊，再左下还可得到1颗仙豆。往左不久走听到音乐，下方村民会说歌词给你听。这时往左上可得到1个黄金胶囊。之后来到洞窟按照歌词的提示将黑，蓝，绿的开关打开，房屋里的门就开了（屋后有道具），破坏掉最后一个机器后研究室的门开了。

进入研究室，20号启动了17、18号。不过，17号从20号手中夺去并毁掉了控制他们自爆的装置。之后18号想启动16号，博士惊慌地想阻止的时候被17号干掉了。特兰克斯害怕再多一个敌人，于是出手将实验室摧毁，可是没起作用。16号还是启动了。之后3个人造人决定完成他们的任务：找到悟空并杀了他！在高速公路追到他们并和他们作战，虽然顽强战斗却还是输给了18号（打掉她1/2HP）。小林质问他们为何对悟空这么执着！17号却说这是一场游戏，18号亲了小林一下之后3人离开。小林将众人救起，贝吉塔受到打击飞走了，大家也决定要提升力量。短笛则去找神仙合体，到新地点KAMI'S LOOKOUT，左右2边的传送点可到达加林仙人处（可用3条鱼换仙豆），左上可找到个那美克星人，之后来和神交谈后画面转移。



布尔玛告诉大家她发现另一个时间机器，于是大家前往查看。来到新地点GINGERTOWN。一直向左看到了时间机器，发现这个机器比当初特兰克斯来的时间还早1年。在右下得到黄金胶囊之后继续前进，在这里的湖边可以看到一个老伯，去西城左下房间和老婆婆说话，将宝箱里的物品交给她可得到1个黄金胶囊。在上方看到了一个空壳，是沙鲁。而神也因看到了沙鲁这个恶魔而下决心和短笛合体了。

之后控制短笛来到GINGERTOWN，打破上面那个25级的门，这里到处都





是沙鲁吸收人类后留下的衣服。左面得到黄金胶囊。打掉沙鲁 1/2HP 后发生剧情，短笛假装被沙鲁的冲击波打断手，而骗沙鲁说出一切：原来沙鲁也是格罗博士的产物，是悟空等人细胞的结合体。到这里来是想吸收 17、18 号成为完成体。了解了一切的短笛将手复原了，这个时候大家也来了，见事不妙的沙鲁逃跑了，短笛则向大家解释了情况。

来到研究室内部先前不能进的门，在里面看到了沙鲁的细胞，摧毁细胞和电脑后离开。来到龟仙人岛，悟空病好了，且知道了一切，提议前往“精神和时间”的房间修炼。来到 KAMI' S LOOKOUT 左边房间，交谈后贝吉塔父子先进去修炼。

控制短笛来到了龟仙人岛，遇见了前来找悟空的人造人，前往外岛决斗。刚击败 17 号沙鲁就出现了，虽然短笛和 16 号奋力阻止，但是还是被他吸收了 17 号。之后天津饭掩护 18 号逃走，也被沙鲁打倒，危急时悟空出现将两人救走了。回到修炼地贝吉塔父子修炼完成，能力有了很大的提升。

来到 TROPICAL ISLANDS，这里的敌人干掉有一定几率得到鱼，而这里的门要贝吉塔 30 级才能进入。左下有个黄金胶囊不要忘了拿了，另外过桥可找到 1 个那美克星人和得到 A 级卡片（去西城的 A 号公寓得到 1 黄金胶囊，2 个能力胶囊）。进门后大家痛扁变身后的

沙鲁，败下阵来的沙鲁声称如果是完全体的话是不会输的，贝吉塔的好胜心又起，帮助他成功吸收 18 号而成为了完全体。完全体的沙鲁轻松地打倒了贝吉塔，特兰克斯与他交战后也认输了。

第四章

来到胶囊公司，进入大门有人通知你去博士那里。来到博士处看到他们在修理 16 号。和布尔玛对话后雷达升级（能将地图上未去过的地方用灰色显示）。来到 2 楼她的房间和众人对话，离开的时候在电视里看见了沙鲁告诉大家他要举办沙鲁游戏。同时悟空父子修炼好了，且悟空从那美克星带来了新的神仙丹迪，丹迪利用神力将龙珠复活了。收集龙珠！（终于可以使用悟空了）先来到布尔玛处得到龙珠雷达，接下来就开始收集龙珠。（位置会在地图上显示出来）新出现的地区 SNOWY HIGHLANDS 左边有个隐藏通道可打一个黑龙得到道具。



1 星珠：NORTHERN WESTLANDS 在悟空 35 级的门内打开开关，过桥收到 1 个那美克星人后往上关掉左右的开关可在最上面得到。

2 星珠：西城的 4 号地区。

3 星珠：NORTHERN MOUNTAINS 悟空 40 级的门内。

4 星珠：在悟空家贝吉塔 30 级门内部，要悟空进入。先将最上方左右两边的开关打开，然后按照右左上的顺序去 3 个房间按按钮，最后在内部战胜桃白白就可得到了。

5 星珠：SNOWY HIGHLANDS 悟空 40 级的门内。

6 星珠：GINERTOWN 得到。

7 星珠：TROPICAL ISLANDS 得到。

收集龙珠的同时也可以去一些以前等级不到不能去的门（当然以前也可以去）。

悟饭 15 级的门：在 SOUTHERN CONTIENT，1 个黄金胶囊。

悟饭 25 级的门：在 NORTHERN MOUNTAINS，1 个黄金胶囊，1 个能力胶囊。

悟饭 50 级的门：在 GINERTOWN，得到悟饭的雕像。

短笛 30 级的门：在 NORTHERN MOUNTAINS，1 个那美克星人。

短笛 50 级的门：那美克星最上面，得到短笛的雕像。

特兰克斯 50 级门：在 WEST CITY 下面 3 号地区，得到特兰克斯的雕像。

贝吉塔 30 级门：在悟空家附近，2 个黄金胶囊。最左方的树林有谜道向上可找到那美克星人。



贝吉塔 50 级门：在 NORTHERN MOUNTAINS，得到贝吉塔的雕像。

收得 7 个那美克星人后去胶囊公司的左边飞船可到达新那美克星，与出口附近的人讲话可得到钥匙（开悟空家左边房子的门，有 3 个强力能力胶囊）。最上面可和弗利萨的哥哥决斗，胜利后得到道具。

得到全部的 25 个黄金胶囊后去胶囊公司交给博士他帮你合成一个完整的黄金胶囊，在城镇或迷宫中使用后能直接回到大地图中。

收集 7 个龙珠后来到了 KAMI' S LOOKOUT 交给丹迪，之后去参加沙鲁游戏。一开始让“英雄”撒旦表演，不出所料地被踢飞了。之后悟空上场，打到一半的时候悟空故意认输并让悟饭出场。虽然悟饭很勇猛，但是却不能发挥出全部实力。这个时候 16 号挺身而出，要用自爆来和沙鲁同归于尽，可惜的是



在被修理的时候他体内的炸弹已经被取出来了，之后惨被沙鲁干掉。沙鲁为了激发悟饭的力量而放出小沙鲁来攻击附近的同伴们，将他们都解决后，16 号拜托撒旦将他运到悟饭旁，激励他将力量发挥出来，却被沙鲁打爆。愤怒的悟饭终于觉醒了，变为了超级赛亚人第 2 形态，轻松地将沙鲁打翻在地。失败的沙鲁吐出了 18 号，他卑鄙地想要自爆来毁灭地球，正当众人束手无策的时候悟空将他带离了地球……事情还没结束！拥有短笛细胞的他又重生了，并杀死了特兰克斯。看着自己的儿子被杀，愤怒的贝吉塔冲向了沙鲁。在贝吉塔受到打击的时候悟饭上前替他抵挡，最后一次战斗了。在父亲不要放弃的鼓励下和同伴的帮助下悟饭终于打倒了沙鲁……。

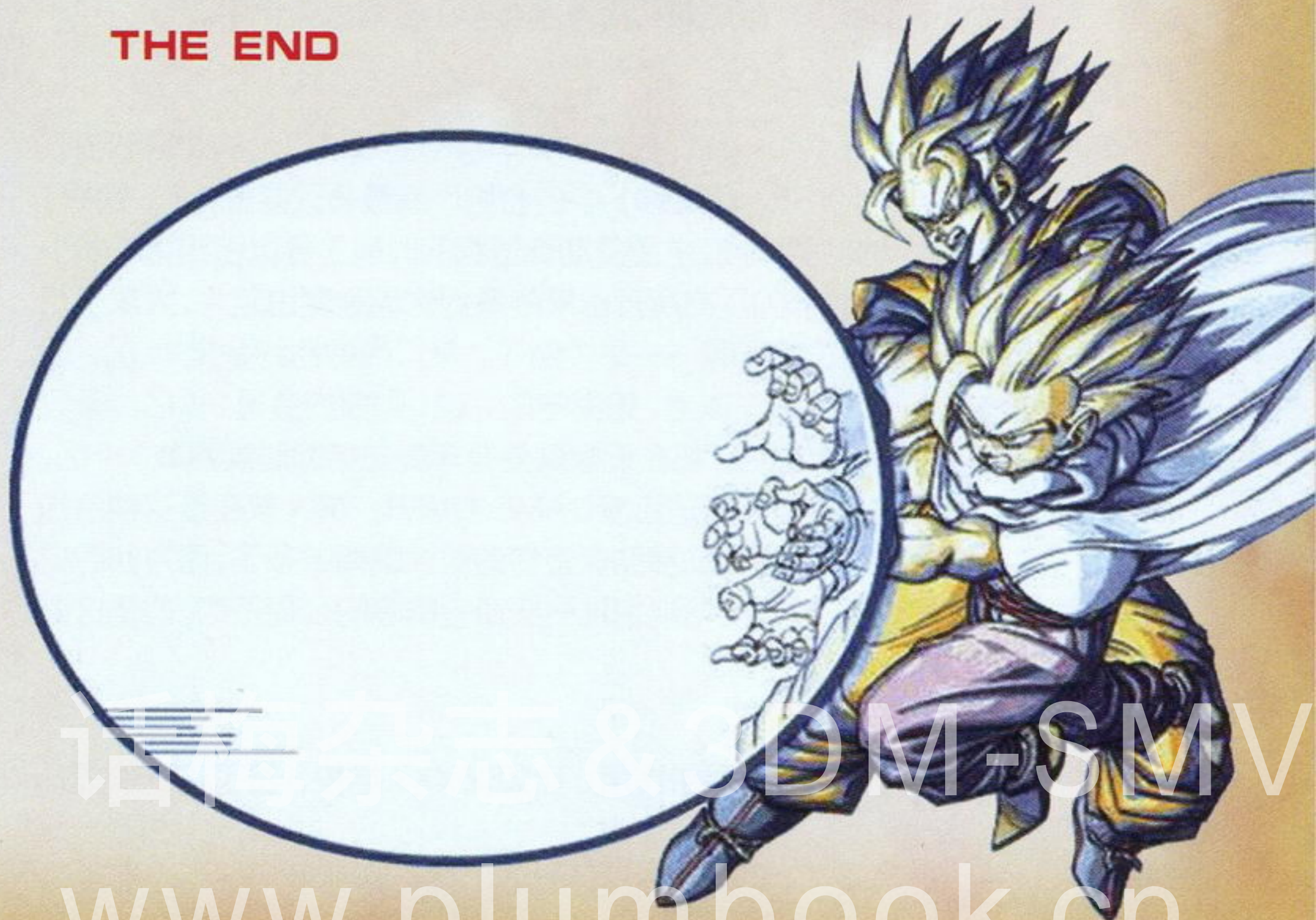
撒旦：啊！对！我打倒了沙鲁，其他人向我道谢后就离开了，哈哈。之后得到悟空的雕像。如果之前你已经得到了其他 4 人的雕像，现在就可以使用撒旦了。而西城的电视台就是撒旦 50 级才能进的门（进去后撒旦会在电视节目里 SHOW）。

操纵短笛来到神仙处，大家用龙珠将死去的人都复活了……

特兰克斯也回到了未来，实力大增的他将未来的敌人一一清除了……

THE END

THE END



攻略透解

PS2	SEGA	SLG	1~2人
	2003年6月5日发售		766KB
DVD-ROM	对应PS2 BB套件		6800日元

J联盟创造职业球会！ 3

“2003年6月5日”，让我们永远记住这个日子吧！SEGA又创造了一个新的奇迹，那就是《J联盟创造职业球会！3》（以下简称《球会3》）。《球会3》展现给我们的是一款最新的“养成类体育SLG”。《球会3》和以往的任何一款同类游戏都不同，其涵盖面非常广，系统也非常缜密。对于SEGA来说，也许这是她送给玩家们最好的礼物吧！好了，笔者就不再多说了，让我们速速进入正题吧。



开始游戏

游戏开始后和前作一样，无非就是选择球队和根据地什么的。但是这一作在这方面有了很大的改进，这里要说的是根据地的选择。这一作不管初期玩家挑选哪座城市，都一样只有5亿的流动资金，选哪个城市就看玩家的喜好了。人口最多的是神奈川的横滨，人口有300多万！最少的是东京都的青ヶ岛村，人口是200人……

前几作城市的人口并不是决定最后根据地发展的重要因素，因为人口少的地区有各种有利因素能在初期迅速发展俱乐部。但是《球会3》中就完全不是这样！笔者“NEW GAME”了7次，多次选择不同的地点做根据地，但是得出的结果都一样。横滨以无与伦比的优势远远走在前面，无论是收入还是球迷的增加，包括获得的球员都是横滨第一。为此大家还是选横滨做自己的根据地吧，别以后后悔重来就亏了。之后可以自设球队名称，前几作玩家只能挑选游戏给出的球队名，但是《球会3》可以由玩家自己决定俱乐部的名字，这样的话像“曼联”、“AC米兰”、“皇马”之类的球队就能在日本诞生了。此外还可以自编球队的队服、旗帜和会标，这也是《球会3》的新设定，而且提供的素材很多，实在没有自己想要的还能原创制作。最后是挑选秘书。

将上述那些都完成后就开始自己球会的“作成”了。按照每个玩家挑选的根据地不同，初期会有3支不同的球队由系统随机提供给玩家。之后再选择教练和球探，当然这些也是系统随机给出的，以后可以换。

初期的发展

当所有的选择都结束后游戏就算正式开始了。首先是分配一年的预算，有广告费、门票价格和年度的套票。头两年一般3亿日元的广告费和1500日元的球票能有不错的上座率，而球场能否坐满就看年度套票的发售量了。在选择年度套票的时候分为以下2个类型：

1、注重收益类

可以卖的少，但是不能亏，这样的话20%的折扣和1000至2000的张数能卖的不错。

2、注重上座率

上座率高的好处可使球队胜率提高、其他收入增加、球迷增加速度加快，所以有时候亏一点也没什么关系，初期笔者都是50%的折扣卖4000至5000张套票，实际也亏不了多少，但是对初期发展多多少少有一些作用。

厂商的签约

和历代“《球会》系列”一样，《球会3》中与赞助商签订合同而得到的收入是俱乐部重要的财产来源。《球会3》中的合约厂商最多只能签7个，包括1个主要赞助商和6个辅助赞助商。主要赞助商签约的时候主要以合约金的多少来决定，但是提供金额越多的厂商所开出来的条约达成难度也越大，大家千万不能因为贪图富贵而毁了前程啊……举个例子，某厂商的合约金是80亿，但是合约条件是年度胜率在90%以上，如果不能完成，则毁约金是130亿！签订这种条约后如果一旦失败的话，那么玩家就要在年度总结的时候赔款130亿，而那时候正是最穷的时候，一般是直接GAME OVER！请大家在签这种合约的时候一定要三思而后行。与辅助赞助商签约的时候就简单多了，因为他们提出的条件都不会很苛刻，所以尽可能地挑一些资金雄厚的公司签约，但是这中间要注意以下几点：

1、隐藏作用

某些辅助签约商有特殊的附带作用，比如说XXX学校，签了这个能提升

人口的上升率；XXX汽车公司，能提升城市的交通。诸如此类的有很多，所以大家也要考虑到以后的发展便要和小赞助商签约。

2、提供留学地

某些赞助商给的钱很少，但是它能介绍一些新的留学地，这点在后面的留学地介绍中会详细说明。

3、辅助作用

这个就很简单了，在签约的时候能直接在合同中看到（按三角键），大都是球会建设时提供打折，海外远征时费用减少等等。

4、公司合并

这个就要看运气了。如果玩家在签约时遇上了几个公司的名称都一样的情况，那么这几个公司就有可能合并提供超高的合约金。比如“横滨运输”、“横滨物业”、“横滨海运”、“横滨空运”之类的，那么今后这几个公司就会合并成一个“横滨总和产业”什么的，一般都会提供70亿以上的资金……但是条件就会如上所说，变得非常苛刻，算是有利有弊吧。

球会的运作

《球会3》的系统比以往任何一作都不一样，玩过GBA版《球会》的玩家也许会容易上手一些。

日程进行

这个就是用来推进游戏进程的，在所有指令下达完毕后就可以开始了。

PC

在PC的选项中：

EMAIL：提供最新的消息和报道，如果有什么事情发生都会在这里看到提示。

NEWS：一些赛事新闻和比赛后的花絮。

球探指示：给球探下达命令让他们去寻找球员，在这个项目中包括：

1、调查依赖

寻找玩家指名的球员。一般的球员只要球探的能力足够、球会的资金充足都能找来，但是是一些特殊的球员就必须要有特殊的球探才能找来，否则给300亿他都不会看你一眼……

2、LIST作成

寻找现役的球员。一般都是一些过渡用的球员，所以到10年后就几乎不用了。

3、新人探索

这个是最重要的。因为像河本鬼茂之类的SS级球员都是通过新人探索得来的，而且对初期没有那么多转会资金的球会来说，新人也是球员后备的主要来源。

选手获得

球探找到球员后就可以在这个选项中找他们谈转会事宜了。最上部的无籍球员一般都是年龄很大的“垃圾”，但是头2年找一两个C级球员带球队冲J1也是很有效的方法。

球探、教练的交换

这个项目中以下3个选项：

1、监督交代

替换球队的教练。



2、球探交代

替换球队的球探。

3、助理升格

让助理教练提升为主教练。



情报

这个选项中有许多项目，都是用来参考资料的，这些资料每40年更新一次。

连接网络

因为笔者没有硬盘和网卡，所以这个选项中有何东东至今未知……

赛程安排

在这个选项中可以浏览球队的日程安排。

办公室

在这里玩家要提升俱乐部的硬件设施和安排各种活动来增加球迷，还要发展根据地。有设施、城市、展厅、选手名鉴4个选项。



设施

这个是关于俱乐部硬件设施的选项，进入后有赛场、练习场和俱乐部设施3个选项。

赛场

建设

提升赛场的等级，这样可以容纳更多的观众，并且增加俱乐部的人气。

改筑

在原有基础上增加座位以容纳更多的观众。

修缮

修理破损的球场，减少球迷的不满和防止意外的发生。

设施增设

增加各种配套设施，在比赛的时候能赚更多的钱。

设施一览

查看所有已经建成的设施。

练习场

整备

修缮已经破烂的场地和草皮，防止球员在练习时受伤。

草地铺设

铺设草皮，减少球员练习时的体能消耗和减少练习时受伤的几率。

设施增设

增加练习场的数目和配套设施，能更快提升球员练习时的效果。一共能增加到2个普通练习场、1个二线队伍练习场和1个室内练习场。能架设探照灯提升练习效果。

设施一览

查看所有已经建成的设施。

俱乐部设施

增筑

对俱乐部加以改建。能够增加各种配套设施的容量和提升球会的人气。

设施增设

增加各种俱乐部的配套设施。有提升球员练习时的效果、减少球员不满、恢复体力、减少球员受伤等各种作用。能增加的设施项目随着俱乐部的等级上升而增加。

设施一览

查看所有已经建成的设备。

城市

进入城市这个选项后有地域振兴、情报、姐妹都市、球迷俱乐部4个选项。

地域振兴

《球会3》的地域振兴不同于前几作，前几作是只要有钱就能随便投资发展城市，但是这作完全不行，只能随机等待一些特殊的事件发生才能振兴，不

过每年11月的下半月会有一个固定的振兴计划，大家不能错过啊！

情报

观看有关城市发展的情报。

姐妹都市

平时打海外比赛多了就会和海外的城市与俱乐部所在的城市结为姐妹都市，作用是加快城市的发展并增加留学地。

球迷俱乐部

在这个选项中有俱乐部会员数、俱乐部会报、活动开办、球迷物品开发和应援歌5歌选项。

俱乐部会员数

确认俱乐部的球员数量和观察增加情况。

俱乐部会报

球迷会报告一些球员的能力排名和不满情况，需要经常去看看。

活动开办

这个是最主要的，几乎每个月都要看一次，如果有什么活动在资金允许的情况下最好都要举办，活动能很快增长球会人气并增加球迷数量。

球迷物品开发

这个在初期没什么用处，但是等赛场的小卖部开了以后就是球队的主要收入之一了。开始的时候能开发的物品很少，但是随着球会人气的增长，能开发的物品越来越多，而且从原先的只能开发4种到开发12种。一场比赛下来这方面的收入大概能有好几万！

应援歌

能挑选原先系统中就有的歌，也能由玩家自己编写，效果是在比赛时能增加一定的士气。



青年军

这个就是俱乐部的2线队伍了，以往游戏作品中的青年军就是个摆设，但是在《球会3》中青年军中经常会出现一些很强的原创球员，包括EDIT球员也是在青年军中的。在青年军中有5个选项：升格、监督交代、练习设定、师傅设定、球队诊断。

1、升格

把年轻球员提升进一线队伍。

2、监督交代

替换现在的教练，但是教练只能是主队的助理教练。

3、练习设定

确定青年军的主要成长方向，比如说体能、攻击、防御什么的。

4、师傅设定

设定年轻球员的指导者，指导由年龄在30岁以上的主队球员担任。

5、球队诊断

让教练对球队的人员状况和战斗力进行分析。



球队练习

这个是游戏的重中之重，可以说一个玩家玩《球会》水平的高低就在这个项目中体现。

选手配置

安排球员在场上的位置。

调整阵型

主队球队的阵型。《球会3》的阵型选择变得非常丰富，玩家可以按照自己的爱好选择自己喜欢的阵型，也能根据球员的能力决定不同的阵型。

战术

本作中战术的选择比原先少了，取消了一些原本不合理的设定。

プレス設定

这个是设定球员是否在比赛中实行抢逼围。

ライン設定

决定锋线和防线的位置。

个人役割設定

决定场上由谁来主罚各种定位球、决定核心球员和点球员。

风格切换

决定球队平时是主进攻还是主防守等。

风格名変更

(同上)

比赛计划

玩家如果不想观看比赛，就可以在这个选项中设定球队在比赛时的各种战术。

比赛对手的情报

观看即将比赛的对方球队情报。



面会

这个选项中主要是用来解决球员的不满、留学和合同等相关事宜。选项有：谈话、年薪变更、留学、自由契约、网络留学。

谈话

一种是和球员谈话，还有一种是和教练谈话。谈话的内容大都是用来解决球员的不满问题，当谈话的选项上有各种符号出现的时候就证明有球员不满，必须尽快解决，否则会影响球队的战斗力和配合。



年薪变更

改变球员的年薪，平时没什么用，但是有些球员会因为年薪而不满就需要改变年薪了。但是一年只有一次改变年薪的机会，千万不能随便了事。

留学

派球员去海外的俱乐部学习增长能力，在前几作中，一个球员只有一次留学的机会，但是在《球会3》中每个球员能有N次留学的机会，只要年龄在30岁以前，并且没有受伤就可以随便留学。

网络留学

这个……只能希望买了硬盘的玩家自己去看了。

以上这些就是《球会3》的全新系统，说真的，面对这些系统的时候，像笔者这样的老玩家都感觉自己以前的都白玩了，但这对于一些新手加入《球会》玩家阵营很有帮助。



获得特殊球员的指定球探一览表

获得球员 (获得年龄)	指定球探 (国籍)	契约金 年薪
アルゼンチン		
クレスポ(22岁)	チャコン(アルゼンチン)	38亿、不明
ケンダル(19岁)	チャコン(アルゼンチン)	37亿、不明
D・マルドドラド(不確定)	ジウスト不明(アルゼンチン不明)	不明、不明
デステファン(不確定)	ジウスト不明(アルゼンチン不明)	不明、不明
レドンド(32岁)	ヴィクトル(アルゼンチン不明)	不明、不明
オルテガ(29岁)	ドンベリ ノ(アルゼンチン)	29亿、不明
タランティリ(22岁)	ドンベリ ノ(アルゼンチン)	9亿
イタリア		
デル・ピエロ(23岁)	キレ ニ(イタリア)	38亿、7亿
デル・ピエロ(20岁)	ツエネ(イタリア不明)	31亿3200万、6亿
R・パッジョ(25岁)	キレ ニ(イタリア)	35亿、7亿
R・パッジョ(20岁)	ボンコネ ゼ(イタリア不明)	不明、不明
ピエリ(20岁)	ツエネ(イタリア不明)	28亿9100万、5亿8000万
パンチ(19岁)	ボクネツリ(イタリア)	約46亿、不明
ココ(21岁)	ブルネ リ(イタリア)	9亿7500万、2亿1000万
ネスタ(不確定)	ゲアリ ニ(イタリア)	不明、不明
ムツツイ(21岁)	ブルネ リ(イタリア)	6亿9700万
スペイン		
モリエントス(22岁)	コ罗纳ド(スペイン)	18亿、3亿6000万
ブジョル(20岁)	クノ(スペイン)	27亿、3亿7000万
チェコ		
ネドベド(20岁)	ベチョベク(チェコ)	28亿、5亿2000万
イングランド		
リオ・ファ デイナンド(不確定)	ビノック(イングランド)	59亿、不明
オ ウエン(21岁)	グラット(イングランド)	42亿1000万、5亿4000万
ジェラ ド(不確定)	グラット(イングランド)	不明、不明
ウエ ルズ		
ギグス(24岁)	ロイル(ウエ ルズ)	50亿、不明
ドイツ		
ピアホフ(22岁)	バグバイヤ (ドイツ)	38亿、5亿
カ ワン(24岁)	ゲフダ (ドイツ不明)	53亿、6亿5000万
コロンビア		
バルダ ニ(23岁)	コヴィイラ(コロンビア)	未所属、3亿2000万
イバン・コルドバ(22岁)	バランタ(コロンビア)	30亿2200万、不明
ポルトガル		
ルイ・コスタ(25岁)	エスメラ(ポルトガル)	50亿800万、7亿8000万
フィ ゴ(26岁)	エスメラ(ポルトガル)	45亿4200万、7亿1000万
ソウザ(23岁)	コルニ ニヤ(ポルトガル)	28亿、3亿8000万
セルジオ・コンセイソン(20岁)	コルニ ニヤ(ポルトガル)	35亿、3亿7000万
エスタシオ(31岁)	エスメラ(ポルトガル)	未所属、5亿
フランス		
トレゼゲ(22岁)	グリベカ(フランス)	52亿、5亿1000万
アンリ(不確定)	デュマ(フランス不明)	不明、不明
ジダン(不確定)	クレ ル(フランス不明)	不明、不明
ブラジル		
ロ マン(不確定)	ギラマネス(ブラジル不明)	不明、不明
ドウンガ(24岁)	ギラマネス(ブラジル不明)	28亿、3亿
リバウド(25岁)	テッシオ(ブラジル)	49亿、9亿
ウルグアイ		
レコバ(30岁)	マグレイロ(ウルグアイ)	30亿8000万、不明
デンマ ク		
シユマイケル(20岁)	ブロクセン(デンマ ク)	32亿3200万、不明
オランダ		
ファンニステルロ イ(19岁)	エブケ タ(オランダ)	約40亿、6亿9000万
クライファ ト(不確定)	メドマン(オランダ)	50亿、8亿
ノルウェ		
スル シヤル(21岁)	ギデムソン(ノルウェ 不明)	18亿5500万、2亿6000万
ウクライナ		
シユフチェンコ(不確定)	ヤチレンコ(ウクライナ)	不明、不明
ベルギ		
プロド ム(20岁)	ガルホ ム(ベルギ)	未所属、2亿3000万
サラス(不確定)	セレロ(チリ)	未所属、不明

FW		
姓名	原名	選手名監
白居行弘		○
大倉隆生	小倉隆史	×
尾坂加津夫		○
沖合仁		○
浦和九	福田正博	×
勝浦義夫		○
倉木隆也	高木琢也	○
世市川严太		○
藏原乐志		○
古坂崇		○
竹叶广伸	武田修宏	○
戸坂哲雄		○
仲島昭雄		○
瑞島武士		○
林谷章一		○
原田博通		○
増永彬		○
矢冲田翔	—	○
世市川严太		○
露蓮 マグナー	呂比須 ヲグナー	?

OMF		
名前	原名	選手名監
風祭六广		○
北山剛	北澤豪	×
田崎昭芳	田坂和昭	×
水本輝司	水沼貴史	○
本村和也	木村和司	○

DMF		
名前	原名	選手名監
賈木和己	大賈克己	×
冲秀建		○
ジョー小森		○
藤山信人		○

CDF		
名前	原名	選手名監
井 正輝	井原正巳	×
釜名光雄		○
林谷勝二	柱谷哲二	×
武藤均	加藤久	○

盛岡匠	堀池巧	○
森崎敬		○

SDF		
名前	原名	選手名監
菊田吾郎		○
佐々原和裕		○
鷹山阳		○
法月恒圣		○
松本太郎		○
山内忠义		○

GK		
名前	原名	選手名監
田栗光秀		○
横村贤治	横山謙三	○

球员名单

在《球会3》中，很多日本已经退役的国脚改了名字成为原创球员，他们的能力也有所提升。笔者给出他们的名单对照，如果玩家们游戏时见到他们可不能错过啊！

球探

历代《球会》的球探都是数一数二重要的，想要雇佣强力球员就必须拥有相对应的特殊球探，目前已经得知的特殊球探如下表。

日本球探

姓名	寻找球员
富士美喜雄	佐和凉、杉下龙次(调查)

欧州球探

姓名	寻找球员
アイヴェン	ベッカム
エスメラ(POR)	ルイコスタ、フィーゴ
キレル(ITA)	R・パッジョ、デル?ピエロ
グラッド(ENG)	オーウェン
クレール	ジダン
コロナド(SPA)	ラウール、モリエンテス
シルビオ(ITA)	マルディーニ
ツエネ(ITA)	デルピエロ、ピエリ
ナイレン(HOL)	ダーヴィッツ、セドルフ
ヒートン(ENG)	シーマン、リオ?ファア?ディナンド
ブロクセン(DEN)	シユマイケル
ベチョベク(CZE)	ネドベド
ヤチレンコ(UKR)	シユフチエンコ



南美球探

姓名	寻找球员
クベロ(ARG)	クラウディオ・ロベス(调查、リスト)
ジュリダン(BRA)	エレ
チャコン(ARG)	クレスポ、ケンダル、アイマール、ヴェロン
テッシオ(BRA)	リバウド、ザザ、カフー
マグレイロ(URG)	レコバ

留学地

在以往的《球会》中，留学地的追加都是通过城市的发展和监督的签约来增加，但《球会3》的留学地非常多，而且增加的方法也多种多样：通过赞助商的合约、取得特定的球员、取得特定的监督、城市的发展、姐妹都市等。至于详细方法大家可以参照下面的表格。但这些资料并不是全部，因为现在公布资料并不是很全，以后笔者会为大家补充完整的。

欧州

国家	球队名	出现方法
イタリア	ASミラノ	マルディーニ(選手)或コスタクルタ(選手)トラッティーニ(監督)雇佣
イタリア	ACローマ	「○○旅行」和「○○トラベル」发展后提供。
イタリア	ブレシアFC	パッジョ(選手)雇佣
イタリア	ミラノFC	ヘジソン(監督)雇佣
イタリア	レッキョカラブリアFC	「○○旅行」契約
イングランド	チェルシーFC	ゾラ(選手)雇佣
イングランド	マンチェスターFC	「カノウ損害保険」契約
イングランド	フルハムFC	稻本潤一获得、マルブランク(選手)雇佣
イングランド	リーズFC	「カノウ証券」契約
イングランド	ロンドンFC	「カノウ銀行」契約
オランダ	FCアイントフオーヘン	产业发展都市
オランダ	ロッテルダムFC	ファーストエアクラス社契約
クロアチア	FCザグレブ	心力作业服契約
スペイン	FCバルセロナ	シャビ(選手)雇佣、グラーフ(選手)雇佣
スペイン	バレンシアFC	カルボニ(選手)雇佣
スペイン	マドリッドFC	ヘアウッドと契約
デンマーク	FCコペンハーゲン	产业发展都市
ドイツ	FCブレーメン	シャーン(監督)雇佣、ホルヒス(監督)雇佣
ドイツ	FCミュンヘン	カーワン(選手)雇佣
ブルガリア	FCソフィア	バラコフ(選手)雇佣
ベルギー	FCゲンク	「小福制果」契約
ポルトガル	SCリスボン	キクロ(監督)雇佣
ポルトガル	FCポルト	「ナスキー・リーデール」契約

南美

国家	球队名	追加法
アルゼンチン	FCブエノスアイレス	「森泉制紙」契約
アルゼンチン	FCボカ	ガレージ(監督)雇佣
ウルグアイ	FCモンテビデオ	デバレス(監督)契約
コロンビア	ボゴタFC	「ライツイベント」契約
チリ	サンチャゴFC	ディオ?ブラーボ(選手)雇佣
ブラジル	FCフラメンゴ	ローマン(選手)雇佣
ブラジル	サンパウロFC	不明
ブラジル	ポルトアレグレFC	「○○药品」契約

北美

国家	球队名	追加法
メキシコ	グアダラハラFC	「ファミーリア」契約

非洲

国家	球队名	追加法
ナイジェリア	エヌグFC	不明

亚洲

国家	球队名	追加法
タイ	バンコクFC	ホテルシンパティコ契約

PS2	ATLUS	RPG	1人
	2001年7月26日		78KB
	CD-ROM		6800 日元

攻略透解

梦幻骑士II

在“《梦幻模拟战》系列”宣告终结时，原本以为再也玩不到以漆原智志为人设的优秀作品了。（由他担任人设的作品其实也不少，不过游戏素质基本上都不理想）当自己得知《梦幻骑士》（1代）的消息时，又不禁充满了无限的遐想。只是，说出来不怕笑话——当初并没有对《梦幻骑士》抱太大希望，仅仅是冲着漆原智志的人设的我，在试玩了该游戏后充满了惊讶与兴奋——游戏本身的素质远超原先的想象。不光是游戏的人设，丰富的隐藏要素，颇有新意的战斗系统以及出色的音乐，都使得这款游戏乐趣无穷。虽然在2001年，相隔不到半年的时间厂商连续推出了《梦幻骑士II》和《梦幻骑士III》，使得人们对该系列的素质产生了怀疑，但实际上认真去玩过的人，基本都会认同“《梦幻骑士》系列”的素质和可玩性。也许是由于该游戏的评价和知名度都不高，导致游戏的销量和人气低得可怜……在国内，可能更没有多少玩家玩过吧……



游戏基本流程

本作非战斗部分的系统与另外两作差别巨大，它采用了直接在大地图画面上用箭头移动的方法。由此一来，整个游戏的流程就显得十分简单。绝对不会出现卡关之类的问题。但是，由于游戏中隐藏要素非常多，故专门为新手制作了一个简单明了的流程表，其中附加有各个贵重物品的取得方法和事件发生条件、友好度对话选择等。希望大家喜欢。

威因=克鲁兹

ウエイン=クルーズ

CV: 今井由香



本作的主人公。年轻时就进入了军事学校学习，以皇家骑士为目标而努力。总是随身携带着一个卵形的，且被他视为“绝对不会交给任何人”的宝贝。据他自己说，这个笛子是10年前他遇到的一位女性留下的笛子。由于年少，女性的模样早已忘记，只有她不时吹奏的曲子，带给了自己永久的回忆。

汉斯=巴特

ハンス=バート

CV: 阪口大介



在遇到怪物的袭击时，得到了威因相救，从此拜威因为师，跟随在他的左右。是个性格乐观但又有些轻浮的家伙，早在懂事之前就已经成为了孤儿，也从没见过自己的父母。即使如此，他那乐天的个性也时常让别人羡慕。

地点	特别事件、物品	友好度对话选择
考场		战斗结束 それが梦なんだ シャルローネ+2、その先もあるけどな リビエラ+2、マックスはどうする アリエータ+2
バーンシュタイン王都、西	谈论战争	はい 全员+10、いいえ 全员-5
都市スタークベルグ	战斗“スタークベルグ防卫战”	素直に「了解」 シャルローネ+3、“燃えてきたぜ”と意気込む アリエータ+3、“……”返事より行動で示す リビエラ+3、
スタークベルグ、南	-	危険です シャルローネ+2、その他全員+1、わかりました 全员+1
遗迹	战斗“遗迹のわな”	
スタークベルグ	-	気を抜くのは早いぞ 全员+5
バーンシュタイン王都		俺の後輩になるんだな シャルローネ+1、けつこう可愛いな シャルローネ+2、まさか本当に軍にはいるとは……ハンス+1、合格おめでとう ハンス+2
バーンシュタイン王都、西	-	俺も「シャロ」と呼ぶか ハンス+5、シャルローネ-5、ハンスに言い聞かせよう シャルローネ+5、ハンス-5、さわらぬ神にたたりなし 无变化
都市スタークベルグ	前去クラウディオス宅	拜访过后，与ハンス交谈、なんだつたら寄つていこうか ハンス+3、残念だが、先を急ぐぞ ハンス+2、シャルローネ-1
シュワルツフェルズ村	小说第1话	-
クレイン村	小说第2话	在与青年交谈过后，与ハンス交谈 犯人 趣符诵 Δ るよ ハンス+3、憎しみは身を灭ぼすぞ ハンス+1、元気出せよ ハンス+2
ロッテンバウム村	-	中がダメなら外です 全员+5
ロッテンバウム村、北	战斗“谜之铠兵”	そうは思えない シャルローネ+5、リビエラ+10
南の遗迹	小说第3话	-
草原		そういうことになるな 全员+5、何も言わない シャルローネ+10、アリエータ+5
迷いの森、南	避雨事件	-
迷いの森、东	找寻孩子的母亲	
迷いの森、北	-	单独行动を許可する ハンス+2、シャルローネ+2、自分も一緒に探す ハンス+5
上流の堰	进入后得到“复活の秘技”	
时空制御塔	-	近づいて話しかける シャルローネ-5
都市グランシル	小说第4话	与同伴对话 ハンス+2、シャルローネ+2
ラシエル、南	小说第6话	-
魔法学院北の遗迹	-	シャルローネ+2
魔法学院	雷电3号事件	-
グランシル、北	战斗“ネコ族の少女”	-
魔法学院	雷电3号事件	-
ラシエル、南	雷电3号事件	-
アグリリス村	小说第5话	-
上流の堰	战斗“包围网突破”	素直に謝つておこう シャルローネ+5
グランシル	-	与ゼノス交谈 ゼノス+5
魔法学院	-	与ゼノス交谈 ゼノス+2
时空制御塔	-	与ゼノス交谈 ゼノス+5
国境沿い、山中	战斗“人质”	-

アグリ村	战斗“ユング、袭来”	与リビエラ交谈 リビエラ+2、与ゼノス交谈 グランシルでゼノスと していたとき ゼノス+3、グランシルでゼノスと していないとき ゼノス+2
迷いの森、南		呼び名に執着はない アーネスト+5、そんな力はない アーネスト+10
ラーズン砦	-	リビエラ+3
上流の堰		以外と冷静なのですね リビエラ+10
国境沿い、山中	-	無理して進む 達成シャルローネ 结局の必要条件
山奥	小说第7话	
コムスプリングス	战斗“かけられたわな”	同伴对话 リビエラ+2、ゼノス+2、シャルローネ+2
废墟	怪物を操る少女	弟との約束を果たさせたいんだ シャルローネ+10
スタークベルグ	-	与ハンス交谈 ハンス+4
バーンシュタイン王都		
バーンシュタイン王都、西	-	そう思う アリエータ+1、そうは思わない リビエラ+1、どちらとも言えない シャルローネ+1
クレイン村	在旅店过夜、发生事件	与ゼノス交谈 ゼノス+1
ロッテンバウム村、北	野営	ゼノスを手伝う ゼノス+10、リビエラを手伝う リビエラ+10
シュワルツフェルズ村	小说第8话	
都市スタークベルグ	前往クラウディオス邸	残った方が良かったろう シャルローネ+5、上述事件发生后、与シャルローネ、ハンス交谈 俺より君のことが心配だ シャルローネ+2、よかつたな 全員+ 急いでいるんだ、通してくれ アリエータ+10
草原		
都市ザウエルベルグ	小说第10话	-
温泉街コムスプリングス	住宿后发生事件、小说第9话	
矿山街ヴァルミエ	情报收集、矿夫	-
魔法学院	小说第11话	-
スタークベルグ	雷电3号事件	-
スタークベルグ西の遗迹	雷电3号事件	
シュワルツフェルズ村	少女の目的	におまえはアリエータではない アリエータ+20 あれが彼女だとは思いたくない アリエータ+5
草原		
魔法学院	前往アリオスト研究室	-
バーンシュタイン南部关所	佣兵王国路线分支	
バーンシュタイン王都		与リビエラ交谈 リビエラ+5
ロッテンバウム村	雷电3号事件	
シュワルツフェルズ村	小说第13话、雷电3号事件	-
都市スタークベルグ	雷电3号事件	
スタークベルグ西の遗迹	-	-
スタークベルグ北		
废墟	战斗“ネコ族の少女”	-
温泉街コムスプリングス		与リビエラ交谈 からかわないでくれ リビエラ+3
矿山街ヴァルミエ	-	与同伴交谈 カーマイン+3、アーネスト+3
魔法学院		“妹さんが……”或“妹つてルイセ……”カーマイン+4、或+7 “ミーシャつて誰……”或 “ミーシャつてあの……” 全員+3、或カーマイン+7、全員+3
グランシル、北	参与作战会议	与ゼノス交谈 ゼノス+5
ラーズンとりて	战斗“强行输送”	与リビエラ交谈リビエラ+3、ゼノス+2
迷いの森、东	ティビの日記	-
迷いの森、南	ライエル加入	-
时空制御塔	战斗“旧支配者”	-
草原		成功救出アリエータ后 君を守りたかつた アリエータ+20
南の遗迹		アリエータ+10
矿山街ヴァルミエ	小说第14话	
バーンシュタイン王都		レイン アーネスト+10
シュワルツフェルズ村	去旅店住宿	
都市スタークベルグ	前往クラウディオス	シャロの亲だから シャルローネ+5
スタークベルグ西の遗迹	遗迹调查	
都市ザウエルベルグ	雷电3号事件	与リビエラ交谈 谍报員の言叶とは思えないな リビエラ+10
スタークベルグ、南	雷电3号事件	
温泉街	战斗“コムスプリングス市街戦”	窥きたい カーマイン+5、窥かない 全員+1
魔法学院	小说第15话、アリオスト研究室	
グランシル、北		和ルイセ交谈 お兄さんの言うとおりで カーマイン+1、彼女が可哀想だ 全員+1
魔法学院北の遗迹	战斗“暗き遗迹”	
魔法学院	得到魔力波レーダー	
废墟	使用魔力波レーダー	レーダーを使うため 全員+10
クレイン村、西	使用魔力波レーダー	
ロッテンバウム村、北西	战斗“阳动作战”	-
バーンシュタイン关所、南	战斗“扰乱作战”	-
迷いの森、北	惊异の兵器	-
バーンシュタイン王都	休假事件	-
时空制御塔	限时内到达、结局分支	-
塔顶	最终战“朋友”	-
バーンシュタイン王都、西	亲友的别离	-
バーンシュタイン王都	结局	-

注：以上流程，是以アリエータ和アーネスト加入队中、同时以バーンシュタイン剧本为基准制作的。

战斗系统(两作通用)

该系列的游戏系统基本上大同小异，而且也很容易掌握，所以就不再细说了。在这里我们强调一下战斗系统，因为“梦幻骑士”系列的战斗系统与S·RPG类型的游戏系统很相似，所以熟悉系统能令战斗轻松不少。

菜单说明：

马克西米利安 = 修那达

マクシミリアン = シュナイダー

CV：藤原启治



威因的亲友，与他同一时期进入军事学校，是个极度厌恶战争的年轻人。在与威因一起完成了考试和艰险的任务后成为了骑士。但是在这之后他辞去了军队的工作，开始向政界发展，并凭借自己优秀的才华在一年后坐上了王国大臣的位子。虽然曾经因为过度厌恶战争而使用了旁门左道，但最终认识到了自己的肤浅，并下定决心定向更高的目标努力。自始至终，他与威因都是一对要好的朋友。

格威斯

ゲーヴァス



寄宿在阿莉艾塔体内的邪恶灵魂。时常会觉醒过来，控制阿莉艾塔的身心。为了寻回自己失去了200年的肉体，不惜四处奔波，带领怪物虐杀人类。(个人觉得被控制时的阿莉艾塔更有魅力……)

夏露罗妮 = 克拉乌迪奥斯

シャルローネ = クラウディオス

CV：川上とも子



当地领主的唯一的女儿。对家里唯一的女性皇家骑士成员朱利安十分仰慕。而自己也为了成为皇家骑士，进入了军事学校学习。不过，几乎没有人知道，她之所以想成为皇家骑士，其实是为了她的弟弟。她弟弟身体不好，不能下地走路，也因为害怕手术时带来的剧痛而不敢接受治疗。为此，姐弟俩暗中定下了一个约定——只要姐姐成为皇家骑士，弟弟就要动手术接受治疗……

阿尼斯特=莱因

アーネスト=ライエル

CV: 置鮎龙太郎



前作中登场的他，曾经是皇家骑士中的最强者。后来因为背负了叛国的罪名，而被流放国外。传闻他居住在迷路森林的一间小木屋中……

莉比艾拉=马利乌斯

リビエラ=マリウス

CV: 松井菜樱子



表面上只是一个邻国的普通老百姓。但实际上，她却是国家暗中组织的影子骑士团中的一员。作为谍报人员，她的能力是毋庸置疑的。但是，由于亲姐姐的恋人被杀的事情，自己总是刻意与同行的人拉开一段距离。用她自己的话说，“当得知自己认识的人死了，和当知道与自己毫不相干的人死了时，你觉得有什么不同呢？”

泽诺斯=兰古雷

ゼノス=ラングレー

CV: 远近孝一



前作中登场过的剑斗王。实力非常强大，力量之猛可以说是队中最强。以前也是佣兵出身，所以总给人以粗人的感觉。不过他有一个引以为豪的妹妹——卡莲。兄妹俩一直相依为命。

一年多以前，他不得已杀死了汉斯的养父。为此一直耿耿于怀，并时常前往汉斯养父的墓前拜祭。

攻击: 对指定的敌人进行物理攻击，需要等MP槽下面的ATW减完，才可以在可攻击范围内行动。

魔法: 使用魔法攻击敌人。在魔法发动之后本来位于MP槽下面ATW会变成CT槽，每减完一次表示该魔法放完一个等级。

特技: 使用特技。每种特技都限制使用的次数，使用完之后可以通过到旅馆住宿来回复。

移动: 移动角色到指定位置。可以用三个点来指定角色的行动路线。

装备: 可以更换防具或者精灵石任意一样东西。但是同样也需要消耗一次行动。更换后离下一次行动时间减少。

道具: 使用道具。但是同样也需要消耗一次行动。使用后离下一次行动时间减少。

防御: 在所在位置进行防御，减少受到的伤害值。但是到更换指令之前不会更换任何状态。

突击: 自动对敌人攻击。可以通过临时更改指令来转换。

总攻击: 在战斗中按下START键电脑便会提示你要不要总攻击，如果选“是”的话除主角以外全员使用突击指令。

临时指令: 在战斗中按下△键可以出现一个菜单，里面可以更改对下达角色的命令和系统设定。

逃走: 遇到普通的遭遇战时，如果想要逃走，只要让主角一个人到达画面的任何一端，就能够自动逃离成功。

游戏研究

入手道具

当某种道具的持有数已经满9个时，再从战斗中得到该道具的话，就会自动转换成资金。

特定道具的取得方法

对于持有数已经满9个的道具，是不能再用技能“强夺”来取得的，所以这时如果使用了“强夺”，那么取得的道具就会随机变成其他品种。利用这个特性，可以抢到持有数未满9个的稀有道具。不过要注意“强夺”有时候也会失败的。

友好度上升

在剧情相关(即非遭遇战)的战斗中，取得“MISSION COMPLETE”的话，能够使全体成员的友好度上升；反之如果只取得了“MISSION CLEAR”的话，友好度是不会有变化的。另外，即使在斗技场中取得“MISSION COMPLETE”友好度也不会上升。

友好度下降

在战斗中如果同伴的HP减成了0(战斗不能)，那么角色的友好度下降。另外，即使主角装备了“天使的秘宝”(自动复活)等装备，或者在斗技场中被打败，同伴的友好度同样会下降。

游戏开始时的问题回答

由于这些问题及之后的战斗结果，关系到主角的成长度和能够学会的魔法特技，所以这里向不知如何回答的玩家推荐一个比较好的答案。

决断力→まず敌の規模を調べる→五感を高めた紧张状态→武力→攻击技术→武力→持久力→风→サファイア
如此选择，最后主角的成长技能，除了“暗黑魔法技能”外，大部分技能都是接近MAX的。

注1：这里的“五感を高めた紧张状态”，作用是使主角随机加强两项技能。所以大家如果对最后显示的结果不满意的话，可以重新来过。

注2：以上选择后，主角不能学会“ヒーリング”这一魔法。(作用是HP大回复)

另外，マジックシエル、インビジビリティ、デス、MPアップ、死の诅咒、石化攻击、即死攻击等技能也不能学会。不过以上技能都是完全没有实用价值的，大家放心吧。

游戏开始时的战斗考试

由于这场战斗的结果，也关系到了主角的能力成长，所以这里向大家推荐一个100%能够由我方全灭敌人的战斗步骤。整个过程如果顺利的话，不光能够达成目标，而且至少还有4、5个回合的剩余时间。

注：战斗中能够记录，对游戏系统还不熟悉的玩家，请

多多利用“SL大法”来达成目标吧。

1. ウェイン向上微微移动一、两步后，向“应试生6”那里移动。

2. シュナイダーの初期位置右边有一树丛，靠近树丛后，开始咏唱火焰魔法“ファイアアロー”。

3. “应试生4”对“应试生5”使用“アイスバレット”。

4. 使用シュナイダーの火焰魔法“ファイアアロー”将“应试生1”击破，然后马上再开始咏唱火焰魔法。

5. “应试生5”“应试生6”分别朝“应试生3”走去。

6. 在“应试生3”受到“应试生5”的攻击前，“利用シュナイダーの火焰魔法将“应试生5”击破。

7. “应试生4”向“应试生6”使用アイスバレット。

8. ウェイン将“应试生6”击破。

9. “应试生4”对“应试生1”使用アイスバレット。

10. 利用シュナイダーの火焰魔法将“应试生4”击破，之后立刻将已经近在身旁的“应试生2”击破。

11. ウェイン将“应试生3”击破。

贵重品——小说全收集

1. 在武装集团的调查任务中，前往シュワルツフェルズ村与学生对话后，得到小说第一话。

2. 在武装集团的调查任务中，前往クレイン村的少年对话后得到小说第二话。

3. 在武装集团的调查任务中，前往南之遗迹时，得到小说第三话。

4. 在武装集团的调查任务中，前往都市グランシル，与“强そうな男”对话后得到小说第四话。

5. 在武装集团的调查任务中，前往アグリヌ村与“畑仕事的女性”对话则得到小说第五话。

6. 在武装集团的调查任务中，前往时空制御塔并参观了内部后，从“ラシエル南”的学生那里得到小说第六话。

7. 在武装集团的调查任务中，在“山奥”中花40元钱购买“秘传の飲み药”后得到小说第七话。

8. 在真犯人的调查任务中，前往シュワルツフェルズ村与学生对话后得到小说第八话。

9. 在真犯人的调查任务中，前往温泉街コムスプリングス，与旅店的客人对话后得到小说第九话。

10. 在真犯人的调查任务中，前往都市ザウエルベルグ，购买“掘り出し物”后得到小说第十话。

11. 去魔法学院让那里的学生阅读了小说第十话后，得到小说第十一话。

12. 在真犯人的调查任务中，前往都市ザウエルベルグ进行情报收集后，回バーンシュタイン王都并与上官对话后，得到小说第十二话。

13. 在送书信的任务中，前往シュワルツフェルズ村与学

生对话后，得到小说第十三话。

14. 在アーネスト加入后，前往矿山街ヴァルミエ，与旅店的姑娘对话后得到小说第十四话。

15. 在送书信的任务中，前往魔法学院并回答学生提出的问题。回答正确的话得到小说第十五话。

16. 小说第一话到第十五话全部收集全后，前往都市スタークベルグ找到编辑员就能阅读小说第十六话。

アーネスト加入法

1. 可以前往魔法学院时，前往“迷いの森、南”的话，会发生去アーネスト的小木屋避雨的事件。

2. 在リビエラ加入后，再度前往“迷いの森、南”与アーネスト对话。主角希望他能够出面助大家一臂之力，但遭到拒绝。

3. 在真犯人调查任务中、ウォルフガング发表了独立宣言后，前往“バーンシュタイン关所、南”与佣兵王国军战斗。

4. 在给ラーズン城堡送过物资后，再去“迷いの森、南”，选择“勝負してでも食い下がる”的话，アーネスト就会加入。

注：アーネスト没有加入的话，那么在时空制御塔能够收得同伴ウォーマー。

アリエータ加入法

1. 在真犯人的调查任务中，去“バーンシュタイン王都、西の丘”并遇到了アリエータ。

2. 在真犯人的调查任务中，在草原与アリエータ、セレブ对话。

3. 在クレイン村将假冒大臣的家伙逮捕。

4. 在シュワルツフェルズ村与アリエータ的战斗中，将她击破。

5. 在ウォルフガング发表了独立宣言后，去草原与セレブ对话。

6. 在送书信的任务中，前往都市スタークベルグ的“クラウディオス宅”。

7. 在魔法学院のアリオスト研究所那里，付1000元进行研究。

8. 在グランシル、北与シュナイダー对话后，去魔法学院取得“魂送受信机”。

注1：如果没有将大臣的假冒者逮捕的话，那么需要在送书信的任务中，去シュワルツフェルズ村与之战斗。

注2：アリエータ未能加入同伴的话，在时空制御塔时，セレブ加入。

注3：如果大家选择的剧情，是佣兵王国的路线的话，那么在得到了“魂送受信机”后，随便找个地方住宿一夜，那么出现十年前的事件。如此一来アリエータ就会在以后的剧情中加入。

各个剧情路线分支一览

标准路线

真犯人调查任务中、ウォルフガング的独立宣言发表后，前往“バーンシュタイン关所、南”并拒绝ウォルフガング的邀请；在追击シュナイダー的任务中，在时空制御塔那里拒绝他的邀请。或者以上两个邀请事件，均未发生。

洗脑路线、レジスタンス路线

真犯人调查任务中、ウォルフガング的独立宣言发表后，前往“バーンシュタイン关所、南”并拒绝ウォルフガング的邀请（或者未发生该事件）；在追击シュナイダー的任务中，在倒计时时间在0以前，去时空制御塔并接受シュナイダー的邀请。在接下来的战斗中，如果全灭了所有以前的同伴的话，进入シュナイダー路线；如果让至少一名同伴逃走成功，则进入レジスタンス路线。

佣兵王国路线

1. 在真犯人调查任务中去矿山街ヴァルミエ与矿夫交谈后，再和シャルローネ对话。

2. 去クレイン村与村 交谈后再去“村外れの屋舎”将大臣的假冒者逮捕。

3. ウォルフガング独立宣言发表后，去“バーンシュタイン关所、南”并接受邀请。

独立路线

1. 在进入了佣兵王国路线后，在“后方部队袭击作战”一战中将バイロン击破。

2. 在剧情战斗“追击”中将バイロン击破并且留他一条活路。（选“你连被杀的价值都没有”）

3. 在已经与シュワルツフェルズ村与旅店中受伤的男对话过两次的情况下，在剧情战斗“夜袭”结束后再去对话一次。并且选“どんな理由があつてもウォルフガングを許せない”。

4. 在停战后，バイロン来袭。此时选“俺がウォルフガングの代わりになればいい”。

猫族少女雷电3号的相关事件

1. 在武装集团的调查任务中，与魔法学院的生物学教授谈话。

2. 在武装集团的调查任务中，在“グランシル、北”与雷电3号战斗。

3. 在武装集团的调查任务中与魔法学院的生物学教授对话，并且在回答提问时，回答“はい”。

4. 在武装集团的调查任务中，在“ラシエル南”与同伴的对话时选择“雷电3号だな？と呼びかける。”

5. 在真犯人的调查任务中，前往“温泉街コムスプリングス”与旅店的客人交谈。

6. 在真犯人的调查任务中，前往“都市スタークベルグ”与卫兵对话。

7. 在“スタークベルグ西の遗迹”与雷电3号战斗，并在战斗中的对话中选择“俺達と友達にならないか？”

8. 在送书信的任务中，前往“ロッテンバウム村”与生气的农夫对话。

9. 在送书信的任务中，前往“ロッテンバウム村”并在村中的旅店中过夜，会有事件发生。

10. 在送书信的任务中，前往シュワルツフェルズ村的宝物库，发生剧情后询问“それは君の物なのか”，之后再问“それならどうして名前がないんだ？”

11. 在送书信的任务中，前往“都市スタークベルグ”，在夜间巡视时与雷电3号对话。

12. 在送书信的任务中在废墟和リッチ战斗，并且在战斗中给雷电3号使用“HP回复”。

救世之骑士 卡曼=沃尔斯麦

カーマイン=フォルスマイヤー

CV: 千叶进步



前作的主人公，曾经拯救了世界的光之救世主。虽然已经拥有了“Crow Lanser”这一至高称号，但仍旧在努力不懈地为大陆的和平而奔波。

沃尔夫冈

ウォルフガング

CV: 志村知幸



佣兵团的首领。仿佛是个只能在战场上生存的男人，其战斗能力与统率能力深不可测。对于现阶段大陆趋向和平的状况十分担忧。“佣兵是一无所有，只能在战场上才能体现出价值的东西。佣兵的生存之道就是战斗、战斗，不断战斗。在没有战争的和平土地上，佣兵只不过是被人唾弃的垃圾而已。”为此，他趁时机成熟之时，建立了只属于佣兵的独立王国。其出身与经历均十分神秘，几乎无人知晓。但实际上，他是威因的同父异母的亲哥哥。且正是他亲手杀了他们的父亲。

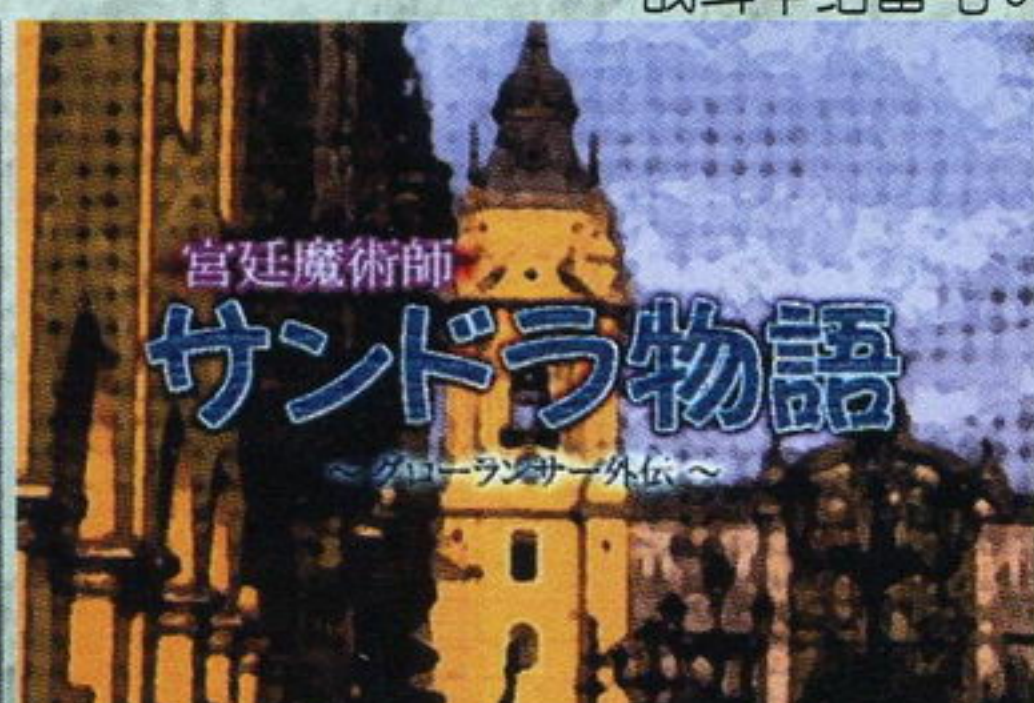
阿莉艾塔=利埃斯

アリエータ=リエイス

CV: 笠原弘子



本作的女主角（个人认为而已……众人：给我打！）。拥有强大魔力的神秘少女。身边跟随着一只会说话的神秘银狐。虽然只有17岁，但却已经活了200多年……心地善良，不喜人间的争斗和战争。对10年前在草原上遇到的一个活泼天真的小男孩颇有好感。以此为契机，她解开了心中的结，变得开朗、平易近人起来。



话梅杂志 &

www.plumbook.cn

那一夜，我做了一个梦。那是一个非常怀念的，年少时的梦……在琉璃繁缕花（注）绽放的草原上，我曾经和她一起快乐地玩耍。坐在草原上，倾听着眼前少女那优美的笛声，我不禁手舞足蹈地连声称赞。

“真厉害啊！大姐姐，你吹得真好！”

少女轻轻放下了手中的卵形笛，微微一笑：“谢谢。好了，太阳也快下山了。你还是趁天黑前赶快回你父亲那里吧。”

“嗯！明天我们再一起来玩吧！”

我好像说错了什么话，笑容从她恬静的脸上消失了；取而代之的，是深不见底的、仿佛经历了无数悲伤离合的忧愁，与伤感。她慢慢地站起身来，沉默了好一阵子。

“怎么了，大姐姐？”

“……对不起。从明天起，我不能与你见面了。”

没错，自那天在草原上邂逅了她，这已经是第三天了。三天里，她一直陪伴在我身边，与我一起玩耍。虽然明知她的离去是迟早的事，但年少的我，仍然不愿轻易地接受这个事实。

“呃？我不干啊！”

“……对不起哦。”

“我不干，绝对不干！”我急了，开始耍起小孩子脾气，向她撒起了娇。

“……你这样会让我为难的……”少女显得十分为难，满脸愁容。

看到她这副样子，我也不禁安静了下来，虽然很不甘心。

“……好不容易到了最后了，明天，就让我们尽情地玩个够吧？”也许少女终究不忍看到自己哭泣的难过样吧，提出了这样的邀请。

“嗯……我一定会来的！”强忍住泪水，我拼命地点头。

“谢谢。好了，你快回去吧。太阳马上就要下山了。”面对我的让步，少女又开心地笑了。不过，我能感觉到，这一次，她笑得很勉强……

少女轻挥双手，向我告别。在我依依不舍地离去后，笑容，再度从她的脸上消失……

我一定会来的。

那时候的想法和心情，绝对不是假的。

但是……

翌日，因为我从早开始就一直在帮父亲做事，结果我没有去约定的那个草原。

日暮时分，当我终于帮父亲将事情完成后，立刻奔向了渐渐被夜幕吞没的草原。

“大姐姐——”无论我怎么努力呼喊，她始终未能出现。想想也是，我没有遵守和她的约定。现在她一定很生气吧……

就在我失望着正准备离开时，地上闪闪发亮的东西吸引了我的注意。那是少女的卵形笛。是她遗失在这里的吗？还是……

“……对不起，大姐姐……”一股悔恨的悲伤感，油然而生。终于没能忍住，泪水夺眶而出。

……是的，我想起来了。

10年前我邂逅的那个少女，原来就是她。

……但是，已经过了10年的时光，为什么她的容貌丝毫未曾改变呢？

注：pimpernel，海绿属植物。特指琉璃繁缕。



13. 在国内事件的解决任务中，带上精灵石LV9的“转移之翼”去“都市ザウエルベルグ”与“优しそうなおじさん”对话。在回答提问时，回答“ネコ族の少女からもらった”。

14. 在国内事件的解决任务结束以后，前往“スタークベルグ南”与雷电3号对话。

15. 在国内事件的解决任务结束以后，前往“都市ザウエルベルグ”。并在旅店里与ルーシア他们对话。

当完成了全部的事件后，能够得到《サンドラ物語》。游戏通关后，就能在进行这个以一代中，宫廷大魔法师サンドラ为角色的小游戏了。



MUSIC ROOM 钥匙的取得方法

在佣兵王国路线中，前往アグリリス村进行说得时，选择“時間がかかっても相手に選ばせる”

在“师”这场战斗结束，前往“迷いの森の北”向ウォルフガング进行报告时，从三个说得人选中，派ドッズ去ロッテンバウム村，派サイモン去シュワルツフェルズ村。在剧情战斗“旧支配者”结束后，回据点就能够得到。

得到这把钥匙后并且通关过时，在EXTRL的菜单里就多了一项“MUSIC ROOM”。在里面大家可以欣赏到游戏中的全部音乐。

ウエイン的称号

在剧情战斗中不断取得“MISSION COMPLETE”的评价并积累到一定程度后，在“向ラージン城堡输送物资”的任务结束后，回到王都就能得到“インペリアル・ナイト”的称号。

シャルローネ的称号

1. 在第一次去温泉街コムスプリングスの途中，当走到“山中”并发生中毒头昏的事件时，选择“无理をしてでも進む”。

注：想要达成シャルローネ的结局的话，就一定要选这个选项。

2. 在废墟与アリエータ战斗后，在限定时间内回到バーンシュタイン王都的话，シャルローネ就能够得到“ユニコーン・ナイト”的称号。

リビエラ的称号

1. 在シュワルツフェルズ村的旅店内，与“ケガ人”交谈3次（第三次要在游戏后期才能发生）、在ザウエルベルグ与“气のいいおばちゃん”交谈数次，直到她一直重复相同的内容为止。

2. 在国内事件的解决任务中，前往ザウエルベルグ与リビエラ交谈，并选择“谍报部員の言叶とは思えない”的话，リビエラ的称号就会变成“シャドー・ナイト”。

与同伴间的结局

说白了，就是在剧情发生到结尾时，在休假的一段剧情中，选出一位你自己最喜欢的角色一起逛街。这些角色可以是男性，也可以是女性。选择女性的话，那么到了结局时，该女性就会成为主角的恋人；男性的话则成为密友。但是，不管是男是女，如果该角色的友好度不够条件的话，就会遭到无情的拒绝。当成功达成了某一结局后，通关时游戏会提示将已经达成了结局的角色表示出来并将资料保存。重新提取记录（任意一个记录均可）时就可以在贵重品一栏中见到“XXXXXとの思い出”这一物品。该物品的作用，是一旦在休假时使用的话强制达成与该角色的结局——哪怕当时该角色的友好度再低也好。

关于友好度的增加法，大家可以参考游戏的流程攻略部分。

注1：男性结局达成的方法麻烦一些，需要在已经达成シャルローネ、リビエラ、アリエータ三位女性结局的情况下，才能在休假时选择任意的男性角色。

注2：セレブ的结局

如果アリエータ没能加入，而替代者是セレブ的话，那么在休假时，就需要使用“アリエータとの思い出”才能够达成相关结局。

注3：如果アーネスト没能加入队伍，那么“光の救世主との思い出”是不会有其效果的。

注4：在以シュナイダー为最终BOSS的战斗结束后，先去一次“バーンシュタイン王都、西”，会见到シュナイダー并与其做最后的道别。只有完成了这一事件才能在三代中将シュナイダー召唤出来。

打败了格威斯的我，让时空控制塔再度回到地面后，便离开了这个是非之地。

只不过当塔还在漂浮时，因为被风吹动的关系，我们也随着被带离了原来的地方。

一股夹杂着熟悉的清香的微风拂过我的脸庞，让我猛然发现，这里正是我和阿莉艾塔邂逅的那个地方——那片绽放着美丽的琉璃繁缕花的草原……

10年前，我们在这片草原。10年后，草原依旧，改变的，是曾经与阿莉艾塔一起游玩的我。

“这片草原，真让人怀念呢。与你初次相会，是在这里；再度相遇，还是这里……”说话的是阿莉艾塔。不知为何，此时的她看上去如此的安详，这种祥和的气氛，也感染了周围的环境。就连自己，也不由得多了一份安心感，仿佛先前的救世大战，根本不曾发生过。

“初次相会时，已经是10年前了呢……”回忆着那时的美好时光，我突然伤感了起来：“说起来，那个时候我真的很抱歉。”

阿莉艾塔转过身来，一脸茫然。“……你是指什么事情呢？”

“那一天，我们在这里约定好了的。但是……我没有来。”

我低下了头。

阿莉艾塔笑了，她轻轻地摇了摇头，“不是的……你来了的啊。只不过，稍微晚了一点而已。因为，你一直带着那个卵形笛不是吗？”

“阿莉艾塔……”听了她毫不在意的话语后，我不再说话。不，应该说，是不知道说什么好。

就在仔细从大脑中搜刮话题时，阿莉艾塔却突然害羞地笑着说：

“其实，该道谢的人，是我才对啊。在我的意识被格威斯吞噬时，我觉得自己已经不行了……真的非常感谢你。”

“阿莉艾塔……”望着那副又可爱又害羞的红红的脸，我突然间觉得自己找回了什么，同时又获得了什么……

“因为……我想保护你……不对，就是因为对方是你，所以我才无论如何都会出手相救的。”

“威因……”少女的头埋了下去，脸更加红了。

“不管怎么说，能把你救出来，真的是太好了……不过话说回来，这之后你打算去哪里呢？”

“我出生的那个时代，已经与现在这个时代完全不同了。如今的我，哪里也去不了。如果你不介意的话，请让我陪在你身边吧……”



fin



也许是因为太久没有在城镇里走动的缘故吧，阿莉艾塔显得十分开心。

“……像这样走在大街上，真的很有实在感呢……”

“你指什么啊？”

“时代……一直在改变的事情……大概没人能想到，我是出生在200年前的人吧。”

说出这番话时，阿莉艾塔的表情再度变得沉重起来。

“你觉得寂寞吗？”

“直到不久以前，还觉得很寂寞……每当我醒来时，就已经过了一年。那时的我，能够鲜明地感觉到自己离时代越来越遥远。能够称为朋友的，就只有瑟雷布一个而已……”

“阿莉艾塔……”看到阿莉艾塔一下子消沉下去，威因不知该如何安慰的好。

但阿莉艾塔这时“噗嗤”一声笑了起来：

“不过说起来，10年前我有了一个小小的朋友呢。呵呵……”

威因的脸立刻红了起来，小声地问：

“……难道你说的人，是我吗？”

“是啊。我真的很感谢上天，让我在那时遇到了你。”

“感谢？”威因不禁有些迷惑不解。

“我直到与你相遇之前，一直都非常讨厌醒过来。就像刚才我说的那样，我会觉得自己已经不再适合存在于这个变化的时代。不过，多亏与你一起游玩的那三天，使我开始期待以后醒来的日子了。在一年中仅有的三天里，我到底能遇到什么样的人，从中得到什么样的快乐呢？我很想知道。”

“哦……”第一次从阿莉艾塔的口中听到这么开朗的话语，使威因觉得有些意外，也不禁让他默默地倾听。

“结果我遇到了各种各样的人啊。而且都是非常不错的人哦。所以这一次，当格威斯从我体内觉醒时……我害怕极了。”

仿佛还对当时的情景心有余悸，她顿了一下，继续说：

“因为我也希望能够成为威恩兹殿下那样的人……”

“当他知道了格威斯的灵魂是必须要封印在格罗西安（注）体内这一事实后，毫不犹豫地献出了自己的身体。‘为了人民不惜生命的才是真正的国王’——他的话让我十分感动，所以我也志愿前去封印灵魂。但是在那以后，他就渐渐地变了。施行暴政，虐待人民。这都是因为格威斯的灵魂在作怪吧。所以当我一想到自己也会变成那个样子时，真的害怕极了。于是，我选择了强制休眠，进了睡眠容器中。”

第一次对别人讲述自己悲伤的过去的阿莉艾塔，身子微微有些颤抖。没人能够想象，这位看似柔弱的少女，在这200年间经历过怎样的痛苦……

“你一个人……一直是一个人挺过来的吧……真是很可怜……”威因感慨万分。

“不过，我被你救了……”她闭上了眼睛回忆着当年的情景。

“在梦中，我不止一次的梦见，像这样，与你一起笑着在街中漫步。”

“阿莉艾塔……”

时光，仿佛回到了那片绽开了无数的，能够治愈旅人心灵的琉璃繁缕花的大草原。

注：所谓的“グロシアン”是指在日全食或月全食的时候生下的，吸收了名为“グロンシュ”的能量，拥有强大魔力的人。



很可惜，由于版面与时间的关系，预定完成的剧情只写了一点点，望大家谅解。

www.plumbook.cn

攻略透解

PS2	ATLUS	RPG	1人
	2001年12月6日		91KB
DVD-ROM			6800 日元



梦幻骑士III

在《梦幻骑士II》发售后的半年，《梦幻骑士III》犹如闪电突袭而来。故事讲述前两作一千年前的大陆故事，主人公是一名失去记忆的暗精灵使，从失去记忆到知道自己身分的他，为了要令这个死寂的大陆恢复到以前的样子，为踏上了旅程。

游戏和《梦幻骑士II》最大不同的地方就是地图上的移动方式，这次是采用了地图上行走的方式，并不是《梦幻骑士II》那样以地点选择方式而进行。其他的不同在于参加战斗的人数只能为4人，但是可以在非战斗的情况下预先使用状态魔法，这样能在战斗中省去很多工夫。而且本作还可以在后期召唤《梦幻骑士II》的角色（具体方法见后面的研究），绝对是RPG玩家不可忽视的一款作品。



主人公グレイ

CV：浪川大辅

倒在山崖下被连邦キシロニア议长女儿アネット所救的失忆少年。从他的能力来看绝对不是一个战斗新人，究竟他的过去隐藏了什么秘密呢？

世界观

这是个被缓慢的死亡所访问的大地。

太阳只发出微弱的光芒，大多数土地因此变成了不毛之地。

这片大陆的人民，等待着死亡的来临。

然而，这片位于キルシエラード南部的地方，却受到了比较小的影响。

这里一共拥有4个不同的国家。

シェルフエンゲルフ帝国

皇帝オーギュスト・ウェリントン突然遭到暗杀。

他的第一任继承者カール・ウェリントンは他刚出生的儿子，而第二任继承者ジェームズ・ウェリントン为了贪求名利便发动了夺取皇位的战争，从而把国家分成东西两块。

现在形成了由カール・ウェリントンの母亲テオドラ为中心的テオドラ派和东边的ジェームズ派。但是由于帝国3将军的其中2人都跟随着テオドラ派，所以令ジェームズ派的局势非常紧张。

ローランド王国

位于帝国东南方的商业国家，由于太阳的异变而长年下雨，导致全国的植物根部腐烂，目前正面临着迫切的粮食危机。

现在连惟一与帝国交易的通道——山脉横断隧道都被封闭了，王国现状不明。

キシロニア联邦

拥有肥沃农地的国家，各个地区的代表都会在联邦举行政治议会。

现任的联邦议长是アルフレッド・バーンズ。

由于要防御陷入粮食危机的アグレシヴァル王国的侵略，现在根本没有时间处理外交的问题。

アグレシヴァル王国

国土有一半左右都成了不毛之地，今年饿死的人也出乎意料地激增。

就是因为这样，才要利用发起军事行动来攻打拥有肥沃农地的キシロニア联邦，

但是到现在为止还没有发动过一次真正的战斗。

两个月之后

这个故事就从位于大陆中央のキシロニア联邦展开……



攻略部分

游戏一开始主角就倒在床上，在アネット的照顾之下醒过来后。跟在外面的ロナルド说想散步时，アグレシヴァル军突然围攻过来。这几年由于天气异变整天都在下雨，所以アグレシヴァル军要出来抢粮食。第一战只要主人公被打中或者攻击敌人便会由于记忆冲突而昏倒宣告结束。几天后在哨台上跟为保护自己而牺牲的ロナルド灵魂谈话之后，アネット也过来换班。由于她突然有事只好叫主人公一个人先回去。来到大地图处向北走，在主人公掉下的山崖下见到暗杀者ランドルフ正在打一名妇人的主意。由于距离太远，最后还是营救不及。这时刚好有个家伙路过把妇人的包袱抢走了。（战斗COMPLETE的条件：把ランドルフ和盗贼全灭。）战斗后得到“犯人のボタン”和“小さな鍵のペンダント”。（其实大家可以不选择战斗而从一旁悄悄地走过去，这样ランドルフ就会把妇人杀死并逃跑，盗贼也会逃跑，什么也得不到。）战斗之后アネット也赶来与主人公一同回去。

回到ヴォルトーン都市，本来打算立刻与アネット的父亲报告状况，不巧他正在开会，所以要先等。看完房间桌上的报告书并向アネット报告之后就可以在床上休息一下。醒来去二楼的会议室与アネット的父亲见面。由于アグレシヴァル王国的连番攻击，现在只好请求シェルフエンゲルフ帝国的帮助了。但是帝国的势力实在庞大，要得到帮助也必须要用粮食作交换。于是派遣アネット去协商，主人公作为护卫的身分一起同行。作好准备后アネット也正式成为同伴。出去之前可以去一下都市右边的设施前与占卜婆婆说话。

シェルフエンゲルフ帝国位于ヴォルトーン都市的西南方，穿过南面的关所再向西边走便可到达。正当要跨越关所的时候遭到アグレシヴァル兵突袭，战斗一触即发，由于敌方的等级都是在9~12之间，况且还有两个魔法师，一不小心就会被秒杀。本关的要求是只要主人公和アネット到达左下角的边缘便可以胜利。所以还是专心逃跑吧。（COMPLETE条件是两人安全到达左下方，主人公先到达的话会追加对话。）

在关所街シュワルツハーゼ北门附近见到死灵，答应帮他交信给一名叫メアリーの少女后，暗之妖精ラミィ也加入同伴行列。在东门附近见到一位有翅膀的少女，（途中在鉴定屋让老板讲述说明的话可以得到吸血精灵石哦）最后在南门发生对话情节便可以出去。

来到帝都ファルケンフリューク先去旅馆里换衣服（这个女主角还真麻烦），由于最近有暗杀事件所以主人公不能进入城里。跟门口士兵附近的少女说话并给他关所男子给的信就会得到新天地の手紙，然后回到旅馆休息之后アネット也报告完回来了。通过新天地の手紙得知逃走计划后决定到ポーニア村告诉フェザリアン族的人。

穿过关所街シュワルツハーゼ东门再向东南方进发，途中可以到知识之都ビブリオストック买些东西。到达村子后发现テオドラ派的兵士在抢夺村子，看到这种令人发指的事情之下，战斗是必须的了。（COMPLETE条件是不让一个敌人逃跑全灭。）在帝国队长オルフェウスの帮助下，村子也脱离了危险。到达上方的家里找モニカ谈话并答应给主人公们带路去フェザーアイランド，这时也可以去村口附近的民家见ミシェール。

再一次去知识之都ビブリオストック，从街上的人打听到关于ローランド王国最近的消息，并且在图书馆前看到一个很慌张的男子，到领主的馆前得到进入西方隧道许可之后，刚才的男子ヒューイ也因为要去ローランド王国而加入队伍当中。

穿过ポーニア村右边的隧道便可到达ローランド这片充满死寂的大地。在东北方的矿山街ツァイトスタイン住宿的话就可以发生ヒューイ的对话事件，从中得知他是风之精灵使。来到南方的传送点，调整了一下传送之门后便可以利用其传送去フェザーアイランド。

来到フェザーアイランド后，可以先到左边的魔法障壁发生装置1号机向小孩索取漂亮的贝壳。到达中心部分的时空塔之后，突然发生了被敌人攻打的事件，利用左右两边的传送点来到炉心部。发现时空の宝珠被一名叫バーバラ的魔法师抢夺，并控制了在场的所有警备兵，战斗随之发生。（COMPLETE条件是在被迷惑的警备员一个不死的情况下战斗胜利。）去控制室跟女王リナシス对话，得知要进行时空移动就得要在矿山中得到时矿石作为时空の宝珠的代用品。一行人到达矿山街ツァイトスタイン北方的矿山底部，在取得时矿石后发生跟クライブ的战斗。（COMPLETE条件是除クライブ外所有敌人全灭并成功逃走。）回到控制室交出时空石后，那一晚，フェザリアン族在享受在这个大陆的最后时刻，因为到了第二天，大家都不知道什么时候才能回来了。第二天正当准备时空转移的时候，魔法障壁发生装置3号机突然受到敌人的破坏，COMPLETE条件是敌人全灭。控制塔转移之后，魔导研究学者ビクトル因为要找可以进行研究的地方也正式加入队伍。

在回去的路上先送モニカ回ポーニア村的家，怎么说都是客人，モニカ招呼主

人公住过一晚后モニカ的家被强大的力量所摧毁，原来是ランドルフ做的好事。（COMPLETE条件是敌人全灭。）由于オルフェウス再次出手和他的上司ヴェインセント的插手，终于把ランドルフ打发走。战斗后モニカ因失去了无家可归正式加入。

在关所街シュワルツハーゼ遇到异国少女弥生，她发觉主人公身上的特殊气质，得知主人公失忆一事，她便尝试帮主人公恢复记忆，进入上面的旅馆便可以发生主人公的第二个灵魂——スレイン出现事件，之后弥生也因有要事在身先行离开。

回联邦都市ヴォルトーン跟バーンズ议长谈话，然后带ビクトル去他的研究室，就可以在设施度过第一次的休闲时间（以后每次休闲时间都会在后面加上一颗星，以便大家不会错过每次增加同伴好感度的机会）。第二天，与アネット的父亲对话之后，再次接受第二批粮食的输送任务。

在哨台跟警备队长说话，然后在下方的アグレシヴァル国境沿岩发生护送输送队的战斗，（COMPLETE条件是输送队全部逃出。）在帝都ファルケンフリューク



CV: かないみか

救助主人公的典型女主角，自幼就失去了母亲的她，一直在分担父亲繁琐的工作。所以他的性格也比较刚强。

アネット



ヒューイ

CV: 川田紳司

在旅途中遇到的充满谜团的男子。光从他那满口的关西音就可以知道他特别之处。但也是一个很值得信赖的角色。



ク跟ケネス对话后输送任务就完成了。在这一段空闲的时间里，众人决定到西南方的タオベリア村看看。跟村里的人说话得知有个小孩去了附近的番人の塔还没有回来，不用说，正义的你肯定要去救人咯。在塔的4F把小孩救出后（COMPLETE条件是在没有角色死去的条件下把敌人全灭），到村子里接受村民的感谢（别以为有东西送你）。

由于最近关所街シュワルツハーゼ警戒异常严密，所以ケネス决定同行帮助一行人通过关卡。在位于关所街シュワルツハーゼ南门附近的ケネス家中度过一晚之后，众人决定从北门附近的垃圾场逃走。但是最终还是被发现了，战斗在所难免。（COMPLETE条件是全员逃出上面）

到达联邦都市ヴォルトーンのバーンズ邸之后发生事件。然后大家就可以在设施中休息一下（☆）。由于第二次的输送任务比较艰巨，所以就必须要利用到通信机，而要制作通信机必须到北方的番人の遗迹取得声を伝える石。在遗迹底层经过艰苦的战斗后（COMPLETE条件是把敌人全灭），终于得到声を伝える石。把石交给ビクトル之后休息一晚（☆）便可以得到通信机。

到哨台与警备队长说话，然后再一次在アグレシヴァル国境沿い岩保护输送队过去，（COMPLETE条件是在敌人援军来之前把敌人全灭）这样输送的任务就全部完成了。

跟帝都ファルケンフリーク門口的テオドラ派士兵说话得知现在在举行暗の宝珠的仪式。去城边参观完仪式后，正想回去的时候发现天色突然变黑，一大堆英灵士兵涌进城里。随后连上次抢夺时空の宝珠のバーバラ也过来了，她这次也是为了暗の宝珠而来的。（COMPLETE条件是在市民不死的情况下消灭10个以上的敌人。）虽然众人拼命阻止，但最后还是被她抢去了宝珠。

在旅馆中休息之后跟ケネス谈话，然后正当离开城的时候在门口见到弥生，知道バーバラ的下一个目标就是バーンズ的水の宝珠之后，立刻赶回联邦都市ヴォルトーン，一进去就发生战斗（COMPLETE条件是在我方包括市民和士兵一个不死的情况下把敌人全灭，而且不能让他们逃跑）。由于クライブ使用了时空の宝珠的力量，所以最后的水の宝珠也保不住了，战斗后弥生正式加入（☆）。

为了要了解他们盗去宝珠的阴谋，看来非得要去图书管查找有关书籍。在设施中休息过后，就出发到知识的都ビブリオストック，在途中的关所街シュワルツハーゼ发生与ジェームズ军的战斗（COMPLETE条件是敌人全灭或者让他们逃跑）。到达知识的都ビブリオストック立刻发生战斗（COMPLETE条件是不让敌人逃跑的情况下全灭），胜利后去左边的帝国图书馆，上到最上层，调查了《魔导生命体作成法》寻得答案后，还可以多看两本书（各种书的作用参照后面的研究）。看完书后，图书馆的警报也响了。周围的石像全部变成了怪物向众人展开攻击。（COMPLETE条件是敌人全灭。）出来后发现已经被人包围了，在グランフォードの大屋中取得给バーンズ的信之后，众人也无奈返回联邦（☆）。

回去休息之后把信件给バーンズ，他匆匆忙忙跑了出去。众人也要赶去ビエーネ湖の遗迹阻止バーバラ等人的阴谋。在3F遇到バーバラ等人并发生战斗，在途中因为シオンの介入令战斗过分艰苦，但是最后还是把他打败了。（COMPLETE条件是我方无人阵亡的情况下胜利。）但是想不到原来シオン可以利用魂の壶的力量让自己无限重生，这下可真的麻烦了。原来长久以来的雨水都是因为他使用暗之力量过剩而产生的。出来遗迹去右边的中心传送点得到中央ゲート用パーツ。

在设施研究所中帮助了ビクトル之后便可以休息一下（☆）。第二天在バーンズ邸中与同伴们制定计划，ヒューイ和弥生要强制加入队伍去グランフォードの大屋，在里面得到マスターゲートキー后，就可以回去修理研究室的传送机器方便到世界各地的传送点（一开始只有西の小村タオベリア村可以传送，要开启其他的传送点就必须连同ビクトル到世界各地的传送点检测后才能使用）。到达西の小村タオベリア村后，出村走过帝都东南方的桥不久便可以见到港村デルフィニア，在入口附近得知アグレシヴァル军捉了很多人质在北方洞窟里，不用想了，先去洞窟救人吧。（这次战斗敌人会放上时限炸弹，所以要加上一个ダッシュ速战速决，COMPLETE条件是敌人全灭。）

回到港村继续发生保护塔灯战斗，（COMPLETE条件是不能让任何一个警备兵死亡并把敌人全灭，但是要注意的是屋顶上的魔法师一定要先用魔法把她杀死，要不然留在最后的话她会逃走）战斗结束后（☆），利用灯塔中的传送点到达暗の总本山の島（不愧是暗之岛，只有冰冷的灰色）在暗の总本山找精灵使长老对话，了解到现在恶劣的状况（☆）。

再度回去知识的都ビブリオストック的グランフォードの大屋商量计划，这时得知东边关口快守不住的情报后众人也决定去帮忙。经过一番恶战后（COMPLETE条件是我方包括士兵没有人阵亡），ヴァインセント也出现了，向他解释了其实幕后的主谋者是シオン后，他也没有阻止众人的步伐（☆）。

再次回暗の总本山找精灵使长老谈话，然后又要回グランフォードの大屋一次，这次得到的情报是ポーニア村受到敌人的攻击，モニカ听到之后已经来不及奔跑出去。再次赶到村，原来又是ジェームズ军在破坏，（COMPLETE条件是不让村

民死并把敌人全灭），出到村口附近的时候又会遇到クライブ，所以事前一定要做好准备。（COMPLETE条件是我方角色不死并把敌人全灭。）赶走了那家伙后（☆）正准备回去グランフォードの大屋，想不到事情变得越来越糟糕，现在连知识的都ビブリオストック也遭到了攻打，为了不让士兵们逃走，赶快把他们消灭吧。（☆）在グランフォードの大屋商量最后一步计划。

接下来就是3个精灵使（主人公、弥生和ヒューイ）的最终修炼，到暗の总本山然后跟长老说话下去修炼洞窟，分别见过地图四个角落的死灵之后，就去地图上方的死灵那回答问题，答案为“精灵を操る”、“轮回を守る事”、“生まれかわりを待つ”、“精灵になる”。然后就可以进去进行最后的测试，以封印シオン提取魂的力量（COMPLETE条件是敌人全灭）。

去グランフォードの大屋后，通过右边关口去到东的都リンデンバーグ，一进去又会发生战斗。由于オルフェウス要保护自己的母亲バーバラ不得不跟自己的上司ヴァインセント发生战斗，众人上前帮忙（COMPLETE条件是敌人全灭），最后ミシェールの出现（前提是治好她的病），オルフェウス也明白了事件的真相（☆）。

准备好一切之后，就要向最终战进发了。穿过东的都リンデンバーグ右边的隧道（在入口和出口位置都会发生战斗，COMPLETE条件都是全灭敌人），众人终于来到最后的目的地——ジェームズ城。进入首先发生跟バーバラ和クライブ的战斗，（COMPLETE条件都是全灭敌人），然后进入就是跟シオンの最后决战，在魂之灯还没有转满一圈之前把他打倒吧，这里是没COMPLETE之分的。

本想再次利用魂の壶的力量让自己重生的シオン最后被主人公封住了，没有灵魂的他随着风慢慢消失。战斗终于结束了，ローランド王国的雨也停下来了。最后在同伴的帮助下，他身体上的另一个灵魂被移动到另外一个一模一样的躯体里去，在南央美的一首《君の明日へ》之下，这片死亡的大陆终于再度焕发了昔日的光芒。

贵重物品一览

名称	说明	得到地点
中央ゲート用パーツ	修理设施传送点的重要道具	ビエーネ湖の遗迹右边
小さな鍵のペンダント	增加好感事件的道具	固定得到
銀の鈴	换取陶器の壶的道具	帝都旅馆前
形见の指輪	情报员トニー送给妹妹的道具	设施休息的时候
画材のセット	可以画画	知识的都水池附近
记忆のルビー	包含了主人公记忆的晶球	ジェームズ城
起動ペンダント	使用传送点的重要道具	固定得到
綺麗な貝殻	美丽的贝壳	魔法障壁发生装置1号机
掘削机	可以把碎石挖掉	制作出来
黒水晶のかけら	接近冥界门便会发出光芒的水晶	グランフォードの大屋
声を伝える石	能够引起地方共鸣的石头	番人の遗迹
议长への手紙	ビブリオストック的新领主给连邦议长的信	固定得到
グランフォードへの手紙	连邦议长给ビブリオストック的新领主的信	固定得到
新天地へ手紙	メアリー给フェザリアン一族逃走计划书	固定得到
地底湖の水	发出蓝色光芒的水	ビエーネ湖の遗迹
时空干涉装置	可让时空の宝珠失去威力	固定得到
精神感应金属	根据精神力能发挥很多效果	东的都リンデンバーグ
魂測定器	能够测定魂的数量	固定得到
魂の壺	装有15万个灵魂的壶	ジェームズ城
通信机	可以随时联系	固定得到
时矿石	藏有歪曲时间的力量	ローランド王国矿山内
陶器の壺	北方一种价值很高的东西	用銀の鈴交换得到
特制解热药	可以治疗由火炎草引发的热病	联邦ヴォルトーン
灯台の风景画	在港村デルフィニア的港口画的画	港村デルフィニア
灯台の絵	同上	同上
犯人のボタン	抢完东西后留下的钮扣	固定得到
光の布	用现在的超一流技术做成	暗の总本山
パワーストーン	有强大魔力的石头	斗技场
メアリーへの手紙	帝都死灵给メアリー的一封信	关所街シュワルツハーゼ
星の砂	帝国南西部沙滩上的沙	タオベリア村西南
星形のプレート	一个星星形状的钥匙	番人の塔
无菌装置修理部品	修理无菌装置的零件	魔法障壁发生装置4号机
暗の巻物	修行用的卷物	暗の精灵使いの总本山
暗の木の根	埋在地下超过一百年历史的树根	暗の修行洞窟
免疫治疗药	アルティメータ和暗の木の根制作而成的药	帝都ファルケンフリーク
青铜の鍵	开启ジェームズの城中某房间的钥匙	ジェームズ城
マスターゲートキー	开启研究室中传送点的钥匙	グランフォードの大屋

帝国图书馆的七大书籍

《エリクサーの作り方》	可以制作エリクサー（全体HP全回复）
《时限爆弾の极意》	让队伍的所有人学得时限爆弾技能
《魔导生命体作成法》	故事需要
《魔王召喚と伝説のオーヴ》	取得BEST ENDING的重要环节
《时空超越召喚装置作成法》	召喚上一作角色
《高等魔导学の手引き》	队伍中所有人INT上升10
《妖狐族语辞典》	可以与妖狐族沟通

全角色告白条件大揭秘

要完美地达成自己喜欢的角色告白条件,除了要在平时的对话中注意选择合适的对白之外,还要注意在战斗中尽量得到“COMPLETE”的评价。但是最重要的还是要发生一些该角色的必要事件才能告白成功哦。下面我们来具体说明一下每个角色的必要事件和在跟她们对话时的最佳选择,这样大家就不用绞尽脑汁地去误打误撞了。



アネット

1. 在游戏开始得到アネット母亲临死前给的小さな鍵のペンダント和犯人の指輪。

2. 在ビエーネ湖的遗迹一战后回设施中度过休闲时间,跟房间中的アネット对话并选择“日記から何か分かったかい?”,然后在她的房间中对她使用小さな鍵のペンダント便可以发生主人公就是她的青梅竹马事件。

3. 对港村デルフィニア里的旅馆主人使用犯人の指輪,便可得知她就是当年抢去アネット母亲包袱的人。

4. 去帝都ファルケンフリークグリーン跟医院的医生提起10年前包袱的事情,得到药方。

对话选择:

初次见面时——“君は谁?”,“思い出してみる”

在见張り塔上面——“どうしたんだ?”

跟暗杀者战斗之后——“君がいなかったらどうなっていたか……”

在バーズ邸アネット的房间——“もう読んだ”(前提要在自己房间中看了报告书)

バーズ邸入口附近——“……(无言)。”

在国境附近的战斗当中,如果主人公先逃跑的话——“急げ、アネット!”

成功到达关所シュワルツハーゼ后——“みんなの犠牲は無駄に出来ない”

帝都ファルケンフリーク旅馆中——“俺はロイヤルスイートだ”

换衣服出来后——“みちがえたよ。”

魔法障壁3号机的战斗后——“よろこんで”

第一次休闲时间——“大変だろう”

国境の岩战斗——“もう行くよ”

跟ケネス说话后——“街の外でも行ってみるか……”

第二次休闲时间——“部屋の中を見せて”

第三次休闲时间——“昔なじみについて”

第四次休闲时间——“……それってお前の发?”“はい”“いつでもどうぞ”

第六次休闲时间——“日記から何か分かったかい?”“ある”“ミシエール”

“別のページを読んでみる”

对她使用小さな鍵のペンダント后——“そうだよ”

救助热病的小孩——“先を急ぐぞ”

第七次休闲时间——“真剣に来るなら良いのか?”

跟暗の总本山里的精灵使い长谈话后——“グレイは助かる”

第十次休闲时间——“俺が知りたいよ”

第十一次休闲时间——“呼ばない”“彼より俺を見ろ”

第十二次休闲时间——“思い出せた”

モニカ

要告白必须要完成两个基本条件,得到“暗の精灵使いの素質を持つ少女”的称号和治疗怕水症。

得到称号:

1. 在连邦都市ヴォルトーンの侦探事务所中委托调查“モニカの父の情報”。

2. 港村デルフィニア与アグレシヴァル军一战后,跟ポーニア村入口附近的士兵说话得到父亲的消息。

3. 出去ポーニア村再度进入与士兵说话。

4. 带着モニカ去与暗の总本山里的精灵使い长谈话,得知父亲已死。

5. 在设施中跟モニカ谈话。

6. 带着モニカ去暗の修行洞窟,出来后发现有暗の精灵使いの素質。

治疗怕水症:

1. 在侦探事务所中委托调查モニカ怕水的原因。

2. 知道原因后在休闲时间跟她对话便可以发生事件,然后选择“俺が何とかする”“湖に誘う”“一緒に来てくれと言う”“俺がついている”就可以了。

对话选择:

第一次去モニカ家中——“その計画で人が助かるのか?”“おやすいご用さ!”

在ローランド的传送点中——“そのうち美人になるさ”

在フェザーアイランド的传送点中——“大丈夫か?”

モニカの家崩壊后——“元気を出せよ”

第一次休闲时间——“连邦も大変なのさ”

第二次休闲时间——“今日はお疲れ”

第三次休闲时间——“もちろんある”

第四次休闲时间——“辛かったな”“父亲探しを手伝うよ。”

第五次休闲时间——“捜してどうする?”

第六次休闲时间——“嫌なのか?”“はつきり言えよ”

第七次休闲时间——“父亲の故乡か……”

第八次休闲时间——“会えなくて残念だったな”

第九次休闲时间——“俺が何とかする”“湖に誘う”“一緒に来てくれと言う”“俺がついている”

无菌装置坏了——“彼が作ったのか?”

第九次休闲时间——“逆に翼を持つ気持ちは?”

弥生

1. 发生了アネット告白条件中到帝都的医生处拿到药方后,回到设施跟ビクト



CV: 南央美

人类和フェザリアン族所生下的混血儿,因为背后有一双不能飞的弱小翅膀,所以很介意。



モニカ

モニカ・アレン		精霊使いの素質を持つ少女	
LV	37	NEXT EXP	4242
HP	290/290	所持金	154505 E.Lm
MP	114/114		
STR	208	ATK	287
INT	222	DEF	251
DEX	231	HIT	174
MOV	244	ATW	42
防具	封魔の祭衣	魔法耐性	
リング	英雄的皇帝のレイアスラム	炎	2風1聖2
精霊石	Lv6 忍びの極意	氷	2雷2閃4
	Lv5 瞑想+2	地	3物2精4
	Lv7 マジックシールド・改		

ル谈话得到“アルティメータ”。

2. 在暗之洞窟的最后试炼中的场地宝箱得到“暗の木の根”。

3. 给帝都ファルケンブリュークの医生两种材料, 得到“免疫特效药”。

4. 把药给ポーニア村的ミシエール, 出去再进入并发生事件。

5. 在ジェームズ城一战当中最后击倒バーバラ。

对话选择:

每次在休闲时间里问她一个问题, 问完一个就会少一个。

月の精灵使いについて聞く

お社での生活を聞く——“はい”

どうやって彼女を追ってきたか聞く

旅の間に見た地国について聞く

おもしろい人とか見なかったか聞く——“空は飞べないが魔法が使える”

変わった事件を見なかったか聞く 在ミシエール家中发生弥生的事件后——

“はい”“根気強く说得”

选择联系方法——“精灵を送る”

联系后在设施中对话——“……つらい覚悟だな”

ミシエール

要跟她告白最重要的就是要治疗她的病, 所以想取得她就要把弥生和アネット



CV: 清水香里

被夺取自由的少女。由于自小患有免疫不全症, 所以只能一生呆在一个无菌房间里。跟モニカ是好朋友。

ミシエール



的告白条件都完成, 在之前还要补充一些重要事件。

1. 在フェザーアイランド大陆上的魔法障壁发生装置1号机前跟小孩谈话得到綺麗な贝壳并送给ミシエール。

2. 在位于タオベリア村西南方的海滩上调查得到星の砂, 把她送给ミシエール。

3. 在知识の都ビブリオストック水池附近的少年处得到画材のセット, 在港村デルフィニア灯塔门口左边的档板处使用画材のセット便可以得到灯台の风景画或者灯台の絵, 送给ミシエール。

4. 在后期的ポーニア村跟クライヴ战斗后得知无菌装置出现故障, 前往フェザーアイランド大陆上的魔法障壁发生装置4号机并与里面的リナシス对话就可以得到修理零件。

5. 然后只要完成了弥生和アネット的拿药事件便可以完成。

注意: 1~3项必须要在ポーニア村跟クライヴ战斗之前完成, 不然的话到无菌装置出现故障后ミシエール会死掉。

对话选择:

第一次对话——“普通に名乗る”“见せ物なんて……”“君のお兄さんに会ったよ”

第二次对话——“君も見える?”

第三次对话——“知っている”

第四次对话——“治ればいつでも行けるさ”

第五次对话——“強がりはやせ”“絶対に死なせない!”

第六次对话——“さっそく外へ”

在关所对话——“絶対に二人を助けてやる”“嬉しいよ、俺も君が……”“期待しているよ”

ヒューイ

1. 在发生第二次去知识の都ビブリオストック的グランフォードの大屋的时候, 会在途中的关所街遇到ヒューイ的朋友。

2. 到达知识の都ビブリオストック后在旅馆前再次遇到她的朋友并约定晚上再见。

3. 在旅馆住一晚后发生两人对决事件, 之后ヒューイ也学到了传送魔法レポート。

对话选择:

知识の都ビブリオストック宿屋——“ヒューイこそ何を?”

帝都シュワルツハーゼ宿屋——“すまない”

第二次休闲时间——“マスコット”

第三次休闲时间——“その通りだ”

第六次休闲时间——“楽しみだ”

第七次休闲时间——“男の方が好き”

第十次休闲时间——“人々のために”

暗の修行场——“もちろん見える”

ビクトル

只要出现所有可以研究的东西就可以。重点是要寻找隐藏的道具武器。

对话选择:

帝都シュワルツハーゼ——“慎重にいこう”

召唤上一作角色

召唤《梦幻骑士II》的角色, 但是需要一些特定的道具, 请看下面的说明。

1. 知识の都ビブリオストック的图书馆最上层中, 连同ビクトル一起阅读《时空超越召唤装置》的书。

2. 在东の都リンデンバーク, 连同ビクトル一起去调整トランスポート时得到精神感应金属。

3. 在连邦斗技场中的フリーバトル中, 以4对4的Aランク胜出便可以得到パワーストーン。

得到了以上的三样道具后, 让ヒューイ加入队伍中, 然后对ビクトル使用パワーストーン或者精神感应金属就会发生召唤《梦幻骑士II》角色的事件。这个时候读取《梦幻骑士II》的通关记录, 便可以使用上一作的角色。

注意: 读取上一作的记录必须是通关以后的, 而且系统会默



认读取最新的那个记录。召唤的角色是主人公和告白成功的角色。等级、能力、技能魔法、所召唤角色身上的リング和精灵石都会保留下来。其中召唤シュナイダー的方法是要在《梦幻骑士II》的最终战后，去一趟“思い出の丘”便可以。

妖狐族森林

和ピクトル一起阅读知识的都ビブリオストック图书馆2F的掘削机技术，然后ピクトル就会得到该技术，叫他研究开发之后到ポーニア村南西被封住的洞窟使用，便可以到达该森林。

如果召唤了上一作的アリエータ，带他去这个森林就可以得到虹の羽衣。不过前提条件是要在图书馆最上层中阅读过《妖狐族语辞典》。此外还可以得到寻找隐藏敌人ゴールドゲル和ソウル的能力。出现地点如下：

ゴールドゲル：妖狐族森林附近。

ソウル：ジェームズ城附近的湖底隧道地下2层出现。

タイマー入手

1. 先要得到在帝都ファルケンフリーク旅馆前掉下的“银の铃”。
2. 然后在知识的都ビブリオストック右下方民家跟他交换“陶器の壺”。
3. 最后在关所街シュワルツハーゼ东部的民家交换得到タイマー。

有了タイマー之后，在一些有时间限制的战斗当中就会在左上角显示回合，是一个很重要的道具。

火炎草的热病

在设施的侦探事务所中委托调查“最近のアネットについて”，看过了调查报告文件之后。跟タオベリア村满头大汗的少年说话得知他的弟弟得了奇怪的病，就快要死了。回去连邦ヴォルトーン，在アネット母亲房间中找到药书并做出特制解热药。拿给タオベリア村的少年就可以治疗他的弟弟。

注意：如果没有委托的话，连邦ヴォルトーン的医生（墓地前）也会给你特制解热药。

复仇暗杀者

1. 救了番人の塔的小孩并在タオベリア村接受感谢后在帝都ファルケンフリーク旅馆中住一晚便发生跟トニー讨论ランドルフ的事件。

2. 在知识的都ビブリオストック的グランフォード大屋中拿到信并给了连邦ヴォルトーン议长后，到帝都ファルケンフリーク旅馆中住宿再次发生跟トニー讨论ランドルフ的事件。

3. 在设施的侦探事务所中依頼“ランドルフをおびき出す惧をまく”。

4. 在港村デルフィニア从アグレシヴァル军解放之后，回设施のスレイン房间，トニー就会奄奄一息来告诉スレイン叫他去决斗，然后交给主人公一个戒指之后便牺牲了。随后会发生跟ランドルフ的战斗。

如果拿着戒指去タオベリア村交给一个女孩的话，他会给你一个LV9的精灵石，其效果为给武器添加四种属性，在攻击的时候会挑选与敌人相克的属性进行攻击，非常好用。

ホムンクルス

在知识的都ビブリオストック的图书馆最上层阅览了《ホムンクルス（没有灵魂的身躯）作成法》的话，在游戏结束前，也就是带告白对象去暗の精灵使いの总本山的时候，スレイン就会移动到另外一个一模一样的肉体中去，如果不带其中一个同伴去暗の精灵使いの总本山的话，スレイン的灵魂就会被送去冥界の门。

斗技场

勝ち抜きバトル：胜出了12场之后就可以挑战等级

フリーバトル1VS1：什么时候都可以参加

フリーバトル2VS2：在フリーバトル1 VS1 中以マスター-E 等级胜出

フリーバトル4VS4：在フリーバトル1VS1 中以マスター-E 等级胜出

エキシビジョンマッチ：在フリーバトル4VS4 中以マスター-S 等级胜出

ダメージ競争：什么时候都可以参加

ボーナスバトル ゴールドゲル：打倒ゴールドゲル（详细方法见上面的“妖狐族森林”）

ボーナスバトル ソウル：打倒ソウル（详细方法见上面的“妖狐族森林”）

フリーバトル4VS4 胜出后的奖品：

マスター-A：パワーストーン

マスター-AA：可以让一个人修得特殊技能

マスター-AAA：可以让一个人修得特殊技能

マスター-S：可以让参加战斗的全部角色修得特殊技能

最强迷宫

进入位于东的都リンデンバーグ上面的洞窟，把最下层的迷宫少女带回连邦后，在旅馆的井戸前跟他说话便可以进入最强迷宫，里面有很多好东西哦。

最强防具

ファイナルガード：スレイン和ウェインの最强防具。在斗技术场中のダメージ競争中取得第一位便可以得到。

（注意：装备上理力の刃LV3的话要拿到第一也不难。）

ロヴァルアーマー：アネット和ゼノスの最强防具。在最强迷宫的最下层宝箱中得到。

光のドレス：所有的冥界の门都修理了，跟暗の总本山地图上的人说话就可以得到“光の布”。之后在关所街シュワルツハーゼ东部跟モニカ的朋友说话（队伍中没有モニカ的情况下）就可以得到制作方法。

フェニルルガーヴ：把ローランド王国出现的7个タイタン全部打倒，再回ポーニア村跟某平民说话就可得到

マスターガーヴ：阅览了知识的都ビブリオストック图书馆最上层的《魔王召唤と伝説のガーヴ》之后，带着ピクトル去东的都リンデンバーグ接近右边边缘的男人说话就可以制作

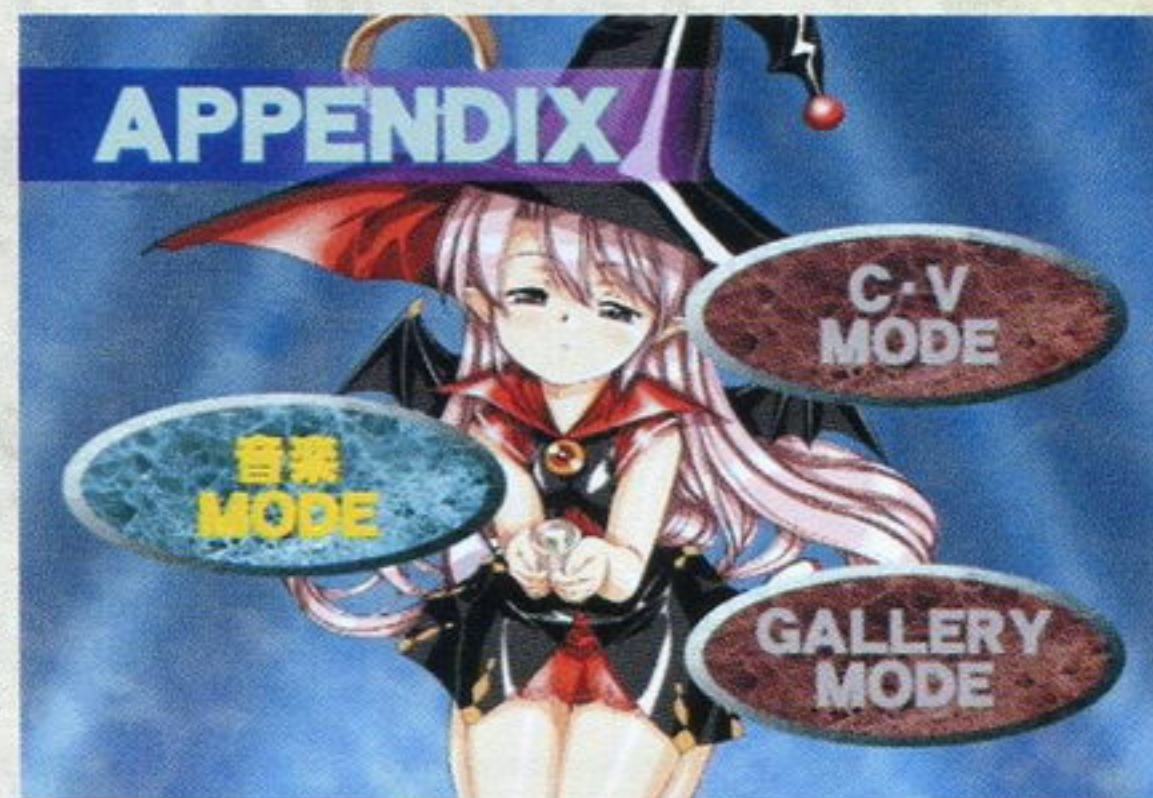
インベリアルガード：召唤了上一作角色アーネスト的话，带着他去试练洞窟最下层跟迷宫少女说话就可以得到。

战乙女のレオタード：召唤了上一作角色リビエラ的话，与港村デルフィニア宿屋的女性说话便可得到。

修理冥界の门

冥界の门的位置（全在地图上）：

1. 通向ローランディア地方的隧道入口位置南面的树。（ポーニア村那边）
2. 通向ローランディア地方的隧道入口位置北面的石头。（ローランディア那边）。
3. 通向ローランディア地方的隧道入口位置南面的石头。（ローランディア那边）。
4. 去フェザーアイランド的传送点北面的树。
5. ポーニア村左边的石头。
6. 过了タオベリア村下面的桥后南面的石头。
7. 港村デルフィニア西边的树。
8. 从暗の总本山の岛返回港村デルフィニア的传送点西边的树。
9. 暗の总本山の岛东南方的树。
10. 暗の总本山西北方的树。
11. 妖狐族森林西北方的树。



月之巫女



GROWLANSEIDM-SMIV
THE DUAL DARKNES
www.gaming-media.com

攻略透解

PS	KOEI	S·RPG	1人
	1999年3月18日发售		1格
CD-ROM			6800日元

《佣兵传 Soldnerschild》

最强佣兵团育成之道



游戏简介

《佣兵传》是个什么样的游戏？

一提起S·RPG游戏我们会想到《火炎之纹章》、《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《汪达尔之心》这些名作，其实他们大多有这么一个特点：以类似中世纪欧洲的剑与魔法的世界为背景，本作也是如此。《佣兵传》这个游戏最初于1997年9月25日在SEGA SATURN上发售，之后光荣又把它移植到了PS上，在游戏中加入了一些语音，取名为“special”版（光荣最爱搞什么special），后来又发售了廉价版。值得一提的是游戏中的人物头像设计是因《恶魔城》而出名的小岛文美，不过人物的3D造型就有些粗糙得惨不忍睹了。

PS版和SS版的区别

1. 语音

PS版中加入了一些人物语音，SS版中则没有。这一点本来应该是PS版的最大卖点，可惜却给人感觉形同鸡肋。首先是语音节奏偏慢，口型对不上，有时人物嘴都闭上了语音还在喋喋不休。其次是不能跳过语音，这一点在主人公回忆过去的那一段最为明显，大段没什么意义的对白实在让人等得不耐烦。

2. 操作手感

PS版的操作手感不够流畅，画面的按键反映比较慢，相比起来SS版要好一些。此外因为读盘慢，PS版中的背景音乐时常有停顿，不明白SS上好好的怎么到PS上就变差了，按说应该不是机能问题。

3. 秘技

SS版在标题画面选NEW GAME，在给主人公起名字的时候默认是アイン，选确认，这时游戏会再跟你确认一次，这时选“いいえ”，就又退回到输入名字的界面。之后再选确认，然后还是选“いいえ”。现在就需要输入名字了。

输入ゼルドナーシルト，会装备最强武器（エクスカリバー，ソウルシールド，ドラゴンメール，ゴッドリング）开始。

输入ノーブル，会以金钱最大（9999999G）的状态开始。

至于PS版则是输入“スペシャル”的话游戏开始后主人公就已经拥有最强装备。输入“ゴールド”的话游戏开始后主人公会拥有超多金钱。

4. 其他

PS版的难度要低一些，具体表现就是完成任务后得到的佣金要比SS版的高。



游戏的目标比较简单，玩家最初只是一介佣兵，在成为佣兵队长后可以通过接受各种任务来提高自己的声望，具有一定影响力之后会有国家来拉拢你为其效力，最终目标是统一整个大陆。因为大陆上总共有6个国家，选择为不同的国家效力结局也会不同，总共多达14种（每个国家各有好坏两种结局，还有两个结局是不为任何国家效力）。大多数S·RPG游戏中，主人公率领的部队都是以反叛军或游击队的形式辗转于大陆各处，但本作里玩家还能够体会到一种扩张本国领土，不断提高自己声望的乐趣。先来看看游戏的战斗部分，战术系统和平衡度的设置是一个S·RPG游戏的关键，本作处理得还是比较成功的。首先玩家每次进入战斗前都有几个难易度不同的任务可供选择（游戏后期除外），初玩者可以选择低级别的关卡来升级、积累经验值，而对自己有自信的玩家可以一上来就选难度高一些的挑战，胜利的话不论经验值还是金钱都会丰厚不少。要知道购买武器、习得魔法和必杀技都需要花钱的，雇佣士兵就更别说了，因此游戏初期钱总是不够用。

进入战场后，每个中队表示为一个战斗单位，一个中队最多可由三个小队（一个小队25人，一个中队最多75人，加上队长共78人）组成，我军单位移动到敌中队相邻处即可发生战斗。战斗画面为3D形式（分为集团战斗和单挑），因为集团战斗整个过程是即时的，如何有效率地运用好各项指令——比如是为了速战速决选择用魔法或弓箭直接把对方中队长撂倒，还是想多得经验值用正面交锋来把敌人击溃，都是玩家需要思考的问题。除此以外，不同的胜利条件（共有5种：歼灭战、守备战、护卫战、指挥官击破战和追击战）、敌人援军的出现以及如何保持我军士气等因素也为游戏增加了一些战略性和变数。如果说有什么不足的话，魔法威力过于强大和敌人AI太过低下是比较令人遗憾的。

再看看游戏中的RPG部分，感觉这部分在游戏中可有可无，给人印象不深。虽然登场人物众多（单是玩家的佣兵团里就有三十八号呢，大陆上有20个佣兵团，每个国家又有数个骑士团，加起来不得了），但没有一个完整的故事能够把他们串联起来，有些有名有姓的人物说话还没有武器屋里的大叔多。游戏中主要人物只有4、5个，大致情节如下：ギルフォード是大陆上的知名魔法师，有个儿子叫スマイリー，スマイリー企图征服整个大陆，佣兵团长シュタインドルフ想阻止他，战斗中却被スマイリー砍下左臂。后来シュタインドルフ收留了没有父母的主人公，但在一次战斗时被自己人出卖，死在スマイリー手下。之后主人公替代シュタインドルフ成为了佣兵团长，在佣兵团不断发展壮大的过程中ギルフォード加入了进来，主人公还成为了某国的骑士团长，并且帮女友报了杀父之仇。最后与スマイリー对决时在ギルフォード的帮助下主人公终于取得了胜利。看到ギルフォード和スマイリーの造型后，笔者不禁想到了电影《星球大战》中的奥比王和阿纳金（都戴着面具），本来以为没有父母的主人公会像“天行者卢克”一样和スマイリー（阿纳金）有点什么关系，没想到游戏最后却什么也没有交待。

附：リグリア大陆历史（故事背景）

最初大陆上有两个强大的国家，一个是位于中西部的ラーガイル王国，由ラーガイル族创建。另一个是由ラーナ族创建的神圣ラーナ帝国，位于大陆东部。两国保持着一种相互制约的平衡。但是，ラーガイル王国国王カール八世的突然去世打破了这种平衡。年仅1岁的カール九世继位，而大权实际上是掌握在侯爵クロヴィス手中。无法容忍这种现象的反对派贵族们拥大贵族フオイエルバッハ为盟主，发表了独立宣言，创建ザクセン公国。这之后，一直保持中立状态的稳健派贵族们在ジョバンニ设立贵族议会，建立了エストニア共和国。至此，ラーガイル王国实际上等于已经分裂了。处于如此窘境的クロヴィスは于是联合拥护他的贵族，把国名改为了グランクール王国。早已对ラーガイル王国窥视已久的ラーナ帝国借此良机开始了向东部的扩张。这

些变故最后把岛国マイラルド以及大陆上拥有最悠久历史的フェンリル王国也都卷入进来，形成了一场大混战。

战斗技巧

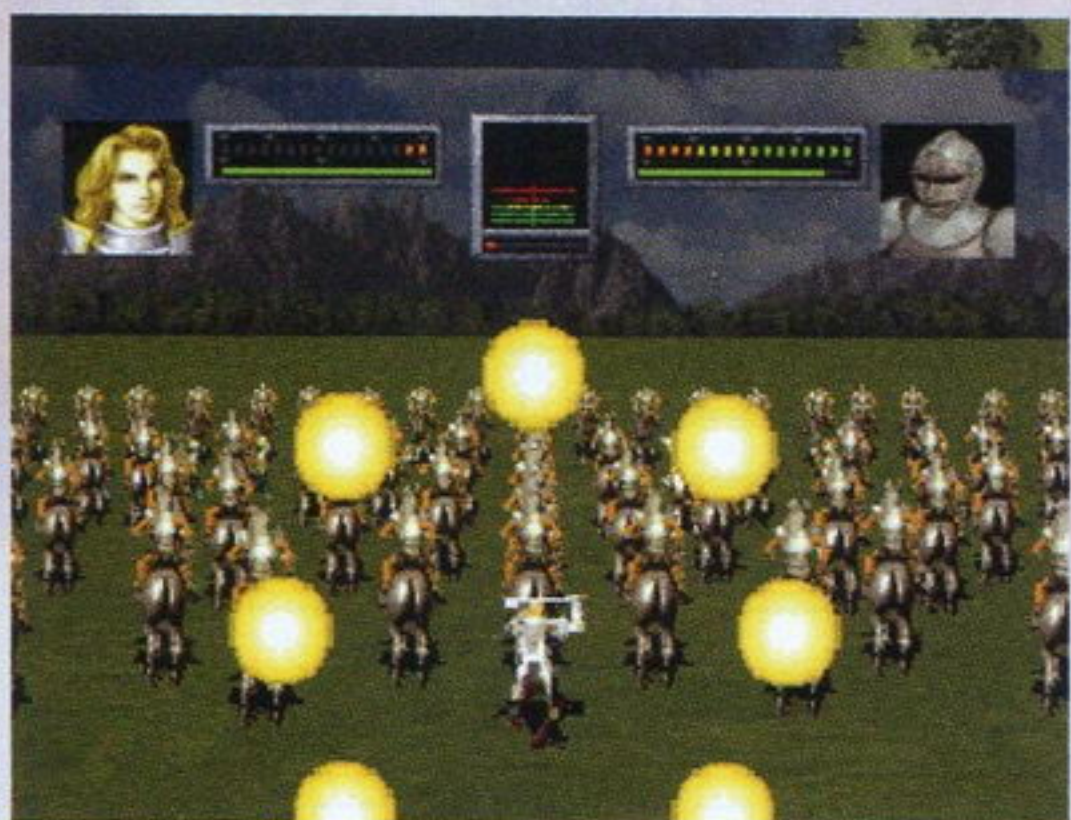
攻击魔法是游戏中威力最强大的武器，往往一个厉害的魔法下去就能让敌人全军覆灭，所以在对付强敌时魔法往往是很有效的。具体来说，有名有姓的敌人、拥有暗黑兵（魔防高）的中队、拥有神圣兵（防御高）的中队、占领城堡或桥梁等关键地形的军队是比较强的。因为有名姓的人在后期出场时往往都率领着高级兵种，还能使用强力魔法。暗黑兵不太惧怕魔法攻击，如果敌方指挥官再具备攻击魔法就更加可怕。神圣兵对物理攻击很强，若指挥官还会回复魔法就能起到拖延时间的作用。

攻击魔法分为3种：扇状扩散型（ヒートバーン、デスシャワー、エナジーバスター）、中路冲击型（サンダーボルト、ブラストカッター、デスグリフォン）和全体冲击型（ハリケーン、メテオ、インフェルノ）。使用前两种魔法时如果想给敌人以最大伤害就要看好敌我双方的位置，中路冲击魔法



只有两军相隔较远时（小地图的一半左右）才有效。扇状魔法更为苛刻，最好在敌人还未移动时使用（敌人在行动力积攒到6之前不会移动），即使这样如果站在前排也会漏掉两侧的两个敌人，所以使用扇形魔法的人最好站在后排。可问题是使用エナジーバスター和デスグリフォン这样的魔法需要8点行动力，这时候敌人已经会有所行动了，如果是前后排交换或弓箭攻击这样的行动还好，但要是向前移动的话，玩家就要考虑一下是否不用魔法或派前排部队去阻挡一下（还不能是使用魔法的小队），要注意的是派前排前进也需要2点行动力，等再攒到8点，然后使出（魔法的动画效果会占去一点时间），等打到敌人时我方的前排往往已经损失惨重了。为了避免这种情况，有时候玩家可以考虑在战斗刚开始用干扰系魔法骚扰一下敌军，降低对方的能力，然后再派兵前进。另外，游戏中虽然说暗黑兵的魔防很高，但其实除了物理攻击外还有ターンアンデッド等送还类魔法是它的克星。其实不管是什么魔法，没有会使用的人也是白搭。我方会攻击魔法的人也就那么几个，MP又少，一场仗根本不够用，所以最好关键时刻再出手。

游戏中的兵种相克是骑兵克步兵，步兵克枪兵，枪兵克骑兵，战斗中应及时观察敌方的兵种，需要时让我军变阵。有时候遇到比较讨厌的敌人总是前后排的调来调去，跟着他的节奏调整队列往往总会慢一拍，结果怎么打怎么亏，行动力还都耗费在这上面了，与其这样不如用干扰魔法让他暂时下达不了命令，或者用辅助魔法来提高一下我军实力，和他死磕。当然神圣兵就没有兵种相克的问题。据笔者观察当敌中队中没有弓兵时大多会全军前压，这时我方可静观其变，行动力会占上风，反之我军主动出击时如果需要回复就会比较被动。说到弓兵，敌人的弓箭手一般都是瞄准我军后列的，如果后列不断移动的话敌人就很难命中，比如一开始就全军前进，交锋后后排后退，退到底后再全



军前进，如此这般敌弓箭手就等于被废了。当然这么做也要看值不值得，总体感觉游戏中的弓箭威力不大，基本上放两箭也射不死敌人，有时候干脆让后列呈防御状态，节省下行动力干别的比较明智。我方后排为弓兵的时候，前两排前进的战术有好几种。一是让前排、中排先后前进，这样做的缺点是前两排不紧凑，换位需要时间，并且后排的弓兵一直不动，容易被敌军弓箭或魔法击中。二是让全军前进，然后后排后退，这样优势比较明显，前两排紧凑，后排又能够不断移动，可弓箭的攻击基本就指望不上了（移动时弓箭手不能进攻），在我军行动力充足时有点吃亏。还有就是先让中排前进，再让前排前进，这样做看上去很

聪明，其实并不实用。

游戏中的魔法动画虽然消耗时间比较讨厌，可也有好处。首先在魔法发动的时候敌人无法下达任何命令，只能积攒行动力。如果玩家中队的MP充足，完全可以用魔法从头打到尾（太奢侈了），魔法一个接一个，不给敌人一点空隙，让他白白积攒16点行动力而无处可用。其次，在某些关键时刻，眼看着敌人就要被全灭了，可时间也所剩无几，这种情况下在时间用尽的瞬间可以随使用一个魔法，就能为我军节多挤出一点时间，不过消耗MP太多的魔法就不值了。

在战场上，当敌人的一个中队能攻击到我方两个或更多中队的时候，他会如何选择呢？这里有一个游戏内定的优先顺序，依次是主人公、アナスタシア、リユーク、ルイーザ、アントニオ和ギルフォード。所以主人公肯定会比其他人的战斗多一些，如何保持我军的士气就很重要了（士气对战斗力影响很大）。每次进入战斗后不论胜败士气最少下降10点，只有待机或使用魔法才能恢复，因此建议玩家除了不要让一只部队持续战斗外，多在我军回合使用待机命令也是很必要的。

最后说说回复魔法。游戏里尽量减少士兵的伤亡是最基本的宗旨，因为雇兵是要钱的啊！保险一些的做法是，战斗中当士兵的HP条呈现黄色时就要做点什么了，或者使用回复魔法，或者让前后列交换，等伤员多了再一起回复。要注意损失的士兵数是无法在战场上补充的。在大战场上虽然也可以使用回复魔法，但就不能待机来回复士气了。

编成技巧

每次进入任务前都可以编成自己的部队，中队由三个小队组成，让每一只中队都没有明显弱点是基本原则。首先游戏中拥有强力攻击魔法的人是最有用的，把他们集中在一两个中队固然会超强，但这样一来对士气的保持和其他中队的等级提升明显不利。所以最好把他们平均分配到每个中队。筛选一下后可以发现我军一上来就能使用较强攻击魔法的只有：アイン、アントニオ、ギルフォード、スパルタス、ジキスメント和エレナ这6个人，大概就是平均每个中队一人的样子。不过单单这样还是不够保险，在一些任务中敌人数量众多，MP会不够用的。再让我们找找能使用那些威力虽大但攻击范围窄的魔法（比如龙火这样的）的队员，发现リユーク、カステイエール、ロビン和マグヌス符合条件。这4人可以辅助主力魔法师，若在敌军HP呈黄色时使用两次攻击魔法，敌人大概就只能苟延残喘了。但具体他们能不能被派上用场还要看兵种的搭配。其实ジロドー也是个不错的选择，此人的攻击魔法只有在等级很高时才能习得，但他是队伍中极少能使用降低敌人魔防魔法的人（ギルフォード也会用，但其MP应尽量留给攻击魔法）。只要降低了对对方魔防，比较弱的全体攻击魔法就能发挥巨大威力（只有中路攻击魔法就不值了），所以最好把他安排在能使用全体攻击魔法的中队。有两个人供我们选择：ギルフォード和ジキスメント。其中ギルフォード的魔法很强，似乎不需要什么补强，就配给ジキスメント好了。于是在考虑到回复魔法和兵种的平均分配后大概可以做出下面这样的编成：

	前列	中列	后列
第一中队	ホセ(骑兵)	ロツツ(枪兵)	★主人公(弓兵)
第二中队	ジロドー(步兵)	★アナスタシア(神兵)	ジキスメント(步兵)
第三中队	エレナ(步兵)	★リユーク(枪兵)	マーガレット(弓兵)
第四中队	★ルイーザ(骑兵)	スパルタス(步兵)	デービス(弓兵)
第五中队	ミュンツァー(枪兵)	★アントニオ(骑兵)	クリストフェル(弓兵)
第六中队	カステイエール(步兵)	★ギルフォード(暗兵)	ユリア(弓兵)

注：加★的名字为中队队长，不能改变所在中队。

游戏初期敌人都是山贼、强盗什么的，主人公选择带骑兵确实是比较有效的，但后期经常要用扇形魔法，需要站在后排才能发挥最大威力，可这样一来骑兵就白费了，不如一开始就选弓兵。第二中队是ジロドー和ジキスメント的配合不用多说，アナスタシア的回复魔法和神圣兵是强力后盾。エレナの攻击魔法在游戏终盘阶段会显得威力不足，所以让她配略强一点的リユーク，尽管如此这一队的魔法攻击恐怕要算是最弱的了。另外如果感觉第四中队的魔法攻击实力不足，可以让ロビン或マグヌス替代デービス，ルイーザ就以回复为主吧。第六中队的カステイエール是比较自由的人选，可以换成オリンピュアス加强防御系辅助魔法，也可以换成ウイノーナ或フィリップ加强回复魔法。此外，第五中队的ミュンツァー换成アーノルド或ロツツ也无不可，主要看各人的成长状态如何。

这样编成的优点是实力和兵种分配都比较平均,但缺点是骑兵不多,影响部队的行动力,碰到需要追赶敌人的任务就很吃亏。让我们来改良一下:

	前列	中列	后列
第一中队	ウイノーナ(骑兵)	★主人公(步兵)	クリストフェル(弓兵)
第二中队	ジロドー(步兵)	★アナスタシア(神兵)	ジキスメント(步兵)
第三中队	エレナ(步兵)	★リューク(枪兵)	マーガレット(弓兵)
第四中队	★ルイーザ(骑兵)	スパルタス(步兵)	デービス(弓兵)
第五中队	ホセ(骑兵)	ミュンツァー(枪兵)	★アントニオ(骑兵)
第六中队	カステイエール(步兵)	★ギルフォード(暗兵)	ユリア(弓兵)

主要把第一、第五中队变更了一下,主人公定为步兵(枪兵也可,但初期会比较难)。把ウイノーナ换成フィリップ也无不可。这样编成增加了我军的移动力,可也有不足,就是枪兵少了点。所以说不管什么阵型一定都会有他的优点或不足,只有针对不同任务具体问题具体分析才能立于不败之地。



上面说的这些其实只是游戏中后期的编成方法,因为初期的时候并没有这么多中队,小队更加凑不齐18只,都没有什么选择的余地,建议玩家开始的时候多到每个城市的酒馆、民家去转转,人员充足是第一位的。主力成员中マーガレット、エレナ、カステイエール、ミュンツァー、ロビン和スパルタスの加入需要引发特殊

事件,大家可不要错过了。マーガレット和エレナ分别在ホムトフ城和トリール城的民家,去访问一次才能加入,不像普通同伴在哪个城的酒馆都能碰到。和カステイエールの相遇是在C级任务“山贼的击退”中,需要在单挑中打败他才能加入。ミュンツァー也需要单挑胜利后才加入,这个事件是在城内随机出现的。ロビンの加入同样是在“山贼的击退”这个任务中,他只要在战斗结束时还活着就会加入。スパルタスの加入最难,需要打通斗技场。即使穿着最强装备在斗技场里也不敢说稳赢,运气占很大成分,再说等我攒钱买得起最强装备时游戏差不多也快结束了。因此建议玩家在存好盘的前提下经常去斗技场碰碰运气,没准哪次就闯过去了。最后提醒大家开始能够接受C级任务之后,就要着重培养一些主要人物的等级了,毕竟再厉害的人也要等级到达一定程度之后才会习得高级魔法。

任务一览

游戏中每个城市里都有工会(ギルド),工会中可以申请获得任务,游戏的流程基本就是在完成各种任务的过程中进行的。

固定任务

(会出现特定人物等,根据玩家的选择不同有些任务不会出现)

任务名称	敌军名称	难度等级
输送队的击破	メデューサ佣兵团	E
兵粮库守备	葬送佣兵团	D
山贼的击退	山贼团	C
名剑的夺还	盗贼团	C
山贼的击退	山贼团	C
盗贼的击退	盗贼团	C
异民族击退	异民族军	C
コルテス击破	血烟佣兵团	B
义勇军的援助	佣兵团B	B
革命军的镇压	市民革命军和白蔷薇佣兵团	B
援军合流阻止	佣兵团B	B
孤立中队救援	骑士团A和佣兵团B	B
进攻军击退	骑士团A和白蔷薇佣兵团	B
驻屯军击退	骑士团A和佣兵团B	B
敌寨攻略	骑士团A	B
防卫线突破	骑士团A和佣兵团B	B
佣兵团击破	葬送佣兵团	A
异民族击退	异民族军	A
村人的救出	佣兵团A	S
农民反乱协力	エスタニア共和国军队和火影骑士团	S
宝石夺取	海贼团	S
骑士团击破	圣マテウス骑士团	S
军事革命	雷光骑士团和雷鸣骑士团	S
军事革命	ザクセン公国军队和升龙骑士团	S
军事革命	グランクール王国军队和日轮骑士团	S
军事革命	白鲸骑士团	S
女王打倒	フェンリル骑士团和冰雾骑士团	S
前女王打倒	树冰骑士团和冰雾骑士团	S

敌国首都攻略	雷光圣帝骑士团和雷鸣骑士团	S
敌国首都攻略	双头龙骑士团和升龙骑士团	S
敌国首都攻略	日轮骑士团和月光骑士团	S
敌国首都攻略	紫云骑士团和阳炎骑士团	S
敌国首都攻略	白鲸骑士团和浪牙骑士团	S
敌国首都攻略	树冰骑士团和冰雾骑士团	S
撤退兵追击	骑士团A和佣兵团A	S
农民反乱镇压	紫云骑士团和农民反乱军	S
反乱镇压	マイラルド王国军队和浪牙骑士团	S
反乱镇压	月光骑士团	S
反乱镇压	双头龙骑士团和火龙骑士团	S
反乱镇压	神圣ラーナ帝国	S
兵粮库占领	骑士团A和盗贼团	S
宝剑的夺还	骑士团A和佣兵团A	S
防卫线突破	骑士团A和佣兵团A	S
佣兵团击退	血烟佣兵团	S
佣兵团击退	葬送佣兵团	S

随机任务

任务名称	敌军名称	难度等级
援军的护卫	佣兵团C	E
使者的护卫	佣兵团C	E
山贼退治	海贼团	D
山贼退治	山贼团	D
盗贼退治	盗贼团	D
异民族退治	异民族军队	D
山贼退治	山贼团	D
盗贼退治	盗贼团	D
异民族退治	异民族军队	D
海贼退治	海贼团	D
村人的救出	佣兵团C	D
俘虏监守	骑士团A和佣兵团C	D
海贼退治	海贼团	C
山贼退治	山贼团	C
盗贼退治	盗贼团	C
贵族的护卫	佣兵团B	C
异民族退治	异民族军	C
救护队的护卫	佣兵团B	C
逃走兵捕获	骑士团A和山贼团	C
输送队的护卫	佣兵团B	C
撤退的护卫	佣兵团C	C
负伤兵的击破	骑士团A和佣兵团B	C
文化财产掠夺	骑士团B和佣兵团C	C
贵族的护卫	佣兵团B	C
输送队的击破	佣兵团C和输送队	C
撤退军的追击	骑士团A和佣兵团B	C
密书的输送	佣兵团C和盗贼团	C
贵族的诱拐	佣兵团B和贵族	C
重要书类掠夺	骑士团B和佣兵团C	C
村人的击灭	骑士团A和村人	C
撤退的援	骑士团B和佣兵团B	B
贵族的击破	佣兵团B和贵族	B
孤立中队救出	骑士团B和佣兵团B	B
负伤兵的救出	佣兵团B	B
敌军的引诱	骑士团B	B
援军的合流阻止	骑士团A和佣兵团B	B
撤退军的追击	骑士团A和佣兵团A	B
援军的诱导	佣兵团B和海贼团	B
孤立中队救出	佣兵团A	B
输送队的护卫	佣兵团B和山贼团	B
兵粮库守护	佣兵团A	B
伏兵击破	骑士团B	B
兵粮库守备	骑士团A和佣兵团A	B
驻屯军击退	骑士团A和佣兵团A	A
城寨占领	骑士团B和佣兵团A	A
驻屯军击退	骑士团A	A
别动队击破	骑士团B	A
进攻军击退	骑士团B和佣兵团A	A
别动队击破	骑士团B和佣兵团A	A
进攻军迎击	骑士团B和佣兵团A	A
防卫线死守	骑士团B和佣兵团A	A
城寨的夺还	骑士团A和佣兵团A	A
进攻军阻止	骑士团A和佣兵团A	A
城寨的防卫	骑士团A和佣兵团A	A
城寨的防卫	骑士团B和佣兵团A	A
城寨的防卫	骑士团A和佣兵团A	A
城的占领	骑士团B和佣兵团A	A
防卫战击破	骑士团B和佣兵团A	S
进攻军击破	骑士团A和佣兵团A	S

骑士团和佣兵团的A、B、C是指部队随机决定，具体如下：

骑士团A	骑士团B	佣兵团A	佣兵团B	佣兵团C
雷火骑士团	迅雷骑士团	フォスト佣兵团	飞燕佣兵团	炎轮佣兵团
彗星骑士团	流星骑士团	跳马佣兵团	赤兜佣兵团	ゲヴァルト佣兵团
火龙骑士团	飞龙骑士团	トロイエ佣兵团	暗黒佣兵团	アムール佣兵团
火影骑士团	梦幻骑士团	银狼佣兵团	ゴルト佣兵团	旅鸟佣兵团
海虎骑士团	涡潮骑士团	一角兽佣兵团	ヴォーゲ佣兵团	
冰轮骑士团	冰刃骑士团			

GOOD ENDING 的达成方法

如果在953年12月之前还没有哪个国家向玩家提出成为骑士的邀请，就会进入BAD ENDING。想要成为某国的骑士需要经常在这个国家接受任务，任务的成败影响到国家领土的扩张。首先，在对某国的贡献达到120以上（隐藏数值）、其城市达到6个以上时（印象度是“わりと期待している”），此国的骑士团长会来拜访你。之后，贡献达到140以上时（印象度是“大いに期待している”），骑士团长会送东西给你。最后，此国领土达到30块以上、贡献度达到150以上时，骑士团长就会来劝你加入了。然后下个月去这个国家首都的城堡，就能被授为骑士。如果这时拒绝成为骑士，就会迎来“孤高的佣兵”这个结局（也是GOOD ENDING）。

为每个国家效力时达成GOOD ENDING的具体条件如下：

フェンリル王国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 完成孤立中队救援这个任务时ゲストフ仍然生存。
3. 完成宝石夺取这个任务时宝石不是被友军夺回来的。
4. 在进入消灭葬送佣兵团这个任务之前，回答クリスティナ4世的问题时回答“はい”。

ゼクセン公国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 在完成敌城堡攻略这个任务时海盜の宝石不是被友军夺回来的。
3. 完成兵粮库占领这个任务时マンフリース王子还活着。
4. 兵粮库占领这个任务完成后在回答テレジア的问题时选“いいえ”。

エスタニア共和国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 完成驻屯军击退这个任务时ピアンカ还活着。
3. 在进入消灭血烟佣兵团这个任务之前，回答アルベルト的问题时回答“はい”。
4. 村人救出这个任务完成时有村民存活。

神圣ラーナ王国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 完成驻屯军击退这个任务时ミカエル还活着。
3. 完成骑士团击破这个任务时大司教イグナティウス不是被友军击退的。
4. 完成骑士团击破这个任务后回答マルガレーテ的问题时选择：“はい”。

グランクール王国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 完成进攻军击退这个任务时レオナルド还活着。
3. 完成防卫线突破这个任务后回答ウェイン的问题时选择“いいえ”。
4. 完成宝剑夺还这个任务。

マイラルド王国

1. 951年2月在宿屋被ルーザ问到时回答“はい”。
2. 在完成援军合流阻止这个任务时把敌军全灭。
3. 完成撤退兵追击这个任务。

4. 完成撤退兵追击这个任务后被回答エセルバルド的问题时选择“はい”。

因果报应？

游戏里主人公有一项叫做“因果报应”的隐藏指数，如果指数过高就会进入BAD ENDING。以下几种行为会增加指数：

1. 攻击对自己有好感的国家。
2. 从对自己怀有敌意的国家那里接受任务。
3. 同时对两个或以上的国家有很大贡献。
4. 在执行任务时杀害无辜村民。
5. 接受敌人的贿赂。

当指数已经很高时，去教堂神父会说你背后有黑影，选“寄付”捐些钱出来就能减一些指数。

资料心得

游戏隐藏事件

1. 951年3月アントニオ加入后，访问オリスタノ的民家可以遇到发明家ゲーテンベルク，喝了他给的药能提高体力上限。
2. 同样是アントニオ加入后，访问フェルデン的民家可以碰到天才用兵学者アレンツォ，回答问题时选择“いいえ”就能得到“战术之书”，不过好像没什么用处。
3. 完成“コルテス击破”这个任务后去シヤトルー的武器屋可以得到最强盔甲“龙甲”（可不是防盗门啊）。
4. 同样是在完成“コルテス击破”这个任务后，去オリビア的民家访问，可以从シュタインドルフ的师父バトーダ那里学到训练所里学不到的“二刀流”必杀技。

加入同伴一览

加入同伴一览（所有同伴都会在酒馆、民家或固定事件中遇到，故没有特别列出加入条件）：

1. 主人公（アイン）

职业：可选。

习得魔法：扇形攻击（弱），攻击上升（中），回复（中），攻击上升（强），回复（强），扇形攻击（中），禁用魔法（中），扇形攻击（强）。

简介：从小失去双亲，后被父亲的朋友富商ロバート收养。和ロバート的女儿アナスタシア一起在和平的法王领长大。因机缘巧合遇到シュタインドルフ后加入ティーグル佣兵团。

2. アナスタシア

职业：初级神圣兵

习得魔法：召唤神圣兵，回复（中），回复（强），回复（单排超强），送还暗黑兵，防御上升（强），回复（超强）。

简介：ロバートの女儿。和主人公就像兄妹一样。平时看上去是个很安静的女孩，但战场上是非常争强好胜的。擅长回复系魔法。

3. リューク

职业：初级枪兵

习得魔法：士气上升（弱），中路攻击（弱），速度增加（中），速度增加（强），中路攻击（强），辅助魔法无效，士气上升（中），中路攻击（强）。

简介：生于法王领的农家，本来过着非常普通的生活。后来因为村庄被血烟佣兵团掠夺家人全部被害。为了复仇而成为佣兵，和シュタインドルフ一起为了大陆的和平战斗。他的性格是即使面对强敌也毫不退缩。

4. ルーザ

职业：初级骑兵

习得魔法：回复（中），回复（强），速度增强（中），速度增强（强），全体攻击（中），单列攻击（弱），禁用命令（中），单列攻击（强）。

简介：成长在商人的家庭，从小家里就经常有骑士进进出出，对骑士职业非常憧憬，并立志要成为光荣的骑士。21岁时加入佣兵团，凭借实力晋升为中队长。此人特长是通晓各国骑士团及佣兵团的情况。

5. アントニオ

职业：初级骑兵

习得魔法：士气上升（弱），攻击下降（中），攻击下降（强），直线攻击，



速度下降(中), 速度下降(强), 直线攻击(中), 全体攻击(强)。

简介: 酒和女人是他的最爱, 喜欢装酷, 街上经常能看到他背着大剑闲逛。实力虽然不强, 但好打抱不平, 颇具正义感。

6. ギルフオード

职业: 初级暗黑兵

习得魔法: 召唤暗黑兵(弱), 士气低下(弱), 全体攻击(弱), 魔防下降(强), 召唤暗黑兵(中), 全体攻击(中), 士气低下(中), 全体攻击(强)。

简介: 在整个大陆都很有名的老魔法师。以打败スマイリー为自己一生的目标, 并且非常看好主人公的成长潜力。

7. ヴィクトリア

职业: 初级步兵

习得魔法: 单列攻击(弱), 攻击上升(弱), 攻击上升(中), 直线攻击(弱)。

简介: 小队长。视同姓のルーザー为竞争对手。

8. ジロド

职业: 初级步兵

习得魔法: 魔防低下(弱), 魔防低下(中), 魔防低下(强), 单列攻击(中), 单列攻击(强), 全体攻击(强)。

简介: 小队长。和オルハン同时入团。



今日もアントニオは、新たな出会いを求めて街をさまよっている。さすがのプレイボーイも、最近の若い女の子たちにはお手上げとか…?

9. エドガー

职业: 初级枪兵

习得魔法: 全体魔法(弱), 士气上升(弱), 禁用魔法(弱), 禁用魔法(中), 士气上升(中)。

简介: 小队长。对上司完全忠诚, 即使是错误的命令也会去忠实地执行。

10. ユリア

职业: 初级弓兵

习得魔法: 回复(弱), 回复

(中), 回复(强), 速度上升(弱), 速度上升(中), 速度上升(强), 送还暗黑兵。

简介: 小队长。年纪不大, 作什么事情都很认真。

11. デービス

职业: 初级弓兵

习得魔法: 回复(弱), 回复(中), 回复(强), 魔防上升(弱), 魔防上升(中), 魔防上升(强), 辅助魔法无效, 回复(单排超强)。

简介: 想在乱世中立足而成为佣兵, 因为和シュタインドルフ的想法相近就加入了进来。

12. シュタインドルフ

职业: 中级步兵

习得魔法: 回复(中), 攻击上升(中), 直线攻击(弱)。

简介: 生于农家, 因为战乱家园被毁, 便组织起佣兵团, 为了和平而战斗。他拥有强力的必杀技, 但在一次战斗中失去了左手。这之后害怕他的敌人给他取了个外号: “伟大的右手”。

13. オルハン

职业: 初级骑兵

习得魔法: 攻击上升(弱), 速度上升(弱)。

简介: 和シュタインドルフ生在一个村庄, 佣兵团组建时他是重要成员之一。此人非常贪财, 有时甚至会抢夺部下的钱财, 很容易被人利用。

14. マーガレット

职业: 中级弓兵

习得魔法: 攻击下降(中), 攻击下降(强), 回复(中), 回复(强), 防御下降(中), 防御下降(强), 回复(单排超强)。

简介: 因为自己的父亲在战场上受伤后没有得到及时的救治而阵亡, 便努力学习回复魔法。在被山贼袭击时得到主人公的救助, 就加入了佣兵团。

15. エレーナ

职业: 中级步兵

习得魔法: 攻击上升(中), 攻击上升(强), 直线攻击(弱), 全体攻击(强)。

简介: 女剑士, 恋人在战乱中死去。原来恋人的配剑被盗贼团夺去, 就在苦无对策的时候和主人公相遇。对主人公想拯救百姓的理想非常认同, 随即加入了佣兵团。

16. カステイエール

职业: 初级步兵

习得魔法: 禁用命令(弱), 禁用命令(中), 士气低下(弱), 辅助魔法无效, 中路攻击(弱), 士气低下(中), 中路攻击(中), 中路攻击(强)。

简介: 山贼。被主人公他们杀死的オレステスの弟弟。本来他一直想找机会报仇的, 但有一次在酒馆里巧遇到和自己长的几乎完全一样的アントニオ, 通过谈话对主人公的看法有了一些改观。后来偶然被主人公误认作是アントニオ, 也就顺势加入了佣兵团。他和アントニオ不仅长得像, 率领的部队也都是骑兵。

17. ロビン

职业: 中级弓兵

习得魔法: 中路攻击(弱), 士气上升(弱), 中路攻击(强), 士气上升(中)。

简介: 居住在远离城市的森林深处, 靠打猎为生, 箭法甚是了得。他站在劳苦大众这一方, 对私欲熏心的贵族和骑士阶级深怀不满。

18. ミュンツァー

职业: 中级枪兵

习得魔法: 回复(中), 回复(强), 防御下降(中), 防御下降(强), 防御上升(强), 全体攻击(弱)。

简介: 小时候家人想把他培养成司祭, 就让他寄宿在教会了。虽然耳濡目染的都是道德神学, 可他受不了这一套, 17岁时便出走了。绝对的无神论者, 看清了宗教只不过是用来欺骗民众而已。看见比较有实力的男人他也喜欢上去找茬打架。

19. ホセ

职业: 中级骑兵

习得魔法: 防御下降(中), 防御下降(强), 禁用命令(弱), 禁用命令(中), 士气上升(弱), 士气上升(中)。

简介: 在酒馆和アントニオ相遇, 谈话颇为投机。因为和アントニオ长得很像, 有一次甚至被主人公认错, 他便借此机会加入了佣兵团。ホセ不仅长得和アントニオ很像, 部队也都是骑兵。

20. アーノルド

职业: 中级枪兵

习得魔法: 回复(中), 回复(强), 速度下降(中), 速度下降(强)。

简介: 爱好是在斗技场观战, 看的时间长了自己也想成为一名角斗士。因仰慕主人公加入佣兵团。看上去是非常有教养的人, 可为人固执, 非常好胜。

21. ジギスメント

职业: 中级步兵

习得魔法: 攻击上升(中), 攻击上升(强), 全体攻击(弱), 送还暗黑兵, 全体攻击(强)。

简介: 魔法师。ギルフオード的老友, 对于魔法有极高的造诣, 实力上不次于ジギスメント。

22. スパルタス

职业: 高级步兵

习得魔法: 扇形攻击(弱), 士气上升(弱), 扇形攻击(中), 士气上升(中), 扇形攻击(强)。

简介: 居住在大陆边缘, 是ヒューマ-族的后代。他在斗技场通过搏斗获得收入, 长胜不败, 但很讨厌那些有钱人把他看做是娱乐的工具, 因为羡慕主人公能够按照自身的意志来做事而加入佣兵团。

23. アイザック

职业: 中级骑兵

习得魔法: 攻击下降(弱), 攻击下降(中), 速度下降(弱), 速度下降(中)。

简介: 父亲是商人, 但当商人不符合他散漫的个性, 于是成为佣兵。

24. ウィノーナ

职业: 中级骑兵

习得魔法：回复（弱），回复（中），回复（强），防御上升（弱），防御上升（中），防御上升（强）。

简介：因为母亲生病，段时间内需要很多钱而当上佣兵。

25. オリンピュアス

职业：高级骑兵

习得魔法：防御上升（弱），防御上升（中），防御上升（强），魔防上升（弱），魔防上升（中），魔防上升（强）。

简介：大陆人和异民族的混血儿，因为在家乡受到歧视而出走，成为了不需要问出身的佣兵。

26. クリストフェル

职业：高级弓兵

习得魔法：禁用命令（弱），禁用命令（中），士气低下（弱），辅助魔法无效，禁用魔法（弱），禁用魔法（中）。

简介：因好赌成性欠下巨债，为了逃避追债当上佣兵。

27. ジャクソン

职业：高级步兵

习得魔法：攻击上升（弱），攻击上升（中），速度上升（弱），速度上升（中）。

简介：嗜酒如命，因为酒后闹事杀人在家乡呆不下去而成为佣兵。

28. スコット

职业：中级骑兵

习得魔法：中路攻击（弱），士气上升（弱），中路攻击（中），士气上升（中）。

简介：本来是某骑士团的小队长，因为殴打不讲理的上司而被除名，没有办法就当了佣兵。

29. デルフィン

职业：初级枪兵

习得魔法：单列攻击（弱），攻击上升（弱），单列攻击（中），禁用命令（弱），禁用命令（中）。

简介：某没落贵族的次子，为了恢复家族往昔的容光而努力挣钱，当上佣兵，此人等级观念很强。

30. バリシュタイン

职业：中级弓兵

习得魔法：扇形攻击（弱），扇形攻击（中），攻击上升（弱），攻击上升（中）。

简介：打心里喜欢打仗，认为自己天生就是当佣兵的料。

31. フィリップ

职业：中级骑兵

习得魔法：回复（弱），回复（中），回复（强），魔防上升（弱），魔防上升（中），魔防上升（强）。

简介：崇尚骑士道精神，因为想寻找一个值得自己效忠的人，就当上了佣兵。

32. ブライズ

职业：初级骑兵

习得魔法：攻击下降（弱），攻击下降（中），防御下降（弱），防御下降（中）。

简介：因为除了力气大也没什么特长，就当上了佣兵。

33. ベアトリックス

职业：初级步兵

习得魔法：攻击下降（弱），攻击下降（中），速度下降（弱），速度下降（中）。

简介：她最大的理想就是用自己挣来的钱开一家日本料理店。

34. マグヌス

职业：中级弓兵

习得魔法：攻击上升（中），速度上升（中），中路攻击（弱），中路攻击（强）。

简介：相信力量就是一切，所以成为佣兵。

35. ヨハンネス

职业：中级步兵

习得魔法：攻击上升（弱），攻击上升（中），速度上升（弱），速度上升（中）。简介：因为憧憬佣兵的世界而当上佣兵。

36. レート

职业：中级枪兵

习得魔法：速度下降（弱），速度下降（中），防御下降（弱），防御下降（中）。

简介：因为听说佣兵在女人眼里很吃香而当上佣兵，与酒馆的舞女聊天是他的爱好。

37. ロッソ

职业：初级枪兵

习得魔法：回复（弱），回复（中），回复（强），防御上升（弱），防御上升（中）。

简介：本想到城市里来赚大钱，却发现并不是那么简单，因为生活所迫而成为佣兵。

职业一览表

	初级职业	中级职业	高级职业
步兵系	ソードコマンダー	ソードエリート	ソードマスター
枪兵系	バイクコマンダー	バイクエリート	バイクマスター
骑兵系	ホースコマンダー	ホースエリート	ホースマスター
弓兵系	ボウコマンダー	ボウエリート	ボウマスター
神圣系	サモナー	无	エンチャンター
暗黒系	ネクロレンサー	无	ダークマスター

注：一般人物到达10级和20级左右时会自动转职，没有什么特别的变化，只是能率领更高级的士兵。神圣系和暗黒系人物转职是在15级左右。

其他人物一览

一、神圣ラーナ帝国 (-Holy Rana Empire)

1. フリードルム2世皇帝：相当恶的一个人，在暗杀了3位其他继承人后登上了皇位，有征服大陆的野心。他身边只有一个女儿マルガレーテ。

2. ラスロー：宰相。他是真正握有国家实权的人，因为要增强军力而使得百姓们负担着重税。对皇帝和法王的对立也很头疼。

3. マルガレーテ：侯爵夫人，皇帝之女。母亲早亡，所以从小就很懂事。虽然是美女，可她的眼神和父亲一样冰冷，几乎没人见她笑过。

4. オズワルド：副宰相。雷光圣帝骑士团团长。皇帝非常信任的人。原本是フェンリル国的骑士，后来因为认同帝国皇帝力量就是一切的处世哲学而叛变过来。他经常身穿黑斗篷，用罩帽把脸遮起来，外号叫做“黑闪光”。

5. ビスルクアス：雷光圣帝骑士团参谋，部队是步兵。因为看问题比较全面而获得皇帝的赏识，年纪轻轻就当上了オズワルド的参谋。

6. ミカエル：子爵、雷鸣骑士团团长。其家族的历史在ラーナ国内最为悠久。年轻时练就了好枪法，如今更是老当益壮。因为资历甚老，所以认为骑士的功勋是在战场上才能得到的，对一些年纪轻轻就获得提升的年轻人不以为然。

7. ジョセフィーヌ：雷鸣骑士团的参谋。部队是神圣兵。性格内向，除了念咒语基本上就不怎么说话。

8. ルートヴィヒ：男爵。雷火骑士团团长。部队是骑兵。

9. ペドロ：雷火骑士团参谋。部队是弓兵。

10. ベルナルド：迅雷骑士团团长。部队是骑兵。

11. ゲオルグ：迅雷骑士团的参谋。部队是枪兵。

二、グランクール王国 (Kingdom of Grankuhl)

1. カール9世国王：父亲去世后年仅1岁（还是婴儿啊！）就继位了。フォイエルバッハ谋反后国内内乱，一切大权都被クローヴィス掌控。

2. クローヴィス：侯爵，真正掌有国家大权的人。先王去世后开始推行独裁政治。他对部下很严，即使犯一点小错误也要严惩。フォイエルバッハ谋反后他重新建立了グランクール王国，企图统一大陆。

3. クラウディア：皇族，国王カール9世的母亲。一位对政治毫不关心的



CHARACTER DESIGN

小島文美

人，即使在国内发生政变的时候，她担心的也只是派对用的晚宴白白准备了。国事全部委托给了クラウディア，只是一位平凡的母亲。

4.スザンナ：クラウディア之女，身为公主的她据说是国内第一美少女。平时除了照顾弟弟外，还喜欢音乐和作诗。典型的两耳不闻窗外事。

5.フランソワ：伯爵，日轮骑士团团长。ザクセン国骑士团长フェルディナント和公主テレジア的弟弟，小时起就和哥哥不和，哥哥谋反后他仍然留在了国内。实力上不逊于フェルディナント，他有个习惯是每次上战场前要喷香水。

6.エドアルト：日轮骑士团参谋。部队是骑兵。年纪轻轻，协调性比较差。

7.ウエイン：子爵，月光骑士团团长。フランソワ的战友，是个非常容易激动的人。他还记录着被他打死敌人的总数，每次战斗增加这个数字是他最大的乐趣。虽然对国家贡献不小，可是就因为性格太过残暴而屡屡得不到提升。

8.シャルロット：月光骑士团的参谋。部队是枪兵。身体好像不是太好，总是提不起精神的样子。

9.オイゲン：男爵，彗星骑士团团长。部队是骑兵。

10.ルーベンス：彗星骑士团参谋。部队是弓兵。

11.アラン：骑士，流星骑士团团长。部队是步兵。

12.ナニーニ：流星骑士团参谋。部队是枪兵。

三、ザクセン公国 (Duchy of Sachsen)

1.フォイエルバッハ国王：原来是ラーガイル的公爵，因对クローヴィス掌控大权不满而谋反。45岁时建立了ザクセン公国，随着新王国领土的不断扩大，他又把一些领土赐给了家臣。虽然身体强悍，却也积劳成疾。

2.ロイトガルト皇后：フェルディナント、テレジア和フランソワ三人的亲姐姐。17岁时被フォイエルバッハ看上纳为小妾，正室死后被扶正。皇后对自己被只当作“花瓶”非常不满足。

3.マンフリート：ザクセン王子，フォイエルバッハ的长子。是个喜欢种花养草的性情温和的人。虽然有人批评他性格软弱，但王子在美化街道、城市治安等方面颇有建树，获得民众的绝大支持。

4.フェルディナント：伯爵，双头龙骑士团团长，ザクセン国最高司令官。皇后ロイトガルト的弟弟。因反对クローヴィス政策而来到ザクセン。年轻时在战场上能让敌人闻风丧胆，被称为“百人斩之斧”。

5.クレメンス：双头龙骑士团的参谋，部队是枪兵。平时只读兵法方面的书。

6.テレジア：子爵夫人，升龙骑士团团长，皇后ロイトガルト和フェルディナント的妹妹。因武艺超群而得到国王的绝对信任，绝对的女中豪杰。

7.マックス：升龙骑士团参谋。部队是步兵。表现欲极强，每天坚持练武。

8.グレコ：男爵。火龙骑士团团长，部队是骑兵。

9.アンデイ：火龙骑士团参谋，部队是弓兵。

10.フラビオ：飞龙骑士团团长，部队是步兵。

11.ゲルハルト：飞龙骑士团参谋，部队是枪兵。

12.アーデラ：居住在アン斯巴ッハ的贵族。把ルイーザ家的产业买了过来。她最讨厌见到血，对ルイーザ和其他佣兵非常厌恶。

四、エスタニア共和国 (Republic of Estania)

1.ジョヴァンニ：原ラーガイル的名门候爵，现在是エスタニア的贵族议会议长。ラーガイル分裂时グランクール和ザクセン双方都想笼络他，但因不想卷入战争而躲到了这里。他的地位受到ロレンツォ的威胁。

2.ロレンツォ：原ラーガイル的伯爵，ラーガイル分裂时为逃难的贵族们提供的避难场所，所以在议会中有很大的势力。他是强硬的主战派，想把中立国家エスタニア也卷入战争。

3.アルベルト：紫云骑士团团长。骑士中唯一使用二刀流的人。年轻时是一员猛将，因为受不了上流社会的规矩套子而谢绝了爵位封赏。因为年龄的关系本来已经封刀了，可战乱的激化让他不得不重出江湖。

4.ヴィットーリオ：紫云骑士团参谋。战斗经验丰富，为人忠厚，没有ア



ルベルト那么引人注目。为了表示对国家的忠诚重返战场，最近对这种征战的生活感到厌倦，开始通过宗教来充实自己的内心。

5.ピアンカ：子爵，阳炎骑士团团长，アルベルト的孙女。因为生活过于平淡、想寻求刺激，在周围人的反对下当上了骑士。

6.ステファノ：阳炎骑士团参谋，部队是枪兵。对跟着小孩子一样的ピアンカ打仗很不情愿。

7.ソリタリオ：男爵，火影骑士团团长。

8.ジョルダン：火影骑士团参谋，部队是弓兵。

9.アレッサンドロ：梦幻骑士团团长，部队是步兵。

10.ジオット：梦幻骑士团的参谋，部队是枪兵。

五、マイラルド王国 (Kingdom of Meilard)

1.アレクシオス3世国王：主管内政，军事方面都交给了王子处理。此人有些懒散，总对别人过分信任。

2.ウイレム：血气方刚的王子，自小喜爱航海。被贵族姑娘メアリーの美貌所吸引，在メアリーの请求下做出入侵大陆的决定，本人对权力和财宝都没有太大的兴趣，但如果メアリー想得到什么东西它不惜发动战争也要得到。

3.メアリー：贵族之女，经常会向王子提出“想在大陆上看一次日落”这样的天真要求，有时候她的要求会让周围的人很难办，但她确实不是出于恶意，让人恨不起来。

4.エセルバルド：公爵，国王的异母兄弟，性格急躁，容易发怒。对缺乏威严的国王和任性的王子都不以为然，确信只有靠自己的力量才能保住国家的威严。

5.リカード：因为是和王子同日出生，所以按照法律被送进城内和王子一同学习。因为剑法超群，成年后被留用在城内。

6.マテイルダ：浪牙骑士团团长。虽然知道王子爱的是メアリー，但还是喜欢王子。王子想做到的事她一定会努力去做。但最近开始怀疑牺牲那么多人去发动战争是否值得。

7.ナイマン：浪牙骑士团参谋，部队是枪兵。一个喜欢孤独的人。

8.ネルソン：海虎骑士团团长，部队是骑兵。

9.ブラバム：海虎骑士团参谋，部队是弓兵。

10.モーリス：涡潮骑士团团长，部队是步兵。

11.ステインボード：涡潮骑士团参谋，部队是枪兵。

六、フェンリル王国 (Kingdom of Fenril)

1.クリスティナ4世女王：虔诚的宗教徒，每天必会早晚祈祷两次，面对他国的入侵，她宣称只会防御性的动用武力，从而得到民众支持。虽然已经成为女王，但对母后的命令不敢有丝毫违背。

2.カテリーナ2世：前任女王，现任女王的母亲，是女王的精神支柱，在政治上也还有很大影响力。为了保卫国家，她希望女王能够加强军队的建设。

3.フレデリカ：国家最高顾问，年轻时被称为是大陆最强女骑士，经常和他国的最强骑士一较高低，因为身穿红色铠甲，人称“红色幻影”。她的丈夫是グスタフ。

4.グスタフ：在以女性为主导的フェンリル王国，他是很少能熬出头来的男性。凭借冷静的头脑经常能够在战斗中取得胜利，被人们称为“北天之巨星”。在百姓心中，只要有他和フレデリカ在国家的安全就能得到保障。他还是女王和女王妹妹ソフィアの暗恋对象。

5.オスカル：冰雾骑士团团长。当他还是一名普通骑士时，一次在皇家典礼上见到了女王的妹妹ソフィア，从此便喜欢上了她。为了能够引起她的注意，オスカル经常身穿华丽的铠甲，在战场上拼命争取功名，获得能够和ソフィア相配的身份地位是他的梦想。

6.ジュリア：冰雾骑士团参谋，部队是神圣兵。对美容、服饰方面非常在行。

7.ペルセウス：冰轮骑士团团长，部队是骑兵。

8.ヴォルグ：冰轮骑士团参谋，部队是弓兵。

9.ドールマン：冰刃骑士团团长，部队是步兵。

10.ディック：冰刃骑士团参谋，部队是枪兵。

七、ウィッグ神教团 (Papal states)

1.クロトーネ7世法皇：17岁时称为ウィッグ神教的法王。因为各国都要向教会进贡，神教团的势力变得越来越大。另外，因为法王拥有任命圣职者的

权力，身为圣职者のラーナ帝国国王开始与法王的关系恶化。

2. イグナティウス：法王領ナクソス大聖堂の司祭，平时只是普通的司祭，但战争时也是法王直属の圣マテウス騎士団の团长。

3. バルレッタ：圣マテウス騎士団の参謀，部队是枪兵。

八、葬送佣兵团 (Funeral Mercenaries)

1. スマイリー：拥有钢铁般强悍的肉体，他只跟各国最强的騎士交手。因为身着恐怖的面具，谁也没见过他长的什么样子。至于他的身世更无从知晓。

2. ベルンハルト：佣兵团的中队长，部队是騎兵。战斗时只知一味进攻，从不知防守为何物。

3. テリー：佣兵团中队长，部队是枪兵。性格暴躁，不管什么时候看见不顺眼的人就会上去找茬打架。

九、メデューサ佣兵团 (Medusa Mercenaries)

1. イザベル：恋人死后继承其佣兵团，是大陆上唯一的女佣兵队长。喜欢排场，只选择那些报酬高的任务。因为自认为是绝世美女，所以对其他美女非常排斥。

2. ベレンゲラ：佣兵团中队长，部队是騎兵，是个喜欢吵架的人。

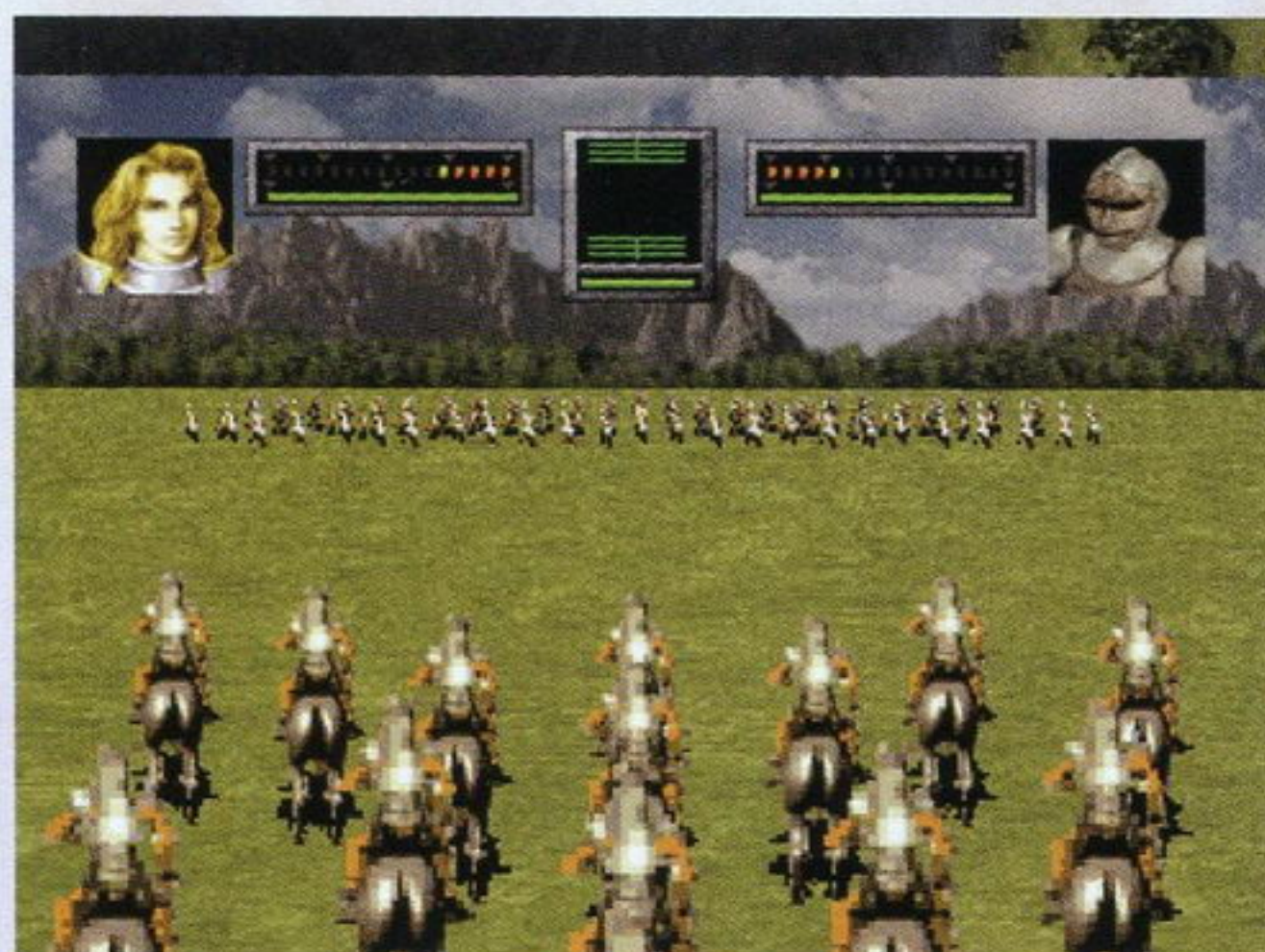
3. オリビア：佣兵团中队长，部队是枪兵。因为喜欢冒险而称为佣兵。

十、血烟佣兵团 (Bloodfog Mercenaries)

1. コルテス：对リューク和アナスタシア来说是不共戴天的仇人。与其接受任务，血烟佣兵团更多的是去掠夺村庄。因为杀戮太多他的武器被称为“吸血斧”，铠甲被鲜血染红是最令他兴奋的事。

2. シーク：佣兵团中队长，部队是步兵。他把残忍的コルテス看做是伟大的人。

3. カルロス：佣兵团中队长，部队是暗黒兵。很会看コルテスの眼色行事。



十一、其他

1. ロバート：アナスタシア的父亲。和主人公的父亲是老友，并且把主人公抚养成人。在オルビア的酒馆遇到シュタインドルフ后意气相投，后被コルテス杀害。

2. オレステス：山贼头目。碰到什么事情都通过暴力来解决，连同伙都很怕他。

3. ホーキンス：海贼头目。以前是商船团的团长，因为战乱生意做不成了，被迫成为海贼。凭借强大的后盾称霸大陆西南海域，就连军队船只也要避让三分。

4. ムスタファ：ヒューマ族的大王，在大陆东方的山岳地带建立了王国。窥视异教徒的领土已久。在族内他被神格化，成为人们崇拜的对象。ヒューマ族对其他民族都非常排斥。

5. ロットパイル：具有民主主义思想的政治学者，居住在ラーナ。但为了解救苦于重税的百姓是否需要推翻帝政他还很犹豫。

6. タイラー：居住在エスタニア的农民。对于自己的国家向议会制转变抱有很大期待。他的梦想只是能够过平静的生活。

7. ジャンヌ：グランクールの农家少女，非常爱国。每天她都要去教堂祈祷，企盼和平的到来。

8. アレッツォ：精通各种兵法的学者，因为热心研究历史上的各种战役而被人们戏称为“杀人研究者”。和别人对话时即使是普通的聊天也经常会变成研究讨论。

9. アービン：大陆上制作武器的名师，他制作的武器不会轻易给人，只有武力高强的人才能买到。

10. ゲーテンベルク：发明家，アントニオ少年时的好友，本来对佣兵颇有偏见，但得知アントニオ成为佣兵时态度有所改观。他整日呆在家中搞发明创造。

11. キヤサリン：住在ホームトフに的女孩，性格开朗，朝气蓬勃。父亲战死沙场，母亲病故后，一直和姐姐マーガレット相依为命。一次在被山贼袭击的时候被主人公一行人救出。很想让姐姐快点嫁出去。

12. バトーダ：居住在オルビア的劍豪，武器是二刀流。他是シュタインドルフ的師傅，得知シュタインドルフ死后非常伤心，开始寻找新的后继者。只有资质和人品都被他看上的人才能获得他的真传。

魔法一览

名称	效果
ヒートバーン	Heat Burn, 火焰燃烧。扇形攻击魔法(弱)。
デスシャワー	Death Shower, 死亡暴雨。扇形攻击魔法(中)。
エナジーバスター	Energy Bastar, 强力三重火焰攻击。扇形攻击魔法(强)。
フォース	Force, 提高攻击力的魔法(弱)。
メガフォース	M Force, 提高攻击力的魔法(中)。
ギガフォース	G Force, 提高攻击力的魔法(强)。
ヒーリング	Healing, 治疗。回复魔法(弱)。
メガヒーリング	M Healing, 回复魔法(中)。
ギガヒーリング	G Healing, 回复魔法(强)。
ホーリーライト	Holy Light, 圣光。单排回复魔法(强)。
ブlessing	Blessing, 祝福。回复魔法(超强)。
サイレンス	Silence, 沉默。使敌我双方一定时间内都不能使用魔法的魔法(弱)。
メガサイレンス	M Silence, 使敌我双方一定时间内都不能使用魔法的魔法(中)。
ギガサイレンス	G Silence, 使敌我双方一定时间内都不能使用魔法的魔法(强)。
サモンアース	Sermon Earth, 召唤神圣兵的魔法(弱)。
アンサモン	Un Sermon, 送还神圣兵。
アーマー	Armor, 装甲。增强我军防御力的魔法(弱)。
メガアーマー	M Armor, 增强我军防御力的魔法(中)。
ギガアーマー	G Armor, 增强我军防御力的魔法(强)。
ブレイブリー	Bravely, 勇气。使我军士气上升的魔法(弱)。
ウォークライ	War Cry, 呐喊。提高我军士气的魔法(中)。
フレイムアロー	Flame Arrow, 火焰之箭。中路攻击魔法(弱)。
ドラゴンブレス	Dragon Breath, 龙火。中路攻击魔法(强)。
イフリート	Efreet, 火焰精灵。中路攻击魔法(强)。
クイック	Quick, 提高我军行动速度的魔法(弱)。
メガクイック	M Quick, 提高我军行动速度的魔法(中)。
ギガクイック	G Quick, 提高我军行动速度的魔法(强)。
ゼロ	Zero, 使辅助系魔法无效的魔法。
ホワイトホール	White Hole, 白洞。全体攻击魔法(强)。
ノヴァ	Nova, 新星。单列攻击魔法(弱)。
コンフューズ	Confuse, 混乱。使敌军无法下达命令的魔法(弱)。
メガコンフューズ	M Confuse, 使敌军无法下达命令的魔法(中)。
ギガコンフューズ	G Confuse, 使敌军无法下达命令的魔法(强)。
ファイナルボム	Final Bomb, 终极炸弹。单列攻击魔法(强)。
ルーズ	Loose, 降低敌军攻击力的魔法(弱)。
メガルーズ	M Loose, 降低敌军攻击力的魔法(中)。
ギガルーズ	G Loose, 降低敌军攻击力的魔法(强)。
サンダーボルト	Thunderbolt, 霹雳。直线攻击魔法(弱)。
ブラストカッター	Blast Cutter, 切割冲击波。直线攻击魔法(中)。
デスプラズマ	Death Plasma, 死亡等离子。直线攻击魔法(强)。
ディレイ	Delay, 拖延。降低敌军行动力的魔法(弱)。
メガディレイ	M Delay, 降低敌军行动力的魔法(中)。
ギガディレイ	G Delay, 降低敌军行动力的魔法(强)。
サモンゾンビ	Sermon Zombi, 召唤僵尸。召唤暗黒兵的魔法(弱)。
テラー	Terror, 恐惧。使敌军士气下降的魔法(弱)。
ハリケーン	Hurricane, 飓风。全体攻击魔法(强)。
ドレイン	Drain, 消耗。使敌军魔防下降的魔法(弱)。
メガドレイン	使敌军魔防下降的魔法(中)。
ギガドレイン	使敌军魔防下降的魔法(强)。
サモンスケルトン	Sermon Skeleton, 召唤骷髅兵。召唤暗黒兵的魔法(强)。
メテオ	Meteor, 陨石。全体攻击魔法(中)。
ナイトメア	Night Mare, 恶梦。使敌军士气下降的魔法(中)。
インフェルノ	Inferno, 地狱。全体攻击魔法(强)。
アイスフォール	Ice Fall, 冰瀑。单列攻击魔法(弱)。
エナジーストーム	Energy Storm, 强力风暴。单列攻击魔法(中)。
ダークホール	Dark Hole, 黑洞。全体攻击魔法(强)。
アースクエイク	Ice Quake, 冰震。全体攻击魔法(弱)。
ターンアンデッド	Turn Undead, 暗黒兵送还魔法。
プロテクト	Protect, 使我军魔防上升的魔法(弱)。
メガプロテクト	使我军魔防上升的魔法(中)。
ギガプロテクト	使我军魔防上升的魔法(强)。
ウィークン	Weaken, 使敌军防御下降的魔法(弱)。
メガウィークン	使敌军防御下降的魔法(中)。
ギガウィークン	使敌军防御下降的魔法(强)。
ソーラーレイ	Solar Ray, 中路攻击魔法(弱)。
インパルス	Impulse, 冲击电流。扇形攻击魔法(弱)。

武器一览

单手剑类

名称	中文名称	威力	追加效果
ショートソード	短剑	攻击+2	无
スパタ	骑士剑	攻击+3	无
レイピア	西洋剑	攻击+5	无
ファルシオン	单手宽刃剑	攻击+8	无
フィランギ	单手长剑	攻击+10	无
シルバーソード	银剑	攻击+12	无
ブレイブソード	勇者之剑	攻击+11	统帅力+7
ムラサメ	村雨剑	攻击+14	速度+8
デーモンキラー	除魔剑	攻击+17	魔防+6
バルムンク	神剑	攻击+19	魔防+8
エクスカリバー	传说之剑	攻击+21	统帅力+8

双手剑类

名称	中文名称	威力	追加效果
ロングソード	双手长剑	攻击+3	无
ブロードソード	双手宽刃剑	攻击+5	无
クレイモア	双手大剑	攻击+8	无
ツヴァイハンター	除魔大剑	攻击+16	无
バスタードソード	轻型双手剑	攻击+21	无
ダイブレード	退魔神剑	攻击+25	防御+5
テツザンケン	铁山剑	攻击+28	速度+7
フランディング	屠龙剑	攻击+32	移动+1
デュランダル	巨人之剑	攻击+35	统帅力+8

枪类

名称	中文名称	威力	追加效果
ショートスピア	短枪	攻击+3	无
ランス	矛	攻击+5	无
ポアスピア	长枪	攻击+8	无
ウインドスピア	三叉枪	攻击+13	无
グレイヴ	神枪	攻击+17	无
スコーピオン	蝎尾枪	攻击+21	无
コルセスカ	长三叉枪	攻击+25	速度+7
ロイヤルランス	长矛	攻击+29	移动+1
バルチザン	轻型枪	攻击+32	统帅力+4
ゲングニル	必杀枪	攻击+35	速度+10

单手斧类

名称	中文名称	威力	追加效果
フランキスカ	小斧	攻击+3	无
ポールアックス	长柄斧	攻击+7	无
タベルジン	铁斧	攻击+12	无
ブラチナアックス	金斧	攻击+17	魔防+7
スブラッシャー	巨斧	攻击+20	统帅力+7

双手斧类

名称	中文名称	威力	追加效果
ローガアックス	双手小斧	攻击+6	无
トマホーク	战斧	攻击+12	无
バトルアックス	大战斧	攻击+22	无
ルーンアックス	魔力之斧	攻击+29	防御+8
デスクラッシャー	双手巨斧	攻击+34	统帅力+8

服饰类

名称	中文名称	威力	追加效果
貴族の服	贵族之服	防御+1	无
パーティードレス	宴会裙	防御+1	无
シルキードレス	丝裙	防御+1	无
レザーアーマー	皮铠甲	防御+2	无
ブレスプレート	护胸甲	防御+3	无
スケールアーマー	鱼鳞甲	防御+5	无
チェーンメイル	锁甲	防御+7	无
プレートメイル	封印之甲	防御+10	无
シルバーアーマー	银甲	防御+12	无
ヘブンズプレート	天堂甲	防御+14	魔防+8
ミレジュアーマー	幻影之甲	防御+17	速度+10
ホーリーアーマー	光之甲	防御+19	魔防+12
ドラゴンメイル	龙甲	防御+21	魔防+15

盾类

名称	中文名称	威力	追加效果
ラウンドシールド	圆盾	防御+1	无
バックラー	小盾	防御+2	无
カイトシールド	三角盾	防御+3	无
タワーシールド	大盾	防御+5	无
スクトゥム	弧形盾	防御+7	无

ブラチナシールド	金盾	防御+9	无
スパイクシールド	刺盾	防御+11	攻击+5
マジックシールド	魔法盾	防御+12	魔防+8
アースシールド	大地之盾	防御+13	移动+1
ソウルシールド	灵魂之盾	防御+15	魔防+10

魔法道具类

名称	中文名称	追加效果
スピードリング	速度戒指	速度+5
パワーリング	力量戒指	攻击+5
ベガサスリング	天马戒指	攻击+7
メガリング	大戒指	攻击+7
マッハリング	玛赫戒指	速度+11
ゴッドリング	神之戒指	攻击+10
天使の守り	天使之守护	魔防+7
大地の守り	大地之守护	魔防+7
精灵の守り	精灵之守护	防御+6
太陽の守り	太阳之守护	魔防+10
妖精の守り	妖精之守护	防御+10
天空の守り	天空之守护	魔防+15
真珠の首飾り	珍珠之首饰	统帅力+5
黒真珠の首飾り	黑珍珠之首饰	移动+2
金の首飾り	金首饰	统帅力+7
魔石の首飾り	魔石之首饰	移动+3
圣母の首飾り	圣母之首饰	统帅力+10

都市一览

城市名称: トルニオ

文化度: B

可习得必杀技的类型: 双手斧

有斗技场

通常可买到的武器: 双手小斧, 战斧, 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 三角盾, 大盾。

老顾客可买到的武器: 大战斧, 魔力之斧, 双手巨斧, 封印之甲, 银甲, 天堂甲

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指。

城市名称: ギーセン

文化度: C

可习得必杀技的类型: 格斗

通常可买到的武器: 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 圆盾, 三角盾, 西洋剑, 单手宽刃剑。

老顾客可买到的武器: 封印之甲, 银甲, 天堂甲, 金盾, 魔法盾, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: プラウエン

文化度: A

可习得必杀技的类型: 单手斧

有斗技场

通常可买到的武器: 小斧, 长柄斧, 圆盾, 小盾, 三角盾, 大盾, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 铁斧, 金斧, 巨斧, 弧形盾, 金盾, 刺盾, 魔法盾。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护。

城市名称: オリビア

文化度: A

可习得必杀技的类型: 双手斧

通常可买到的武器: 双手小斧, 战斧, 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 三角盾。

老顾客可买到的武器: 大战斧, 魔力之斧, 双手巨斧, 封印之甲, 银甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指。

城市名称: トリール

文化度: E

可习得必杀技的类型: 格斗

通常可买到的武器: 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 圆盾, 三角盾, 西洋剑, 单手宽刃剑。

老顾客可买到的武器: 封印之甲, 银甲, 天堂甲, 金盾, 魔法盾, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: レスノイ

文化度: C

可习得必杀技的类型: 枪

通常可买到的武器: 短枪, 矛, 长枪, 三叉枪, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 三角盾。

老顾客可买到的武器: 神枪, 蝎尾枪, 长三叉枪, 长矛, 轻型枪, 封印之甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护。

城市名称: バイデン

文化度: C

可习得必杀技的类型: 单手剑

通常可买到的武器: 短剑, 骑士剑, 西洋剑, 单手宽刃剑, 小盾, 大盾, 护胸甲, 鱼鳞甲。

老顾客可买到的武器: 单手长剑, 银剑, 村雨剑, 除魔剑, 传说之剑, 弧形盾, 刺盾。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指。

城市名称: フライハイト

文化度: A

可习得必杀技的类型: 双手剑

有斗技场

通常可买到的武器: 双手长剑, 双手宽刃剑, 双手大剑, 护胸甲, 锁甲, 鱼鳞甲, 大盾。

老顾客可买到的武器: 除魔大剑, 轻型双手剑, 退魔神剑, 铁山剑, 巨人之剑, 银甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: ホムトフ

文化度: C

可习得必杀技的类型: 枪

通常可买到的武器: 短枪, 矛, 长枪, 三叉枪, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 小盾。

老顾客可买到的武器: 神枪, 蝎尾枪, 长三叉枪, 长矛, 轻型枪, 封印之甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护

城市名称: アンスパツハ

文化度: D

可习得必杀技的类型: 单手剑

通常可买到的武器: 短剑, 骑士剑, 西洋剑, 单手宽刃剑, 小盾, 大盾, 三角盾, 鱼鳞甲。老顾客可买到的武器: 银剑, 村雨剑, 除魔剑, 神剑, 弧形盾, 刺盾。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指

城市名称: フェルデン

文化度: C

可习得必杀技的类型: 单手斧

通常可买到的武器: 小斧, 长柄斧, 圆盾, 小盾, 三角盾, 大盾, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 铁斧, 金斧, 巨斧, 弧形盾, 金盾, 刺盾, 魔法盾。可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护。

城市名称: オルトドクス

文化度: A

可习得必杀技的类型: 双手斧

有斗技场

通常可买到的武器: 双手小斧, 战斧, 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 三角盾。

老顾客可买到的武器: 大战斧, 魔力之斧, 双手巨斧, 封印之甲, 银甲, 天堂甲, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指

城市名称: ラングル

文化度: D

可习得必杀技的类型: 格斗

通常可买到的武器: 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲, 圆盾, 三角盾, 西

洋剑, 单手宽刃剑。

老顾客可买到的武器: 封印之甲, 银甲, 天堂甲, 光之甲, 金盾, 魔法盾, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: マルサラ

文化度: D

可习得必杀技的类型: 单手斧

有斗技场

通常可买到的武器: 小斧, 长柄斧, 圆盾, 小盾, 三角盾, 大盾, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 铁斧, 金斧, 巨斧, 弧形盾, 金盾, 刺盾, 魔法盾, 大地之盾。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护。

城市名称: オリスタノ

文化度: B

可习得必杀技的类型: 双手斧

通常可买到的武器: 双手小斧, 战斧, 皮铠甲, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 大战斧, 魔力之斧, 双手巨斧, 封印之甲, 银甲, 天堂甲, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指。

城市名称: シヤトル

文化度: C

可习得必杀技的类型: 双手剑

通常可买到的武器: 双手长剑, 双手宽刃剑, 双手大剑, 护胸甲, 锁甲, 鱼鳞甲, 大盾。

老顾客可买到的武器: 除魔大剑, 轻型双手剑, 退魔神剑, 铁山剑, 屠龙剑, 银甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: ローズフリート

文化度: D

可习得必杀技的类型: 枪

通常可买到的武器: 短枪, 矛, 长枪, 三叉枪, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 神枪, 蝎尾枪, 长三叉枪, 长矛, 必杀枪, 封印之甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护。

城市名称: バスチア

文化度: D

可习得必杀技的类型: 单手剑

通常可买到的武器: 短剑, 骑士剑, 西洋剑, 单手宽刃剑, 小盾, 大盾, 鱼鳞甲, 锁甲, 长矛。

老顾客可买到的武器: 银剑, 村雨剑, 除魔剑, 神剑, 弧形盾, 刺盾。

可买到的魔法道具: 大戒指, 天马戒指, 力量戒指, 速度戒指

城市名称: ロアール

文化度: E

可习得必杀技的类型: 双手剑

通常可买到的武器: 双手长剑, 双手宽刃剑, 双手大剑, 护胸甲, 锁甲, 鱼鳞甲。

老顾客可买到的武器: 除魔大剑, 轻型双手剑, 退魔神剑, 铁山剑, 屠龙剑, 银甲, 天堂甲。

可买到的魔法道具: 金首饰, 黑珍珠首饰, 银首饰, 珍珠首饰。

城市名称: ホーイック

文化度: B

可习得必杀技的类型: 枪

有斗技场

通常可买到的武器: 短枪, 矛, 长枪, 三叉枪, 护胸甲, 鱼鳞甲, 锁甲。

老顾客可买到的武器: 神枪, 蝎尾枪, 长三叉枪, 长矛, 轻型枪, 封印之甲, 天堂甲, 灵魂之盾。

可买到的魔法道具: 太阳守护, 精灵守护, 大地守护, 天使守护

注: 总在一个武器店里买东西就可以成为老顾客, 老顾客才能买到一些强力武器, 但那些最强的武器(游戏里被称作是挖出来的古董)只会在成为老顾客后才随机出现, 可遇而不可求啊。

火热秘技

Ps2

SD 高达 G 世纪
NEO

同伴的加入

在任意一次流程里，希罗、迪奥、多洛华、卡托鲁和张五飞五人中只能加入两人！仅仅是人物的话倒也罢了，但是他们每个人都有各自的特有纹章。如果想要收集到全部的纹章，就一定要将五人全部收到……以下就是他们的加入条件。

ヒイロ&カトル：第4关未将GP02击破，第21B关“鲜血は光の渦に”中加入。

デュオ&カトル：方法①第1关6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进A路线“ガンダム五机确认”；方法②第1关6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进B路线“キリマンジャロの嵐”，第16关进B路线“フロンティアIV袭击”。

ヒイロ&ウーフェイ：第1关未能6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进B路线“キリマンジャロの嵐”，第16关进A路线“シャングリラの少年”。

ヒイロ&トロワ：方法①第1关未能6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进A路线“ガンダム五机确认”；方法②第1关未能6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进B路线“キリマンジャロの嵐”，第16关进B路线“フロンティアIV袭击”。

デュオ&ウーフェイ：第1关6回合内过关，第4关成功击破GP02，第11关进B路线“キリマンジャロの嵐”，第16关进A路线“シャングリラの少年”。

单体角色加入一览

以下角色不包括走不同路线肯定会加入的同伴。

アイナ：第1关6回合内过关，第4关未能击破GP02，第5A关“震える山”让シロー与之战斗，第13A关“ムーンアタック”加入。

フォウ：第1关6回合内未能过关，第10B关“ホンコン・シテイ”中让カミーユ与フォウ战斗一次，之后在第11B关让カミーユ再与フォウ战斗三次，第13A关“ムーンアタック”加入。

ブル：ジュード-在队中，第17

关让ジュード-与ブル战斗两次，第18关“巨大ローラー作战”加入。

ブルツ-：ジュード-与ブル都在队中，第19A关“燃えつきない流星”中让ブル与ブルツ-战斗两次，第21关（两种路线均可）再让ジュード-与ブルツ-战斗两次，第22关加入。

京田四郎：MS“レッド=ウォーリア”生产登录后，作为志愿兵加入。

トビア・スミス：MS“クロスボーンガンダム”生产登录后，作为志愿兵加入。

ハロ：主题菜单中“TUTORIAL”的所有项目全部浏览过一遍后，作为志愿兵加入。

リョウ・ルーツ：MS“Ex-Sガンダム”生产登录后，作为志愿兵加入。

高达比武大会中的纹章

大部分的纹章都能够用普通方法在比武大会中得到。不过有三种特殊的纹章，如果不用特定的方法，是永远也不会出现的。这三个纹章就是“东方不败”、“キャスバル=レム=ダイクン”和“东西南北中央不败”。大家必须注意以下两个条件，方能入手：

1. 指派特定机体角色和场地出战；
2. 取得该场地的冠军（即打败原先的冠军）；

东方不败

作用：格斗值18UP、反应值18UP、行动值18UP、必要LV20

条件：クワトロ+αアジール，宇宙LV6

キャスバル=レム=ダイクン

作用：指挥值20UP、反应值15UP、行动值20UP

条件：クワトロ+ノイエ・ジール，宇宙LV5

东西南北中央不败

作用：格斗值50UP、反应值20UP、行动值25UP

条件：シーブック+Vガンダム，宇宙LV6

无论是哪个纹章，难度都非常高！大家慢慢挑战吧。

全部设计购买据点出现条件

机体设计地点：阿纳海姆公司

第5关后出现条件：开发了3架以上的MS，改造了1架以上的MS。

第11关以后条件：第5关后未能出现且开发了7架以上的MS，改造了2架以上的MS。

购买机体地点：月面都市冯=布朗
第9关后出现条件：拥有15架以上

的MS、3万以上的资金。

第13关后出现条件：第9关后未出现，拥有10架以上的MS、2万以上的资金。

第16关出现条件：第9、13关后未出现且拥有5架以上的MS、1万以上的资金。

机体设计地点：玫瑰人生号

第9关后出现条件：开发了4架以上的MS，改造了1架以上的MS。

第13关后出现条件：第9关后未出现且开发了8架以上的MS，改造了2架以上的MS。

机体购买地点：大型船坞飞船

第11关后出现条件：拥有20架以上的MS、4万以上的资金。

第12关后出现条件：第11关未出现且拥有15架以上的MS、2万5000以上的资金。

第18关后出现条件：第11、12关未出现且拥有6架以上的MS、1万以上的资金。

（纱边：感谢沙罗提供秘技。）

Ps2

梦幻骑士II

全物品、装备、精灵石和RING

在地图画面中顺序输入↑、→、L2、L2、↓、R2、R2、↑、↓、R2、L2、→、←、○、○、○，听到音效即表示成功。

（纱边：由于此秘技严重破坏游戏平衡性，所以没有把它登在攻略中。）

GBA

舞之刃 闪光

全角色通关密码

KYO1783B

LUC1685C

RIN1990D

MIE1260A

CLA2192E

一些心得

1. 与两只大蝙蝠战斗时，它们有一招很难闪，其实只要尽量不站在两只蝙蝠中间就行了，这样的话它们就不会使用那一招了。

2. 在打最终BOSS前要把所有之前出现过的BOSS再打一遍，去打那个长得像猴子的BOSS时，在被发现前用冰COMBO的最后一下打中它后，会发现它被“定”在那儿了。

蜘蛛猫

（纱边：要说明的是全角色通关密码是用来游戏的官方网站上下载图片的。大家只要来到http://www.mto-power.com/ds_senka/index.htm这个网址，然后点击网页最下方的“パスワード入力ページへ”，就会进入输入密码

的画面中。此时只需将5组密码分别输入，就可以下到5位GIRL的美图了。真是一个了不起的设定啊！）

GBA

网球王子 2003

R.K.O. 的心得

使用角色POWER3星以上即可，难度必须HARD。比赛开始后，先蓄满超杀槽，然后把对方的超杀槽弄空（对方放超杀或我方按SELECT键），一定要一点也不剩。然后我方放超杀往对方身上打，因为难度是HARD，电脑会去接这个球，于是他的球拍就飞了。重复以上动作3次，整场比赛就OVER了，对手被R.K.O.了。

推荐角色：河村隆和石田铁。

能量无限

在标题画面依次输入SELECT、B、R、L、R、L、下、下、上、上，成功后会听到河村隆发出的“GREAT”声，然后OPTION里就出现了能量MAX的选项。

浙江 王昱

（纱边：用R.K.O.打倒对手时的感觉的确特别。）

GBA

勇者斗恶龙怪兽
篇 旅团之心

金属史莱姆的克星

在ペルポイの町の监狱中能收到一个同伴ギルメ，他就是金属史莱姆的克星“金属猎人”。金属猎人对金属史莱姆、金属泡泡史莱姆可以一击必杀，这样我们练级就轻松多了。

西南农业大学 龙伟

（纱边：此类秘技的刊登机会最大，大家可以多留意一下。）

Ps2

街头篮球 2

快速赚取奖励点数

这款游戏就不多说了，一个字：爽！不过因为奖励点数难挣，望着那一大堆的隐藏人物、隐藏场地、隐藏球衣……哭！还好我发现了一个快速致富的方法：选“PLAY IT”的“PICK UP”模式，在开始前的“MY RULE”中设定一些可快速取胜的规则，如把总分设为4分，对方让3个球，然后开始比赛。这样比赛一开始我方就已经赢了3个球，只要再进一个就可获胜！如此一来，打一场球还不到一分钟，而获得的奖励点数呢？一样是平常的50点。怎么样？一个小时就可以赚5000点了！

广西 蒋炜

（纱边：本作是一个非常不错的体育游戏，喜欢篮球的玩家一定要试试。）



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

主持：GOUKI



人生如梦，人生如歌——《爆走卡车传说——男花道梦浪漫》评析

文：姚舜禹

PS2	SPIKE	RAC	1~2人
DVD-ROM	2003年1月23日发售		357KB
			6800日元

人间美味——其实细想想，只不过是生鱼肉加上泡过醋的饭，然后再蘸上点酱油，根本不会有漫画中描写得那样夸张。其实正所谓醉翁之意不在酒，这是一种对饮食文化的包装塑造，通过这类作品，令世界各地的观众对于日本的饮食有种非常向往的感觉，无形中起到了绝好的宣传效果。事实上笔者就因此而去亲自品尝过日本料理，却发现味道也不过如此，比起我们博大精深的中华饮食文化来说根本是小巫见大巫，但似乎我国以此为题材的影视作品却是寥若寒星，不知这算不算是一个遗憾呢。

人的游戏了(笑)，另外诸如“梦想”、“人生”等大字眼也频繁出现，尽管我们对于这几个词汇已经有了很强的免疫能力(日本作品看得太多)，但仍然有一种莫名的冲动。游戏能有这么大气的标题，可见



说日本是个认真得有些过分的民族，大抵没人会反对。从古时年年进贡、岁岁来朝的被戏称为“倭寇”的国家，到今天无论是经济还是各方面都处于世界领先行列，其中与他们这份认真和执着的性格不无关系。在日本这个国家中，从古至今都很崇尚将某种事物演化成为一种“文化”，具体点说，就是充分挖掘此项事物的潜在价值，并且让其影响力发挥到极至从而成为人文精神的做法。

说了这么多看似题外话的东西，其实并非跑题，事物都有着其共通性，如果以上的内容各位能有所了解，对于本文所要谈到的这部游戏《爆走卡车传说——男花道梦浪漫》就容易理解得多。那么首先要解释一下这个“爆走卡车”是什么意思，其实它就是常说的送货车，在一个地方接到委托将货物送到另一个地方，就是这么简单。但前文说过，如此简单普通的事到了日本可能就不同了。大约在19世纪四五十年代，由于交通的日趋发达，这种长、短途货运的卡车群体逐渐形成了一个产业，自然行业间的竞争也日趋激烈。于是车主们开始想方设法使自己的货车更能赢得货主的青睐，便费尽心思的将货车装饰起来，这样自己也非常体面。一些标新立异的卡车和技术超群的司机更是成为了这个行业的佼佼者，结果当然是货单不断，不仅是货主，就连同行业的卡车司机都不禁崇拜敬仰这些高手们，并称他们为“传说”。逐渐的，这股风潮刮遍了整个货运行业，于是一辆辆打扮得极为个性的货车越来越多地出现在公路上。“《爆走卡车》系列”的游戏就是让玩家体会当一个这样货车司机的感觉，游戏内容不仅有趣，更重要的是无论是车上零件的装饰，还是车厢上喷涂的画面，甚至是司机们常听的演歌，都能够反映那个年代的日本的社会面貌，同样令玩家能够充分体验一下那些在滚滚车轮中拼搏的人生。



制作入着眼点并非仅仅是游戏而已，就是怀着这样的想法，使笔者并没有小看这看似简陋的游戏，而是很投入地看看制作者是如何表现“人生”这样沉重的话题。

举个例子，比如料理——中文的意思就是饭菜，本来并不稀奇，一般在我国办个电视节目，请个高级厨师演示几道比较简单的菜肴就属于普及饮食文化了，大众也比较认可这种形式。不过在日本可不是仅此而已，尽管日本的食文化远远不及我国，但却不知从哪弄来的这么多题材，各种媒介以料理为主题的作品简直是无穷无尽，各种花样繁多的烹饪大赛自不必说，许多著名的作家和漫画家同样特别青睐于这个题材。远的不说，前一段时间国内流行的日剧《将太的寿司》，即是根据日本非常热门的一部漫画改编而来，其中对于寿司这道菜肴无论从做工还是味道都做了极为细致的描写，将寿司的技艺刻画得神乎其神，在读者眼中似乎寿司就是

一开始，玩家需要白手起家，刚开始的资金仅够买一辆性能不怎么样的卡车，而且还光秃秃的什么也没有，很是难看。如果要想买那些昂贵的装饰品，就要一点点的赚钱。但正由于车的性能不好，在初期赚钱是相当的困难，首先一定不能选择贵重的货物运输，因为一旦撞坏了要赔很多钱，甚至可以让资金呈负数状态，因此一开始只能运送一些比较结实的货物，比如肉类和食品等等，这样就可以在遇上初期对手时利用撞车的方法超过，赢得那一点点的钱，如果输一次的话几次的辛苦就白费了，另外还会被对手在车厢上留下侮辱性的话语，真是又气又恨。有些人说这游戏设计得是不是太难了点？相反笔者觉得很真实，创业初期哪有一帆风顺的？这何尝不是人生的真实写照？也只是一开始的艰难，才能有成功时的喜悦。当玩家一点点地积攒资金，购买到了珍贵的零件，以卡车本身的速度超越对手的时候，那种成就感是难以言表的，而且同样可以在对手的车上留下侮辱的话，也算是出了一口恶气(笑)。随着资金进一步增长，可以将自己的车子装饰得非常夸张，比如在车上喷画——笔者尤其喜欢车厢的喷绘画，游戏提供了多达百张的画可供玩家选择，而且还分了类别，比如有人物、动物、风景、浮世绘、和风等等，这些绘画即便是单独欣赏也极具艺术的价值，拿浮世绘来说，恐怕在国内的

这个游戏比较有意思的是，系列每一作都有个很特别的名字，比如第一作叫做“男人生梦一路”；二代叫做“男一匹梦街道”；本作则叫“男花道梦浪漫”，看来这绝对是一个属于男



相川

「おう！よく来たな、娃娃。おまえもついにトラック初航
海か」

玩家很难能找到一些相关的资料,也很少能看到这种艺术作品,但在游戏中却可以不费任何工夫就欣赏到二十余张精美的浮世绘作品,并且还可以喷涂到车厢上去,真是别有一种风味。其实,那个时代



的司机很多也是用浮世绘来装饰自己的卡车的,因为这种绘画艺术在日本有着很深的文化背景,浮世绘兴盛于日本的江户时代,当时主要用来描绘现实中的美人、歌舞伎演员和市井风俗,因此受到普遍的欢迎,从此以后,浮世绘几乎就是日本文化的一种象征。另外浮世绘在日语中有“瞬息即逝的现实、尘世”之意,也正好符合那些在车轮中打滚的卡车司机们的人生价值观。除了绘画,卡车的前前后后同样可以进行充分的装饰,比如各类的彩灯,各种文字标识,形状怪异的梯子等等,几乎让人有无尽的创造力。可以说这些充满个性化的卡车无论是给司机们单调的工作环境,或是给漫长的旅途都增添了一份别样的乐趣,成为公路上一道亮丽的风景

线,同时也是这个游戏最大的乐趣所在。

游戏另一个极具特色之处是游戏的音乐。在每一局的竞赛中,背景中都会播放一首演歌,不知道大家对演歌这种歌曲了解多少,演歌同样是一种比较古老的艺术形式,当然现在的演歌和日本古代的演歌不同,古代的演歌有些类似于我国的京剧,由歌舞伎表演,现代的演歌有些类似于流行歌曲,但曲调却是别具一格,尤其受到年长一些的日本人的喜爱。与流行歌曲不同的是,演歌的歌词很多都是以阐述人生哲理、抒发真挚的情感,或是记述感人肺腑的故事为主,内容非常耐人寻味,当时的司机们正好以此来缓解运输途中的枯燥与乏味,获得人生的启迪。可以说演歌是卡车文化中不可缺少的一部分,也是本游戏中画龙点睛的一笔。

游戏分为两个部分,一个是“全国制霸”,一个是“男花道梦浪漫”,第一个可谓是传统模式了,游戏方式如前文所讲,即玩家通过全国各地的卡车司机们竞赛,从而达到全国无对手,到时玩家就成为了“传奇人物”,玩家在游戏中的名字和车都会被编成传记,非常有成就感。但事实上真要想成为全国最强可不是那么容易的,一些地区还会突然杀出一些隐藏的高手,只有不断地磨练才能通过以上的考验。“男花道梦浪漫”则是一个本作独创的模式,玩家在这里要扮演一位充满理想的司机,游戏以情节方式推进,玩家通过开车送货的生活逐渐结识一些人,其中有朋友、有敌人,甚至还有自己未来的恋人,在其中玩家不仅要完成自己的理想,还要帮助别人解决困难。故事中会发生很多感人的情节,令人不禁感悟人生的酸

甜苦辣,与游戏标题“男花道梦浪漫”真是非常的符合,因此玩家一定不可错过。

有些玩友看到这里也许有点不耐烦,说你写了这么半天,我怎么都没有看见有关于游戏的画面、系统、操作感之类的东西呢?其实,这些东西并非笔者不写,实际上一些聪明的玩友已经猜到了原因——如果没有以上这些因素的话,那么本作可能是一款普通得再也不能普通的游戏了,它无论从画面还是操作,都无法比拟那些赛车游戏的大作,尽管将本作定义为赛车游戏很不合适,但也不能说它是“卡车司机模拟游戏”,所以如果你是以赛车游戏的眼光来看待这部游戏的话,那一定是不公平的,因为不会有一部赛车游戏能够有着如此深厚的文化内涵,正因为其有这样的独特之处,因此对本作的褒贬实在很难界定,如果非要有个说法,那么这部游戏更适合去“品”而不是去“玩”——会品的人自然能从游戏中得到许多特别的东西;如果只是去玩,那么也许会很失望,毕竟它不具备那些百万大作的表现力。尽管游戏中还存在着许多的缺憾,但是它能给我们带来感动、带来启迪、带来艺术之美,哪怕只有这其中一点点,也就足够了。

纵观整个游戏,制作者无时无刻不在透露着这样的信息:人生如梦,人生如歌。无论是奔跑在公路上的货车也好,无论是那些漂亮的装饰和绘画也好,无论是那些动听的演歌也好,都是人们心灵的寄托,伴随车轮的滚滚转动,人生的帆船也随之起航,这其中的欢笑、泪水、艰辛与收获,都宛如一场浪漫的梦境——男人,就应该去拼搏创造,无论前方是何种的艰难困苦。这就是《爆走卡车传说——男花道梦浪漫》带给人的启示。那么,我们该如何去装点自己人生的梦境呢?相信各位玩友早已有所启示了吧。

寻亲记

文:浪得虚名

夏天总是悄无声息地让人大吃一惊,喧闹的蝉声不知不觉便鼓动起人们燥热的心。而小城里,却还是一如既往的沉静。

如果没有人告诉你,你一定猜不到这就是全国闻名的商人城。虽然这里不是全国的商业中心,但全国十有八九的商人都出在这里。天赋的精明能干,似乎就已经注定了当地人的商人本色。男人主外,负责各地的外部经营;女人主内,负责家族内部协调和统筹规划。因此女人似乎比男人具有更重要的地位。当地人都说:十个好儿子,不如一个好媳妇。就是这个道理。城内的商人中,最著名的就要数任家了。自从第一代艾弗西创下了基业后,业务成倍的扩展,生意自然越做越大,越做越广。而第二代艾斯艾弗西在原有基础上稳步前进的同时,大胆地锐意改革,还娶了史克威尔家绝顶聪明的大小姐为其作后盾,一时间,人家的生意甚至做出了

国门,人人皆知。任家也是赚得盆圆钵满。家势之大令人望尘莫及,真是羡煞旁人哪!

话说有一天,一户人家新搬进了城内。这索家世代为官,也积下很大基业,其新一代当家人皮艾斯在分析了商业的未来和可塑性后,毅然决定搬到这里准备从商。这皮艾斯,大个儿,帅气,聪明,以当时的审美观点来看简直就是完美。可索家初涉商界,毫无知名度。而且如果经商,皮艾斯就会常年在外地,那家中怎么办呢?当然,找个贤内助是必须的。皮艾斯所想的是如何用这件事来提高索家的声誉。深思熟虑后,他决定……

“什么?你要抛,抛绣,球招……亲?”

“是的,爹。”皮艾斯一脸的坚定。

“可那是女孩子家做的事,你堂堂七尺男儿……”

“爹,我明白您的顾虑,我已经想过了,这样

做,不光能让老天帮我找个贤内助,还提升了我索家的知名度。何乐而不为呢?至于我,爹您放心,我已经做好了承受压力的准备。”

“可……唉……也好,天下迟早是你们年轻人的,你就照你的意思去做吧。”

于是索家在稍做准备后,便放出了消息。本以为一传十,十传百,成为全城皆知的新闻,可由于索家初来乍到的,大家都对此不予理会。让皮艾斯很是无奈。可箭在弦上,不可不发。

时光飞快,转眼三个月过去,索家的绣楼业已竣工,万事俱备。这一天正是吉日,皮艾斯穿戴妥当后,便来到楼上等待午时的到来。可家丁的回报却让皮艾斯的心凉了半截。原来楼外除了几个看热闹的人,连个女孩子的影子都看不到。皮艾斯无奈地摇了摇头,心里挣扎着思前想后,可事已至此,只好硬着头皮上了。

“吉时到,请公子!”

家丁高亢的声音将皮艾斯从烦乱的思绪中拉回了现实中。他稍稍整理了一下衣冠,便来到二楼的台前,举目四下一望,果真如家丁所说,底下的人,除了吹几声口哨,来点稀稀落落的掌声外,真就没有要抢绣球的。皮艾斯暗暗叹了口气,怎奈时辰已到,狠了狠心,便将绣球向下扔去。

“咚！”绣球居然无人去接，硬是砸在了地上，人群中发出一阵哄笑。

“少爷，现在怎么办？”老家奴关切地问。

“等！等到明年我也等！搬条凳子来。”皮艾斯脸色有些不好看，赌气般一屁股坐了下来。因为心烦没有做稳当，还险些跌倒。家人想上前搀扶，被他一把没好气地推开。幸好底下的人看不到，要不我们这皮艾斯少爷的脸还往哪儿放哟！

午后，天越来越热，看热闹的刚开始还挺起劲，可慢慢地被晒得不行，又见确实没什么热闹可看，便三三两两地散去。最后楼下竟连这些人都跑干净了。家人们本想告诉皮艾斯，可见到他铁青的脸后就不敢放声了。只好陪着挨晒呗。最后，趁着皮艾斯打盹儿时才慢慢地将他搬进了房内。

也正在这时……街头传来了女子的说话声……

家丁们低声喊了一声“yeah！”，本想告诉皮艾斯少爷，可想想还是算了吧。谁也不想再找一顿骂。便满怀希望的向街头看去。

街头的呼声已经渐渐可闻。只见一名女子信步走来，手里还拿着把不同于本国样式的折扇。而边上侍女模样的，肩背着一件大包袱，一手为两人撑着一把花油伞。

“小姐，为什么不直接回府上，还非要步行呢？这天儿……”

“你看你，我十岁那年我父亲送我去英吉利学习商科，如今都快十年了，我还不要好好看看，热点儿算什么！”说着，这位小姐还做了个鬼脸。

“可老爷还在家等着呢，万一老爷发火了……”

“怕什么，天大的事有我！”只见她拍了拍胸脯，倒有几分侠女模样。忽然，她好像想起什么，便回头问侍女：

“对了，我听说大姐嫁去了任家，一向还好？”

“大小姐倒是将任家管理得井井有条，而且任家对她也不错……”

“那是！我姐姐是我小时候最佩服的人。我们史家的人什么时候差过！”

“可是……”

“可是什么？”

“这任家似乎总对大小姐有所保留，并不让大小姐真正掌握绝对的权力，所以大小姐每次回来时都有些……郁闷。这可是我偷听老爷和大小姐的谈话才知道的，小姐你要保守秘密哦！别说是我告诉你的。”

“安啦！不过听你一说，这个艾斯艾弗西，竟然敢欺负姐姐，我非找个机会好好教训他不可！”

“就是就是。不过……连老爷都不好开口。毕竟任家那么大家势……”

“哼！就是天王老子我也要揪几根胡子，别说他任家了。”

转眼两人已经快到了索家的绣楼之下了。在皮艾斯的父亲的坚持下，绣楼并不如一般招亲般披红挂彩，表面也着实看不出是在招亲。

“咦！秋香，你看那是什么？”

“咦，谁把这么大的红球丢在街上？”

“哇，倒是蛮漂亮的。不如拿回家做个装饰也好。反正是人家不要的。”

索家的家丁听到这里，激动得心快蹦到嗓子眼儿了。

“可是小姐……”

没等侍女说完，这位小姐已经把绣球捡到了手上把玩着了。刚要继续前行，索家的家丁当然不会放过这么好的机会啦！一边派人去请皮艾斯少爷，一边上前将她们主仆二人团团围住，连叫“恭喜”。

“什么‘恭喜’，快快闪开！我们只是赶路的，要不然我叫非礼啦！”

只见那位老家奴上前来：

“恭喜小姐！贺喜小姐！你已经拿到我家皮艾斯公子扔下的绣球，可以和我家公子拜堂成亲啦！”

“什么？”

“公子……”

“绣球招亲……”

“成亲……？”

秋香和这位小姐愣着对望一眼后，忽然暴笑了起来。这下倒把几位家丁搞得不知所措了，等到这位小姐好不容易停下了大笑，方才说道：

“原来你家公子招亲哪，……哈哈……可这没有一点标记，我同样可以告你勾引未成年少女哦！”

老家奴只好窘着说：“嘿，您不知道，只因我家名声不大，大家都不来捧场，所以才会有这种情况。”

“那你家少爷长得俊不俊呀？呵呵……”

“啊，我家少爷可是一表人材哦。等他来您就知道我不是王婆卖瓜了。”

“小姐，不要！咱们还是快回家吧！”

“不急不急，我倒要看看什么公子这么有品味。”

说时，两人还是忍不住偷笑。这边，皮艾斯听到通报，赶紧来到楼下。远远见这位小姐果真是沉鱼落雁，闭月羞花，眉宇间还透出一股英气。不禁暗自感谢上天。脚下却不敢怠慢，三步并做两步地来到近前。

话说这位小姐闹归闹，却也知道事情不太妙。可强烈的好奇心却促使她非要留下来看看事情的发展。看到一位公子模样的人向这边走来，她觉得这八九不离十就是那位公子了。见这位公子如此帅气，竟也芳心一动，脸顿时一红。为了掩饰失态，她抢先说道：

“看来你就是那个绣球公子了？呵呵……”

“正是……在下。”皮艾斯心说我听这话怎么这么别扭。“在下是索家的皮艾斯，在此招亲。天幸遇到小姐，不知小姐芳名？”

“我家小姐根本不知道你在招亲，你这是……是变相的欺诈。又怎么会告诉你名字！”秋香抢先说道。

皮艾斯听了这话，仔细想了片刻，便答道：

“我也知道这样

不对。怎奈索家势弱声薄，无人应招。才会造成这门可罗雀的尴尬局面。如果小姐认为这样是我索家不义，就，请自便。”

“少爷，这样不好吧。”

“小姐，快走！”

同时的强烈反应让秋香和索家家丁忍不住偷笑。

“你们别管，这是我的事！”

“急什么呢，观察一下先！”

而皮艾斯和这位小姐的同时反应让大家都不禁开怀大笑。气氛也缓和了不少。其实这位小姐见皮艾斯风度翩翩，谈吐不凡，已经有了好感。便说道：

“我并不清楚你是什么样的人，那就接触一下先吧？ok？我可不想像姐姐一样做包办婚姻的牺牲品。并且你要是真心喜欢我，这样未免太过寒酸和草率吧？我是史家的二小姐，至少要八台大轿，万金聘礼将我接人才像样吧。好了，你考虑一下先，绣球我先留下，想好了就去我家拜会吧。秋香，我们走。”

说着竟真的头也不回地走了，只留下一脸愕然加茫然的索家家丁和面带微笑的皮艾斯。要知道，这史家和任家可是并称两大商业巨头。老天对索家还真是眷顾。一系列突然的变化让大家都琢磨了好长时间才回过神来……

半月后，你猜怎么着？这皮艾斯和史家二小姐居然真的成亲了。原来这二小姐回家将这件事和老史头一说，老史刚开始大发雷霆，说二小姐是胡闹，要退婚。可在皮艾斯几次登门拜访后，老史对这个小伙很是欣赏。又因为任家的艾斯艾弗西与史家大小姐有了一点小矛盾，老史也就决定不去插手这件事了，也就是默许喽。而皮艾斯与二小姐在几次接触后，都深深被对方所吸引，两情相悦。自然，成亲也就顺理成章了。

任家对此当然会有所不满，但为了保全面子，保持高姿态，也发来了贺帖。而原本准备迎娶史家二小姐的任家的恩柳什斯，也只能无奈地接受这个事实了。

可，他们并没有想到，正是这夫妇二人，掀起了颠覆任家商业帝国的腥风血雨。也从此掀起了史上规模最大的商业革命和商业王朝的更迭。



同人界的女王 土屋杏子

土屋杏子 (KYO TSUCHIYA)

■ PROFILE

女性, 7月31日出生于九州。

■ WORKS

《Wei β Kreuz》(《白色猎人》)

《Wei β Kreuz Giuhen》

《BLACK MATRIX》

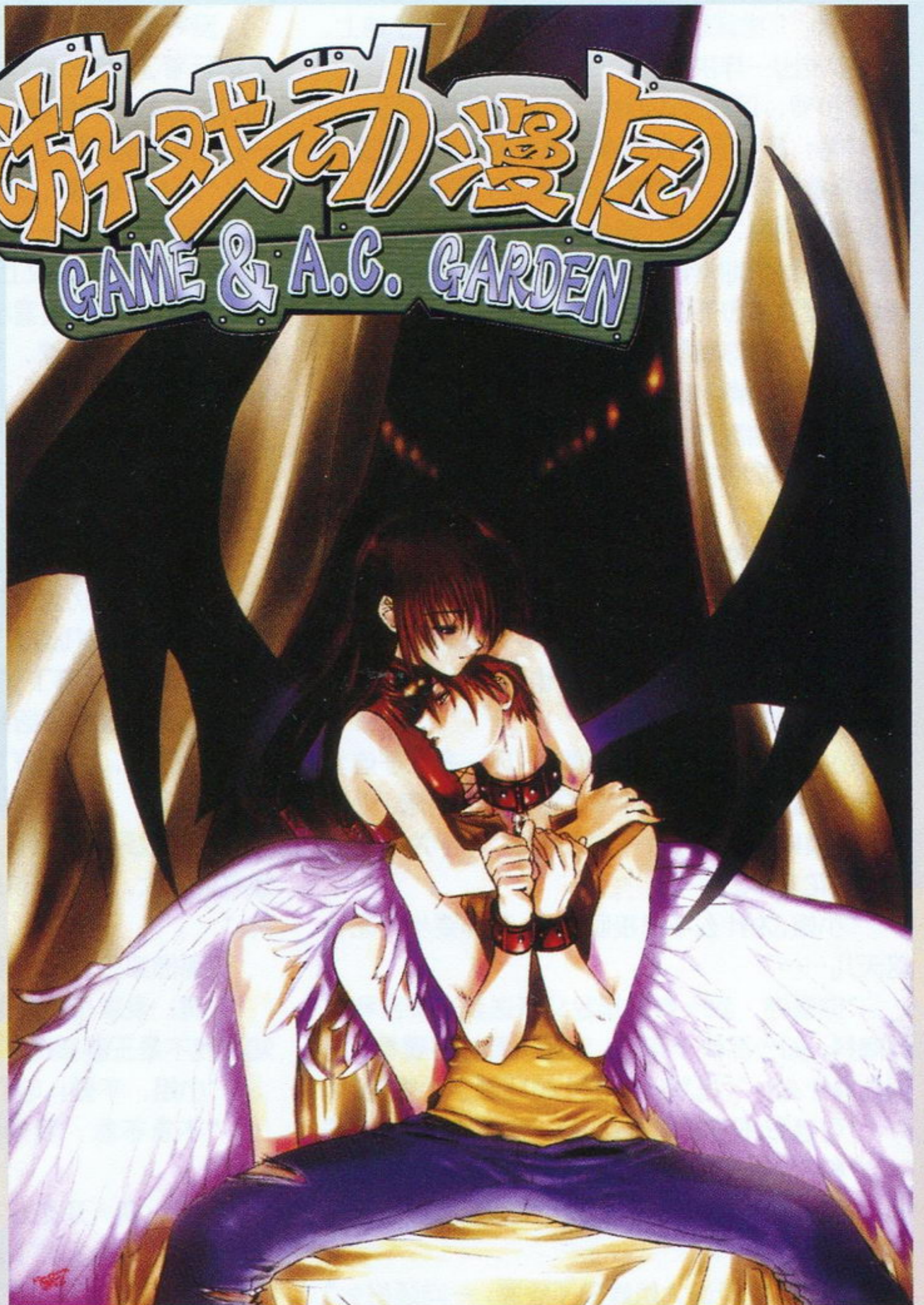
《BLACK MATRIX II》

《SOUL DRIVER 2000》



游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



土屋杏子, 可以说是 20 世纪末期由同人志画家“转职”为全职插画家的佼佼者之一, 她在同人志贩卖会上的受欢迎程度可以用“人气爆灯”来形容。对国内的读者来说, 对她最有印象的大概就是以一大堆美少女为卖点的游戏《BLACK MATRIX》了。这款当年在 SS 上推出的游戏, 虽然称不上是大作, 但在 SS 缺少 RPG 类型游戏以及该游戏限量发售的情况下, 竟然一发售就全部售罄了! 除了游戏黑白颠倒的世界观吸引玩家之外, 最功不可没的自然是负责人设并绘制宣传插画的土屋杏子了。在宣传海报曝光之后, 这款游戏的受注目程度可谓大大提升, 造就了最终出色的销售成绩。不过这里不能不提的是在游戏中出现的土屋氏插画少之又少, 这使得不少“土屋 FANS”相当失望。而之后这款游戏还推出了改良版《BLACK MATRIX AD》。另外在 2001 年还推出了续篇《BLACK MATRIX II》。

但真正使土屋杏子大受欢迎的不是游戏, 也不是美少女插画, 而是以美少年作为卖点的《Wei β Kreuz》。这套作品以 4 个各具特色的美少年杀手为主角, 背叛了传统意义上的动画男主角形象! 当然, 由于其出色的人物设计, 使这套动画得到了众多女孩的支持, 而由土屋氏亲自执笔绘画的漫画版前传以及大量的插画 (小说版为主) 更是超人气。虽然这番工作对于土屋杏子来讲并非相当繁重, 但是《Wei β Kreuz》这个跨媒体的庞大计划之成功已经是无可置疑的了。而续篇作品《Wei β Kreuz Giuhen》也已经推出了, 这些都是 FANS 绝对不能错过的啊!

▶ 土屋杏子笔下的美少女形象生动可爱, 这使得她的作品读者层面相当广。



▲《BLACK MATRIX》是一款相当不俗的游戏, 而主题插画更是精美而富有创意。



▲▲一组珍贵的《BLACK MATRIX》插画欣赏。

▶ 土屋杏子的画集《SOUL DRIVER 2000》中刊登的作品, 可见早期土屋杏子在同人志界也相当活跃。



◀《Wei β Kreuz》中的 4 位男主角各具魅力, 不过以 AYA 的身世最为吸引读者。

▼《Wei β Kreuz》的动画是相当成功的, 国内的众多“土屋 FANS”都是从动画开始的。《Wei β Kreuz》的角色形象设计为少女漫画中的男主角形象加入了新的定义, 细心的读者可以去比较一下。



话梅杂志 & 3DM-SMV

◆自从1974年的处女作《女强风暴》问世以来，车田正美先生踏入漫画界已经快30年了，这30年中车田正美先生创作了一系列以打斗与友情为主题的漫画，更成功地塑造出星矢那样的经典角色，创造了《圣斗士星矢》这样不朽的漫画经典。堪称上个世纪日本漫画界的“巨匠”。

为了纪念车田正美先生漫画家生活30周年，集英社将会在近期开展一系列的活动。第一则消息是将车田正美先生的成名作《拳王创世纪》正式动画化！当年国内最火爆的车田正美先生的漫画作品是《圣斗士星矢》和《风魔小次郎》，而《拳王创世纪》则是车田正美先生更早期的作品。正是从《拳王创世纪》开始，车田正美才真正地由一位默默无闻的新人成长为最受欢迎的漫画家的！这部作品也被入选为“20世纪日本最为精彩的14部经典战卷”之一，所以对车田正美先生的意义非同一般。难怪事隔20多年后，车田正美又开始继续《拳王创世纪II》的创作，并一直连载至今。



◆讲谈社宣布将在今年7月23日发售豪华CD-ROM作品集《攻壳机动队1.5》，内容收录了以往单行本未曾收录的故事（包括《FAT CAT》[1991年作品]、《DRIVE SLAVE》[1992年作品]、《MINES OF MIND》[1995年作品]和《LOST PAST》[1996年作品]）。除了这本184页的作品集外，附赠的CD-ROM里面更有大量精彩展现《攻壳机动队》世界观的内容。该作品集定价2381日元，绝对是收藏极品！



◆作为“青年漫画之神”——高桥努先生的经典作品《地雷震》恐怕国内已经有不少读者都欣赏过了吧。在崇尚欲望与伦理道德之间寻求矛盾的创作主题下，高桥努先生一直以非凡的笔触与曲折的故事情节吸引着读者。近期在继《HIGH SKY》之后，他的另一部作品《ALIVE》也将被改编成电影。导演是著名的北村龙平先生，预计将在6月21日公映，而其漫画爱藏版《ALIVE perfect》更会在电影公映前一天——6月20日发售！



◆要问1999年在国内最红的少年漫画是哪一部的话，恐怕稍微有点记忆性的漫画迷都会毫不犹豫地回答是《GTO》！是啊，塑造新一代漫画经典主人公鬼冢英吉的漫画家藤泽亨自2003年初以来便又异常活跃起来！（笔者：是不是他的病完全康复了？）一边在讲谈社《周刊少年MAGAZINE》上与新人作者合作，担任故事脚本原作；一边又在讲谈社《YOUNG MAGAZINE uppers》上连载《Rose Hip Rose》，同时讲谈社漫画月刊《AFTERNOON》上的新连载《TOKKO》更是刚刚开始！但谁也没有想到，藤泽亨为了塑造出像鬼冢英吉那样出名的女主人公形象而在集英社（笔者：跳槽？又没有搞错？）的《周刊Young Jump》上宣布推出新连载《秘密战队MOMOIDER》！



最后的梦

文：幽静森林



该从何说起呢？就在我将要动笔写这篇文章时，不由自主的，眼前闪烁起黄海的滚滚硝烟、耳畔回响着对马海峡的声声波涛。是的，黄海与对马海战，葬送的不仅是两支曾经强大的海军，还令两个王朝摇摇欲坠；相应的，这两场海战的胜利令一个称之为“大和”的民族一举崛起，使之获得了梦寐以求的世界强国的地位。尽管早在半个多世纪前，这个民族的图腾已被毫无武士道精神的美国人击沉在深深的太平洋底；但直至今日，他们仍活在对曾使他们获益匪浅的巨舰大炮的崇拜之中，其狂热之情不见有丝毫减退。

在这半个多世纪，日本的ACG世界创造出了一大批赫赫有名的巨舰大炮故事，限于篇幅，我不得不略去较为典型的《宇宙战舰大和号》和《超时空要塞TV版》等一些作品，而直接选取一位中毒较深的日本著名架空小说家来开刀，他就是——田中芳树。

“在亚斯提会战中，两位命中注定的宿敌相遇了……”《银河英雄传说》就此拉开了序幕。这部被称之为“史诗般的巨著”所带来的影响是有目共睹的，漫画、动画、同人、首办……不但在日本，在中国也拥有无数狂热的Fans。不过，在我看来，这部小说所蕴含的政治意味远远超过了表面的战争描写；从本质上说，老田是个不入流的现代战争小说家。

在小说中，数以万计的舰队在广袤的宇宙中交火，然后被击溃的情节比比皆是，但在这些所谓蔚为壮观的战争场景背后的实质是什么呢？进入了宇宙时代，人类的战争方式反而倒退回冷兵器时代，许多战役里的舰队战术队形都是照搬古代兵法的布阵方式；两支舰队一旦接触，什么光子炮、磁力炮、核融合榴散弹、水雷飞弹便大打出手，如果把这些东西的科幻表皮褪去后，还有什么可剩下？就只有过时的炮战和鱼雷战了。在这其中，违反了所有田中氏（或者说大和族）战争法则的战斗机便处于了一个尴尬的地位：巨舰大炮的碰撞之间岂能有它们说话的份？可是在宇宙战争中没有战斗机的话又不合常理。于是，瓦尔基里和斯巴达尼恩在小说中并未担负自二战直至今日现实世界中舰载战斗机的任务，而是扮演了类似于鱼雷艇的角色——进行短距离的迅猛突击。

如果说《银河英雄传说》中的舰队战还有着丝丝科幻的意味，那么在另一部

作品《七都市物语》中，田中芳树无可救药的巨舰大炮情结可以说是毕露无疑。

首先，他绞尽脑汁地设立了这样一个世界观：22世纪，地球发生了磁极偏移，随之引发的地壳变动将现有大陆撕扯得支离破碎，地球上120亿人大多死于这次灾难。但幸好在此之前已有数百万人类移民月球，这些人类在地壳变动稳定后返回地球，在已经面目全非的大陆上寻找了七个较为合适的地点建立城市供地上那些幸存的人类生活。但是，出于私心，月球移民们只向这些幸存者提供过时的科技；并且，为了防止地上人有朝一日重新掌握了宇航科技会对自己不利，月球移民们在近地轨道设置了相当数量的全自动激光武器卫星，称之为“奥林匹斯”系统，它们会对地球上一切飞行高度超过相对高度五百公尺的人造飞行器做出反应，将之击毁。但是数年后，一种携带未知病毒的陨石袭击了月球，杀死了那里的全部人类。而那套“奥林匹斯”系统的设计寿命是二百年。就这样又经过了六十年，战争爆发……

在此，我们可以看到老田的一片苦心：由于所谓的“奥林匹斯”系统，在这样一个地球上根本就不存在制空权的问题，交战双方都不可能动用空军力量去打击对方；此时的大陆由于地壳的变动而变得河川纵横，其宽阔程度即使是今日的亚马逊河、密西西比河、多瑙河、长江都相形见绌，小说中很多河流宽阔得甚至上游地段也可供十数艘几千吨级的船只并排行驶，加之人类的科技水平停滞在二十世纪三四十年代，离发明现代的海战武器还有相当的技术差距。由此可见，想要在这样的世界里互相攻伐，就必须动用实力强大的海军争夺制海权。而海军的作战方式，则又回到了火炮对攻、鱼雷齐射的“日德兰时代”（英德海军在一战时的日德兰海战已成为巨舰大炮海战方式的代名词）。

事实上，小说中便是如此：战端一开，动辄就是出动数百甚至上千艘战舰浩浩荡荡地进行海战或是两栖攻防战；交战双方最多也只会因中了对方的计谋而蒙受不必要的损失，再也不必担心舰队会遭受来自天空的灭顶之灾，“大和”的悲剧在这个世界里绝对不会重演。相信这样的一个故事，是会受到为数不少的田中芳树的同胞们喜爱的。

不过，幻想归幻想，现实归现实。人类的纪年已跨入了二十一世纪，别说巨舰大炮，就是单纯依靠武力来开疆扩土、图霸一方的想法也已经不合时宜了。这一点，老田在其小说的政治部分倒还是有见地的。只不过，他的不少同胞不仅在感情上，甚至在决定国家命运的大是大非上，仍做着巨舰大炮的迷梦。如果他们不能幡然醒悟的话，那么迟早有一天，他们会为这最后的黄粱美梦付出应有的代价。



游戏机
推荐
Our Choice

足球教练

FORMATION FINAL

由监修球员的各种资料的足球周刊杂志，与刊登世界足球的杂志合作监制的正式的足球教练SLG游戏如今就要登场了！期待度满点！

PS2 DVD-ROM	KONAMI	SLG	1人
	预定 2003 年 9 月 18 日发售		记忆容量未定
	-		6800 日元

作为教练，对球员进行育成

战斗在比赛开始之前就开始了！

在比赛之前，首先要对球队的战术、系统之类进行必要的设定。在此我们就对比赛前关于设定方面的各种要素做一个介绍。特别是在本作中备受大家关注的“战术位置”这一独特的系统。仔细确认好球员们的能力和状态等参数，配合最佳的战术将胜利之果收入囊中吧！

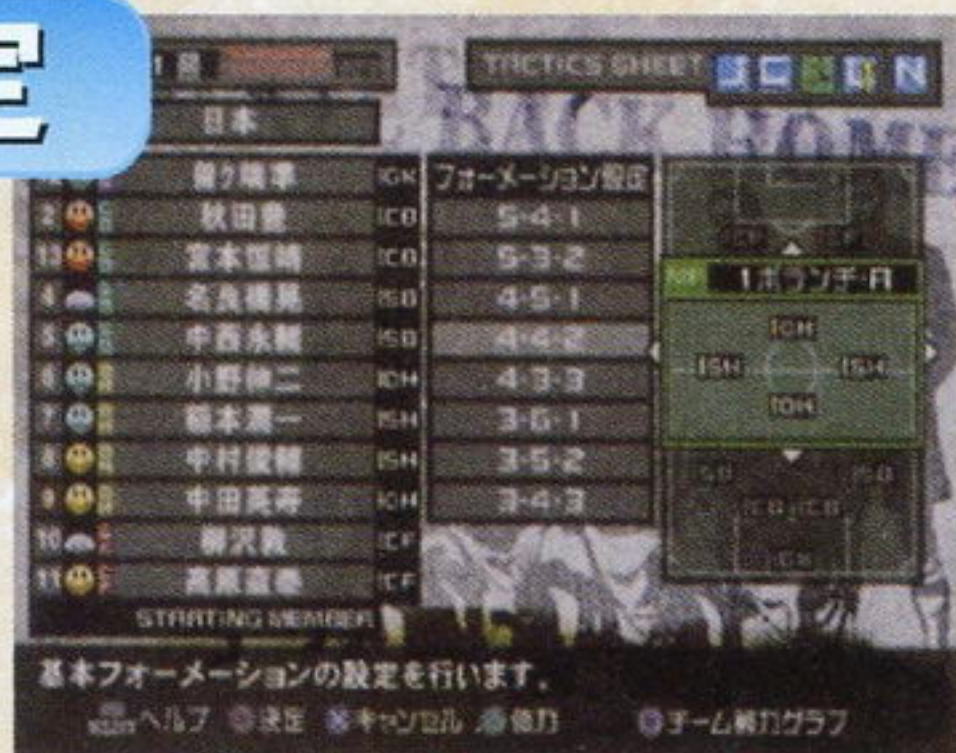


首先是临时教练！

游戏刚开始时，会进行一场玩家作为临时教练的比赛。大家要在这一场学会基本的操作才行。提起干劲来吧！

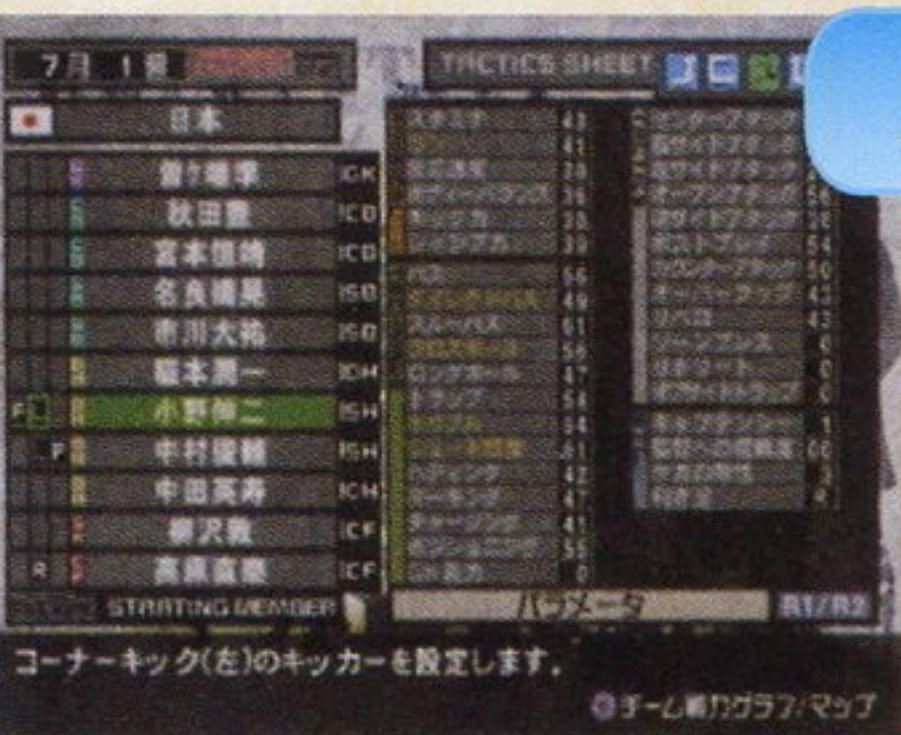
阵形设定

决定各个队伍的基本阵形。当然不仅能够设定自己队伍的阵形、战术之类，还能根据对手的阵形制定合适的战术。



成员设定

在这里玩家要决定出场比赛的人员。其决定性因素，自然是球员的状态和球员是否适合教练的战术要求了。也许上场的球员，会意想不到地活跃呢！

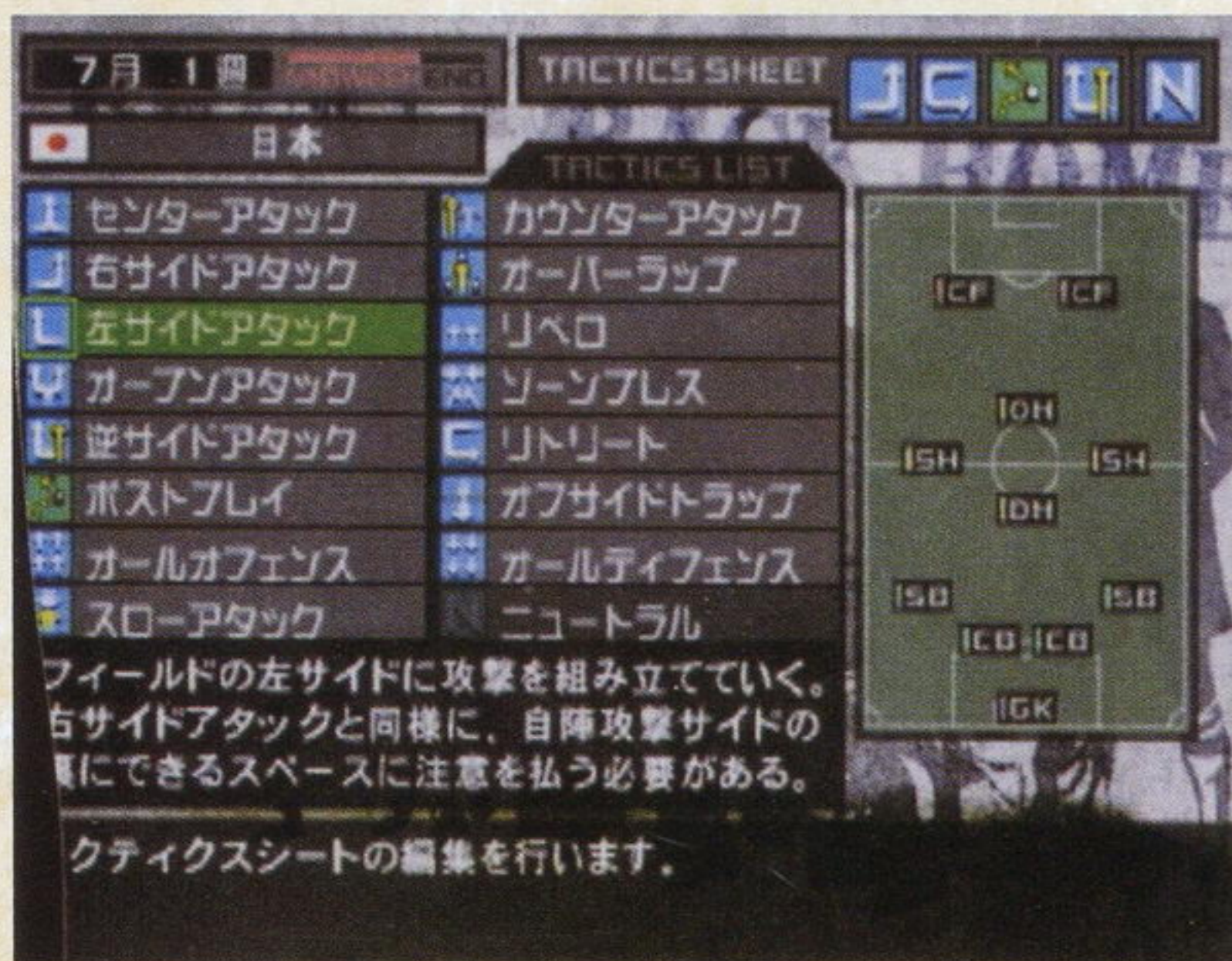


关键球员设定

除了以上的那些设定外，还能够对对方的球队中一些不能不提防的球员进行设定。如果在比赛前对这些重要球员进行一些设定，说不定就能够减少失球率哦！特别是在重要的比赛中，这一设定是绝对不能忘记的。

战术位置

包括通常情况下设定好了的“NORMAL”战术，从全部16种战术中选出的4个战术就被称为“战术位置”。这些选好的战术，能够在比赛中表现出来。而球员们对战术的理解度共分为五个阶段。玩家要在对理解度和阵形有了一个充分认识的基础上，来选择合适的出场球员。

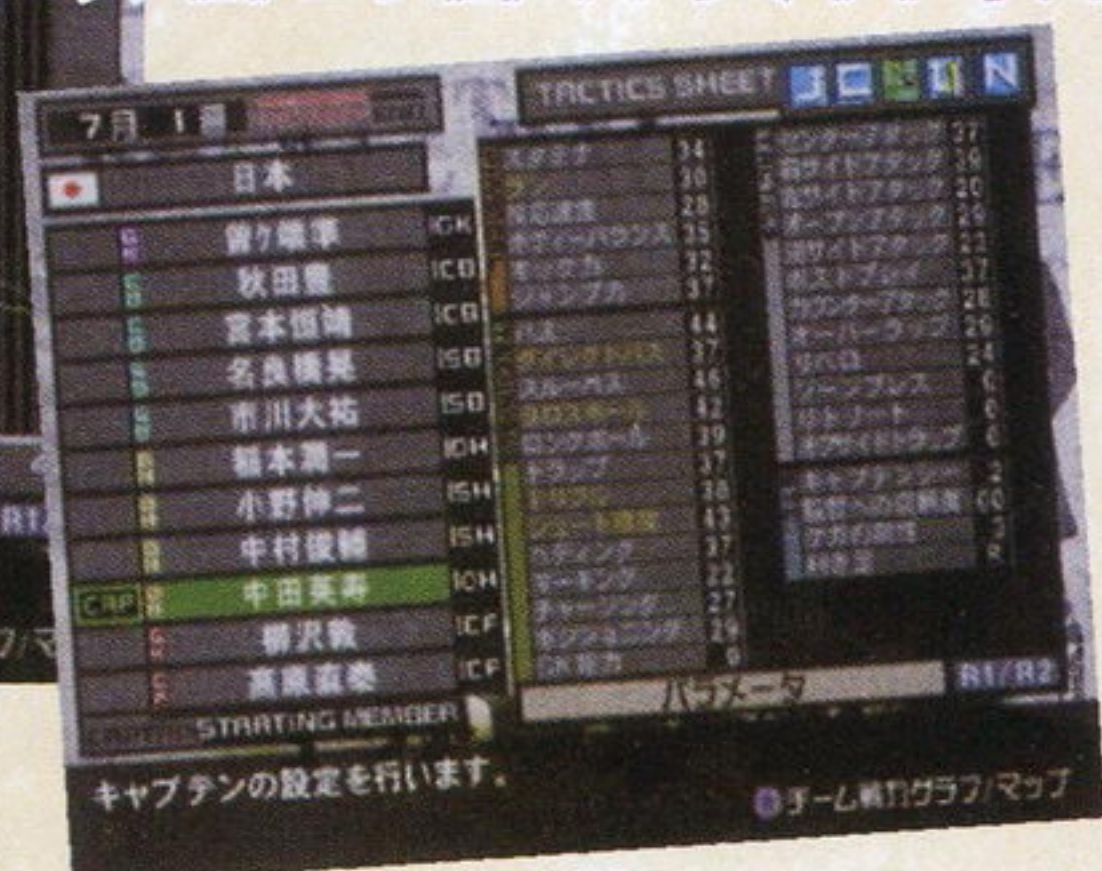


其他的要素也非常之多！

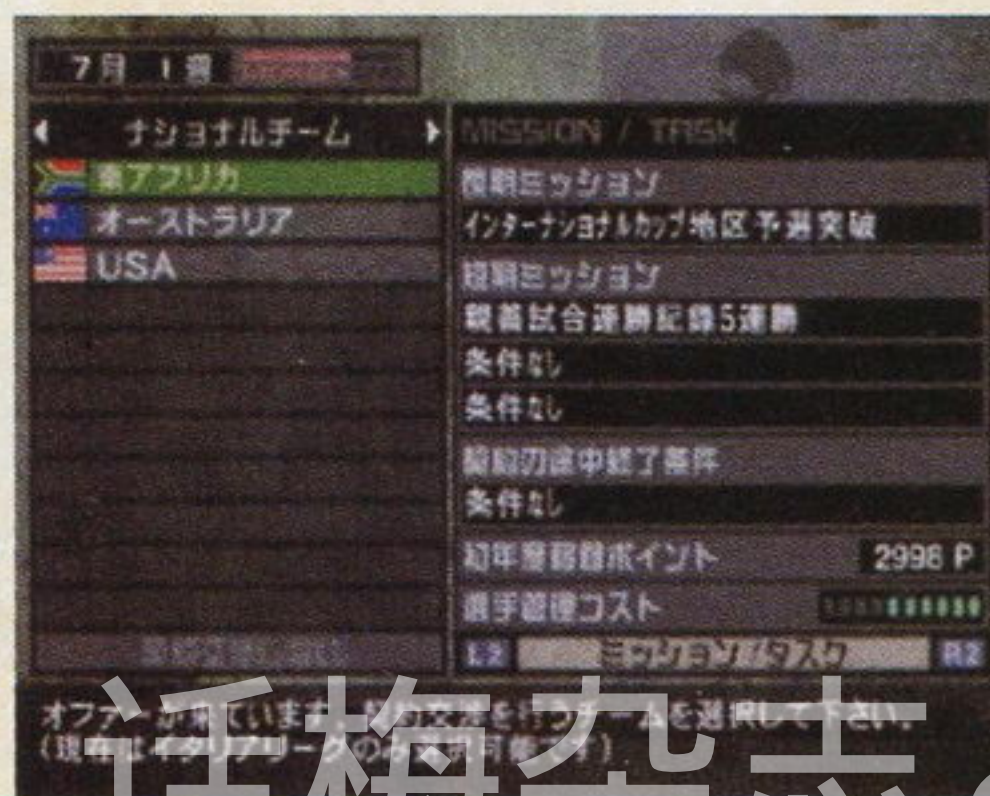
可以看到各种资料哦！



▲可以看到球员的成长图。当这些表示能力的曲线伸长时，球员在比赛中的表现可能会更加出色哦！



▼在众多激烈的比赛中，找出队伍的不足之处和合适的战术。



▲在担任了教练以后，就会以一些短期或者长期目标为任务。



前日就放出了消息的KONAMI足球SLG，如今已经揭开了它的全貌！在这个游戏中，玩家能够作为各个国家的俱乐部球队或国家队的教练，对麾下的球员进行培养，以及指挥他们的比赛。尤其是在指挥球赛方面，玩家可以设定各种详细的战术，甚至还可以在比赛中对球员作各种各样的指示——就像真正的教练那样能做各种事情。这一次，我们会对教练在比赛中的操作做一个详细的介绍，并且还会简述一下游戏基本的流程。



设计创造教练

首先，必须要创造出自己操作的足球教练。在这里，玩家要设定好教练的模样、出生地和在现役时代中担任的位置等各种各样的内容。一起来编辑一个心目中完美的教练吧！

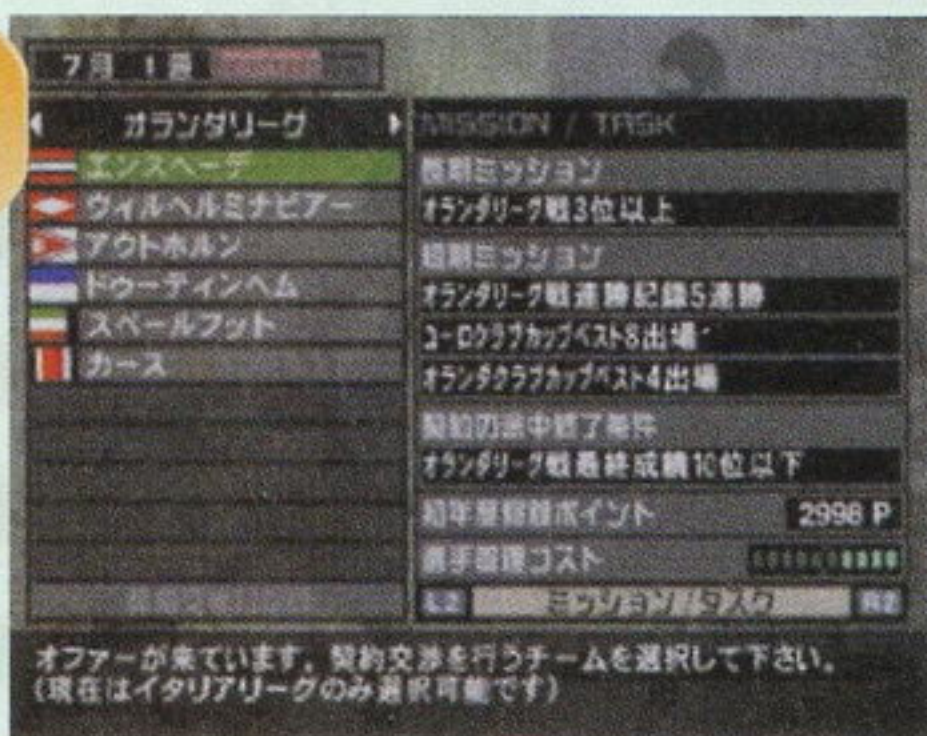
游戏开始时的流程

在玩家将自己的分身——教练的设定完成后，首先会进行一场初级的适应性比赛。在比赛结束后，玩家就能够接到各国的俱乐部或者国家担任教练的邀请。玩家要在这里决定上任的球队。在这之后，才会正式展开对球员的培养和指挥比赛等工作。相信刚开始时大家都是热情高涨！不过之后会不会因为战绩不佳而导致教练“下课”呢？这就难说了……总之船到桥头自然直，大家加油吧！

和指挥他们的比赛。这是KONAMI的足球SLG处女作！

接受邀请

教练的设定结束后，就会进行一场作为临时教练的比赛；在这之后，大家就能够选择前往的各国俱乐部与国家队。不过每个国家队或者俱乐部，都有许多不同的要求、条件和限制，所以大家一定要在考虑清楚后，再决定去向。



培养以及比赛



在决定了去向、担任了教练后，就要开始对球员进行培养，以及指挥球队的比赛了。由于培养球员时能够对每个球员每半周的计划进行设定，所以很细微的东西也能设定。为了比赛，好好练习吧！

在比赛中向场上的球员们下达指示吧！

在比赛前设定好的战术位置，会随着比赛的进行，在球员的行动中表现出来，而且还能够利用画面中央的鸟瞰图对各个球员下达攻防的指示。另外，在比赛前还可以去找这些球员谈话，而球员会根据当时的回答，使对教练的信赖和支持度产生变化。这些都能够从是否遵守教练下达的指示中表现出来。而支持率低下的话，就会遭到解任的下场。所以在回答球员的问题时，请务必多加小心。通常而言，只要能够回答一些能提起干劲的答案，支持率就能够上升；不过如果比赛结果不尽人意的话，支持度反而会大幅度下降。



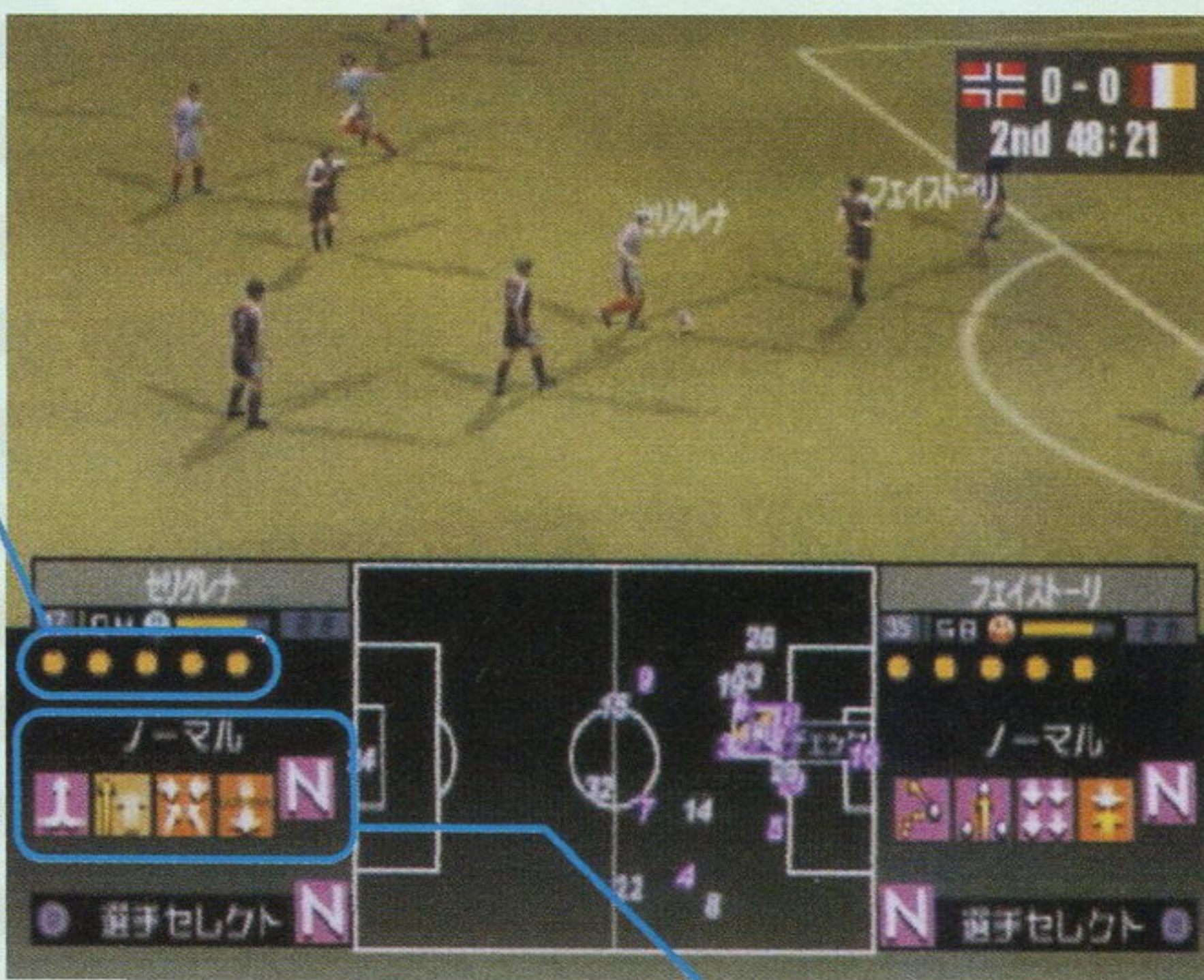
▲对球员每个人的“攻防意识”下达相关指示，改变他们在球场上的位置。

这是什么？

这几个黄色图标，可以用来激励球员的干劲。在最有效的时候再使用吧。



▲此时对球员使用，使他干劲冲天！



▲比赛时的场面大概就是这样。一边从上半部分宽广的画面中观看球员们的比赛；一边利用画面下半部分的图表进行战术的指挥。

能够进行有效的指挥吗？



▲利用标记，能够轻易地明白球员或者球的动向。



比赛前设定的“战术位置”就是这个了。如果认真分析战局并使用得当的话，就应该能够顺利获得胜利。一边利用鸟瞰图观察球员的动向，一边做出良好的判断，并下达出迈向胜利的指示吧。

能够使用五种战术！



阿修罗的地狱传言

首先要向大家通告一下，这期的《编辑部的故事》因为作者杰杰工作繁忙而只能暂时停止连载，等他有空了自然会继续画下去的。近来向我们投稿的读者中，来自动漫系的专业人士多了起来，像上一期的《生化危机4》的作者就是！阿修罗看到这个情况非常高兴，希望越来越多的高手能够加入我们画廊的行列，进一步提升我们的水平哟！



上海市·姜振融 ▲

▲作者的画风十分粗犷，非常适合黑盖塔和流龙马！今后继续努力呀！

◀好“版画”好“版画”呀！这张图应该是扫描的吧？以后可以尝试一下在扫描以后再用PS修一下图，这样图上面的那些“脏东西”就不会看到了！

▼这个……真的是手绘的吗？有消息称《密涅瓦计划》要出续集哦！请作者速与本刊联系。

???????



上海市·滕扬 ▲

▲据说这是毕业设计时用来哄骗老师的海报设计……（大汗）看来作者对《P.E.》十分喜爱呢！背景里居然用了《攻克机动队》，果然是欺负老师没有看过动画呢……

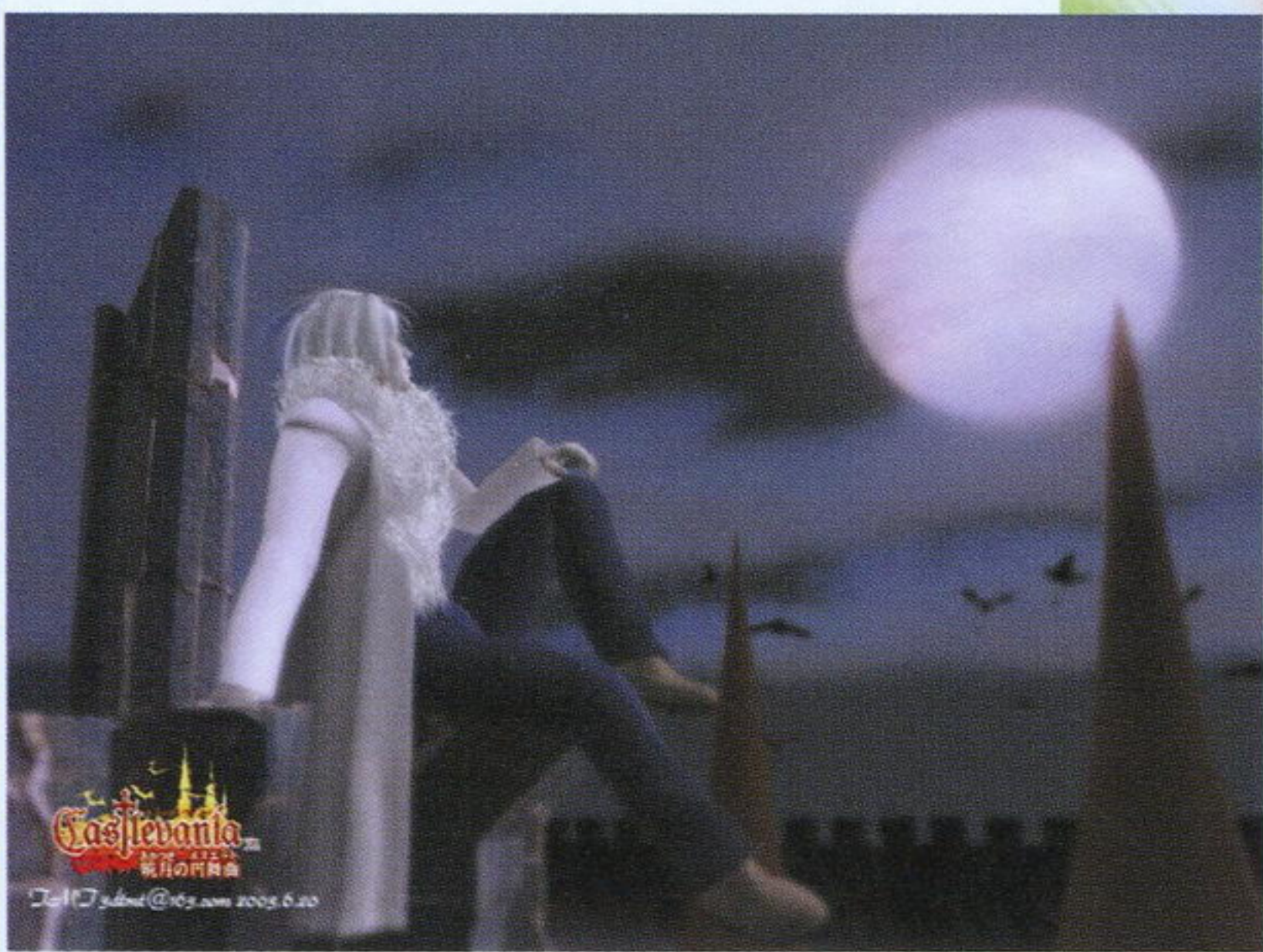


成都市·陈彬 ▲



荆州市·akira ▲

▲少女风艾莉丝登场！画得蛮不错的，不过似乎雾化的效果有点用过了！上部的雾化点明显过于突兀，让人觉得有点不够柔和！今后要多多练习呀！

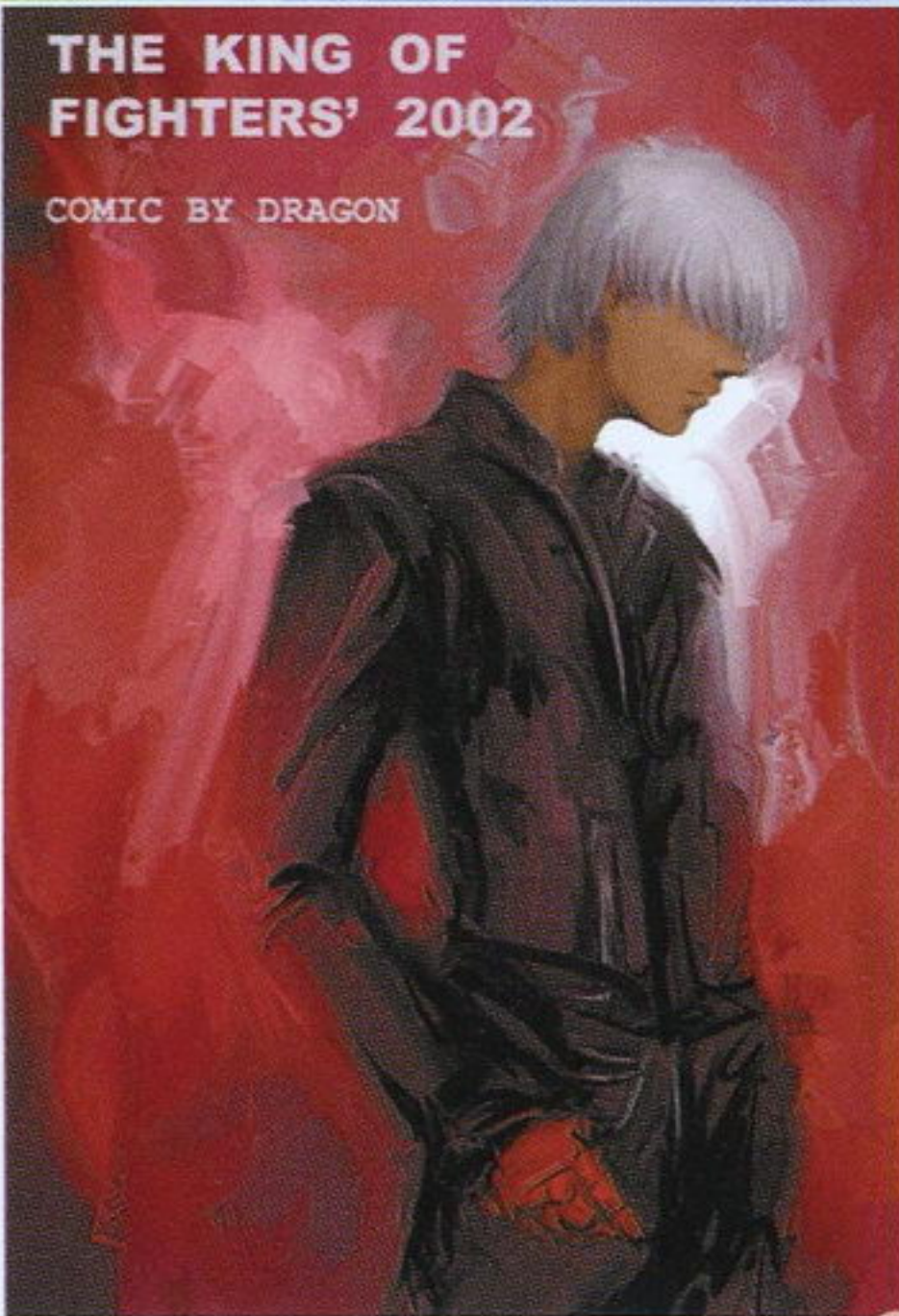


四川省·黄谦 ▲

▲3D版的《晓月圆舞曲》！现在用3D CG给我们投稿的人还真不多，希望个中高手千万不要藏私！这幅作品的构图还是蛮不错的，不过在一些细节方面还应该更加注意一些，比如苍真的那些碎发感觉就有点怪了……

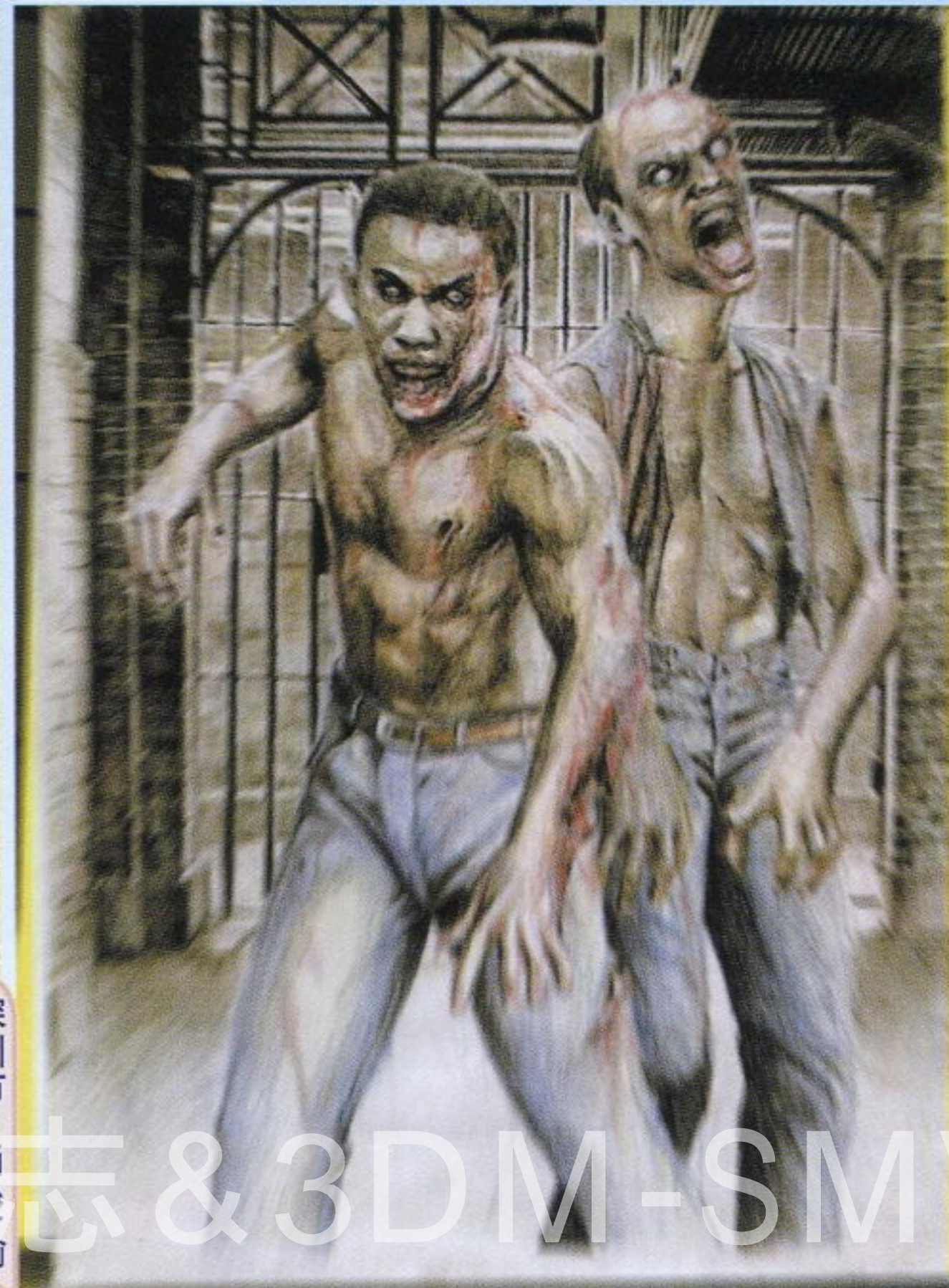
▶很秀气的K'，少了一分原作中的痞气！如果从头发中露出一只目露凶光的眼睛，嘴角邪邪地往上一翘……

重庆市·龚鼎 ▲



深圳市·肖焯瑜 ▲

▶作者是专业的漫画助理哦！画面两边的黄色条纹到底是什么，阿修罗还没搞清楚……其实阿修罗更喜欢那些腐烂程度更高一些，有苍蝇在周围盘旋的丧尸……（哎呀！谁打我？）



投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细地联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



读编往来

WELCOME

◇包含着小编们心血的《PS2 专辑》终于上市了，各位 PS2 玩家不要错过啊！

◇向 Gamehalo 投稿的国内玩家越来越多，目前已收到数个精彩绝伦的影像，还有一位朋友寄来了自己录制的《索尼克大冒险 2》极速通关录像，算是 Gamehalo 的第一份录像带投稿。这些精彩录像从下期开始就会陆续和大家见面了，大家如果对自己的成绩有自信的话，欢迎向我们投稿！

◇自 PS2 发售以来游戏界最强的夏季攻势已经拉开序幕！PS2 上有《半熟英雄对 3D》、《头文字 D》、《炼金术士 2》、《三国志战记 2》、《古墓丽影》，NGC 上有《红侠乔伊》，Xbox 上有《恐龙危机 3》，虽然没有顶级大作，但都是很值得一玩的游戏。纱迦已经很久没



有经历过这样一个热闹的暑假了。有这么多好游戏助阵，下期杂志必定精彩！

◇本来上期“泰坦的工作室”出现后，本期就轮到“LIKY 的画本”了，不过由于 LIKY 忙于《掌机王第五辑》的工作，所以只好让泰坦再度操刀了。也希望大家多给 LIKY 和泰坦出些主意。

◇忠实的饭丝王晨亮给大家出了个谜语：飛び方を忘れた小さな鳥——打一 RPG 经典配角。个人感觉这个谜语出得很好。《飛び方を忘れた小さな鳥》是《星之海洋 3》主题歌的歌名，翻译过来就是“忘记如何飞翔的小鸟”。答案很简单，纱迦给的提示也够明显了，看大家是否能够猜出来。实在猜不出来的话可以在本

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: ucg@ucg.com.cn

歌名乱译

作者：江上一阵风

机种	游戏名	歌曲原名	中文译名
PS2	WE6	WE WILL ROCK YOU	我们要用石头砸你
PS	异度装甲	SMALL TWO OF PIECES	两小片
PS	最终幻想 VIII	EYES ON ME	我身上的眼睛
Xbox	DOA 排球	HOW CRAZY ARE YOU	你怎么个疯法
PS2	保镖	FOREVER MORE	永远不够
DC	索尼克大冒险 2	LIVE AND LEARN	活到老，学到老
PS2	荒野兵器 3	ADVANCED WIND	先进的风

子：爸，给我钱，我买日语书。

父：什么？你学日语？英语都学不好还学日语！

子：爸，这您就不知道了，日语和英语不同，日语里有很多汉字，很容易学的。而且多学一门外语就多把握一次机会，况且我要买的杂志是 16 开，112 页全彩外加一张 VCD，只要 9.8 元！你想想，不到 10 块钱听说读写都能搞定，多么划得来啊。

父：有这么好的事情？我不信。

子：真的！那本杂志不同于其他日语教材，它里面有小说，有音乐，有疑难解析，有日本业界最新消息，还有 VCD 教学，真是太好了！

父：多少钱？

子：9.8 元啊！

父：不是，我是问全年定价多少。

子：爸爸，你是不是在骗我啊？我……我会心脏病发作的！

父：骗你干什么，这么好的杂志，每次都跑去买多麻烦，干脆订全年的！

子：爸，你太伟大了！

湖南李子良：通过上述对话，众小编应该知道我的建议了吧。对，就是在光盘中加入光盘教学，这样不仅可以提高我们的日语水平，而且有机会目睹众小编的庐山真面目。N 年以后，UCG 的 FANS 都说得一口流利的日语，到那时候，发行量绝对突破 1000 万。恭喜恭喜，到时候别忘了我这个倡议者啊！上面的对话中我说的可全是真话啊，除了那句“日语容易学”外。

建议很好，目前正在考虑中。不过由于杂志一个月才两期，也不太可能腾出很多页来专门介绍日语学习，所以大家如果说一口流利日语的话，还是要靠自己的努力。有句话说：“三年英语，五年日语，七年德语”，其难度可见一斑。

Gamehalo VCD 使用说明及注意事项搞笑版

作者：调皮

注意事项：


1. 这是一张 VCD，可以放入 VCD 机或 DVD 机中使用，也可在 PC 中欣赏。
2. Gamehalo VCD 是小编们的吐血（注：这里使用了夸张的修辞手法）制作，请轻拿轻放我们的心。
3. 此盘已消毒，完全没有 SARS 病毒！请注意保持此 VCD 的卫生。
4. 虽然 CD 号称能用上万次，但如连续使用多时，请注意让 Gamehalo VCD 进行适当的休息，以便下回有更好的状态为您服务。
5. 请注意！使用任何烹饪方法也不能将本物品变为美味佳肴，所以请勿将其放入水中，或加以其他调料下锅或蒸或煮等！切记！
6. Gamehalo VCD 不得作为服饰、家具、鞋垫、凶器、雨具等物品！对于不听劝阻所产生的后果，杂志社不承担任何连带法律责任。
7. 关于 Gamehalo VCD 中的所有内容只限使用者观赏！与恐怖组织等毫无关系。当携带 Gamehalo VCD 出入海关或安全检查时请予以正确说明。
8. 有什么意见请发伊妹儿到 ucg@ucg.com.cn，会在 14 个工作日内给予答复。
9. 不得以任何理由不遵守以上几条！
10. ……还没想好，先这么着吧。

名词解释


作者：Jerry Fish

- PS —— Paradise Sanction (天堂认可)：终于知道为什么 PS 卖这么多了。
- GC —— Gadget Craft (小巧的工艺)：难怪那么可爱。
- XB —— XBig (未知的大)：看看它的体积，明白了吧？
- GB —— Great Borning (伟大的诞生)：这就不用多说了吧？


北京静夜死守：拜托！一定要给《秋之回忆》做个攻略，这么好的恋爱游戏知道的人却并不多。它的剧情感动了无数人，音乐也好听得让人无法接受（因为会使人想起那令人伤感的剧情）。现在像这种纯爱类的游戏已经不多见了，即使有也加入了大量其他游戏类型的要素。恋爱游戏最重要的就是剧情，而本游戏的剧情简直是无可挑剔。个人认为贵刊的攻略作得太专一了，虽然没有这种游戏的攻略，但这又何尝不是一种全新的攻略形式呢。当我们崇拜《MGS》、《火焰纹章》中拯救世界的英雄时，为什么不看看作为一个人那渺小的力量呢？世界固然要拯救，但我们更需要那份“原始”的东西……

 除掉“《樱大战》系列”和“《心跳回忆》系列”外，在我们的杂志上确实没有太多关于恋爱游戏的内容。其实《秋之回忆》这个游戏还是不错的，而且又推出了中文版，任何人都可以看懂它的剧情。要知道以往对于国内玩家来说，玩这类游戏最头痛的一点就是看不懂剧情。最近PS2上出现了大量优秀的恋爱游戏，很多名作都已经推出了PS2版。今后我们会有针对性地加强一些这方面的内容，争取为大家献上人人都爱看的剧情式攻略。

碧海：我是杂志的老读者了，只是平时懒得紧，这是第一次写信……看来自己对“游戏机”的关心还不够啊，惭愧惭愧……从本期的赠品看得出小编在想尽一切办法让赠品花样翻新，可是拼图有用这么薄的纸壳的吗？希望下次再做这种东西时用厚一点的纸壳。猫太的小猫形象很可爱啊，小爪小脚尽显猫态，可为什么脑袋上顶一个兔子？期待下期杂志办得更好！

 猫太的头上顶的是一只如假包换、货真价实的猫咪，至于为什么看上去长得像兔子，就是一个猫者见猫，兔者见兔的问题了。


潘峰：本期最好的栏目是“游戏立方”，我不知道我是不是有点偏私，但我实在是没想到还可以坐着听到那么经典的音乐，而且这次不是我一个人评的，而是许多人……刚巧寝室隔壁也有个模拟狂人，刚巧最近开了宽带，刚巧他在寝室，HOHOHO，实在是激动啊。两个人忙了半天，终于搞定。放出那经典的《双截龙》的音乐时，室友们闻声过来，说怎么音乐那么耳熟啊，然后听到那些熟悉的音乐时，个个都像小孩子一样激动地瞪大眼睛……后来，本期《游戏机实用技术》终于确定在今天要“出差”到209、308、206、210等若干个寝室，不知现在放在旁边的它是否就是我见到它的最后一面……（-_-）

 最近蜘蛛真是异常活跃啊！前不久已经试听了由他提供的从游戏中“挖”出来的《最终幻想VII》和《最终幻想VIII》的音乐，虽然素质不算优秀，但体积远小于MP3，确实是非常难得啊。友情提示：“游戏立方”自加页以后每期都有猛料，有兴趣的玩家请多留意一下！




▲《火焰之纹章 烈火之剑》牌香蕉，由青行灯提供。

WANGHONGYONG：近日翻看以前的《游戏机实用技术》，竟在“流言蜚语”（2002年3月AB）中看到一则消息——“《FF X》会出外传”！当时并不在意，谁都知道《FF》从不出外传！但今日看到这则消息真让人感动啊！虽然“流言蜚语”只有10期（从2001年12月B到2002年5月A），但其中不少都变成了现实，真让人怀念啊！希望“流言蜚语”复活！


 当时“流言蜚语”开办时，就有读者来信抱怨这个栏目尽说不可能的事情，其中就点名批评了这条“《FF X》会出外传”，因此后来这个栏目就搁

置了起来。现在时间已经证明了这条消息的真实性。不过怀念“流言蜚语”的读者也不用伤心，其实只要留心一下每期的“游戏情报站”，就会发现“游戏情报站”里收录了很多这样的消息。虽然谈不上字字珠玑，大家还是要逐字逐句把“游戏情报站”读完啊。


大连SFK：今年10月份，我可能就要到东京去了，读的专业是“游戏制作研究科”。我真的是很兴奋啊。终于可以学我感兴趣（也可以说是“最爱”）的专业了。但是，也不能乐观啊！听说日本的生活巨累！而且游戏专业方面的学费也是相当昂贵的。真不知道自己能不能坚持下来。

 如果你真的能够去成东京，并且学到自己喜欢的学科，那么我会羡慕死的——别的不说了，等开始学的时候，一定要联系我们啊，把所学到的东西整理成材料让读者看看。不过在此之前我必须提醒你，在日本留学可是非常苦的。在沙罗的几个去国外的同学和朋友里，就属在日本的那位生活最辛苦。在日语早已过了一级的情况下，上午上课时睡觉，下午与晚上打工至深夜……


西藏阿俊：纱迦，您好！在进行《FF X-2》时由于没拿小猫抓抓，打到异界深渊第二个音阶谜题时，打不过那个怪，音阶又走不来，按网上的图走又老是走不对，纱迦达人能不能给我说说呢？还有就是欢迎众油炒饭到西藏来玩哈。偶可是全国最晚看到游戏机杂志的哈，偶邮购的哈，一片爱游戏的心，望详解之。

 正确答案已经发给你了。过去有一位在西藏的解放军战士也是我们的读者，现在又多了你这一位。说起来身在西藏的你，应该是地球上所在地理位置最高的油炒饭了，希望你多拍摄一些西藏的美景发给我们。


广东李伟途：在春天这个大作如雨下（好像有点夸张）的季节里，小编们为了做出更好的UCG，脑细胞想必是前仆后继。可是在最大限度工作的同时，一定要注意好身体哦，我实在是不想看到某期杂志上出现“某某小编因病告假，本栏目停开一期”之类的字样。

 最近工作忙，锻炼的时间少了，身体自然就下去了。春天疾病多，众小编虽然与非典绝缘，但得小病的人不少。不过还好都是些小病，不会影响到工作的，请大家放心好了。

云南丁松：想请教一个问题，我最近入手一套名为《JULY》的原版音乐CD，红色封面，好像是NEC在DC主机上的一个游戏，音乐制作为滨田弘之，我找遍资料也不知这是什么游戏。小弟孤陋寡闻，还请小编帮忙回答一下。

 正好我玩过这个游戏，就回答一下吧。这是SEGA的一个文字恐怖AVG游戏，游戏对日文要求比较高，没有什么太多的解谜要素，只要顺着玩下去就能通关。我想你一定买的是廉价版的音乐CD，我买过两张《太空频道5》的CD，老板开价才70元，确实是便宜啊。

广东叶梓轩：我是名高二的学生，初一友人买了PS2后，拼命在我面前炫耀，于是我便下定决心要存钱买PS2。我每月有100元午饭钱，100元零花钱，为了存钱，我把午饭钱省下80元，不花一分零花钱。每月再拿20元用来买两本“油细鸡”。因为没有午饭的支持，很快便成了“江南第一柴子”（因身材酷似干柴，由此得名）。预计年尾PS2入手，只要想到这里，我就会忘掉中午饿肚子的痛苦。

 对你存钱的精神表示由衷的钦佩，你比我当年还要厉害啊。不过还是身体要紧啊，留得身体在，不怕没PS2玩。你要小心啊！



邮购信息

目前杂志社现有以下几期杂志可供邮购：

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第65~66期，定价8.8元；总第72期、总第76~83期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第三辑，定价12元；《掌机王》第二辑、《掌机王》第四辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元；《PS2专辑 Vol.1》，定价24元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局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。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

编辑部真是人丁越来越兴旺了啊。沙罗这个名字让我想起了羽柴秀吉。羽柴秀吉的“羽”字就是取自丹羽长秀的“羽”；“柴”取自柴田胜家的“柴”。很明显沙罗的“沙”就是取自纱迦的“沙”（纱）；“罗”取自阿修罗的“罗”，换句话说，沙罗就是纱迦和阿修罗名字的结合体。如果按照《维纳斯与布雷斯 年代记》里面的说法：只要把纱迦和阿修罗平时多多地放在一起，那么……

——因怕被群殴而不敢署名的帅男

也许你们用的油是工业用油，我现在已中毒，半月不来一本就×××、××××（各种病症，无论字数，任君猜测两次）。这说明你们的工作没有白费，如果能出现以视频信号传送，以TV为载体的节目（说白了就是UCG的电视节目）就完美了！

——可怜的无主机游戏分子张锐

我觉得游戏是八大艺术的一个综合体，你可以在里面找到文学、音乐、美术、服装、电影等艺术形式的痕迹，这只有游戏才能办到。并且游戏还多了一样东西——互动性，在游戏中你就是主角，不像电影那样永远只是观众。我深信游戏以后的地位一定会超越八大艺术的。虽然现在革命尚未成功，但大家一定不要放弃啊。

——丁杰

我在5月8上看到了辽宁的贾天和他的同桌的故事，我被深深地打动了。我也是GBA迷，我也能想象失去右手的痛苦。我不能为他做点什么，只希望他能开开心心地活下去，在游戏中找回欢乐。愿我的祝福能带给他一丝欣慰，希望他知道有千千万万的游戏同胞在心中为他祝福！

——GBA狂战士肖丹斌

向RPG角色致敬！

作者：忘尘寒

向RPG中的杂鱼敌人致敬！

他们任劳任怨地、不辞辛苦地、不遗余力地、超级努力地被杀着，毫不吝惜地以生命为代价给我方提供经验值和金钱。他们从不抱怨制作人赋予他们的丑陋外表——甚至有时候连丑陋的面容都没有，只剩下乏味的千人一面。

向我方的NPC和配角们致敬！

他们也有英俊的容貌，也有不输于主角的实力，有的可能还深爱着主角的恋人，但苦于制作人的安排，他们只有甘当陪衬的份儿。杀BOSS时获得的大量经验值与奇遇中获得的特殊技能与装备也要让于主角。在男女主角神圣爱情的光芒下，他们只能收起自己的真实感情，有时为了拯救心上人乃至心上人的心上人（而这个情敌通常还是主角）而献出生命。一句话，他们牺牲了自己，成全了别人。

向敌方的BOSS们致敬！

他们总是在必败的情况下，指挥手下前来送

死。如果说手下还有逃跑或弃暗投明或主角们不屑于与之一战的时候，那么BOSS们不管是因为自己的执着还是上级正确或错误的命令，还是其他的原因，总之都要不可避免地面对我方必胜的攻击，并死于非命。即使他们三生有幸般地阻挠了玩家前进的脚步，也不得不面对我方一次又一次的S/L大法。

向最终BOSS致敬！

这个家伙是游戏的最终目标（打倒他后常有失落感）。他常常由于野心、变态等原因而与主角结下不解之缘。他一般从最开始就和主角过不去，但绝不亲自出马（废话，否则还有得玩吗？），只派出一些弱智人士来帮我们练级，以便让我们可以在最终战中给予他致命一击。

向游戏中的主角们致敬！

他们安于我们的操纵，不管正确还是错误的指令都会得到他们的坚决贯彻和执行。他们安于命运（脚本？）的安排，承担拯救世界（顺便抱得美人归）的苦难！伟大！

留言板

下期预告

暑期大作劲爆上市



三
国
志
战
记
2

半熟英雄对3D

SQUARE 爆笑大作



恐龙危机3

Xbox 今夏劲作

古墓丽影 暗黑天使

劳拉6度出击

下期赠品

《死或生极限沙滩排球》

清凉海报

更多精彩内容，尽在8月A！

Gamehal

泰坦的工作室

地点：编辑部内

人物：无

事件：无

关键词：电脑，分辨率，怪现象

正文：请大家注意GOUKI的电脑桌。

1. 机箱横放，光驱自然也横放。负责光盘工作的GOUKI每天都要频繁使用光盘驱动器，但这个光驱的托盘显然没有像PS2那样设计竖放保护，所以GOUKI如何放入光盘在编辑部还是一个谜。

2. 机箱上的维生素C片，半年了，没吃完，还放在那儿。对于酷爱《BIO系列》的GOUKI而言，这瓶药有没有什么特殊含义就不得而知了。

3. 注意GOUKI的显示器。没错，三星的763MB，17寸纯平。

问题是，GOUKI工作时的屏幕分辨率为1600×1200，也就是同屏显示192万像素。这样的分辨率下刷新率只能达到60Hz，但GOUKI居然可以完美忍受，毫无不适……听说GOUKI来编辑部之前曾经接触过不明飞行物，具体细节大家只有问GOUKI本人了……

4. 显示器前面有一个玻璃手掌模型，其作用在于……

5. 显示器上面的两个小东东，请参见GOUKI某期的小编寄语。

相片记录人：泰坦

拍摄用相机：SONY DSC-F77（参见本人小编寄语！）



话梅茶



多边形

●《忍》的PS2 BEST版要出了，没想到竟然如此之快，实在是郁闷啊！不过先买先玩，这是不变的真理！

●天气热，心情差。好想去游泳啊！但是每当看到新闻里播放的各大游泳场所人员爆满的消息时，心就一下子凉了下来……

●最近想买Xbox了，但是仅仅一个月宵夜的开支就能让我感觉有点入不敷出了，等完成这个心愿的时候不知道又是什么时候了……

●很久没玩赛车游戏了，某天中午午休的时候又开了一会儿《GT3》，才发现真的退步了！对于我这样的GT FAN来说，实在是不能容忍的事情，怒！



泰坦



◆SONY的DSC-F77入手。性能如下：400万像素画面/定焦卡尔·蔡司镜头/1.8英寸CCD/不限时有声录像(MPEG1, 16FPS, 拍摄时间取决于卡容量)/1.5英寸12万像素液晶监视器/智能锂离子电池。



◆F77的优点是时尚，镜头可旋转，启动时间短，画质清晰。缺点是没有光学变焦，缺乏手动设置且价格昂贵。另外原装的白色64MB记忆棒的价格稍低于组装的128MB记忆棒的价格。

◆SONY最新推出的DSC-V1是S85的升级版；除了CCD尺寸、LCD尺寸、镜头变焦倍数均低于F717以外，基本与其性能相同。体积上V1则比CANON的IXUS330大不了多少。有兴趣的读者可以……去店里欣赏一下。贵啊！



ニヤン太の幸せ。



猫太的幸福

猫太

◎嘻嘻。《半熟英雄对3D》快要发售了。像这种轻松搞笑的游戏，是休息时间的最佳选择哦。

◎有好几次被其他小编们请吃东西，突然有种幸福的感觉呢。

◎啊！忘了介绍，我头上的那只猫叫罗罗，不知道为什么它总喜欢爬到我的头上来，重呀。



Don't try, you look so wise.
Don't cry, cause you're so right.
Don't dry, with fakes or tears.
Cause you will hate yourself in the end.

星夜

☆《FIRE EMBLEM THE COMPLETE》入手，感觉对“火焰之纹章”系列的了解又加深了一些。

☆又在网络上注册了一个软件，网络付费还是很方便的。

☆继续购买书籍中，不过刚刚得知某本订购的书已经卖完了……

☆最近发现windows server2003有几个硬件驱动不了，只好再回头用windows XP，期待新版本的驱动能够解决这个问题。

☆似乎《星之海洋3》

战斗收集中的第291号有消息了，果然是BT的条件啊，最近一定要再重新打一次。

☆NGC+GBP同捆版已经发售了，国内过几天应该也有了把？购买预定。



沙罗

本月过得很郁闷……

看着同事们个个疯狂采购，突然有种“花钱如流水”的感觉；再回头看看自己干瘪的钱包……心情实在是难以名状……

某日，忽闻一首优美的曲子从D·S那里传了过来，连忙回头询问该曲出处。但见D·S极度平静地说道：“这是我自创的。”当时就惊讶地昏过去三秒。

虽然最近几天过得郁闷，不过还好，找到了自己喜欢的植物图片系列。正当自己满心欢喜地欣赏时，却不幸被八卦的纱迦看到了……



Pimpernel! 海绿及海绿属植物，尤指艳红的海绿属植物——即图中的“琉璃繁缕”，学名 Anagallis arvensis。

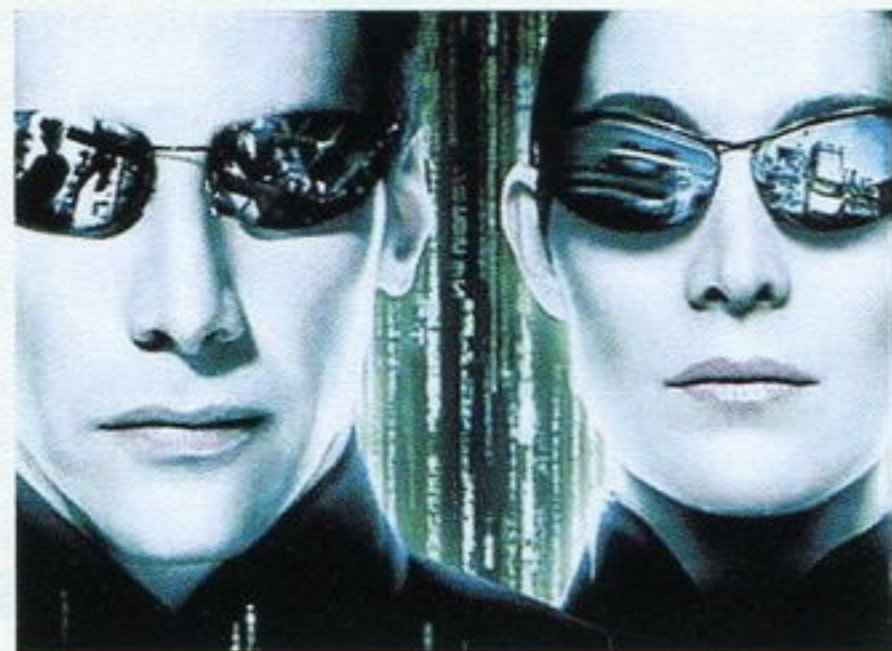
SOUL

■国内第一本有关PS2的书籍——《PS2专辑》终于在各位编辑的共同努力下完成了！大家拿到这期杂志的时候《PS2专辑》也已经上市一段时间了，多多捧场啊！

■这几期真是忙到家了，统筹E3报道+负责《PS2专辑》的制作，健身时间也被无情地“剥削”了……幸好当时办的是“次数卡”。

■近期空闲时间里看的DVD是早就已经买了的美剧《甜心俏佳人》(Ally Mcbeal)，这部美剧还是相当精彩的，每集都在讨论人应该如何对待工作、生活、感情，尽管每集时间都长达40分钟，《老友记》(FRIENDS)每集也才20分钟啊！但我还是把第一季看完一大半了。

■《THE MATRIX: RELOADED》终于确定要在内地上映了，它用的译名是《黑客帝国2》，想不到这么快国内就引进了，与美国首映只差了两个月左右，要知道《指环王2》我可是等了5个月



啊。最近媒体似乎正为李亚鹏配音的事件而闹得沸沸扬扬，不管怎样，下个月去电影院时一定要先问清是不是原声的，不过……是不是又要60元以上的票价啊……

■用英文字幕看了一遍刚买的D9《THE MATRIX》，看懂了很多台词的含义。如果没看过动画版《ANIMATRIX》，谁当年能够完全看懂第一部《THE MATRIX》呢？



阿修罗

《暗黑的破坏神 BASTARD!!》完全版01·02卷入手！HAGI先生果真是让人吃惊呀！尤其是02卷的重新绘制率居然在90%以上！不过这个大叔的恶趣味也越来越令人发指了，“工口过”！还是最希望他尽快把整篇故事搞定呀！（据说最新一期《Ultra Jump》还是没有重开连载，流泪中……）

对于《SRW D》的期待与日俱增，似乎这一次的作品会完全超越GBA上的前几作！顺便期待NGC版，传说中的参入作品不要让我失望哪！

《掌机王》最新作即将发售！诸小编

后调试中……

温度越来越高了，暑假开始了……所以，夏季商战也要开始了！一个人悄悄走到墙角数钱，心里在盘算应该买些什么！为什么好游戏都要赶在这个时候出呢？（邪魔天使：阿修罗，今天中午是不是还要去吃咸菜泡饭……）



耶



胜负师

◆心血来潮，在《PS2专辑》推出前改变了自己头发的颜色。在同事们惊异的目光下感觉了一丝新意和得意之后，已经渐渐觉得——原本的黑发才是最健康的。

★★《SC2》御剑平四郎日渐精进，现在已经摆脱了每日被同事摧残的命运，胜率也在稳步提升。编辑部现在是刀光剑影，想必再组织一次“刀魂大赛”已是指日可待。

★★★最近发愁的是《游戏·人》第三辑的读者反馈不多，希望大家多给gamer@ucg.com.cn发信，胜泰二人组随时恭候。

★★★★“如果这个世界上有一个人能给我带来幸福或者不幸，那个人就是你！”想把这句话送给一个特别的朋友，希望她永远开心、健康、无忧无虑。



▲胜负师本期桌面

D·S

◆和阿修罗一起购入了“秋原大神”的《BASTARD!! 完全版》Vol.1&Vol.2，其中Vol.2的修改程度达到了90%以上，太幸福了！只是不知道下一卷完全版又要等到何年何月才得偿所望啊……

◆晚上睡觉之前喜欢带上耳机，边听音乐边玩GBASP。有一次关灯之后偶然发现蓝色外壳的SP还有那么一点点夜光的效果，实在是大出意外啊！

◆公寓周围有几所学校，在下班的路上看到有些学生在考试完毕之后那溢于言表的对暑假的渴望，心中不免又产生了多年积累起来的习惯性想法，呵呵。

◆雨一直下，潮湿而闷热的天气让心情也变得糟糕起来。不过每当想起家人与朋友们的嘱托时，就已经将注意力转移到应该认真去做的事情中了。



GOUKI

◆3500万欧元二小贝。不知道这样一支皇马在《WE7》中会有怎样令人发指的表现呢？号码？位置？都是谜。

◆最近《WE》的水平大踏步后退中，原因不明。决心在《WE7》推出之后重拾失传许久的阿根廷队。艾马尔和里克尔梅能不能一起上？到时候就知道了。

◆11人大场，正规的90分钟比赛，这样的比赛价值就在于能够让你清楚地了解“机会”的重要性。作为前锋来说，也许上半场你只会有一脚射门，四五次触球，不过不要抱怨，这是球队的战术需要。有时候前锋的作用就在于跑位扯动。

◆弧顶的那一脚射门，足球很圆满地划了一道弧线绕过门将的指尖，却打在门柱上！唉……

◆《WE7》确定不对应网络对战。但是购入50000型+PS2 BB UNIT套装的计划没有变更。年末还有《生化危机 逃出生天》呢。

◆7月是一个重要的月份。



邪魔天使

◆这个月最大的收获就是在KAPPA专卖店买到了2002年世界杯上意大利队的那套天蓝色球衣，弹性、吸汗能力都超强，穿上真的很爽，不过穿上之后N个人问我“你是不是把衣服穿反了”……

◆最近迷上了《火影忍者》的动画，卡卡西先生真是ちようカッコいい！不过偶却更喜欢那位猴飞アスマ，要问为什么，因为偶是亲父命。(^_^)

◆这几天每天都在听男声版的《勇气》和《氧气》，本来是女生唱的歌由男生来演唱，感觉别有一番风味，也许在歌声中能找到一丝共鸣吧。

◆最近编辑部内《刀魂2》的较量如火如荼，偶的阿斯塔罗斯还是属于垫底型角色，泪。(GOUKI：谁叫你这么恶趣味的！)

◆近期流行语：ふむ、虫けらめつ！（阿斯塔罗斯的台词真是有性格啊！）



纱迦

◆很久以前一位友人向我大力推荐《神风怪盗贞德》，于是便跑到碟市上买了一套DVD，但一直没有时间看。最近终于下定决心把这套动画看完了，个人感觉还算不错，只是看完大结局后又有了惆怅的感觉——每当我看完一部不错的动画后我就会有这种感觉。

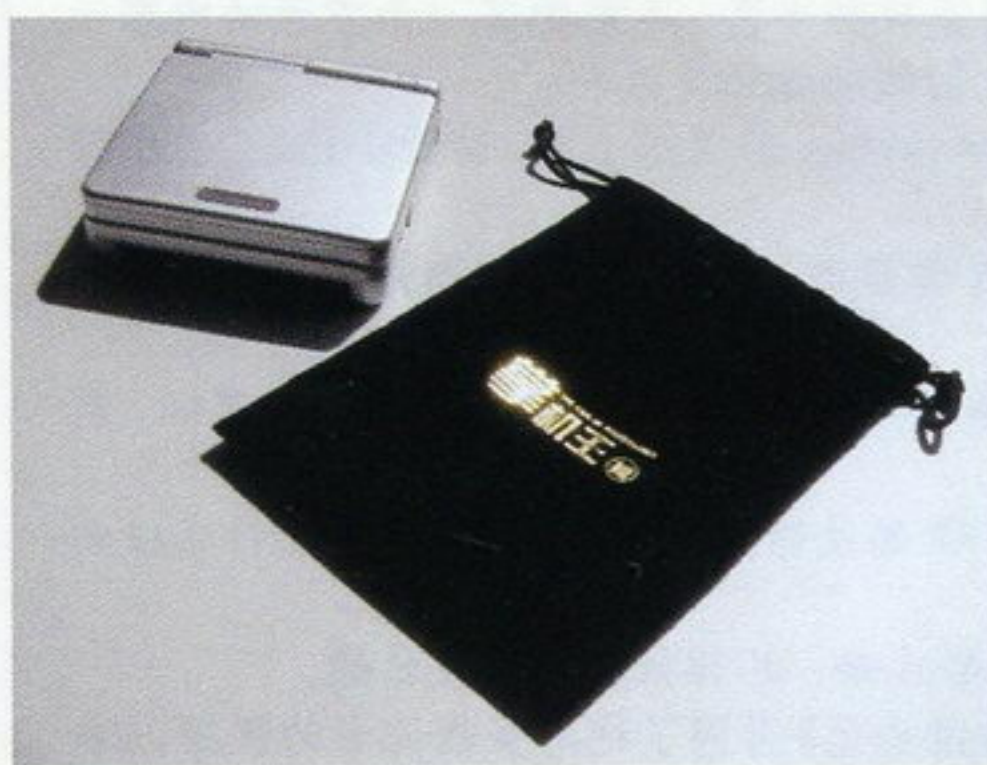
◆本月又入手了一本《刀魂2》的相关书籍，还买了一套南梦宫女性角色的扭蛋，其中有两位来自《刀魂2》的角色：TAKI和CASSANDRA。编辑部内《刀魂2》的对战热潮持续不退，不过本人却已萌生退意了。

退意了。

◆连续四个星期都没有享受过星期天的快乐了，惨。上期做完杂志后马上兴冲冲地打电话约朋友出去玩，她羡慕地对我说：“你们星期三也放假，真幸福啊！”我※井&@



LIKY



◆已经好久没有去健身房了，这段时间感觉自己像一根绷紧的弦，《掌机王》第五辑努力制作中……

◆第五辑的赠品可是我们精心准备的哦，黑色的时尚小包，采用进口织绒面料，正面烫着金色的“掌机王赠”字样，尽显高贵气质（广告语？笑）。小包装下GBA、SP自不在话下，手机、PDA、数码相机、MP3全都可以通吃，编辑部数位同仁均对此包表示出浓厚兴趣，纷纷在附近的书摊预定《掌机王》第五辑。（笑）

◆前几天去游戏店搜罗到一个古董——GB的口袋相机（POCKET CAMERA），现在才发现这个小东西原来这么有趣。我把我们美编MM的头像拍摄到游戏中去，然后看着大头小身子的她跟田鼠赛跑，把全编辑部的人都笑翻了。



为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

本期求教

1. 您认为本期杂志中最差的是什么？最好的又是什么？
2. 您认为本期哪篇文章的文笔最好，哪篇文章文笔最差？
3. 您是否喜欢本期的赠品？
4. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法？

互动信箱参与方法

- A. 除了回答本期调查提问，来信提出意见和建议的或者投稿的读者都有机会获得本期的礼品。
- B. 写普通信件和发Email都有均等的机会获得礼品。
- C. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。
- D. 来信请寄：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
- E. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

主持人的温馨提醒

备受读者们关心的“5周年互动欢乐”抽奖活动将在7月初隆重开奖，中奖名单将在8月A刊和8月B刊的“互动信箱”栏目中分两次刊登，请参与了本次活动的读者留意这两期杂志。

针对以上问题发来您的意见即有机会获得本期互动信箱为热心读者准备的谢礼

本期谢礼

1名 GBA

50名 游戏T恤



6B 互动信箱送礼名单

获得礼品 GBA 的读者

南京市中华门外小行里51号 马晓平
北京市海淀区翠微东里2号楼1404 宋杰

获得礼品游戏T恤的读者

成都市	沈世海	天津市	赵瑞嵩	哈尔滨市	陈潇峰	大连市	林晓久
云南省	白华	柳州市	吴燕明	邹城市	徐继春	东莞市	黄柏新
南宁市	甘先知	福州市	阮冠宇	大庆市	王志强	广州市	杜卓贤
温岭市	金斌佳	厦门市	徐翔	深圳市	袁伟鹏	武汉市	曾念东
苏州市	张扬	江苏省	王石壁	宜昌市	张松	北京市	臧明坤
厦门市	吴敬超	佛山市	植俊杰	沈阳市	温建林	江门市	钟满堂
通化市	闵杰	北京市	李鹏远	天津市	唐晟	北京市	陈旭

读者对6B的意见

质量最差和最好的内容

苏州张杨：最好的是《SONY SHOCK》，对SONY有了了解了。
李鹏远：《SONY SHOCK》那篇文章最好。
编：本期的《SONY SHOCK》是读者们关注的一个热点。究其原因，SONY在游戏业举足轻重的作用，使得他的任何重大事件都会让人敏感起来，无论喜欢SONY的还是不喜欢的，都无疑认真阅读了这篇文章。
徐翔：最差的文章是特稿《日本政府与游戏界》，原因是不喜欢。
植俊杰：我认为最差的文章要算是《日本政府与游戏界》，可能文章是不差的，但我实在对这种关于业界的文章不感冒。
编：对于特稿《日本政府与游戏界》，读者的不喜欢是意料之外的。看来无论文章的内容是如何的重量级，不能契合读者的口味是不行的。其实对于《SONY SHOCK》一样有不少读者表示不爱看。看来，讲业界情况的文章必须保持一定的数量，否则会极大损害部分读者的阅读心情。
厦门吴敬超：本期最差的是特稿《钢之魂》，觉得讲多了就会感到无聊。
赵瑞嵩：我最不喜欢的是本期的特稿《钢之魂》，以前关于《机战》的文章太多了，而且篇幅太多了。
宜昌张松：最差要数《钢之魂》，上期预告令我很期待，但入手后2分钟就不想看了，希望越大失望越大吧！
苏州张杨：特稿《钢之魂》也很不错，让我这个机战盲对这个系列有了一个初步认识。
编：这次特稿《钢之魂》因不少对《机战》感兴趣的读者已经读过很多关于《机战》的文章，而这次《钢之魂》的篇幅又不少，所以造成不少读者无心阅读和反感，只是部分读者觉得这样的总结有助于自己了解《机战》系列游戏，丰富游戏知识。由此看来，文章如能再经精减可能会受到更大的欢迎。于是，问题还是回到了我们以前的一个经验，整本杂志的内容要多样和丰富，不能把某一个方面的内容一下子做得过多。看来在这方面的把握，我们的功力还太浅啊。
厦门杨磊：最好的文章是《恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》，写得很吸引人，读起来也津津有味！
成都沈世海：《恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》做得比较详细，而且阿修罗兄也勇于承认错误，表扬一个！
王志强：最好的文章是《恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》很详细，解开了我不少的困惑。
苏州张杨：最差的我认为是《寂静岭3》的攻略，没剧情，苍白啊！为什么没剧情了！
某读者：本期最差的是《寂静岭3》的攻略，不详细，也比较枯燥。
编：在本期的攻略部分，阿修罗的《曲谱小记》得到了绝大多数读者的表扬。《曲谱小记》是对前一期攻略的补充和拓深，所以虽然篇幅不多，但讲到的都是重点，解释的都是疑点，且《晓月》的人气又高，所以获得了大量的认可。这给了我们信心，并且更清楚地认识到读者对攻略的要求。而《寂静岭3》的攻略因为没有剧情，仅有简单流程，使得读者不满。好在7月A的杂志中我们已经登上了剧情，对这部分读者总算有个交待了。
沈阳温建林：“游戏立方”非常好，好像有一期讲过PS3上网套件的连接和游戏，我觉得太好啦。本期XBOX LIVE使用讲得很详细，而且连最新型号的5000和3000比较都有啦，实在是好好好！
编：这一期的“游戏立方”受到的表扬比较多，介绍了大家想了解的硬件是受欢迎的主因。所以，我们还会在这方面再接再厉。

对 Gamehalo 的看法

成都沈世海：不满意！图像质量差也情有可原，但每段CG开始前都搞成像《MGS2》的continue画面一样，严重压缩了可视面积，而且这个时候又有背景配音，画面下方又有字幕，再加上那一丁点大小的CG，三管齐下，实在不知道应该把自己的注意力集中在哪里！最为严重的是Sonic英雄的那段CG，明明字幕和配音都结束了还不肯把画面放到全屏，等到放大时CG也结束了。还有不知是不是容量的关系，还有不少CG(比如《Kunoichi忍》)没有加入，这点……算了，忍了！
一刻宁静：还有就是这一期的Gamehalo又是语音又是字幕，还有图像。我的天啊，让我顾了这里又顾不到那里，看起来非常累，我觉得还是只有语音是最好的。不要搞那么复杂，简洁那是最好的！
广州康柳：本期Gamehalo可以说又上了一个台阶，但随之出现一个问题：屏幕右上方是画面，下方还有字幕，而且字幕和语音不搭配，让读者三者兼顾好难啊！
阮冠宇：对于本期的Gamehalo，我觉得后面的作品介绍太简略，可能不是大作所以压缩了不少，结果让我除了《潜龙谍影》外没对其他内容留下什么印象。还有就是我觉得Gamehalo的一个通病就是你们常把字幕和解说独立开，看了字幕就忽略了画面，这是看CG的大忌，常常要倒带。
徐翔：这期的Gamehalo质量不错，里面有我最喜欢的《MGS3》的影像，只是你们的配音没有连贯性，声音还太小，如果电视不开大点声，几乎是听不太清楚。
天津唐晟：内容很充实，都是大家想看的东西，不过制作有点粗糙，稍微有些仓促赶制的感觉。
南宁甘先知：尽管E3在前，但是也不要全是E3呀！有一些Gamehalo的特色栏目最好。
编：对这一期的Gamehalo，大家都持肯定的意见，但很多读者也同时指出了语音、字幕、图像相互交缠，让人无所适从的现象。看来我们在运用语音方面还不成熟。我们会在这方面进行改进的。

对 E3 报道的看法

恩施徐珂：E3的报道真详细，非常好，感谢众小编在第一时间给我们带来E3的消息！
上海张胤杰：E3报道倒做得不错，很有条理。
天津唐晟：很及时，很全面，很有针对性，很有水平，很好。
吴燕明：本期的E3报道很全面，感觉身临其境。
深圳袁伟鹏：本期E3报道还可以，过得去。
成都沈世海：个人认为时效性差了点，但考虑到发行周期这点也情有可原。对一些大作的介绍比较详细(比如《MGS3》、《恶魔城 Castlevania 无章者的悼词》)，这点令我比较满意，算是将功补过吧，各位也辛苦了……
浙大金树杰：E3报道的确不错啊，但好像还不太全啊，要是能全就好了，这纯属个人意见。
王石壁：《E3超白金报道》对游戏的报道都很好，但在E3上有一些游戏论坛式的会议，可否对这些会议做一下介绍，讲一下游戏的技术，现状和发展等。
李鹏远：报道的分类应更细一些。
沈阳温建林：为何在介绍《GT4》时不用几张大图呢？这样才能看出它的画面的优越处。今年的E3介绍好像没有去年的页数多，但是今年的大部分都是精选。
编：托E3的福，这次的《E3超白金报道》受到大家的好评，但主要是因为E3上公布了大家喜欢的游戏。作为编辑，我们还是把目光更多地放在大家的不满之处更有意义。对E3展上的游戏的报道我们还存在一些遗憾，我们会吸取经验在以后做得更好。

精彩内容导视

VCD 使用说明

本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按遥控器上的相应按键选择自己想看的栏目; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。

WELCOME TO THE SHOW !

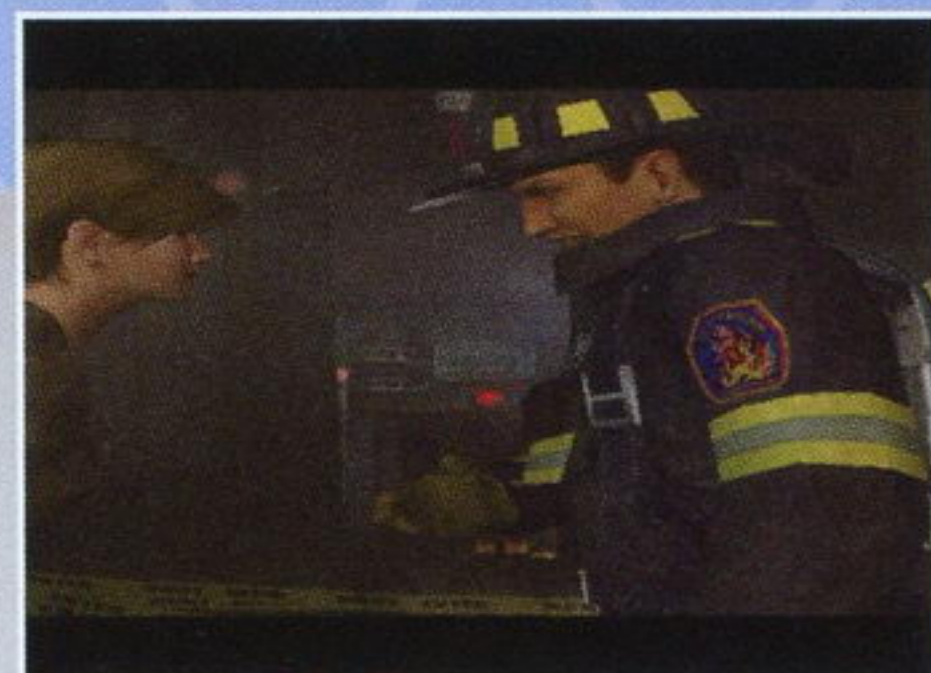


向全国玩家征集高手达人的游戏影像!



无论游戏类型, 只要你认为够强, 够珍贵, 值得给大家欣赏或者迫不及待地想向全国玩家炫耀, 那么Gamehalo就是你的大舞台!

E3 展新作游戏介绍补完, 《死或生在线》、《忍者龙剑传》、《消防员》等游戏的最新影像!



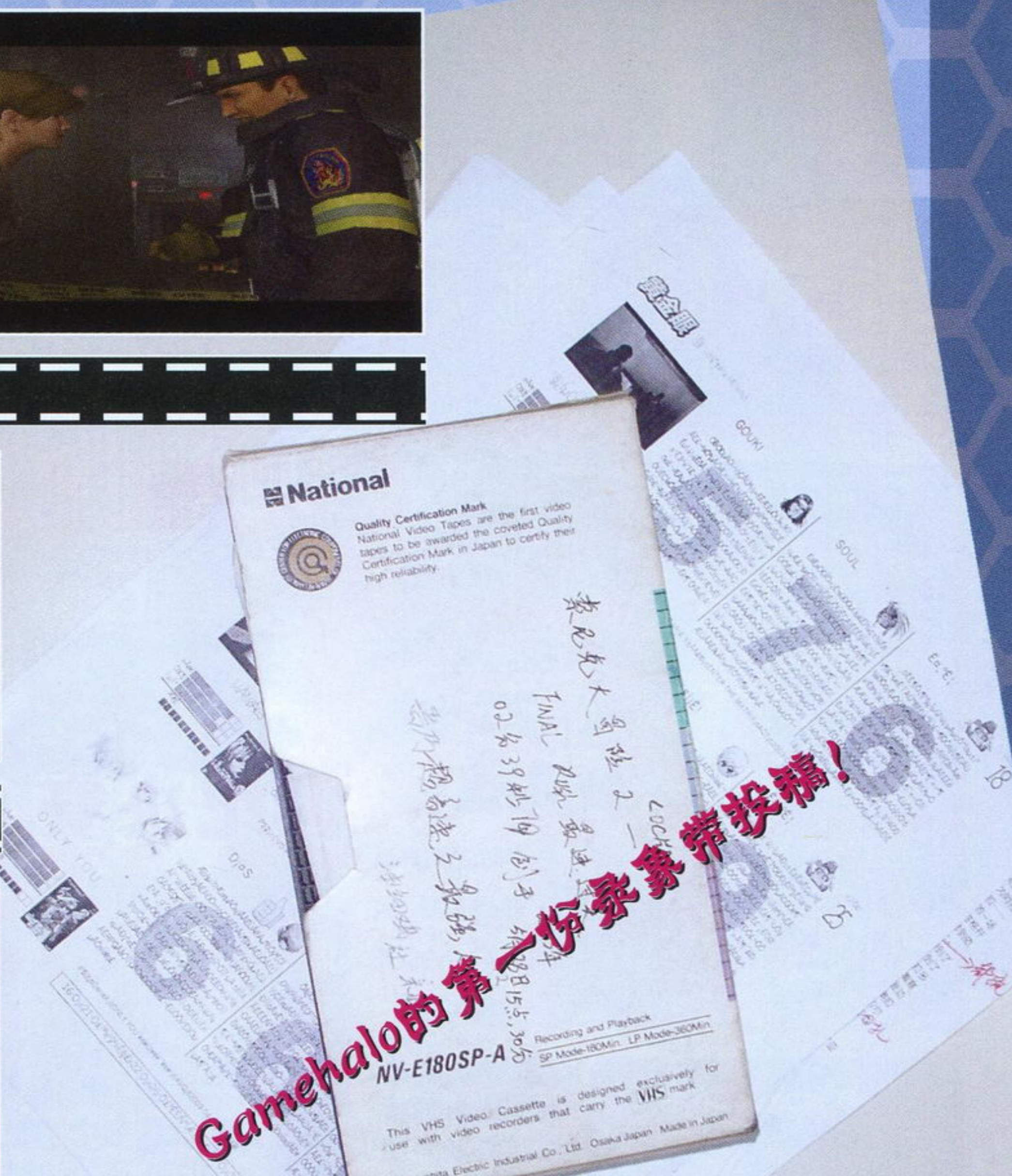
编辑部 RPG 达人星夜为你演示《星之海洋3》5000 连击达成方法!



炎炎盛夏, 胜负师为你展现《海底总动员》的迷人魅力!



《WE6FE》佛罗伦萨纪念专题! 巴蒂 FANS 没有任何理由错过它!



Gamehalo 的第一份录像带投稿!



北京盛隆海达电子产品中心

在价格合理的情况下，坚决保证质量

经营项目：PS2系列 XBOX系列 NGC系列 GBA系列 GBASP系列 日本原装画集 日本原装游戏CD
日本原装动画DVD日本原装游戏及动漫周边

假一赔十



本中心销售主机保纯新，有封条，开机画面，纯原装手柄，当面加直读。



在海达购物超过100元，海达将赠送樱花小茶杯一套
原装画集让您喜爱的游戏人物陪伴在您的左右



最终幻想系列，永远的经典
正版游戏CD，游戏音乐发烧友的必选



原装FF-2光纤输入
耳机手柄音箱



主机 游戏 配件 精品 尽在海达电子

海达电子有专人常往日本搜集日本原装游戏产品，同时国内的游戏产品力求做到最全，使客人来到海达就能买到所需商品。



GT日产原装方向盘 XBOX 原装枪

50000型携硬盘闪亮登场



纯日版正版PS2，
NGC，XBOX，游戏，
带付送礼品。



世纪决赛 64 场



音乐游戏让您
尽享游戏的疯狂。原装DJ
手台，钢琴键盘，打鼓机，
太鼓达人，等
您选购。



实况系列产品
陆续上市，实
况7本中心开
始接受预订

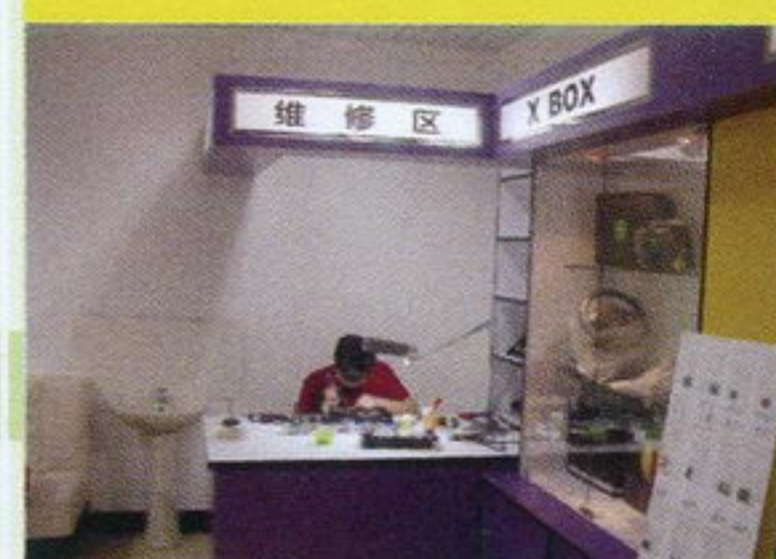


正版超时空要塞DVD

地址：北京市东城区鼓楼东大街242号
邮编：100009
收款人：张海滨
电话：010-64016405
联系人：张海滨
E-mail: haidagame@vip.sina.com

本中心面对全国玩友办理邮购业务，保真，保快。

本中心办理全国批发业务，希望有实力的
厂商和商家加盟本中心，保质量，价格低。



海达维修部聘请
专业维修技师精
修各类主机，成
功率百分之九十九，外地客户可
将维修品邮寄到
本中心



话梅杂志 & 3DM 游戏网

www.plumbook.cn

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

南京纽沃德实业有限公司(南京新世界)是一家集批发,零售及维修为一体的专营家用游戏机及其周边配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质,来自产地的一手价格,完善的售后服务,精良的维修技艺构成了自身的经营特色。通过十余年对游戏行业的不断探索和不懈追求,造就了品种齐全、货源充足的南京新世界。最近公司根据现行的要求,重新调整了结构布局,欢迎四方的新老客户来人,来电光临游戏的新世界。

经营项目:"PS ONE"、"PS2"、"GBA"、"SP"、"NGC"、"XBOX"、游戏专用液晶彩显及游戏机的周边配件、软件和卡带。承接各种主机的修理,同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVD供您选择。

本公司为广州酷豹系列产品智慧双宝苏皖总代理
特别推荐:专用液晶彩显 228元/台

保修服务:凡在本公司以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修的原则。

南京新世界批发超市	地址:南京建宁路11号大院内	电话(传真):025-5514909	联系人:卫先生
南京新世界新街口店	地址:南京中山东路113号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼店	地址:南京中央路41号	电话:025-3210718	联系人:谢小姐
南京玄武门专卖店	地址:南京中央路208号-1	电话:025-7713517	联系人:王小姐
南京新世界维修部	地址:南京中央路41号-4	电话:025-3210718	联系人:陶先生
广州纽沃德电子公司	地址:广州新基路26号406	电话(传真):025-81012103	联系人:卫先生
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路11号大院内	电话(传真):025-5514909	联系人:卫 东



上海市虹口区海伦西路87号川北店(四川北路向东20米)
电话:021-65872517 营业时间:10:00-20:30(年中无休)
公交:18、21、100、147路、轻轨明珠线
上海市黄浦区广西南路81号淮海店(淮海东路向北10米)
电话:021-53837005 营业时间:10:00-18:30(年中无休)
公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

PS2 主机 (30001型 + 原装手柄 + 直读)	1580/30	本店高价回收和贴换各种游戏主机及软件, 欢迎新老客户光临
PS2 主机三色限定版	2180/30	
PS2 主机 (39001型 + 原手柄 + 直读)	1750/30	
NGC 主机 NGC 松下 Q 主机 (可看全区 DVD) 全套	2750/30	
NGC 主机 (NGC 主机 + 原装手柄 + AV 线)	1280/30	
XBox 主机主机全套 + 直读	1880/30	
PS2 主机 (5000型 + 原装手柄 + 电源线)	2090/30	
PS2 主机 (5000型 + 原包装配件 + 硬盘)	2980/30	
PSone 主机全套 (含主机 + 手柄 + 电源 + 记录卡 + 直读)	550/30	
PSone (主机 + 手柄 + 电源 + 记忆卡 + 原装液晶屏幕)	1280/20	
3DO 主机 (主机 + 手柄 + 8 款游戏 + 电源)	380/10	
GBA 主机、SP 机 (全套 + 电源)	520/10、850/10	
EZ-flash 128M、256M、512M	420/10、630/10、950/10	

本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读, 立等可取

PS2D 端子线 (原装)	290/10	海贼王 2	48/5	玛利制造	48/5
XBox 分量线 (原装)	290/10	勇者斗恶龙	48/5	航空管制官 (中文)	48/5
PS2 铁拳 4 摇杆	260/30	世界传说	48/5	数码暴龙红、蓝 (中文)	68/5
PS2VRA 摇杆	380/20	疯狂骑士	48/5	风云麻将 (中文)	48/5
PS2GT3 方向盘	880/30	牧场物语	48/5	魂斗罗	48/5
PS2 原装激光枪	300/10	F.F.T	88/5	大金剛	48/5
PS2 激光组装枪	90/10	火焰之纹章烈火之剑	88/5	王子网球	88/5
PS2 组装光枪	250/10	炸弹人 (3)	48/5	口袋妖怪 蓝 (中文) 时钟	68/5
PS2 原装光枪	480/10	拳皇 (2)	48/5	决战三国 (中文)	68/5
PS2 万用 VGA	250/10	机器人大战 A.O.R (中文) 各	88/5	指环王 (3) 王者无敌	68/5
PS2 分量端子线	198/10	指环王双塔	88/5	玛丽奥路易 RPG	48/5
PS2 原装遥控器	180/10	指环王魔界	48/5	007	48/5
PS2 金手指全中文版 (卡 + 碟)	90/10	古墓丽影	48/5	换装迷宫 2	48/5
PS2 原装振动手柄	150/10	鬼眼狂刀	48/5	樱花之国	30/5
PS1HORI 原装手柄	65/10	实况足球 2	48/5	恶魔城 3 (中文)	48/5
PSone 原装振动手柄	95/10	忍	48/5	召唤使之夜	48/5
PSone 原装液晶屏幕	880/20	钻地先生 A	48/5	街霸方块	48/5
PS2 原装彩色手柄	150/10	怪兽农场	48/5	闪光舞之前	48/5
NGC 原装分量线	280/10	狙击手	48/5	分秒地球	48/5
NGC 原装遥控手柄	290/10	梦幻之星	48/5	萨尔达 3	48/5
XBox 色差端子线	280/10	口袋红、蓝宝石 (中文)	48/5	索尼克 1、2	48/88/5
XBox 原装遥控器	290/10	洛克人 ZERO (2、3)	48/5	银河战士	48/5
XBox 原装手柄	260/10	特鲁尼克大冒险	48/5	东尼海板	48/5
DC 原装手柄	58/10	光明之魂 2	48/5	中央大陆战记 2	48/5
DC 原装记录卡	68/10	七龙珠 ZERO	88/5	黄金太阳 1、2	50/88/5
我店为你从日本专门订购主机、软件及周边, 交货及时		游戏王 8	88/5	魔法假期	48/5
PS2 S 端子线	150/10	玛莉奥 1、2、3	35/5	真女神转生	48/5
NGC 原装 S 端子线	190/10	龙战士 1、2	48/5	纯情房东俏房客	48/5
NGC BA 连接器	380/10	蜘蛛侠	48/5	沙罗曼蛇 X	38/5
		桃太郎 4	48/5	火枪手	48/5
		火枪手	48/5	罪恶工具 X	48/5
		GT3	48/5	徽章机器人	48/5
		星之卡比	48/5	V 拉力 3	35/5

邮购地址: 上海市黄浦区广西南路 81 号
咨询电话: 021-53837005
收款人: 王君春 邮编: 200021

上海王子电玩

上海大白鸣钟二手电子市场一楼24档
是沪上唯一一家大型专业经营游戏机二手货

收购、买卖、寄售、以旧换新的专卖店

GB 簿机最高收购价	160元
GB 彩机最高收购价	260元
原装厚机最高收购价	100元
GBA 机最高收购价	450元
PS 机最高收购价	260元
PSone 最高收购价	300元
DC 最高收购价	350元
GBA-SP 最高收购价	730元

10GB 簿机换新彩机帖	280元
10彩机换新GBA机帖	260元
10GBA机换新GBA-SP	470元

PSII、DVD 动画片 售6元一张
GBA 卡 售25-50元一片
PS、DC、VCD 动画片 售2元一张

欢迎玩友光临洽谈, 按质给价!

地址: 上海市普陀区西康路1505号1楼 邮编: 200062
电话: 021-62779909 联系人: 杨宇平

开心小子

兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

中国首台 数码掌机 王 面世

随机附送 价值150元 数码暴龙 红宝石 蓝宝石

- 兼容所有GB游戏卡 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- 超大屏幕 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- 超强省电 两节五号电池正常使用时间可达10小时

全国招商正在进行中

	三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内	主机发生性能故障时	用户有权选择维修、换货或退货
包换	用户购机第8天至第90天	主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内	主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务

十二种时尚色彩

中山市宝光电子有限公司 香港电子龙有限公司监制
地址: 广东中山市中山二路47号二楼 地址: 香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话: 0760-8870176 传真: 0760-8870276 电话: 852-26453782 传真: 852-26465222
Email: jlxzt@sohu.com Email: techiron@hkstar.com

上海鸣辉电玩

第二届实况
比赛报名中!



本店经营各类时尚电玩精品
PC精品、动漫及游戏卡和配件

PSII、PS、DC、GBA、X-BOX、MD、FC和PC各机种软件
目录10元/份。回收二手主机及卡，动漫DVD、VCD，目录8元/份

出售二手GB、GBA、GBC、PS、PS2及周边配件和游戏
及机器人模型热卖中!

DC正版集中抢购中!(包括限定版)
新到游戏人物拼板、镜框、海报、钥匙圈



邮购、批发请直接电询!

交通: 817、55、115、116、123、70、79、576、910、61、147、人民广场乘123直达
地址: 上海市虹口区密云路385号
电话/传真: 021-55540767 邮编: 200092
收款人: 徐敏 营业时间: 8:30-22:00

南京风云电玩

专业批发、维修、代购、热情服务、真诚待客!

网址: WWW.NJ-FENG YUN.COM WWW. 风云电玩.COM

★鼓楼店: 中央路28号(口腔医院与麦当劳中间) 电话: 025-3612540
★中央门批发总店: 中央路401号(公交中央门南站旁) 电话: 025-3421324
★原许府巷批发总店现已正式迁至中央路401号

凡在本店购GBA卡
一律免费换卡

货真
价实

PS II、DVD游戏 全部5元/片(送盒)
PS II台湾版精英DVD游戏 全部10元/片(送盒)
几百款动画DVD全部5元/张;大量日本原声卡通VCD、音乐CD全部3元/张。
全新GBA卡32M/30元 64M/45元 128M/90元
智慧宝盒烧录系统: 64/128M卡+上网线+前器 178/238元/套
Link; 128M 198元 64M 135元

最新XG II代烧录系统
128M、256M现已到货!

PS II 30001 返厂机+现场改机+原振+D9直读+AV线	全套1380元
PS II 全新39001+现场改机+原振+D9直读+AV线	全套1680元
NGC 主机原配(原柄+AV线+电源)	1180元
XBOX 全新主机+现场改机+原柄+直读+AV线(送DVD遥控器)	1780元
GBA 美版	490元
GBA SP 日版	830元
PSone 原配 101型	460元
日版	520元
港版	850元
103型	480元

本店现货供应多款PS II改机芯片,现场改装,立等可取!所
售PS2主机均有原始开机画面,原厂封条。
XBOX主机硬盘可以升级、直接拷贝游戏

★专业维修各类游戏机,现场维修,立等可取,专业技师为您服务!

本公司为: EZ-flash XG-flash GBA-Link 智慧宝盒
烧录系统 南京地区总经销 谨防假冒!!!

所有邮购物品均经检测后寄出,款到当日发货,一个月内有问题包换!
邮购部:南京市中央路401号风云电玩 陈强(收) 邮编:210037 电话:025-5291976 邮费15元 保价另计

- ★鼓楼店: 1.中央路63号(鼓楼隧道北口、五星城旁) 电话: 025-3249216 联系人: 浦国华
2.中央路28号(口腔医院与麦当劳中间) 电话: 025-3612540 联系人: 李先生
- ★中央门总店(批发部): 中央路401号(公交中央门南站旁)
电话: 025-3421324 3462500 联系人: 陈先生 居先生
(24小时批发热线: 025-5291976 陈先生 徐小姐)
- ★维修部: 中央路401号 电话: 025-3421324 中央路63号 电话: 025-3249216

受篇幅所限,各类主机及周边配件价格,
请来电或上网查询。(市区购物,免费送货上门)

上海游戏王电玩专卖

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间,各类主机特价中!
★本店开展邮购业务,热忱欢迎全国各地玩家惠顾及来电垂询!



凭此广告购主机加送价值50元的物品(任选)掌机除外

PSII 39000(春季限定三色版)	1950元	NGC Q	2450元
PSII 39000(普通版)	1800元	NGC 普通色	1250元
PSII 39006	1750元	NGC 银色	1420元
PSII 39004	1750元	DC	550元
PSII 39001	1700元	PSone	520元
PSII 30001(极品机)	特价	GBA	520元
X-BOX港版(标配)	1880元	GBA-SP	830元
X-BOX日版(标配+遥控器)	1850元	EZ Flash	450元
X-BOX美版(标配)	1680元		

承诺:本店所售各类主机若有质量问题,30天包退包换,365天保修,终身维修!

- ★十年以上维修经验,现场维修各类主机,改机立等可取。
- ★免费清洗主机光头
- ★高价回收各类主机并可以旧换新

新址:上海市重庆南路308号(近
建国中路、卢湾区文化馆底楼)
公交线路:786、867、933隧道八线
大桥一线、36、253、932、43、218、
780、781、864、17、24、徐川线730
电话:021-54653948 54653949
营业时间:9:30-20:30(全年无休)
联系人:葛先生 邮编:200025



连锁店地址:上海市黄浦区黄家阙路178号
公交线路:66、929、11、920、43、218路
电话:021-63671540
联系人:施小姐
营业时间:9:30-20:30
(全年无休)



上海市普陀区立名游戏机经营部

咨询热线: 021-52798344 投诉电话: 13311880169 (徐先生)
地址:上海市铜川路2016号 收款人:徐立敏 邮编:200333

欢迎加入“游戏人”论坛 www.Lmgame.com

为您更新PS II直读芯片,100元起。

PSII现场改机 60天内包退包换,主机芯片保用一年,终身免费保养检修。

PS II 39001型(全新行货D9兼容)+AV线+原装手柄+美塞亚2芯片+正版碟	1650元
PS II 39001型(30001型主板)+AV线+原装手柄+美塞亚2芯片+正版碟	1450元
PS II 39006型(全兼容)+AV线+原装手柄+美塞亚原装V1.33芯片+正版碟	2150元
PS II 39000型(限定版银、蓝、红三色)+AV线+原装手柄+正版碟	2150元
PS7501/9002型+双手柄+原装记忆卡+金手指+电源+10款游戏	450元
DC主机+双手柄+记忆卡+原装振动包+VGA·BOX+电源	550元
PS-one(全套原配置)	500元
GBA·SP原装电池板	800元
GBA主机+充电器+电源	480元
GB彩机+充电器+电源	380元
GB薄机+电源+音响	220元
SS主机+双手柄+电源	250元
NGC机(原配置)	900元

购买高档主机送50元配件,任选。

实况6	190元	GT3	100元	感染扩大	150元
打碟	100元	郑问三国志	240元	高达0079	150元
VR4	150元	侍	190元	高达	130元
魔术师奥凡	150元	燃烧战车	150元	盖盖乐	100元
雷神之锤III	190元	FF10(国际版)	190元	铁拳4	105元
瑞曲金刚	120元	鬼武者2	190元	基连野望	190元
实况5(完美版)	150元	马克西姆	190元	GT2001	120元
足球特大号2002	150元	三国战纪	190元	实况J联盟4	100元
生与死	190元	格兰蒂亚X	180元		

本公司正版软件清仓,请上网查询选购。

邮购批发请与总店联系! 长风店地址:上海市零阳路465弄3号门 虹口店地址:上海市四川北路188号弘基
总店地址:上海市铜川路2016号 面房(近长风公园2号门) 假日广场二楼3B-211号(动漫、PS2专营)
公交708、105、743、852、 公交223、876、67、94、44到金沙江路 公交17、21、939、220路武夷路站下、
1516、827、807路(乘坐 站、零阳路站、长风公园站下 公交65、19、928路四川北路站下
轻轨可在曹杨路站下、 电话:021-52711810 手机:13301730545
转乘743路高陵路站下) 手机:13301853328 联系人:高纯刚 手机:13301730545 联系人:吴顺康

www.TGgame.com 重庆游戏天国

欢迎索取免费商品详细目录。
最好留下您的Email地址我们及时地传递过来，欢迎上网查询。

PS2小攻略书5元/邮费1元//千种节目任您选，您想要的游戏我们几乎都有，PS1,PSII,DC,节目齐全。(全碟3元，蓝宝石碟4元，散装港产碟5元，新增动画VCD500余种每碟4元，邮费一次5元，数量不限)

游戏天国+赛博3
实况足球3
全国冠军奖金：10000元
6.15开赛 实况足球3
冠军奖金：89000元

各种普通PS2 DVD游戏10元/张
各种精装PS2 DVD游戏15元/张
各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

SONY--PlayStation2
本店有一次性开机画面，原装封条。一机一卡，立等可取

39000型 原装+完美直读 2280元
39001型 原装+完美直读 1850元
39002型 原装+完美直读 1880元

Y-box+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

GAMECUBE 原装+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

配件
凡在本店邮购满100元送电玩小礼品一份
每月抽奖 邮购就有机会获得

各种普通PS2 DVD游戏10元/张
各种精装PS2 DVD游戏15元/张
各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

SONY--PlayStation2
本店有一次性开机画面，原装封条。一机一卡，立等可取

39000型 原装+完美直读 2280元
39001型 原装+完美直读 1850元
39002型 原装+完美直读 1880元

Y-box+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

GAMECUBE 原装+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

PS2小攻略书5元/邮费1元//千种节目任您选，您想要的游戏我们几乎都有，PS1,PSII,DC,节目齐全。(全碟3元，蓝宝石碟4元，散装港产碟5元，新增动画VCD500余种每碟4元，邮费一次5元，数量不限)

各种普通PS2 DVD游戏10元/张
各种精装PS2 DVD游戏15元/张
各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

SONY--PlayStation2
本店有一次性开机画面，原装封条。一机一卡，立等可取

39000型 原装+完美直读 2280元
39001型 原装+完美直读 1850元
39002型 原装+完美直读 1880元

Y-box+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

GAMECUBE 原装+完美直读 150元
X-box+完美直读 100元
X-box+完美直读 40元

地址：解放碑店—重庆市渝中区都邮街21号(邮购地址)邮编：400010 邮购业务电话：023-63826186 批发业务电话：023-63741569 沙坪坝店—重庆市沙坪坝区三峡广场德信数码广场2楼C6 电话：023-69000708 如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：一、汇款方法有两种，1.邮局汇款(一周后收到款) 收款人：游戏天国 请在汇款单上务必详细写明您的姓名、联系电话、所购商品名称数量。2.银行汇款(当天收到款) 收款人：文政 招商银行卡号：002311297932 请顾客汇款后立即来电说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二、到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在10至15天左右，如逾期未收到请及时与我们联系。三、邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备，发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可退换，投诉电话13908378911。 Email:tianguoyouxi@163.com QQ:15042006



WWW.LZ0931.COM

格林电玩新机地

面向全国办理邮购批发业务，款到发货，不做虚假销售！

新店开业

东口总店开张致禧，为答谢新老玩友对格林电玩十余年来的大力支持，特在总店开业一月内特价大酬宾！

本店近期将举办实况足球大赛！详情请看店内海报，或在我们的网站上查寻，报名！

赛训通知





广场东口店：兰州市东岗西路 595 号
电话：0931-8881550
分店：兰州市西北电子商贸城 1 楼 26 号
电话：0931-8624773
邮购批发：0931-4637223 0931-3998322
13893118588 联系人：巩先生 王先生
邮购地址：兰州市耿家庄邮局 15 号信箱
收款人：巩新华 邮编：730000





上海浦东 GAME 风暴 专营店



以诚待客

以诚为本

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！

本店所售主机均有原厂封条、第一次开机画面、一机一号

修！改！PS2 100%免引导（所有主机均由专业人士当场为您改机）

买主机，送您一定想要的大礼！

主机类(专业批发 PSII、XBOX)

PSII39000(春季限定三色版)	2150元
PSII39000(普通版)推荐	1900元
PSII39006 推荐	1800元
PSII39004	1750元
PSII39002	1680元
PSII39001 推荐	1680元
PSII30001(翻新机)	1450元
XBOX 港版(标配)	1900元
日版(送遥控器)	1850元
美版(标配)	1800元
NGC 松下Q	2600元
普通色	1280元
DC	560元
PSone	520元
GBC(全新)	430元
GBA	480元
GBA SP 原装电池	860元
国产电池	800元
XG Flash	360元
EZ Flash	460元
SFC	120元
SS(土星)	250元



现在不买 更待何时

好消息

为了答谢广大新老玩友对本店的信任，针对目前市场上 PSII、X-BOX 主机型号、芯片读碟性能各异，如何让您购买质优价廉的主机，特此全国首例开通咨询热线电话：021-68871441。恭候您的光临和垂询！

玩家知音

GB、GBC、GBA、小小贴换 GBA SP

配件区：

PSII 太鼓达人套装、原装 VR4、铁拳4、刀魂2 摇杆、原装遥控器、原装无线手柄、中文金手指、原装光枪、FFX-2 限定版记录卡、组装 16M 记录卡、日美原装记录卡、原装多色手柄、原装防尘罩

X-BOX 区 原装、组装手柄、原装遥控器、记忆卡、上网配件、换硬盘、组装枪

NGC 区 原装、组装手柄、4M 记忆卡、

GAMEBOY PLAY

DC 区 原装、组装手柄、记忆卡、振动包

PS 区 电影卡、记忆卡、方向盘、手柄

发烧区 各种主机、原组、S 端子、分量线、VGABOX

GBA 游戏 40 元起，土星游戏 400 余种，DC 正版 30 元起（如太空 5 频道格兰帝亚、D 之食卓 2、涂鸦小子等等），并特约经销 DVD、VCD 动画片，各主机攻略秘籍。（版面有限，请来电垂询）

本店办理邮购、维修业务（邮购请务必写明地址、姓名、所需商品、价格，以便本店及时发货。）



高价(现金)回收各类主机(所有主机均可以旧换新)



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、623
 到浦东大道(乳山路站即到)(地铁 2 号线东昌路站 2 号出口)
 联系人：盛新杰
 电话：021-58889005 监督电话：13916565431
 全年无休 营业时间：9：30-20：00
大量高价回收 GBA、GBC、GBA 最高收购价 450 元！

本店长期对外
批发、零售



河南亚虎电子商行

—我们和您共同发展

因版面有限，详细商品
请登陆网站：

<http://www.chinayahu.com>
 E-mail: game@chinayahu.com

邮购地址：河南金林市场(原河南音像城)门面房8号 收款人：盛博 邮编：450000 咨询电话：0371-6989696

实况



全国首次实况大赛郑州赛区现已开始报名
 您将有机会参加北京总决赛并获得 **一万元大奖**
 您想提高您的实况技术吗？您想成为实况高手吗？
 请不要犹豫，此次大赛将会给您带来意想不到的收获！
 详细的比赛事项请登陆我们的网站：www.chinayahu.com

报名热线：0371- 6989696
 6760977

主机区 PS II 50000 型已隆重上市！详情请电询或登陆网站查询

PS II 39001 型(主机 + 原装黑振动手柄 + 电源线 + AV 线 + 完美直读)	1720/50 元
PS II 39006 型(主机 + 原装黑振动手柄 + 电源线 + AV 线 + 完美直读)	1780/50 元
X-BOX 美版机(主机 + 原装手柄 + 电源线 + 完美直读 + 原装遥控器)	1980/50 元
X-BOX 港版机(主机 + 原装手柄 + 电源线 + 完美直读)	1850/50 元
NGC 日版(主机 + 原装手柄 + 原装电源 + 阳光玛丽奥)	1400/50 元
PSone101/103(主机 + 原装振动手柄 + 电源 + AV 线)	530/30 元
GBA SP 主机	850/20 元
GBA 主机	530/20 元
GB 彩机	350/20 元

配件区 邮费一律 10 元

PS2 原装振动手柄	140 元	PS 原装振动手柄	60 元
PS2 原装记忆卡 8M	130 元	PS 原装普通手柄	25 元
PS2 原装光枪	320 元	PS 原装记忆卡	20 元
PS2 原装遥控器	160 元	PS 跳舞毯(双用)	35 元
PS2 方向盘	145 元	我公司现为酷豹产品的一级经销商	
PS2 金手指	85 元	商新产品 GBA2400MA 的套装充电器	
PS2 手柄四分叉	60 元	器现已上市，超级耐用。	
PS2 五彩振动手柄	95 元	玩家不必再为买电池而烦恼！	
PS2 太鼓达人鼓(含碟)	230 元	价位为：50 元/套 邮费：5 元	

火爆低价！

DC 正版	邮费一律 10 元
刀魂	12 元
格兰帝亚	12 元
NBA2K	15 元
超音鼠 1	12 元
超音鼠 2(限定)	18 元
D 之食卓 2	35 元
网球	15 元
世嘉拉力	15 元
高达在线	12 元
沙锤	15 元
GT(限定)	18 元
纯情房东	20 元
樱花 3	80 元
樱花 4	60 元
炼金术士(限定)	20 元

烧录卡：

我是 EZ 烧录器的郑州代理商现价有所调整 EZ2 代即将上市，请关注我们网站！

一个最适合运营商经营的烧录卡终于浮出水面了，它就是新慧福 2003 版新 128M 灵锐卡，我公司现已成为深圳新慧福公司的河南办事处，全省及省外周边城市代理现已开始招商，希望有实力的经销商速与我联系，为了保证运营商的利益，我公司再次重申一个地区只设一家代理，请其余经销商给予谅解。

好消息
 本店现有高级技师，可精修各种主机，光头，实力雄厚，经验丰富，现场改机，维修，等等可取
 维修热线：0371-6981579 6989696

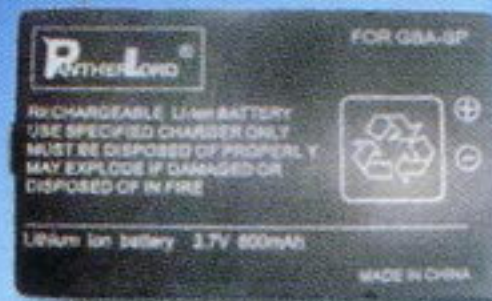
请梅杂志 & 3DM-SM



酷豹電玩精品系列



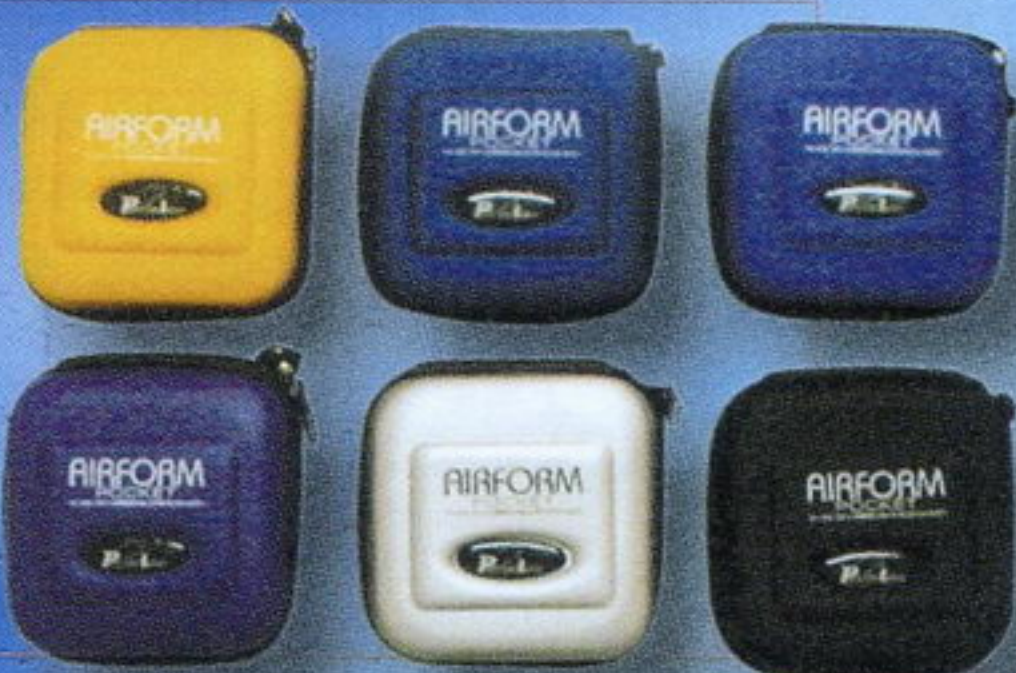
SP国际通用电源
(85v~265v)



SP600mAh 鋰電池

SP立体声扩音喇叭

SP硬包



SP旅行充电器



各代理商

新產品

全国总代理兼广州经销商：
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 13503066608

经銷商 郑州盛先生 13607646059
杭州董先生 0571-86093989 北京敬先生 010-85618249
武汉夏先生 027-82774106 呼和浩特唐先生 0471-4312408

(本宣传资料产品图片可能与实物有差别, 请以销售实物为准)



上海游戏机地

邮购地址：**主机邮费30元(快件)，正版10元(快件)**
卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)。
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购
任何正版
游戏!

DreamStore

本店所售主机均有一次性开机画面, 原厂封条, 一机一号, 现场改机, 立等可取, 30天包换, 一年保修, 终身维修!

主机特价区

- PS2 50000型四插板 硬盘+网卡 套装 2980元
- PS2 硬盘+网卡 套装 1150元
- PS2 主机 (30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线) 全套 (翻新机) 1480元
- PS2 主机 (30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线) 全套 (全新兼容极品机) 1880元
- PS2 主机 (30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线) 全套 (全新机) 1550元
- PS2 主机 (30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线) 全套 (翻新机) 1850元
- PS2 主机 (30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线) 全套 (全新机) 1880元
- PS2 主机 (30002型+30004型+原柄+直读IC+支架+正版游戏+AV线) 全套 (全新机推荐) 1880元
- PS2 主机 (30006型+原柄+直读IC+支架+正版游戏+AV线) 全套 (全新机) 2180元
- PS2 主机 (春季三色限定版) 全套 (全新) 1680元
- XB 主机 (美版+手柄+AV线) 全套 (全新) 1780元
- XB 主机 (日版+手柄+AV线) 全套 (全新) 1780元
- XB 主机 (港版+手柄+AV线) 全套 (全新) 980元
- GC 主机 (美版+原柄+AV线+电源) 全套 (翻新机只限紫色) 1180元
- GC 主机 (美版+原柄+AV线+电源) 全套 (全新机四种颜色可选) 1180元
- GC 主机 (日版+原柄+AV线+电源) 全套 (全新机四种颜色可选) 1480元
- GC 主机 (30006型+原柄+AV线+电源+生化合机0+记忆卡) 1398元
- GC 全新主机+原柄+AV线+电源+萨尔达 850元
- GBA-SP 主机 (电池版+电源) 保修一年 480元
- GBA 主机 (日版) 保修一年 530元
- GBA 套装 (日版主机+游戏+专用包) 550元
- PSone 主机 (手柄+记忆卡+电源) 全套 550元
- DC 主机 (全套) 580元

Messiah 2
V1.22A 330元
V1.30A 430元

39001的救星!!
最强直读IC, M-chip 加强版
39000的克星 NH.7 最新直读
IC, D5, D9 通用

(全新) 正版游戏特价区

本店为感谢广大玩家多年来的支持!! 将部分商品低于市场进价销售! 数量不多! 请大家抓紧哦!! 绝对低价!! 绝对全新!! 绝对真实!!

- | | | | |
|------------|-----|------------------------------|-----|
| PS2 最终幻想9 | 98 | PS2 王国之心 (最终混合版) | 290 |
| PS2 最终幻想10 | 98 | PS2 MEMORY OFF (中文版) | 290 |
| PS2 最终幻想11 | 98 | PS2 荣誉勋章前线 | 290 |
| PS2 最终幻想12 | 98 | PS2 使命召唤2 | 350 |
| PS2 最终幻想13 | 150 | PS2 樱花大战 (初回版) | 380 |
| PS2 最终幻想14 | 180 | PS2 FFX-2 | 390 |
| PS2 最终幻想15 | 180 | PS2 樱花大战 (初回限定版) | 480 |
| PS2 最终幻想16 | 180 | PS2 三国无双2 (亚洲版) | 580 |
| PS2 最终幻想17 | 190 | PS2 真三国无双3 (亚洲版) | 580 |
| PS2 最终幻想18 | 190 | GC 蓝色风暴 | 150 |
| PS2 最终幻想19 | 190 | GC 动物农场 | 190 |
| PS2 最终幻想20 | 190 | GC 太阳花 | 199 |
| PS2 最终幻想21 | 210 | GC 萨尔达 | 220 |
| PS2 最终幻想22 | 220 | GC 萨尔达 | 220 |
| PS2 最终幻想23 | 250 | GC CAPCOM VS SNK2 EOC (送记忆卡) | 250 |
| PS2 最终幻想24 | 280 | GC 战斗封神 | 250 |
| PS2 最终幻想25 | 280 | GC 爆炸足球 | 250 |
| PS2 最终幻想26 | 280 | GC 星际火狐 | 250 |
| PS2 最终幻想27 | 280 | GC 永恒黑暗 | 250 |
| PS2 最终幻想28 | 280 | GC VR 射手3 | 280 |
| PS2 最终幻想29 | 280 | GC 实况足球2002 | 280 |
| PS2 最终幻想30 | 280 | GC 棒球世界+2 | 280 |
| PS2 最终幻想31 | 280 | GC 沙滩排球 | 290 |
| PS2 最终幻想32 | 280 | GC 生化危机 (送记忆卡) | 290 |
| PS2 最终幻想33 | 280 | GC 阳光地带 | 299 |
| PS2 最终幻想34 | 280 | GC 玛莉亚 | 350 |
| PS2 最终幻想35 | 290 | GC 动物之森 E+ | 430 |
| PS2 最终幻想36 | 290 | GC 红砖乐园 | 430 |
| PS2 最终幻想37 | 290 | GBA DOA3 | 150 |
| PS2 最终幻想38 | 290 | GBA 老鼠大冒险 | 180 |

近期新货区

- PS2 创造球会3 430
- PS2 三国战记2 420
- PS2 寂静岭3 390
- PS2 电脑战机 380
- PS2 头文字D 380
- PS2 合金弹头3 380
- PS2 半熟英雄对3D 380
- PS2 R-TYPE 350
- PS2 敢死队 350
- GC 动物之森 E+ 430
- GC 红砖乐园 430

高价回收
主机、正版片

玩具貨玩具

上海游戏机地附属店(玩具货仓)现已正式开业啦!!
本店主要经营: 日美模型, 手办, 变形金刚, 扭蛋, 食玩, 军人等等
本店经营理念: 最好的进货渠道! 最快的入货速度! 最低的销售价格!

- 新世纪福音战士 (一套6个) ¥:150元
- 机器人大战 (一套6个) ¥:68元
- CAPCOM 女战士 (一套6个) ¥:150元
- 再生侠 23代 (一套5只) ¥:580元
- 樱花大战第二 (一套6个) ¥:150元
- FFX-2 主角手办 ¥:299元/个
- 机动战士高达 MS27 (一套6个) ¥:130元
- 圣斗士星矢-黄金十二宫 PT2 (一套6个) ¥:160元
- SNK 女战士 (一套6个) ¥:150元
- 怪物2之绿野仙踪 (一套6只) ¥:1080元
- 骇客帝国 (一套5只) ¥:980元
- 变形金刚-红蜘蛛 (限定版) 340元
- 变形金刚-消防车 280元

入货地点: 上海市虹口区四川北路188号(近天潼路) 弘基假日广场2楼 5S110
查询电话: 021-63076801

DC 超车特价区 (详见6月3日本店广告)

上海盛记游戏机专卖店

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...

收款人:盛建华 手机:13001790511 邮编:200082 电话/传真:021-65358097 58715206

本店提醒:大家请务必写清地址、邮编、例如:××省××市××路××××号

- PS2主机(3000型+原柄+直读IC+人工+支架+正版片)全套 1450/30
PS2主机(3001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版片+游戏全套(注:返新机) 1880/30
PS2主机(3000型+原柄+直读IC+人工+支架+正版片+游戏)全套 2050/30

- 2000/30 NGC松下Q主机(可看DVD全套) 2750/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(美) 1230/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(日) 1280/30

- 398/10 GBA 魔法假日 65/10
398/10 GBA 怪物农场 65/10
410/10 GBA 克鲁尼克大冒险 1250/30

- PS2 幻想传说 180/10
PS2 永恒传说 365/10
PS2 永恒传说 390/10

- PS2 最终幻想 10 180/10
PS2 最终幻想 10-2 180/10
PS2 最终幻想 11 180/10

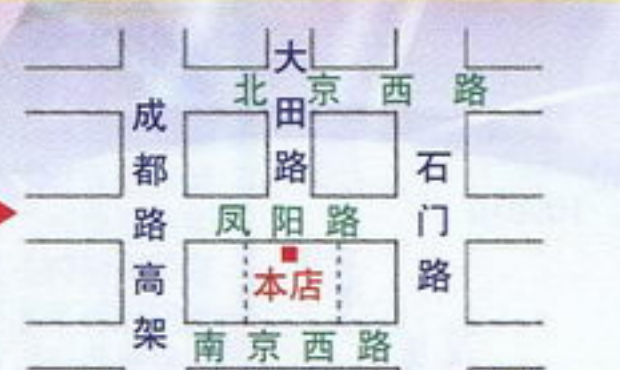
- PS2 最终幻想 12 180/10
PS2 最终幻想 13 180/10
PS2 最终幻想 13-2 180/10

- PS2 最终幻想 14 180/10
PS2 最终幻想 15 180/10
PS2 最终幻想 15-2 180/10

上海—日本索尼PSII专卖店

上海静安游戏2000(联盟)普陀玩虫游戏店

游戏2000(静安店) 地址:上海市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口,南京路广电大厦对面) 电话:021-62179924 13002128661 收款人:冷将 邮编:200041



上海玩虫游戏店(普陀店) 地址:上海市普陀区兰溪路92号甲 邮编:200062 电话:021-62546892 13003271873 收款人:陈卫

- PSII系列 PSII 3900型+AV线+原装手柄+直读IC+美亚2代+游戏+支架 1680元
PSII 3900型(限定版) 1950元
PSII 5000型(限定版) 2980元

- PSII 5000型(限定版) 2100元
PSII 5000型(限定版) 1100元
PSII 5000型(限定版) 850元

- PSII 5000型(限定版) 850元
PSII 5000型(限定版) 35元
PSII 5000型(限定版) 80元

- PSII 5000型(限定版) 20元
PSII 5000型(限定版) 120元
PSII 5000型(限定版) 250元

- PSII 5000型(限定版) 150元
PSII 5000型(限定版) 160元
PSII 5000型(限定版) 220元

- PSII 5000型(限定版) 220元
PSII 5000型(限定版) 380元
PSII 5000型(限定版) 380元

- PSII 5000型(限定版) 750元
PSII 5000型(限定版) 880元
PSII 5000型(限定版) 630元

暑期预约活动现在开始:PSII R战机(带狗牌)、X-BOX恐龙危机主机限定版、NGC红侠乔伊(带特典)、GBA-SP我的太阳限定版主机。 欢迎订购!

★高价回收旧主机、古董机、以旧换新,高价回收“变形金刚”原装玩具。★产品15天保换,1年保调,终身保修。★本公司现已推出超任卡带清仓大甩卖,欢迎各位任天堂收藏爱好者来看看!

宏龙 GAME

年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00

时尚的你怎能错过?

PS II 50000型

专业游戏贩售店

这里有一流的技术、完善的售后服务、心动的价格，还不快来?

弥塞亚2完全对应50000型支持硬盘上网并兼容所有游戏(D9, D5)



¥.3000

一直以来宏龙都是以信誉与质量为经营的宗旨，把信誉和质量放在首位。在游戏圈内及广大游戏迷中树立了良好的口碑。对于这一点，宏龙会一直坚持下去，以物美价廉、务实的精神服务于广大游戏爱好者。希望广大游戏爱好者多提意见与建议。凡在宏龙内发现以组装手柄冒充原装手柄，以国产IC冒充美亚以及其他以次充好的，一律假一罚十，还请大家一起来监督。



欢迎各位光临WWW.hlgame.com.cn



先进的设备
优秀的购物环境
给顾客最高的享受
全力打造最强
<游戏贩售店>



GAMEBOY ADVANCE SP
¥.850



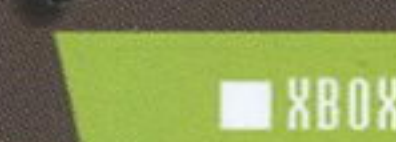
GAMECUBE

¥.1250



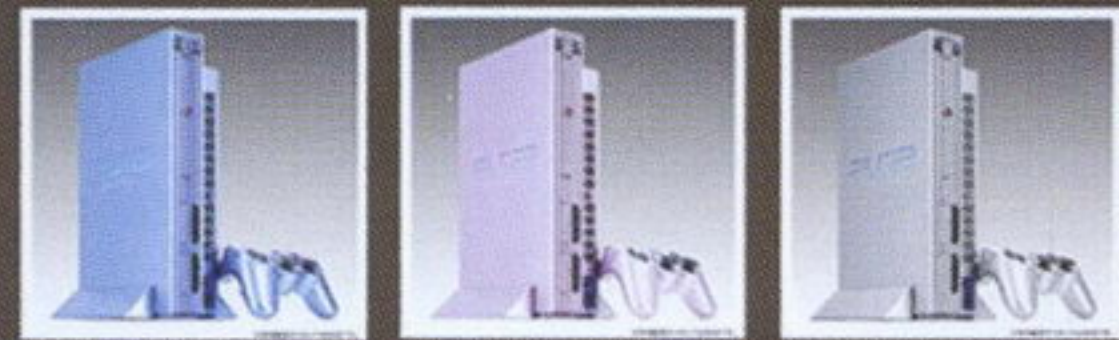
¥.1700

PLAYSTATION 2



¥.1780

XBOX



VF4E摇杆大量供货中 每台320元

网之仪超低价供应2XX元

XB主机大量供货中

改机新方案 NEW
PS2救主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片 V1.33A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 450元

老店新面孔!!!
本店精装修再开

EZ-FLASH 128M: ¥450
256M: ¥650
XG-FLASH 128M: ¥350
256M: ¥620

欢迎光临
いっしょにやいませ!!
WELCOME



BAA © VER. Shanghai

总店Tel:021-63872721 63202370
分店Tel:021-63023315
总店地址:上海市黄浦区
浙江南路149、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



大量供应
各种模型、手办及DVD动画



最佳XBOX LIVE上网芯片MXMOD代理 欢迎批发零售

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店
只此五家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。
本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

欢迎光临！



PS2 最新日版主机
50000型现已发售 (内置硬盘)

★PS2主机全套(39001型)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1650元
★PS2主机全套(30001型翻新机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+“美赛亚”+支架+游戏=1450元
★PS2主机全套(39006型全兼容极品机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+“美赛亚”+支架+游戏=2200元



现场改装所有机种 米塞亚II芯片



¥1800元

PS2 39000捆绑版



¥2100元

PS2 39000型限定版



¥400元

EZ-FLASH 128M 400元, 256M 650元, 512M 980元



¥900元

新增NGC主机和NGC软件租赁业务。只限(南北总店、普陀店、愚园店)

¥1200元

现已发售 GBASP (保证原装电板)

本超市各款颜色齐全



¥2600元

XBS (原配全套)



¥530元

可同时兼容VCD和DVD影碟

凡在智力苑购买任何主机的玩友(掌机除外),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,可选品种)。

本店PS II各款型号齐全!所售PS II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)



PS2台湾珍藏版游戏 特点:原封套内有中文说明书,节目内容不会死机,不伤光头。真心珍藏零售价20元,上百种游戏供选择,目在不断更新中……

- | | | | | | | | | | |
|--------------|--------------|-------------|--------|-----|-----------|--------|-----------|--------|------|
| 真·三国无双(中文版) | 降龙默示录 | 机动战士高达 | 超·战斗封印 | 古惑仔 | 德林战车实体D9 | 暗黑破坏神3 | 火影忍者3 | 天诛II | 寂静岭3 |
| 真·三国无双2(日文版) | MAXIMO(马哈西姆) | 机动战士高达战记 | 七龙珠 | 古惑仔 | 最终幻想10 | 真人快打V | 忍者龙剑传 | 刀锋战士 | 分门别类 |
| 真·三国无双2(中文版) | 铁拳TT | 机器人大战IMPACT | 宿命传说 | 古惑仔 | 忍者 | 维纳斯布雷斯 | 生化危机4 | 刀锋战士2 | 分门别类 |
| 真·三国无双2猛将传 | R5 | 封神演义2 | 卡片召唤师2 | 古惑仔 | 火影忍者(中文版) | 浪渡沙加2 | ICO | 刀锋战士3 | 分门别类 |
| 武装先锋 | 牧场物语3 | 卡片召唤师2 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 钟楼3 | 魂斗罗DVD | 刀锋战士4 | 分门别类 |
| 实况6(中文版) | 血腥咆哮3 | 生化危机维罗尼克 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 实况6最终版DVD | 刀锋战士5 | 分门别类 |
| GP摩托车2 | 狙击手2 | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | NBA2K3 | 捉妖记2 | VR战士4最终版 | 刀锋战士6 | 分门别类 |
| 潜水艇 | 狙击手3 | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士7 | 分门别类 |
| 三国无双 | 真·魂斗罗 | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士8 | 分门别类 |
| 大战略1941 | 大战略1941 | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士9 | 分门别类 |
| VR战士4 | 特鲁尼克大冒险3 | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士10 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士11 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士12 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士13 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士14 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士15 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士16 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士17 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士18 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士19 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士20 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士21 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士22 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士23 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士24 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士25 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士26 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士27 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士28 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士29 | 分门别类 |
| | | 寂静岭最终之诗 | 盟军敢死队2 | 古惑仔 | 龙珠Z5 | 捉妖记2 | 音乐指挥家 | 刀锋战士30 | 分门别类 |

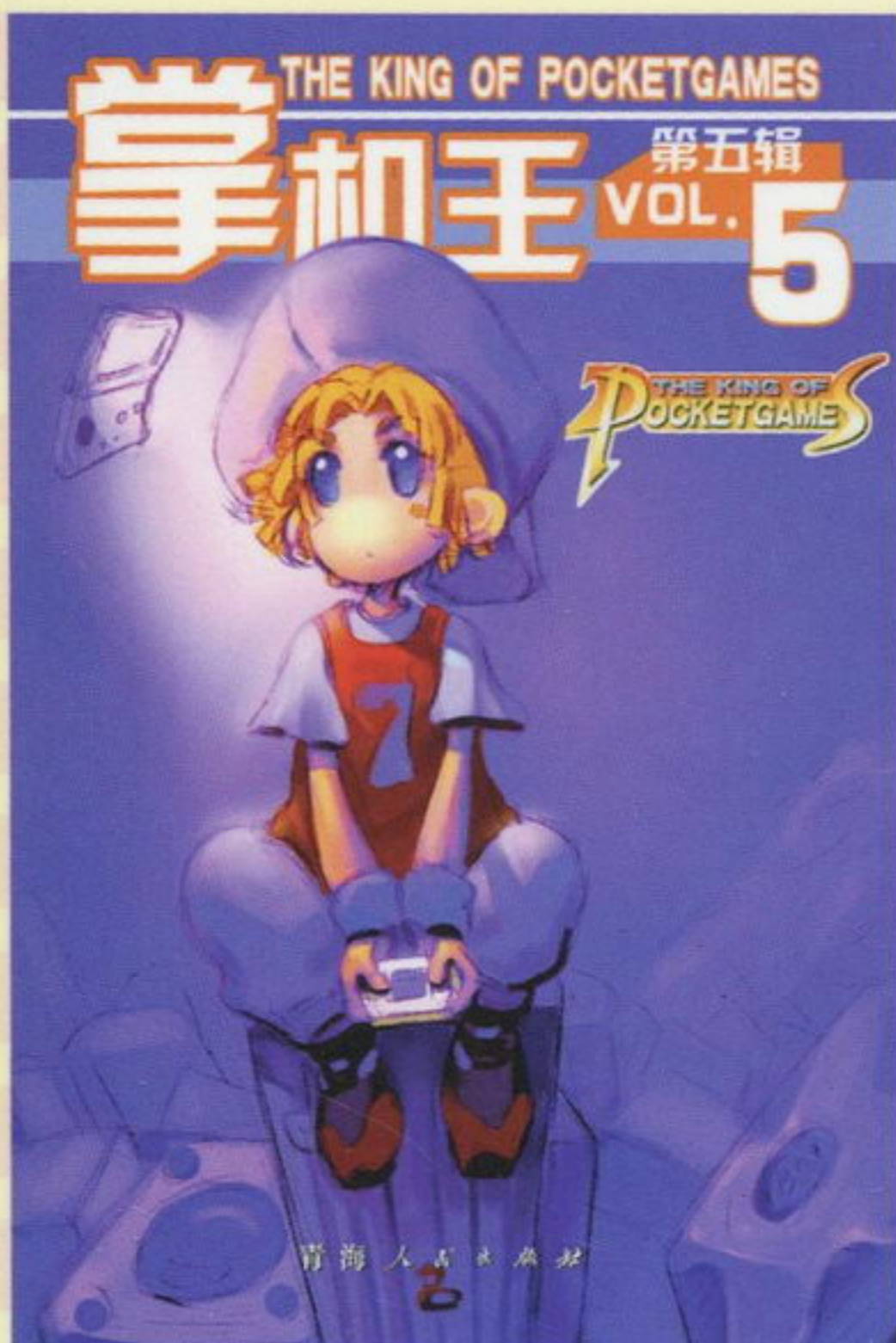
南北总店
地址:上海市汾西路652号 邮编:200435
分店:上海南京西路906号(公共:19路,136路,36路,15路,21路均可到达)
电话:021-52900732 联系人:孙小姐
静安店:上海市南京西路906号(公共:19路,136路,36路,15路,21路均可到达)
电话:021-62536579 联系人:奇奇
愚园店:上海市愚园路19号(公共:804路,15路,20路,21路,830路,94路,地铁2号线静安寺站下)
电话:021-62487883 联系人:孙小姐
正江店:上海市西藏北路917号 电话:021-56617799

日文DVD
动画大量
现货供应

倡导掌机文化
引领时尚潮流



《掌机王》第五辑 7月上旬激情上市



部分内容简介

- GBA 日版游戏年鉴 VOL.3
- 《火焰之纹章 烈火之剑》剧情小说
- 《重装机兵 2 改》完全攻略
- 《逆转裁判 2》小说攻略
- GBA 格斗游戏大比拼
- GBA 第二代烧录卡全面比较
- 《恶魔城 晓月圆舞曲》研究大特辑
- 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊

欢迎广大掌机迷加入
《掌机王》!



本期赠品 时尚手袋——精心呵护你的掌机、手机、PDA.....