Tot.43

♦星之海洋 3♦洛克人 X6♦蜘蛛人 2 电磁狂魔♦ DQ4♦王国之心

游戏机实用技术

18
2001 年11月B
TV GAME半月刊

集结年内大量劲作介绍
东京游戏展 2001 秋报道

SNK 最后绝唱 :KOF2001 完全检阅

《机战 A》完美歼敌计划
《莎木 II》剧情攻略最终章
完成不可能的任务：虹吸战士 3
PS 攻略风暴：武藏传＋心跳回忆 2外传

ISSN 1008-0600
18
9 771008 060006

本期赠送《吸血诡夜》精美大型海报

www.plumbook.cn

欢迎订阅！

月刊/零售价:12.8元/邮发代号:82-529

本期赠送
- 精美海报一张
- 两大网络游戏精品:

轻轻i世代 传奇

电脑爱好者光盘

全新改版

玩游戏 PLAY GAMES

在中国游戏业逐渐走向成熟的今天，《玩游戏》注重以人为本的编辑策划创新能力的培养，以高起点、高品味、高格调的制作水准，博采中外游戏资讯，荟萃中国游戏精英，为游戏迷提供全方位的游戏资讯。

《玩游戏》精心选择游戏新闻、业界动态、游戏发展的重要题材进行深度挖掘，形成特有风格的专题策划。关注国产游戏产业发展，大力挖掘游戏文化，提供精品游戏前瞻、评论和攻略。应对网络游戏热潮，提供及时、有趣、实用的网络游戏对战技巧和赛事报道。

全新定位，精彩内容，倡导游戏刊物全新传播理念。

主管单位：中国科学院
地　　址：北京市海淀区北三环西路48号科技会展中心1号楼A座22层B户(100086)
网　　址：http://www.cfan.com.cn/cd　　传真：62143082

电话总机：(010)62161335　62162598　62161134　62161142
广 告 部：8024/8040　编辑部：8034～8038　发行部：8026
E-mail：cfancd.chief@cfan.com.cn

广州纽沃德公司

广州纽沃德公司是专业批发各种游戏机及周边的经营实体，代理销售多家生产的家用游戏机及其周边配件，一流的品质、优惠的价格和完善的服务，使得广州纽沃德公司成为众多经营者的良朋益友。欢迎各位新、老客户来人来函洽谈业务。

经营品种　“DC”、“PSone”、“GB”、“GBC”、“GBA”、“NGC”主机及其相关的配件、软件、卡带。同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD和DVD供你选择。

地址：广州新基路26号406室
电话及传真：(020)81871103　(020)81883100
联系人：卫小姐
业务总查询：卫先生　电话：13003406558

梦 族电玩

主机	
NGC	1800
GBA(日版)	598
GBC(日产)	410
WS(日产)	95
PS2 30000型	2650
DC美版	680
PSone	680
……	
动画DVD 15元/张 精装版28元/张: 最后的吸血鬼/人狼/浪客剑心追忆篇/EVA/搞达系列/宫崎俊系列……等百余种	
PS2 10000~35000型DVD游戏改装芯片+AR2	350
PS2 DVD游戏	20/张
各式日本原版CD	5元起
PS2 原装记忆卡	240
PS2 记忆卡~电脑连接器	340
PS2 VGA-BOX	350
PS2 原装DVD遥控器	250
GBA 烧录器+烧录卡	950
PS2 16M记忆备份卡	380
PS2 分量端子线	140
各类游戏主机的液晶显示屏 4'/5.6'	520/620

GBA组装游戏	
信长野望	150
奇奇怪界	140
ZOE	160
机器人大战A	150
恶魔城中文版	160
黄金太阳	160
恶魔城日语版	120
皇家骑士团	120
坏玛利	140
千年女王	90
热血躲避球	90
龙战士	140
F-ZERO	80
钻地小子	80
柯那米赛车	140
风之克罗亚	160
强手棋	150
怪物猎人Q	160
无边之旅	145
Q版赛车	145
玛利奥赛车	145
-	
凡在本店购买GBA游戏者均可享受换卡业务.	

维修用配件	
PS2 原装光头	580
PS2 原装工程底板(维修专用)	520
PS2 10000~35000原装电源版	350
PS 原装光头	280
PS 组装光头	180
PS 原装底板(维修专用)	220
PS 电源版	60
DC 原装光头	120
DC 光驱控制线路板	180
DC 原装底板(维修专用)	200
DC 电源版	60
次时代机种的光管/驱动块/IC/贴片元器件等请来电询问.	
-	

正版软件	
PS2 寂静岭	490
PS2 FFX	560
PS2 DEVIL MAY CRY(鬼泣)	450
PS2 皇牌空战4	480
DC 莎木2(限定版)	490
PS2 吉翁前线	420
PS2 GT3	220
PS2 鬼武者	380
PS2 维罗尼卡	380
PS2 牧场物语	280
PS2 保镖	380
PS2 武装雄师	220
-	

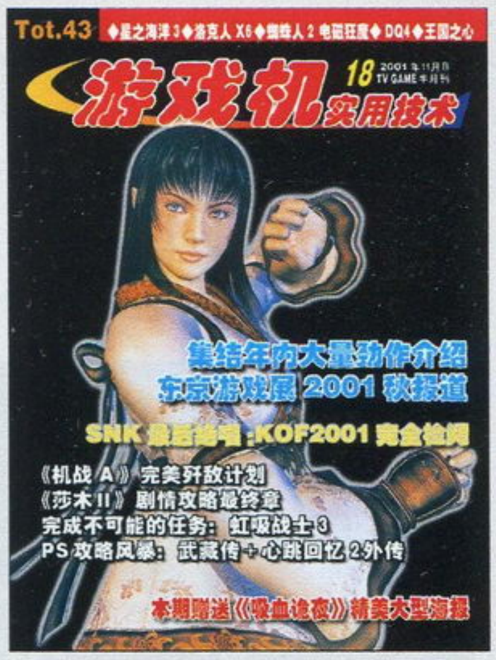
地址：上海市虹口区河南北路382号(海宁路口)
电话:021-63645839　邮政编码:200081
如果您想得知我们最新的动态请浏览我们的主页:
http://Dreamshopweb.yeah.net
EMAIL:zhangbb2k@elong.com　联系人:张 力

邮费:主机类每台30元,卡带每盒10元.
专业维修各类游戏机极其配件(立等可取),以及以旧换新业务并接受各种正版软件的预定
本店也大量回收二手主机以及正版游戏
承接外地邮购业务,款到即发货

www.pumbook.com

目录 Tot.43 content

Tot.43 2001-11-16



目录

1

游戏情报站 GOUKI

2

至爱排行榜 ACE飞行员

11

前线狙击 GOUKI

12 勇者斗恶龙IV

13 王国之心

14 星之海洋 3

16 雷盖亚 决斗传奇

18 洛克人 X6

19 格斗之王 2001

游戏立方 多边形

24

黄金眼 GOUKI

28

特快专递 GOUKI

29 ZOIDS BATTLE CARD GAME 西方大陆战记

30 蜘蛛人 2 电磁狂魔

攻略透解 慕容非

33 莎木 II

49 虹吸战士 3

52 心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起

55 勇敢的剑士 武藏传

61 超级机器人大战 A

研究中心 纱迦

69 CAPCOM VS. SNK 2

火热秘技 SOUL

73

玩友自由谈 慕容非

74

星之心画廊 紫枫

76

读编往来 纱迦

78

封面 《VR 战士 4》之梅小路葵

封底 《机动战士高达 联邦对吉翁 DX》

索 引

ARC

格斗之王 2001 19

DC

CAPCOM VS. SNK 2 69

莎木 II 33

GBA

超级机器人大战 A 61

奇奇怪界 28 73

PS

DDR 5th mix 73

EVE TFA 73

虹吸战士 3 28 49

洛克人 X6 18

PHILOSOMA 78

天使之爱 圆环物语 73

心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起 52

勇敢的剑士 武藏传 28 55 73

勇者斗恶龙 IV 12

蜘蛛人 2 电磁狂魔 28 30

ZOIDS BATTLE CARD GAME 西方大陆战记 29

PS2

CAPCOM VS. SNK 2 69

DNA 73

化解危机 2 73

皇牌空战 4 73

寂静岭 2 73

雷盖亚 决斗传奇 16

啪啦啪啦啪 2 73

王国之心 13

星之海洋 3 14

玉茧物语 2 73

真·三国无双 2 73

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《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》、《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》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

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　一编室主任：李海祥
社长／总编：司 马　二编室主任：徐瑞金
常务副社长：马 力　三编室主任：郝 飞
编辑部主任：王 义　读者服务：高晓兰 宿美蓉
市场总监：宋宣明　电脑设计：吴 松 康云飞

责任编辑：郑 翔
本期责编：张元凯
编 辑：杨 晶 何 莹 徐 飞 李昌奇 张志强 王 梓 胡 斌

编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年11月16日
定 价：人民币8.80元

东京游戏展2001秋

由上届游戏大奖得主Sonic Team设计的本次游戏展的海报。

最后的东京秋季游戏展

10月12日～14日，一年两度的东京游戏展（以下简称TGS）在千叶县千叶市幕张MESSE馆（日本会议中心）开幕。按照惯例，这一次的东京游戏展被命名为“东京游戏展2001秋”。12日上午为仅向业界相关人士开放的“商务时间”，从下午1点整正式向大众开放，而以往历届的“商务时间”都长达一整天，像这样的业内人士给大众玩家让出时间的情况在TGS还是首次。这也很好地反映出了此次游戏展的主题：让我们一起玩吧！而从这个主题中，不难看出主办方CESA在向大众玩家们刻意强调“参与”的重要性。的确，随着近两年游戏业界的走势渐渐低迷，每年前来参观TGS展的人数在锐减。而上届TGS2001春的参观人数竟仅比1996年首次的TGS展多出一万人，任天堂、世嘉、SCEI、SQUARE等业界大牌公司也纷纷有独自举办游戏展的打算。因此，尽管明年是公认的决定游戏业胜负、走向的关键一年，TGS的主办方也仍然在此次展会召开之前就宣布从明年开始，TGS将每年只举办一次，下一次的TGS2002将会在2002年9月召开。换句话说，这一次的TGS2001秋将是“最后的东京秋季游戏展”。

微软XBOX——TGS史上最大的展位

财大气粗的微软为了替明年2月22日发售的日版XBOX造势，果然不惜血本的在TGS展会现场创造了一个纪录——那就是TGS史上最大的展位！150台XBOX在展区内让玩家任意试玩，还有3D SOUND体验剧场“5.1ch SOUND LAB”让玩家彻底感受到XBOX为游戏带来的改变。微软的主席比尔·盖茨先生也再一次来到TGS展会现场，亲自发表演说，成为此次TGS的一大亮点。早在今年3月的TGS2001春上，比尔·盖茨先生就已经在会场上进行过一次演说，当时就对日本市场表现出了相当积极的态度，而此次的“再度亲临”，更表明了微软对于亚洲市场的重视程度。

对于这位大人物的光临，自然在玩家中引起了骚动，不少人都是紧跟着比尔·盖茨的参观路线，争相一睹这位世界风云人物的风采。比尔·盖茨在逛过了大半个会场之后，就长驻在世嘉以及XBOX的展区，并分别在这两个展区内进行了演说。

比尔·盖茨首先来世嘉的展区，世嘉所有出席展会的要员，如香山哲、铃木裕、中裕司等排成一行，欢迎这位大人物的到来。比尔·盖茨表示，微软目前正全力开展有关XBOX的一切业务，而没有世嘉的鼎力协助，XBOX是绝对不可能成功的。同时，比尔·盖茨还大赞了世嘉的多位游戏制作者。看来，抛开利益关系不谈，比尔·盖茨与世嘉之间的关系是十分良好的。在比尔·盖茨的演讲完毕后，铃木裕、中裕司就在台上向比尔·盖茨解说目前有关XBOX游戏的开发进度，最后，以香山哲与比尔·盖茨的握手来结束了比尔·盖茨在世嘉展区的行程。

回到大本营XBOX的展区，由日本微软的常务取缔役兼XBOX事业部部长大浦博久来介绍比尔·盖茨的出场。在自己的展区内，比尔·盖茨的演讲内容更多谈到了微软此次对于XBOX推出的决心，他表示，XBOX是目前微软最大的一个发展项目，投入了“不计其数的人力物力”，希望XBOX“能够做到最好”，所以每一个环节都必须一丝不苟。而XBOX若想成功，就必须得依靠第三方厂商开发的游戏，日本正是微软与第三方厂商合作发展的最佳地区，因此，微软才会在日本投入如此大的宣传力度。此外，比尔·盖茨还谈到了XBOX的网络发展，他表示，XBOX是一台非常注重网络发展的游戏主机，而在日本，网络游戏的发展也到了一个不错的阶段，因此非常适合XBOX网络游戏的发展。在演讲的最后，比尔·盖茨用“XBOX是一台拥有无限可能性的主机，将会使整个游戏业界发生翻天覆地的变化”这样自信的话语来结束了自己的演讲。

《世嘉GT2002》画面非常出色，操作也比前作DC版的改进了许多。

《死或生3》的展台，总是人满为患。

《HALO》的展台，这也是不多的几款认为会被日本玩家接受的美式游戏。

《喷射小子未来版》的展台，相当有性格的海报。

《老鼠》的展台，捧场的以女性玩家为主。

近期业绩出色的KOEI也宣布了他们在XBOX上的第一款游戏——《信长的野望 岚世记》，这款游戏的PC版早在今年2月就已推出，移植至XBOX上自然是轻而易举。KOEI的发言人小川亨表示，XBOX是一台他们一直期待的强大主机，相信KOEI一定会在XBOX上有精彩的表现。

■《信长的野望 岚世记》■KOEI■预定2002年春季■SLG

话梅杂志&3DM-SM
www.plum

将与美日版XBOX同步发售的“史上最华丽的3D格斗游戏”《死或生3》在展会上展出了可试玩全部人物的完成版。之前一直没有公布的霞、隼、元福、莱昂、绫子、巴斯等角色全部出场，吸引了大批的玩家驻足观看。

■《死或生3》■TECMO■XBOX■2002-02-22■3DFTG

《老鼠》是一款相当有趣的游戏，游戏的主人公是一只可爱的小白鼠，终日为了香甜可口的奶酪而在房间内四处“冒险”，上窜下跳，更绝的是这些游戏中的老鼠们竟然都穿着衣服……游戏采用了独特的技术，使得老鼠身上那种“毛茸茸”的感觉首次在游戏中实现！在场的不少女性玩家都被这款游戏给吸引住了，围在试玩台前久久不肯离去。

■《老鼠》■微软■XBOX■预定2002年春季■ACT

第三方厂商的强力大作纷纷登场

CAPCOM

CAPCOM预定与日版XBOX同时登场的《幻魔鬼武者》在现场展出了游戏的影像，与PS2版相比，左马介的服装、武器、动作都有不同程度的增加或强化，新敌人的追加也是肯定的。画面方面比起PS2版来说的确是更加华丽，光源的处理也更为出色。而在今年E3展上CAPCOM公布的另一款引人注目的XBOX游戏《恐龙危机3》却连影子都没有，令人遗憾。

■《幻魔鬼武者》■CAPCOM■XBOX■2002-02-22■AVG

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbox

除了“幻魔”之外，《鬼武者2》也在展会现场提供了试玩。游戏的制作人，CAPCOM第二开发部部长稻船敬二也到场亲自讲解游戏。与几个月前第一次公开时的版本相比，以日本已故男星松田优作为原型的主角柳生十兵卫的脸部建模似乎进行了细微的改动，脸颊更瘦，总的来说比原来的那个版本更加英气十足。这一次游戏的场景很大一部分是在古代的城镇中展开，例如酒馆、人来人往的街道上等，比起前作来说更有“人气”。

■《鬼武者2》■CAPCOM■PS2■2002-03-07■AVG

制作人稻船敬二亲自解说《鬼武者2》。

世嘉

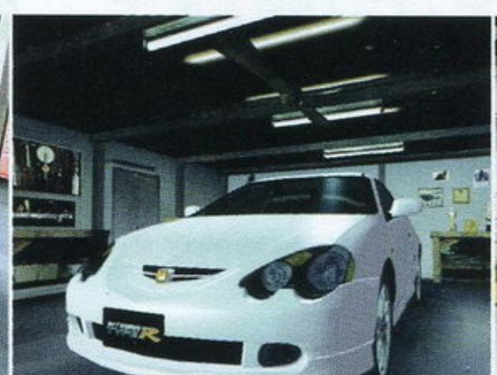
世嘉作为目前为XBOX开发游戏最多的日本游戏公司，在会场上的表现当然也格外地令人瞩目。除了一系列之前就已公布的游戏的试玩以及展示之外，最令人吃惊的消息莫过于《莎木Ⅱ》移植XBOX了！DC日版的《莎木Ⅱ》的销量还不到15万，这显然不应该是这款大作应该有的成绩，而前一阵子曾传出的“DC美版《莎木Ⅱ》将不会有英语配音”的消息也打击了多数美国玩家对《莎木Ⅱ》的热情，看来在10月初时美国世嘉将《莎木Ⅱ》的发售日由10月底改为“未定”绝对是和这个有关的了。可能由于这个消息公布得比较仓促，在现场我们只看到了一个非常简单的游戏标题，没有看到任何的游戏画面，不过凭着SEGA-AM2的技术实力，相信XBOX版的《莎木Ⅱ》绝对不仅仅只是“完全移植”这么简单！（而随着XBOX版《莎木Ⅱ》的公布，DC美版是肯定没戏了。）

NGC版《梦幻之星在线》的专用键盘，设计得相当巧妙，

XBOX版《莎木Ⅱ》令人吃惊，XBOX版的《铁甲飞龙》则让人惊喜！虽然世嘉只是在现场播放了一段有关XBOX版《铁甲飞龙》的设定资料短片，并没有什么实质性的游戏内容，但仅仅只是这条消息就足够让喜爱这一系列的玩家为之欣喜了！在这段短片的最后，字幕显示游戏将会在2002年登场，相信很快就会离公开游戏的详细资料了。

XBOX版的《PSO》则多少在人们的意料之中，毕竟这款游戏之前就已经宣布了PC版以及NGC版的移植消息。只是不知这款游戏能否像CAPCOM的《CVS2》那样实现异平台之前的网络连线游戏呢？

《世嘉GT2002》在会场上展出了游戏的最新影像，并公布《世嘉GT2002》还会有两个新版本，一个是《世嘉GT2002 追加碟》，一个是《世嘉GT2002在线》，虽然世嘉并未说明这两款新作的详细情况，但仅从这一点上我们就可以看出世嘉对《世嘉GT2002》抱有很大的信心与期望。世嘉更公开表示，他们将以打败SCEI的“《GT赛车》系列”为目标。



■《世嘉GT2002》■世嘉■XBOX■预定2002年3月■RAC

■《枪之女神》■世嘉■XBOX■2002-02-22■ACT

■《喷射小子未来版》■世嘉■XBOX■2002-02-22■ACT

《樱大战4 恋爱吧，少女》也在世嘉的展区内公开了游戏的相关讯息，不过游戏画面就欠奉。游戏的总制作人广井王子表示游戏的开发工作正在顺利进行当中，而将于12月推出的《樱大战ONLINE》会附带《樱大战4 恋爱吧，少女》的预览碟。有关《樱大战4 恋爱吧，少女》的详情请见后页广井王子的访谈。

前几期本刊曾报道过的日刊《FAMI通》发起请愿活动，要求世嘉开发DC版及PS2版《创造职业球会》续作的消息，现在结果终于在此次展会上揭晓了。世嘉一口气公布了DC版的《创造职业球会 特大号2》以及PS2版的《创造职业球会2002》两款“创造系

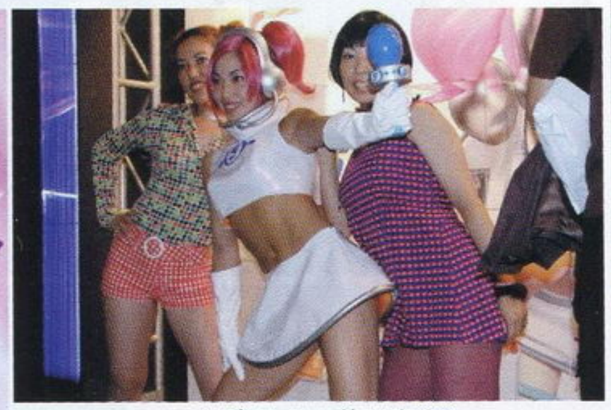
www.plumbar.com

列”的新作。DC版的“特大号2”将于今年的12月13日发售，而PS2版的“2002”则要等到2002年。

NGC方面，世嘉这一次没有公布新作，展出的仍然是几款还未发售的游戏。其中，可与GBA联动的《索尼克大冒险2 战斗》算是相当有新意，竟将GBA当成DC的VMS来玩NGC版《索尼克大冒险2 战斗》中的迷你育成CHAO的小游戏，当然了，这个迷你游戏进化为彩色的了。

DC、PS2版的《太空频道5》续作也终于在展会上首次公开亮相，续作被定名为《太空频道5 PART 2》，主角仍然是活泼开朗的ULALA。与前作不同的是这次ULALA除了能够跳舞之外，还可以唱歌以及演奏乐器！并且还会新增一个衣物间，供ULALA更换各种不同的衣服，让玩家不断有新的感觉。而POP之王迈克尔·杰克逊也将会出现在游戏中！

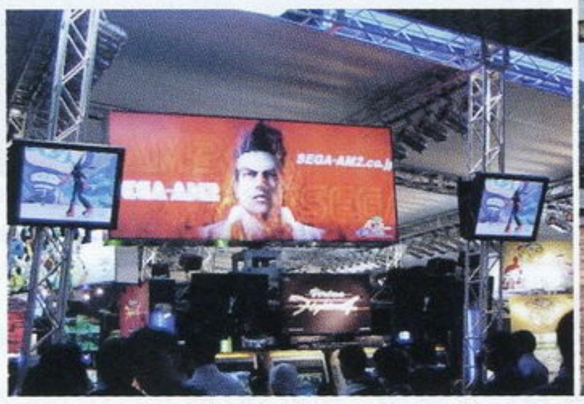
■《太空频道5 PART2》■世嘉■PS2/DC■预定2002年春■MUG


扮演ULALA的世嘉GIRL。

■《索尼克大冒险2 战斗》■世嘉■NGC■2001-12-21■ACT

■《VR射手3 Ver.2002》■世嘉■NGC■预定2002年春■SPG

PS2方面，《VR战士4》绝对是焦点作品。除了游戏本身的素质之外，玩家们更关心的其实还是PS2版的移植水平。从现场公开的画面上来看，还是基本令人满意的。作为家用版本，PS2版将会增加原创的对战模式、生存模式、练习模式，各角色还可以选用街机版使用“VF.NET”才能得到的各种小饰品，如假发、眼镜、帽子等，使自己的角色更加个性十足。



■《VR战士4》■世嘉■PS2■2002-01-31■FTG

GBA方面，世嘉公布了一系列MD名作的GBA版复刻计划，这其中包括《战斧》、《超级忍》、《格斗3人组》、《梦幻之星》等一大批MD时代的经典作品。不过并未在展会上公开相关的游戏画面。

KONAMI

在跨平台的道路上走得颇为稳健的KONAMI这一次同样带来了不同平台的大量游戏。而《MGS2》、《心跳回忆3》以及《幻想水浒传Ⅲ》这三款PS2游戏则是KONAMI展区的最大热点。

于今年5月的E3上宣布“潜航”的《MGS2》终于在展会上“浮上”！除了一段全新的预告片之外，提供的试玩版也是紧接着年初推出的“初体验版”故事之后的全新版本。本刊将在总第45期进行《MGS2》发售前的最后报道，请关注《MGS2》的玩家留意。

《幻想水浒传Ⅲ》的展台。游戏初期似乎是在大雾中进行的。

■《MGS2》■KONAMI■PS2■2001-11-29■ACT

■《心跳回忆3》■KONAMI■PS2■2001-12-20■SLG
©2001 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

等身大的《心跳回忆3》主角牧原优纪子的模型。

《心跳回忆3》在会场上也展出了最新的游戏影像，与《心跳回忆》的前两作相比，《心跳回忆3》在画风上发生了很大的变化，不知道《心跳回忆》的Fans是否能够接受这个变化呢？与《心跳回忆3》一起展出的还有KONAMI特别为女性玩家推出的《心跳回忆3 GIRL SIDE》，换而言之这款游戏你的目标是一个个大男孩……

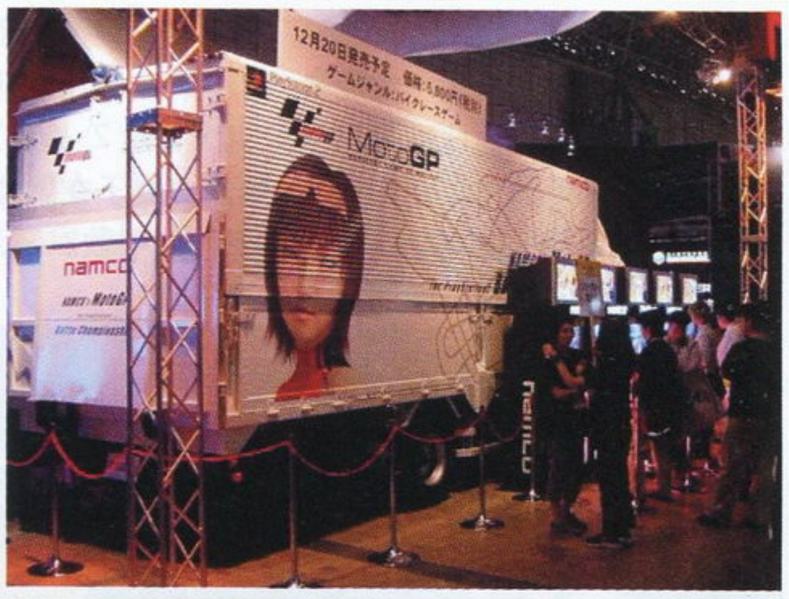
NGC版的《实况世界足球2002》的试玩台。

www.plumbook.com

NAMCO

PS2 版的《铁拳 4》并未出现在 NAMCO 的展区内多少让玩家们有些失望。这一次NAMCO在展区内的主打游戏是《吸血诡夜》以及《异度传说》，这两款游戏不但有大屏幕的影像演示，并且都提供了游戏试玩。在入口处的大屏幕则不断播放着最新的摩托车游戏《MOTO GP2》的宣传片段，但吸引力似乎略显不足，更多的玩家都是直接走近场内寻找《吸血诡夜》、《异度传说》、《铁拳 GBA》的试玩台。

《异度传说》的展台前水泄不通。



由一辆货柜车搭成的《MOTO GP2》展台，极有气势。

■《吸血诡夜》■NAMCO■PS2■2001-12-06■STG

■《异度传说》■NAMCO■PS2■预定 2002 年 2 月■RPG

《FF XI》的大幅宣传海报。

SQUARE

SQUARE 在展区内展出了可试玩的《王国之心》，引起了到场的孩子们的兴趣，常常都可以看到一大群孩子围在屏幕前津津有味地看着游戏的主角索拉与他们熟悉的迪斯尼角色并肩战斗（"前线狙击"内详细介绍）。在线游戏《FF XI》以及"PlayOnline 计划"以播放影像的方式展出，同样也吸引了不少人驻足观看。WSC 版的《魔界塔士 SAGA》、《浪漫传说》、《半熟英雄》等作品也提供了试玩。

《王国之心》的展台前总有PPMM在专心试玩。

PlayOnline计划也吸引了在场人士的目光。毕竟有《FF》这块金字招牌做保证。

谁是 TGS 秋的赢家？

编译：乌龙 /TGFC

让我们来看看各个展台前的人数。

XBOX 方面：

《死或生 3》大约有 20 人；

《老鼠》昨天的人数不少，但今天没排出多长的队——不过有些女孩子；

《HALO》大约有 10 个人，其中有三个美国人（毕竟是美式游戏啊）；

《Gotham》和《Amped》与《HALO》的情况差不多；

《幻魔鬼武者》有 13 个人；

《喷射小子未来版》同时间不会超过两个人；

其他展台根本不用等。

PS2 方面：

新的《MGS2》的演示吸引了大量的人潮，始终有不少于 32 人在排队、观看，所以可以想象该游戏出来后的成绩（另一方面，近两年来的各种展示活动，MGS2 还真没有不参加的）；

SQUARE 只展示了两个 PS2 游戏，《王国之心》吸引了不少小孩子，大约有 25 到 30 人吧，另外一个体育游戏《全明星职业摔角 2》就差一些；

CAPCOM 的《鬼武者 2》很热闹，有 45 个人；

同样是CAPCOM的《马克西莫》，却没几个人排队，电视前面一直空白着在等着你；

《荒野兵器 3rd》的队伍是没有组织的 25 到 30 人挤在一起；

虽然SQUARE没有宣布主要的RPG作品，但NAMCO似乎替代了它。《异度传说》有 50 到 60 个人在等待着，可见该游戏前作的人气，SQUARE 似乎损失了一个佳作。

NGC 方面：

任天堂自己没参加，所以 GC 的人气比 XBOX 和 PS2 弱。

《PSO》有大约 28 人在等着尝试同屏四人合作战斗。

《超级猴球》则只有 10 个人；

HUDSON 的《血腥咆哮：终极版》在一个不起眼的地方，几乎找不到；

总结：

最大的赢家是NAMCO的《异度传说》，然后《鬼武者 2》和《MGS2》差不多并列了第二。美国人的XBOX游戏似乎不是很吸引日本人，只希望《幻魔鬼武者》和《DOA3》能有所帮助。还有不少大作根本没参展，比如NAMCO的《灵魂能力 2》。

事实上，很多参观者的想法都是："让我惊喜的不在这里。"

Copyright (c) 2001 impress corporation All rights reserved.

www.plumbook.net
梅杂志&3DM-SM

文：特约撰稿人 LEO

世嘉DE春天

10月14日，为期三天的幕张“东京游戏展2001秋”在一片热闹中终于落下帷幕。

在这次的东京游戏展上，PS2、NGC、XBOX这三台主机展开了激烈的宣传战，大量的新游戏介绍和新作公开让每一个参观者都目不暇接。但是，我们却有理由相信，在这次的TGS秋上，虽然最耀眼的明星要数是比尔·盖茨亲自到场参加宣传的XBOX，但是世嘉——这个历尽沧桑的业界巨人，才是这次东京游戏展上最成功的厂商。

其实只需要认真留意一下，世嘉在这次展览上的表现的确是相当成功，世嘉除了大手笔地做了许多游戏宣传活动，更派发了大量的DVD光盘给参观者以加强宣传效果。而且它不单是宣传策略成功，而且内容也相当吸引。众多预定在来年将会推出的游戏试玩和发表，多方面、多平台的发展计划，如开发XBOX兼容的街机底板和大批DC大作的移植等等都叫人眼前一亮。在经过了这次TGS秋展会后，世嘉已经在向世人表示它成为未来的软件之王的潜能与决心。

的确，在没有DC的负担后，目前的世嘉走对了路。世嘉不同SQUARE，它的游戏是多年龄层的，既有《VF4》、《莎木》这些“专业玩家级”的游戏，也有《超级猴球》、《CHUCHU火箭》这些消闲的小品类游戏，若是硬要把这些游戏都做在同一台主机上，一定会因为市场定位的不同而产生销售问题。而现在世嘉的策略是按不同的市场定位在不同的主机上推出不同的游戏，所以不管三台主机里哪一台胜出，它的风险也不会太大。退一万步说，就算是各台主机平分了游戏市场，世嘉仍然是赢得最多的。更何况现在世嘉要在其他主机上推出的作品大部分是DC上移植过来或者在DC版的基础上改进而来，成本可以说是很低（搞不好世嘉学CAPCOM一样做个DC模拟器出来也说不定），而因为世嘉的游戏从来没有在其他的主机上推出过，会有相当一部分玩家对世嘉的游戏抱有期待，所以世嘉的移植作品只要做得好，销量应不至于太差（就连《疯狂出租车PS2》这个非世嘉移植而且移植水平不怎么样的作品，在PS2上的销量也还过得去），这就成为了世嘉重要的收入来源。而且随着DC逐渐推出历史舞台，世嘉一定会继续为旗下的众多大作游戏的续作和移植版一一找好平台推出。在这次TGS秋上公布的那些作品，只会是世嘉一连串计划的先头部队，在接下来的时间里，我们有望看到更多世嘉的游戏在三大主机上登场。

除了公布了许多家用机的火爆消息外，世嘉AM2的领导人铃木裕还在2001秋季东京电玩展上出人意料地宣布，为了以后能够更进一步地支持XBOX，未来AM2将在微软新家用机XBOX上制作大量游戏——但在这之前AM2将和微软联合开发一块以XBOX为基础的街机互换主板。而第一款游戏将是世嘉著名的赛车游戏续作《OUT RUN 2》。另外，世嘉以后还会利用这块互换机板开发射击游戏《VR战警》的最新作。早先世嘉和NAMCO合作，首次在非世嘉系街机底板SYSTEM-246上推出《吸血诡夜》，已经令人大跌眼镜了，这次更和微软合作，准备推出XBOX的街机兼容底板，更是让人吃惊。为什么世嘉要这样做？它的NAOMI 2底板也是刚推出不久，难道世嘉就打算放弃NAOMI 2了？当然不是。世嘉只是要抢占市场而已。我们可以想象，如果微软真的无论如何都要推出XBOX街机底板的话，那对于它来说，在街机市场占据老大位置的世嘉拥有完善的行销渠道和无与伦比的开发经验，和世嘉合作自然好处多多。而对于世嘉来说，如果不帮助微软，只能等于是在街机市场上多了一块竞争底板和少了一个赚钱机会。何况和微软合作推出底板除了能进一步扩大街机市场占有率，还能尽快熟悉XBOX的主机性能，在和其他软件厂商的竞争上也能占据先机，这对世嘉也是有利的。看来世嘉已经从NAMCO在协助SONY开发PS、PS2兼容底板上获得的许多利益上看到了自己的未来。以后世嘉可能会走上这样一条路线：街机上一些复杂的大作游戏，仍然放在NAOMI上制作，利用NAOMI 2的性能做出让人满意的画面效果；而其它一些创新类型或者对游戏的画面要求不是太高的游戏，就放在XBOX的兼容底板上制作，既节省成本也节省时间（比如《OUT RUN2》和《VR战警3》），还能尽快推出家用机版本来抢时间抢市场。

我们再来看看TGS秋之前早些时间NGC和XBOX上的最期待游戏作品的排行榜：

任天堂NGC	微软XBOX
1位《塞尔达传说NGC》	1位《死或生3》
2位《PIKMIN》	2位《喷射小子未来版》
3位《任天堂全明星大乱斗DX》	3位《枪之女神》
4位《路易的鬼屋冒险》	4位《真·女神转生在线》
5位《阳光马里奥》	5位《铁甲飞龙》
6位《梦幻之星在线》	6位《寂静岭2 最后的诗》
7位《生化危机0》	7位《幻魔鬼武者》
8位《星际斗士》	8位《世嘉GT2002》
9位《索尼克大冒险2 战斗》	9位《丛MURAKUMO》
10位《VR射手3 Ver.2002》	10位《山脊赛车最新作》

我们可以看到，世嘉的作品在NGC的期待榜里占了排名6、9、10三个位置，在XBOX的期待榜里更是占了2、3、5、8四个位置。这很明显地说明了世嘉的游戏并没有像某些悲观的评论家所说的那样不被其他主机的用户所接受。我们知道，软件期待榜是能间接反映软件将来销售情况的一个标志，通常能在软件期待榜上占一席之地的作品，其推出后的销售情况都不会太差。而且这个调查反映的重点是，在目前的状况下，世嘉实际上已经成为了NGC和XBOX这两台新主机最重要的第三方厂商。尤其是在XBOX上，世嘉事实上已经成为了XBOX的最大软件开发商，势头远超一早加入XBOX的KONAMI。而这次，估计已经在NGC和XBOX上抢了个大先手的世嘉不会再让SQUARE或者NAMCO来轻易搅和它的好事了。世嘉假如能把这种情况延续下去，把自己在NGC和XBOX上的地位提升到和SQUARE在PS2上的地位差不多的话，那对于它称雄软件界的雄心是很有帮助的。世嘉目前显然就是在为着这个目标而努力着：在这次的东京游戏展上，世嘉一鸣惊人，一次推出了多个强作游戏的其他机种移植版本和续篇。比如让人想不到的XBOX版本《莎木II》、《PSO》，PS2版本的《百剑》和《太空频道5》，DC上最出色的RPG游戏之一《永恒的阿卡迪亚》的NGC和PS2移植版，加上公布在GBA上的“光明系列”的最新作品《Shining Soul》（光明之魂），世嘉可谓是百花齐放，在各个主机上都有自己的得意之作推出。再加上以前已经公布的PS2的《VF4》、NGC的《PSO》、XBOX的《JSRF》等作品，世嘉年内（指本财政年度）在各机种上可谓大作连连，也可以预料将会有更多的世嘉游戏进入各机种的游戏期待榜和销售榜。

近段时间，世嘉的好消息是接连不断。先是日本的街机市场开始复苏，作为街机业老大的世嘉，得到的利益自然是最大的。《VF4》出乎意料地受欢迎，又使得世嘉的收入大大增加。而在家用机上，随着世嘉与三大主机厂商的顺利合作，世嘉的游戏正在获得越来越多玩家的好评，这绝对是世嘉在前进道路上踏出的坚实一步！在经历了SS的失败和DC的灾难以后。世嘉现在似乎才真正找到属于自己的定位。在此次TGS秋上，世嘉的香山哲也明确提出了世嘉这个定位——这就是世嘉的最终目标：照现在的计划发展下去，到2003年时，世嘉将成为全球的软件之王！

在经历了漫长的严冬以后，世嘉的春天，终于要到来了。

www.plumbus.com

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

硬件

PS2 出货量突破 2000 万！
推出 5 种颜色的特别限定版主机！

SCEI 于近日宣布，截止至 10 月 10 日，PS2 日本地区的出货量为 686 万台、北美地区为 855 万台、欧洲地区为 463 万台，这样，PS2 就顺利地迈进了出货量 2000 万的大关。值得注意的是于 2000 年 10 月 26 日才发售的北美版 PS2 仅用了一年的时间就达到了出货量 855 万台的成绩，这对于将要在 11 月登场的美版 NGC 以及美版 XBOX 来说绝对不是一个好消息。

为了纪念 PS2 出货量突破 2000 万，SCEI 同时还表示将会推出全球限量 2000 台的特别限定版 PS2 主机，这款特别限定版 PS2 的特别之处就在于它的颜色不再是普通的黑色，而是有白、银、红、蓝、黄 5 种颜色供选择！日本、北美、欧洲各限量发售 666 台，从 11 月 8 日起接受预订，正式的发售日则是 12 月 21 日，每台售价 50000 日元，主机的配置与现在的 30000 型差不多，不同之处就在于除了与主机同色的手柄、纵置支架之外还有一个普通版的 8M 记忆卡。SCEI 目前并没有公布每种颜色在这 2000 台中所占的比例，看来 SCEI 对于这款特别限定版的网络订购持相当乐观的态度。

NGC 专用液晶屏 11 月推出

美国游戏周边生产厂商 INTERACT 日前公布了专为 NGC 设计的液晶屏，以配合 11 月美版 NGC 的推出。这种 NGC 专用的液晶屏名为“THE MOBIL MONITOR 5.4 FOR GAME CUBE”，安装在 NGC 的背面，不用时可以盖在 NGC 的上方。与之配套的还有名为“RECHARGEABLE BATTERY PACK”的 NGC 专用充电电池，安装在 NGC 的底部，能够提供给 NGC 与液晶屏两个半小时的电力。液晶屏的售价为 149.99 美元，充电电池的售价为 49.99 美元。

松下版 NGC 正式定名

DVD/ゲームプレーヤー

松下版可播放 DVD 的代号为“SL-GC10”的 NGC 终于在日前公布其正式的名称“Q”。看来这台造型前卫的主机的名字也真是够前卫的。松下同时还公布了这台主机的 LOGO 以及专用的遥控器造型。“Q”将在 11 月下旬正式发售，售价未定，暂时还不会推出海外版。

事件

SNK 彻底完结

大阪地方法院于近日驳回了 SNK 所提出的企业再造的申请。换而言之，SNK 将永远从业界中消失了。对于这间曾以《KOF》、《饿狼传说》等系列 2D 格斗游戏享誉业界的公司而言，今天这样的处境实在是让人觉得遗憾万分。

在去年二月买下 SNK 所有权的 ARUZE 集团对法院的这个判决表示遗憾，同时还表示集团将在近期内清空 SNK 的所有库存、出售 SNK 的全部资产来偿清债务。据称 SNK 的负债金额保守估计在 380 亿日元以上。

至于玩家们所关心的将在 11 月推出的《KOF2001》会按时推出，SNK 将会把游戏的发行权卖给其他厂商。但目前还没有决定由哪一间公司来接手。

SQUARE：《FF》电影惨败，停止发展动画事业
SCEI：随即展开收购成为第二大股东

SQUARE 历时多年的全 CG 电影《最终幻想 灵魂深处》在北美地区票房惨败，无奈之下于近日宣布将停止发展公司的动画事业。SQUARE 表示，《最终幻想 灵魂深处》的开发费用总计约 164 亿日元（约 1.37 亿美元），电影在北美地区上映后的票房仅为 3000 万美元，与预估的 8000～9000 万美元的票房相差甚远，又由于票房不佳，想依靠贩卖电影的周边产品增加收入的计划也落空了。目前 SQUARE 只能依靠即将发售的 DVD 与录像带来弥补一些损失。SQUARE 同时还表示将认真分析检讨这次成绩不佳的原因，而今后也会把在制作电影时开发出的一些新技术应用于游戏中。

另一方面，就在 SQUARE 做出以上决定之后，10 月 9 日，SQUARE 与 SCEI 发表了联合声明，宣布 SCEI 以大约 149 亿日元的价格购买了 SQUARE 新发行的 1120 万股股票，相当于 SQUARE 全部股份的 18.6%，SCEI 也随即成为了 SQUARE 的第二大股东。很明显，SCEI 此举的目的就是为了阻止 SQUARE 的大作“外流”。看来在 CAPCOM 宣布了《生化危机》成为 NGC 的专属游戏之后，SCEI 也感受到了这方面的压力，才利用这次事件来掌握住这间软件大厂。社长铃木尚在接受记者的采访时就“是否自此成为了 SCEI 的专属游戏公司”的问题时回答：“SQUARE 并没有因此而负上必须要为 PS 系主机开发游戏的义务，SQUARE 仍然只会考虑为在世界上占有压倒性优势的游戏平台制作游戏，不过目前暂时只会考虑 PS 和 PS2。至于掌机方面，由于 PS2 与 GBA 并没有抵触，SQUARE 仍然希望能够为 GBA 开发游戏。”看来 SCEI 的这次收购行动的确给 SQUARE 的经营策略造成了很大的影响。

广井王子谈《樱大战 4 恋爱吧，少女》

■《樱 4》的舞台是帝都

在《樱 1》和《樱 2》中，游戏的舞台都是帝都。到了《樱 3》则转到了巴黎，那么《樱 4》呢？

——游戏的舞台将重回帝都银座的大帝国剧场。

巴黎华击团的成员们也都会登场吗？

——没错。她们会全员登场的。玩者可以从帝国华击团的 8 位成员和巴黎华击团的 5 位成员共 13 位成员中选出部分成员来

3DM-SM
www.plumbo

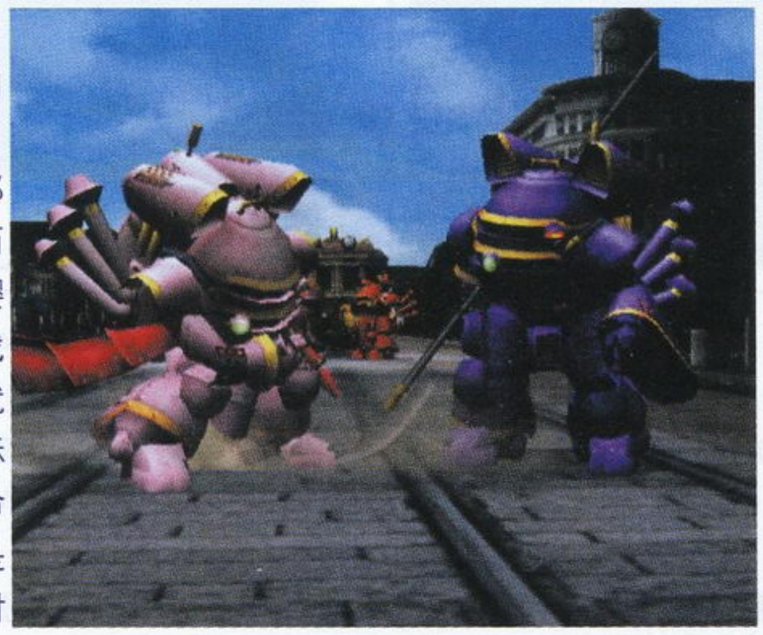
成立自己的“大神华击团”。这也是作为对一直支持《樱大战》玩家的一个感谢。

最近广井王子先生曾经到过美国，这是不是意味着接下来的游戏舞台将是美国呢？

——你是说“纽约华击团”吗？我确实有过这样的想法，不过现在说这个还是早了些。

■祈求能够在战场上得到解放

《樱大战 4》的副标题是“恋爱吧，少女”，这么说此作将会围绕“恋爱”这个主题来展开了？



——虽然保护都市内居民的安全是非常重要的，但这并不会是游戏的主要部分。站在我个人的立场而言，作为 DC 版最后的《樱大战》，希望人们能够在战场上得到心灵的解放，这就是我想表达的。游戏的副标题是来源自“在短暂的生命中继续恋爱吧，少女”，就是表达当一个人开始喜欢对方，在谈恋爱时是最幸福快乐的时刻的意思。由于在战场上充满了憎恨，所以在此作中便强调“要好好珍惜喜欢上对方的感觉”，副标题也就应运而生了。

那么就是说花组的成员能够在战场上得到解放吗？

——虽然我是希望她们能够得到解放，不过站在她们的立场，例如真宫寺樱来说，如果“留在这里是我自己的意志”的话，那么这就跟其他人的看法没有任何关系了，所以对她们来说，可能留在花组的生活才是她们真正的青春，虽然可能会发生很多不如意的事情，但是这样才会让她们感受到生存的意义……这样说的话，大家也许能够更明白一些吧。

■樱花盛开的时候推出《樱大战 4》

《樱大战 4》中登场的人物那么多，每个角色都会去仔细刻画吗？

——如果将以往的系列看成是一部部的电视连续剧的话，那么这一次的《樱大战 4》就像“特别篇”或者是“电影版”，不会像前作那样用一话去介绍一位主角，而是运用类似电影蒙太奇的手法，就像是经过了剪接或是镜头不断切换那样来表现整个故事。

《樱大战 4》预定在 2002 年春季发售，大概是樱花盛开的季节吗？

——我们也打算在日本樱花盛开的期间推出《樱大战 4》。我们也正朝着这个目标而努力。

在制作《樱大战 4》时最困难的是什么？

——那应该算是决定这一作在 DC 上推出了。

决定在 DC 上推出《樱大战 4》是一个非常困难的决定吗？

——虽然在很早就表明希望能够在DC上推出《樱大战 4》，但是要说服有关人士还是一件很困难的事情。

听说这一作的故事是花了一个月的时间来完成的？

——《樱大战 4》这个故事的创作时间本身比《樱大战 3》要更早一些，当看到玩家们对《樱大战 3》的热烈反应之后，我们又决定加入巴黎华击团的成员，因此又对整个故事进行了修改。由于是DC上最后的《樱大战》，所以希望帝都和巴黎的成员能够全部登场。

作为 DC 上最后的《樱大战》，故事方面将会如何展开呢？

——总之是和大家所想的完全不一样了！如果大家看到了游戏的剧本之后可能会哭出来吧（笑）。

软件

《灵魂能力 2》续报

人气 3D 剑术格斗游戏《灵魂能力》的续作《灵魂能力 2》于近日又公布了三名角色的造型以及新的游戏画面，公开的三名角色是新角色风之巫女塔利姆、旧角色阿斯特罗斯以及噩梦。塔利姆手持一对造型奇特的短剑，看样子应该是一个擅长近战的角色。阿斯特罗斯在肩部装备了足以令对手致命的利刺，胸部以及腹部也装备了坚固的铠甲使得对手的正面进攻威力大打折扣！更令人惊叹的是阿斯特罗斯的攻击似乎还带有雷属性，不知这种攻击是否能使对手麻痹呢？噩梦的造型比前作更加的“噩梦”，单是右手上戴的护甲就令人惊叹不已了。图为公开的街机版游戏画面以及人物设定原画。

近期重要游戏发售日

PS

11 月 15 日《东京魔人学院外法帖》RPG　ASMIK
11 月 22 日《勇者斗恶龙 IV 被引导的人们》RPG　ENIX
11 月 29 日《洛克人 X6》　ACT　CAPCOM

PS2

10 月 25 日《J 联盟胜利 11 人 5》　SPG　KONAMI
11 月 8 日　《枪下游魂 2 生化危机 代号维罗尼卡》　STG　CAPCOM
11 月 8 日　《化解危机 II》　STG　NAMCO

DC

10 月 25 日《彩色条纹》　AVG　世嘉
11 月 15 日《强力扣杀 2 世嘉职业网球》　SPG　世嘉

NGC

10 月 26 日《PIKMIN》　ACT　任天堂

GBA

10 月 25 日《棋魂》SLG　KONAMI
10 月 26 日《密集火力》　STG　KECMO
11 月 1 日　《侏罗纪公园 III》ACT　KONAMI

在总第 37 期杂志中曾提到为了“庆祝”连载 RPG《黄金国之门》全 7 卷的结束而来一个“封面收藏合集”，本来这个“合集”应该在上一期就放出的，但由于版面的原因，才挪到了这一期。暂且抛开游戏本身的素质不谈，由天野喜孝大师亲自绘制的封面多少应该有一些收藏价值的。

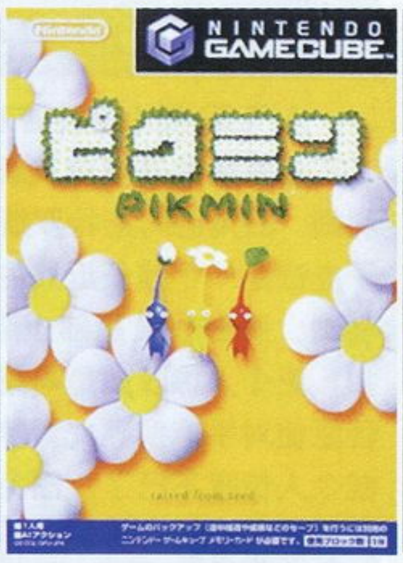
CAPCOM 与 NAMCO 将在 11 月 8 日各自推出一款对应 GUNCON2 的射击游

www.plumbar

《黄金国之门》历作封面

戏：《枪下游魂2 生化危机 代号：维罗尼卡》和《化解危机II》。前者是移植至街机的同名作品，会有与GUNCON2的同捆版以及普通版两个版本；后者的与GUNCON2的同捆版已于10月4日推出，因此在11月8日只会推出普通版本。不过说起来似乎还是将在12月推出的《吸血诡夜》更能吸引射击游戏Fans的心？毕竟是世嘉与NAMCO合作开发的游戏啊……（《死亡之屋》+《化解危机》？）

为了提高欧洲版《寂静岭2》的吸引力，KONAMI将会随欧洲版的《寂静岭2》附送一张名为“THE MAKING OF SILENT HILL 2”的DVD，收录了游戏的制作过程以及游戏原画。图为欧洲版《寂静岭2》包装，十分独特。



漩涡中的游戏业界

从东京游戏展前后发生的急剧变化再度体现了商业竞争的风云诡谲。SCEI参股SQUARE成为第二股东、CAPCOM对NGC独占“《生化危机》系列”的再诠释、世嘉与微软结成实质战略同盟力挺XBOX……台前幕后的暗云涌动令旁观者难以把握局势。

今年无疑将是PS2独领风骚的一年（至少日本本土已成定局），有着《MGS2》、《异度传说》等超大作的保驾护航没有任何理由让大权旁落。明年？明年将是怎样的形势谁也无法判断！久多良木健不能、比尔·盖茨不能、就连曾经铸造了偌大TV游戏产业的山内溥也正在迷惑困顿之中。

SQUARE社长铃木尚在SCEI正式参股后的记者发表会上断然否定了PS2独占SQUARE软件的说法。他特别提到了对任天堂GBA冀望之情并声称：“一切都看硬件厂商的……”美国网站又传来了SQUARE与微软紧密磋商《FF XI》跨平台事宜的确切消息。

世嘉在东京游戏展上获得了比尔·盖茨前所未有的推崇，参加展会的盖茨没有去XBOX展台而是直接赴世嘉会场与香山哲、铃木裕等大佬亲切会见。世嘉在表示全力支持XBOX的同时也宣布了包括《光明力量》在内的大批GBA游戏；PS2版《VR战士4》的开发画面也终于面世。

近来一直自诩与任天堂理念相合的CAPCOM也在游戏展上公布了大量PS2、XBOX的最新作。

以上的事例不过是业界实态的冰山一角，更多不为人所知的交易还深深匿藏着。几乎所有的第三方厂商都清醒的认识到只有跨平台发展才是立于不败之地的关键所在，日益疲软萧条的市场大环境也绝不允许死守一家平台的孤臣孽子存在！

在获得第三方几乎同等的支持后胜负就取决于厂商的运筹能力。如此混沌的局面显然正在朝任天堂所希望的方向发展。有了微软的从旁掣肘任天堂才有了理论上战胜PS2的可能性。我们可以看到微软XBOX目前在联络第三方厂商方面取得的成果几乎都来自于原PS系统，任天堂依托GBA静观待变的策略无疑是明智却又无奈的选择。

明年将是决战的一年！

PS2毕竟不同于1995年时末路狂歌的SFC，它正处于技术、市场的完全成熟期，2000万台的出荷量将是抵御对手的最强有力武器；诸多待发售的大作的影响力也决不容小觑。

XBOX在发售前期的公关工作应该成为未来有关教材的最佳范例！诚意的游说和巨大的金钱优势使得几乎所有第三方厂商都愿意提供实质的支持，XOBX在TV游戏业割据一角已经是不容置疑的事情。

NGC持续着沉默，没有多少人知道任天堂现在在想什么、也没有人清楚任天堂手中有多少王牌；从GBA的如虹气势和NGC在北美绝赞预约情况来看没有什么可以为之担忧的（从不同渠道获得的北美NGC与XBOX预定比率存在极大差异；有1.8 ：1一说、有2.3 ：1一说、更有4:1 的夸张说法……汇总一点就是目前NGC占了上风）。

期待着将可能是成为游戏业转折点的史诗般灿烂的明年！《塞尔达》、《马里奥》、《生化危机0》、《铁拳4》……当然还少不了首次网络化的《FF XI》；或许《DQ VIII》、《Mother》、《火焰纹章》等也将在明年崭露头角。残酷的商业竞争的结果使得众多大作鱼贯登场这对玩家来说绝对是天大的福音！

为了巩固地盘各大厂商都在努力扩充自己的实力。继SCEI入股SQUARE后，任天堂随即宣布将计划扩大在TAITO等三家软件厂商的持股数量以取得主导权并正式推出了向中小厂商进行软件开发资金援助的实质性计划；微软仍然为拉拢第三方进行不懈努力。

未来的游戏业走向繁荣还是衰落目前谁也无法断言；惟一可以肯定的是没有哪间硬件厂商能够实现当初PS的“所有游戏在这里集结”的豪言！三家硬件厂商的实力和自身特性注定了未来将是一场旷日持久的缠斗，谁能真正抓住游戏业未来发展走向的先机才是制胜根本。

网络？电影化？？互动？？？只有天知道……

文：DARKBABY

www.plumbo

XBOX 调试机“XBOX DEBUG KIT”

XBOX 的预约活动在北美地区已经展开多时了，据说这台“美国人的主机”的预约情况还不如将于它 3 天后发售的美版NGC：Toysrus.com 在10月8日下午开始美版NGC 的预约，结果在 4 分钟之内被一抢而空；而在此之前进行的 XBOX 的预约则是花了 30 分钟才被订干净。

虽说现在回忆起年初XBOX 造型初公开时的情景仍然历历在目，不过一转眼美版 XBOX 就将于 11 月 15 日发售，说远也不远了，尽管我们作为亚洲玩家将会首次在尝试新主机方面落后于老美……谁让这个黑盒子是M$ 的呢？

在 XBOX 正式发售之前，先让我们来看看 XBOX 的调试用机“XBOX DEBUG KIT”的情况。

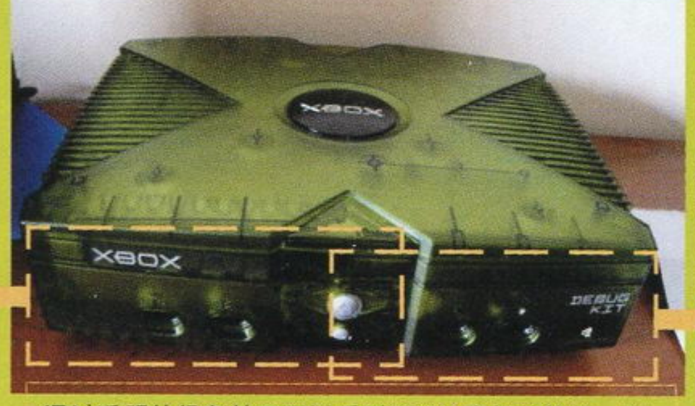
被装在包装盒里的XBOX，可以看到这个XBOX DEBUG KIT的主体色是绿色而并非普通版XBOX的黑色。正式版 XBOX 可能也会采用这样的包装方法，只不过外包装华丽一些罢了。

与PS2 的记忆卡的比较，XBOX 的记忆卡这么看有点像 DC 振动包的下半截。

与PS2 的比较。尽管 PS2 是竖着放的，但仍然可以一眼看出 XBOX 比 PS2 还要大一号。

尽管还没有对应的专用游戏碟，不过还是应该接通电源看看……与 PS2 一样，XBOX 也采用的是成本较高，看起来也比较高级的弹出式 DVD 驱动器。

主机正面左上方有“XBOX”的字样。出仓键很大，主电源键很小。POWERED BY M$。



通过透明的绿色甚至可以看到 XBOX 内部的构造，如果M$日后推出这样的限定版XBOX主机说不定也会大受欢迎的。

注意看主机正面的右下方写有“DEBUG KIT”的字样。

与普通版无异的美版 XBOX 手柄。这是手柄插上了一个记忆卡时的样子。

地开发一些上手容易，场面华丽的游戏。更糟糕的是，至今在 XBOX 上还没有出现一款能让亚洲玩家心动的RPG游戏。由于XBOX有着很好的硬件基础，如何迎合所有玩家的口味才是微软需要解决的问题。还有需要特别值得注意的一点，XBOX 首发价格一定会很高，达到国内玩家都能接受的价格至少需要两年。到那时候还不知道家用电子游戏市场是个怎样的格局呢！②这个问题，我已经向老编请示过了。老编说明年杂志社会推出一系列极具诱惑力的活动，请随时留意我们的杂志哦。我想送主机也不是不可能吧!

①为什么把CAPCOM叫成嘉富康，而不叫卡普空，KONAMI 叫成科乐美而不叫柯拉米……②我从北京向你们寄信需要多少邮资（因为我很少寄信）

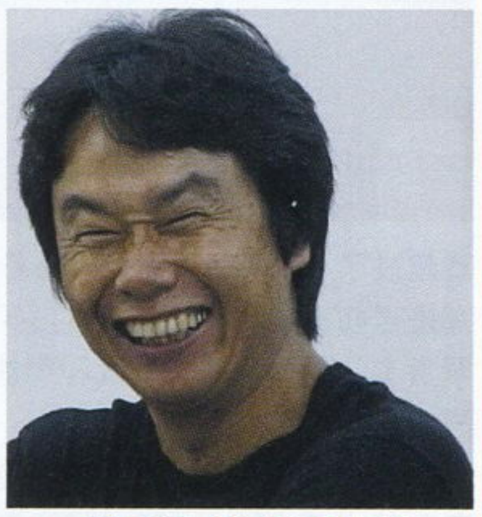
①卡普空，柯拉米等都是早期国内的游戏市场对日本游戏公司的称呼，各大游戏媒体也引用了这些译名。时间一长自然就深入人心，成了一种约定俗成的叫法。由于祖国经济的繁荣和游戏业迅速的发展，CAPCOM，KONAMI 这样的大牌游戏公司也纷纷进入中国。嘉富康，科乐美就是本公司给自己起的一个中国名字，虽然和老百姓心目中的名字有所不同，时间一长大家也就熟悉了。我还看见别人把NAMCO 写成“男猛工”，实在是……②普通信件一般 8 角就够了，地址请参看目录页。

宫本茂的英文名字是什么？

游戏界大腕太多，今天就请以下几位到“游戏立方”做客，以后有机会再请。

SHIGERU MIYAMOTO
宫本茂

似乎怎样的赞美之词都不足以说明他为游戏事业做出的贡献。代表作有无人不晓的“《马里奥》系列”、“《塞尔达传说》系列”。这位大叔总给人一种喜气洋洋的感觉，以至于总让人觉得那个滑稽的大胡子马里奥的原型就是他。



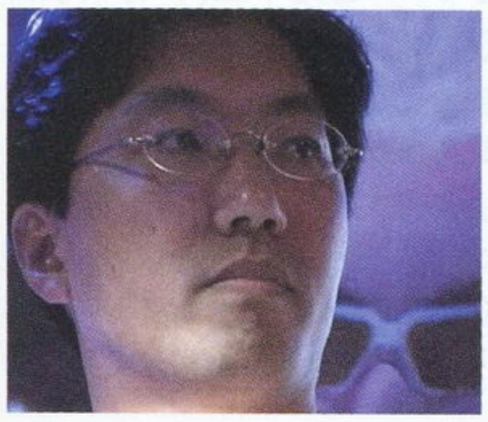
最著名的笑脸

YU SUZUKI
铃木裕

SEGA-AM2 的代表取缔役，最高开发责任者（也就是CTO）。在街机领域称得上是“神”，《VR 战士》、《OUT RUN》、《法拉力 355》等等充满了新概念的作品均是在他的指挥下完成的。

HIDEO KOJIMA
小岛秀夫

游戏业界的才子，擅长以电影的方式来诠释游戏的顶尖制作人，代表作品有《MGS》、《SNATCH》、《宇宙骑警》等一大批充满了电影元素与游戏乐趣的作品。



YUJI NAKA
中裕司

SONIC TEAM 核心领导者。以超群的开发实力和无限的创意赢得了世界各地玩家的欢迎，同时也深深记住了中裕司这个名字。由 SONIC TEAM 开发的《梦幻之星在线》堪称家用游戏机历史上的里程碑。

TOSHIHIRO NAGOSHI
名越稔洋

昔日与铃木裕并肩作战，由他领军开发的《DAYTONA USA》、《SPIKE OUT》、《SCUD RACE》……都是业界内响当当的游戏品牌。对于这位老牌游戏制作人来说，未来的日子将会更加辉煌。

www.plumbook.com

分享 《MGS》杂谈（续）

文：Ray

番外篇：

1. 说到极速攻略就不能不提我SOCOM之鬼最引为自豪的一项战绩。VR任务碟的Special mode-Variety LV9，即SOCOM手枪靶场练习，游戏程序预设的最高纪录为01:30:00，我修炼到现在的成绩是00:25:48（实际耗时01:05:14，残弹数119。折算方法是每余3发子弹减1秒），其次是00:25:99（实际耗时01:06:65，残弹数122）。因为打法讲起来比较琐碎，这里就不提了。要达到这一战果，靶场全程各段的时间分配大致如下：前10靶用时11:xx秒，到前24靶共用21:xx秒，前36靶33:xx秒，前48靶45:xx秒（最好是一枪不失）。各位有兴趣、有实力、有志向的玩家，努力向这一惊人的纪录挑战吧！

2. 好严密的《MGS》……

《MGS》设定之严谨是出了名的。前段时间翻译台词时把整个游戏从头到脚、从脚到头的倒腾了N次，所以对这些细节特别的有认识。印象最深的例子是在Otacon博士的实验室门前，有一个镜头是忍者（灰狐）把一名基因士兵挑在剑尖上，然后很酷地一甩手把他摔在地下。当时那个士兵还没有断气（地形雷达上有显示），但等到打败忍者出门后就会发现他已经死了。真的是十分细致啊……这样的设定在游戏中还有不少，你又有没有察觉到呢？

3. 不严密的《MGS》……

即使是以设定严谨著称的《MGS》，设计上也仍有漏洞！（而且还很大……？？？）禁用武器的核弹保存大楼1F，似乎是敌兵的安全地带，可是……经过我反复的实验，除了SOCOM手枪和FA-MAS突击步枪，以及本身没有杀伤力的闪光手雷和箔条手雷之外，其余所有的武器，都可以用来"处决"敌兵！！我最早发现可用的是PSG-1，趴在半开的闸门外面就可以逐个干掉他们了。（该场景不许使用武器的理由是为了避免击破保存核弹的容器，难道在门外开枪就不会出问题吗？……汗）此外，"毒刺"可以从门缝（！）里打进去，不仅敌兵，连监视器都难逃劫数（"毒刺"是会爆炸的啊，里面的核弹……大汗）。如遥控飞弹、手雷、C4等，只要动动脑筋，都可以派上用场，不过要费点周折就是了。地雷是最麻烦的，在闸门外设置好以后必须自己踩上去才能……

4. 好搞笑的《MGS》……

小岛秀夫曰："搞笑与恐怖及紧张感是可以互补的。"因此《MGS》中就有了许多趣味对话。它不是《MGS》必不可少的部分，却为游戏增添了一分温馨和幽默。其中一些细节在主线之外更好地体现了众多角色的性格以及他们之间复杂微妙的关系，另一些对话则足以让玩家会心微笑。在这些对话中，就连玩家和Snake都不时"沦落"为众人调侃的对象，而一向酷酷的Snake在这里表现出来的性格，也更多的是嘴硬、顽固、死不认输、大男人主义、说话轻浮、坏脾气、性急（尤其是和Otacon博士对比之下）等较有喜剧色彩的一面。

且看下面几段对话：

I 关于后方视点的介绍

上校：Snake，当你背靠墙壁或者障碍物的时候，就可以在不暴露自己的同时观察到后面敌兵的动向，这称为"后方视点"模式。

直美：在这个模式中，你还可以按○键敲击墙壁发出声响。

Snake：这样我就可以把巡逻的敌人骗开了。

直美：你挺喜欢骗人的是吧？

Snake：哪儿的话，除非对方是你这样的美女。

II 梅丽尔打开坦克库的运货出口后，若玩家返回直升机场……

梅丽尔：Snake，你这是上哪儿去呀？核弹保存大楼在北边呢。真不敢相信……Solid Snake居然迷路了……看来你没说错，传说这玩意确实是靠不住的。

III Snake和美玲关于地形雷达的对话

美玲：怎么样，Snake？地形雷达系统用得习惯吗？

Snake：很不错。有了它我不但可以掌握周围的地形，就连敌人的位置也可以看得一清二楚。

美玲：挺方便的对吧？我们这里也正在用它监察你的一切行动。

Snake：你一直在监视我？

美玲：那当然。如果你是我的男朋友，我就不用担心你对我耍什么花招了。

Snake：全天24小时严密监视……这简直是生不如死嘛。

美玲：别那么想，最起码现在你绝对不会迷路了。

IV 当玩家在女洗手间呼美玲时

美玲：Snake！那是女洗手间！

Snake：我知道。我看见梅丽尔刚走进去了。

美玲：那你就可以跟着进去吗？你这个变态！我不会帮你存档的！

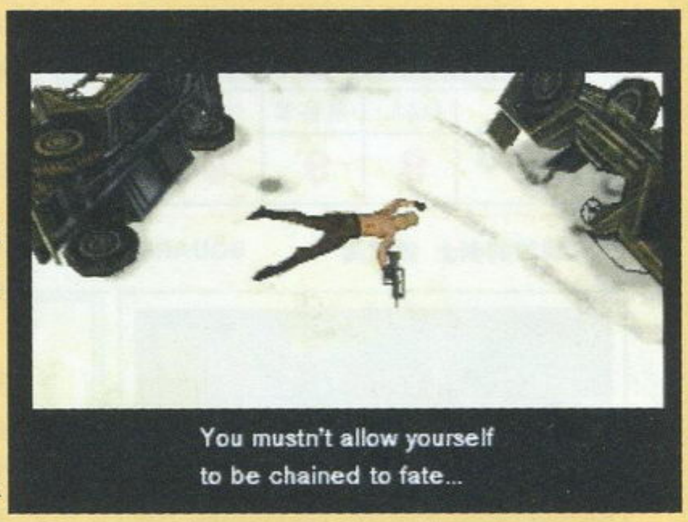
Snake：听我说，美玲，只有在这里我才能跟梅丽尔单独会面。

美玲：随你怎么说！下次别再呼我了！

V 当玩家一路狂奔27层到达通信A塔天台后

Snake：吁……我已经上到天台了。

直美：你一定累坏了，Snake。



Snake：没、没什么大不了的。

直美：Snake，我一直在监测你的生理状况。你的心率加快了很多，呼吸也变急促了。

Snake：……

上校：怎么搞的，Snake？你在阿拉斯加养狗的日子过得太舒服了吗？

VI 对Hind直升机之战（必须把OPTION中的音效选项设为单声道）

上校：Liquid肯定是想趁这机会和你来个了断。他是早有预谋的。

直美：也许电梯的故障也是他安排的。

Snake：你认为他有意在电梯上做手脚好逼我上天台去？

上校：不管怎么说，Snake，你得把那直升机干掉。竖起耳朵仔细听，你应该可以从旋翼的响声分辨出他的位置。

上校：怎么？Snake，你用的电视没有立体声？

美玲：不会吧！

直美：单声道电视机……

上校：咳……

直美：算了吧，上校……这事我们是帮不上忙的。

上校：……我想你是对的。别担心，Snake，并不是有一台立体声电视就可以保证你一定取胜。就算装备处于劣势你也照样能赢！

美玲：单声道的电视！

这正是小岛所擅长的把游戏和现实混合在一起的手法，著名的如心理螳螂的"记忆卡占卜"、换手柄的战术。类似的还有美玲存档时有时会说，"轻松点嘛，有这么多的时间玩game，你该高兴才是。"教官的"凌晨3点时人的反应是最慢的，要是你觉得累了，最好还是去睡觉。"还有比较特别的一处是左轮的第二轮电刑以后，Snake与直美的对话中有一句"别的都好，就是右手很疼。"刚见到时一直有些莫名其妙，直到我第一次挑战最高难度（最高难度下电刑的时间比较长），电刑结束后下意识地揉着酸痛的右手时才终于恍然大悟。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

画面 音效 系统 游戏性

评分	GOUKI	SOUL	ACE飞行员
	7	9	8

热血推荐

GOUKI

“HEAD SHOOT”，一提到这款游戏，恐怕玩过了这款游戏的玩家的脑海中首先浮现出来的就是这个。作为一款颇为成功的3D动作游戏，制作小组很好地把握住了这类游戏的精髓，很聪明地避免了在游戏的画面上大作文章，而是将精力更多地投入到关卡、任务的设计上，使游戏性得到了充分保证。参考了现实的故事背景让人很有投入感，但不曾想到竟因此而导致了游戏的一再延期，不知续作是否会有所改变呢？

SOUL

不负众望，又是一部出乎意料好的作品，自然也是自己最近必玩之作。在保持前两作几乎所有优点的同时，本作又做了几点改进，如动画素质的大幅提高；在难度设置上也有所收敛，不至于过难。“《虹》系列”的操作性其实是非常好的，第一次玩该系列的玩家，一定要先耐心熟悉操作，熟练之后，你就能感受那种流畅的感觉。该系列作品具有独特的爽快感和表演性，细心体会，游戏中的移动、攻击及任务的设置等都能给你带来独特的感觉。强烈期待该系列PS2版新作的推出！

ACE飞行员

游戏在各个方面都比前作更加成熟、完整。难能可贵的是游戏吸取了许多游戏成功的经验，例如侦察、反恐、枪战、狙击、解谜等等元素并加以大胆的发挥，做出了自己的特色，将军事题材的游戏带到一个新的高度。再加上游戏极具深度的故事背景，使得整个游戏高潮迭起，决无冷场。“《虹吸战士》系列”是一款可塑性极强的游戏，还有很多方面可以再发挥，再提高。相信不久的将来，游戏一定会受到更多玩家的关注和欢迎。期待PS2版的《虹吸战士》能够早日公布。

虹吸战士3　　SCEA/PS/SYPHON FILTER 3/ACT/发售日不明/系列第三作/3格

画面 音效 系统 游戏性

评分	SOUL	慕容非	LIKY
	9	9	9

黄金珍藏

SOUL

一部非常优秀的A·RPG，但令人费解的是，当年却遭到一些人的批评。游戏的音乐很动听，而且和游戏本身完全合拍，这次回顾该作时这方面的感受尤为强烈。游戏的难度颇高，动作性强，各种谜题的设置也很巧妙。野村哲也的人设尤为精美。特别值得一提是本作的画面，虽然是全3D，但不是滥用3D，在充分发挥3D画面所具有的表演性的同时，回避了3D游戏方向感差的特点（即游戏中的大部分场景视角是自动转换的）。SQUARE曾说《武》很有可能系列化，但我已经等了3年了……

慕容非

全3D的冒险非常惊险刺激，武藏吸收各种技能解谜过关的玩法也很有趣，光是看看就可以感觉到操作的爽快感。

而武藏在游戏中的各种小动作也很可爱，但是出乎意料的是这款游戏所具有的高难度，看上去却和“可爱”完全不沾边了。

游戏的画面和音乐自然具有极高的水准，配音更是可以完美地表现人物性格。如果不是工作太紧张，我也一定会再玩一次这游戏的！

强烈推荐！

LIKY

一款3年前玩过的游戏，到现在我仍然清晰地记得其中的许多细节，因为这个游戏给我的印象太深了，它是我在PS上玩过的最爽的一款A·RPG。游戏并没有什么刁钻的谜题设置，对动作性要求较高，吸收敌人的特技非常有趣，特别在后期用枪炮来射击敌人，冲锋陷阵的那个感觉爽到极点。

音乐与游戏也配合得丝丝入扣，宏大到令人热血沸腾，阴森到令人毛骨悚然。而且特别难得的是这个游戏有配音的啊！比起SQUARE在PS上做的一大堆哑剧游戏，这简直就像大熊猫一样珍贵呀。

勇敢的剑士 武藏传　　SQUARE/PS/2CD/BRAVE FENCER武藏传/A·RPG/附送《FFⅧ》体验版/1998-07-16/1格

画面 音效 系统 游戏性

评分	GOUKI	ACE飞行员	SOUL
	6	7	7

不过不失

GOUKI

在前作受到好评之后火速推出的此作在画面以及操作上几乎没有什么改进（指PS版1代），场景过于单调、画面色彩不够丰富是游戏的主要缺点，这也是二流美式游戏的通病。用“蜘蛛人”这个题材来做游戏绝对是好主意，但老美们在制作这款游戏时似乎过分强调了蜘蛛人“英勇”的一面，较为理智的“潜入”却没有体现出来，而在漫画中我们是常常可以看到蜘蛛人偷偷潜入敌人老巢趴在天花板上的场面……不过如果真要这样做的话，游戏可能就要换个引擎来开发了。

ACE飞行员

虽然我只给了7分，但这绝对是一款值得一玩的游戏。游戏较好把握了“蜘蛛人”的特点，并在游戏中都一一表现出来。在摩天大楼之间自由穿梭，利用蛛丝对付敌人这些都是我儿时的梦想，现在终于可以通过游戏重拾这种感觉。很可惜游戏的节奏不够紧凑，在某些操作上也存在一些问题。而游戏的整个流程也偏短了点，总是给人一种身怀绝技却无用武之地的感觉。对于一款美版动作游戏来说，《蜘蛛人2》还是在很多方面取得了一定的进步，有PS的玩家都来尝试一下这款游戏吧。

SOUL

蜘蛛人已经是美国家喻户晓的老牌超级英雄角色了，但真正体现蜘蛛人特点的游戏则是这两年才有的该系列。SOUL曾经以8分向大家推荐过该系列第一作的DC版。第二作基本上保持了第一作的所有特色，各种要素、模式极为丰富，让游戏更有吸引力。蜘蛛人独有移动系统（如在摩天大楼之间任意穿梭）确实很有爽快感，不过由于是PS平台，所以在画面上就无法做到足够精美，一些多边形的缺损现象时有发生，但游戏的总体流畅度还是很有保证的。

蜘蛛人2 电磁狂魔　　ACTIVISION/PS/SPIDER-MAN 2 ENTER：ELECTRO/ACT/2001-10-16/系列第二作/1格

画面 音效 系统 游戏性

评分	D·S	LIKY	SOUL
	7	7	6

不过不失

D·S

经典的街机游戏之一，曾经在SFC上风光一时，而这一次的GBA版同样是动作过关类型的。游戏操作简单，人物造型可爱，非常适合低年龄层的玩家。但游戏的缺点也比较明显，由于没有什么地形效果，因此在被大量的敌人包围时，没有什么技巧可言，特别是到了游戏的后半段，这种情况更加明显，让人很快就会觉得无聊，属于一般推荐作品。

LIKY

这个游戏怎么这么难呀，常常不知道怎么回事就挂了，难道是我太菜了？厂商也算有点良心，能够无限continue，不过每次continue还得从一章的开头开始，汗！印象中最早是在街机上玩到《奇奇怪界》的，当时就觉得这个游戏的风格比较另类，充满和式风味的音乐画面的确不错。但是在现在这个时代，一个动作游戏如果没有什么创新的亮点，或者没有众多的隐藏要素，又或者不能给人巨大的爽快感，那么它的下场……还是留给怀旧的玩家去品味吧。

SOUL

游戏基本上是移植自约十年前的街机版，整体的移植度当然是高得很，但比起1992年NATSUME（最能勾起编辑部怀旧情绪的制作公司之一）负责制作的超优秀的SFC版《奇奇怪界》来说，这个GBA版就显得不够诚意了。首先是游戏的长度不足，每关一两分钟甚至更短就结束你能接受吗？其次就是游戏的画面与音效，虽然比起最早的街机版有了提高，但却无法和九年前的SFC版相提并论，射击时的爽快感也大打折扣……也许错的是我自己，谁让我玩过那个什么NATSUME制作的SFC版呢？

奇奇怪界　　ALTRON/GBA/ACT/2001-10-05/电池记忆

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

读编往来

最近玩一个FC上的老游戏《鳄鱼先生》(KONAMI，1988)，极为狼狈，仅第一关就被KO了10次，最后费尽九牛二虎之力才将其翻版。想当年第一次玩这个游戏的时候可从来没有难的感觉呀！看来是我的技术大大下降了。

随着一年两度的东京游戏展的召开，编辑部里又沸腾了起来，从负责新闻的GOUKI那里每天都有惊人的消息传出来。PS2独占史克威尔的消息首先给了众人当头一棒，众人还没来得及将这条消息消化下去，就又传来了“《莎木》系列”登陆XBOX的消息，此外还有无数令人震惊的消息，实在是太考验玩家的心脏承受力了。弄得编辑部里的诸位现在都像《平凡的世界》里的那个神经病一样，每天见了人就要神秘兮兮地说上一句“世道要变了！”

给我印象最深的是当东京游戏展进入最高潮时TECMO宣布当日下午将会有神秘作品发表，当时编辑部里的所有人都认为这部神秘作品将会是失传已久的《忍者龙剑传》。为了配合当时的形势，整个上午我都在重温FC上的三款《忍者龙剑传》，真是经典呀！而且当时如看天书的剧情现在也能够看懂了，令我对其又有了新的认识。

终于，下午到了！但是TECMO这家喜欢涮人的公司又结结实实地涮了我们一道：所谓的神秘作品原来是一个恋爱游戏和一个PC游戏……看来TECMO是横下一条心，要将《死或生》进行到底了。

游戏推荐：HERE COMES A GOOD GAME!

吉林刘晓光：贵刊在新闻时效性方面做得很好，可以将最新的业界消息及时报道给玩家，这点值得鼓励。另外在攻略方面也做得很好，尤其是在一些看上去很不起眼，其实对游戏有很大影响的细节方面。希望今后能够做一些PS上的大作回顾，将这些游戏的全攻略刊登出来，相信一定会受大家欢迎的。另外一定要将对GBA的爱护进行到底，因为任天堂确实能够把快乐带给我们。可能是我玩游戏玩得有些麻木了，对很多所谓的大作竟然完全提不起兴趣来。但是前几天玩了玩GBA上的《瓦里奥》后，竟然又找到了小时候玩“踩蘑菇”时的热情。

纱迦：刘读者的建议不错，事实上我们现在也注意到了这些问题。现在的业界群雄割据，天下大乱，但掌机老大的宝座看来GBA是坐定了。掌机方面有我们的“掌机王”LIKY，他视PS2、NGC如粪土，各位掌机朋友大可不必担心。

说起江河日下的PS，其实大家也不必太悲观。在PS上有很多默默无闻的好游戏，只是由于《最终幻想》、《生化危机》这些大作的光芒太耀眼了，所以才没有放出夺目的光芒来。我们经典回顾的对象主要就是这些游戏，像上一期的《荒野兵器 战火二度点燃》和这一期的《武藏传》都属于这种类型。当然，我们也不会忘记在中国还有很多DC玩家，经典回顾的大门也向DC敞开。还有些读者来信要求回顾FC、MD、SFC上的游戏，这个嘛，就……

既然说到经典回顾，就友情向各位“读编往来”的支持者们推荐一个游戏吧——《PHILOSOMA》！很遗憾，这个游戏没有中文名称。不知大家对纱迦原来介绍过的一个PS2游戏《悖相》(当时名为《矛盾之相》)有无印象，这个游戏和《PHILOSOMA》有很大的关系。《PHILOSOMA》是PS早期的一个STG，具有非常华丽的CG，战斗画面也非常流畅，可以说是发挥了PS的全部机能。告诉大家一个秘密：当年ACE飞行员就看了这个游戏后才一脚踹开SS，投入PS怀抱的。大家玩一下吧，真的很不错。

鉴于很多读者来信问及某期杂志和双碟套装VCD能否邮购，现将目前可供邮购的杂志公布如下：

总第9期、总第10期、总第28期、总第29期，定价12元；

总第31期（2001年5月B）、总第33期（2001年6月B）、总第36～42期（2001年8月A～11月A），定价8.8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。

杂志社另有少量双碟套装VCD，随碟附赠《3周年珍藏特辑》，定价22元，邮购地址同上，邮费免收，欲购从速。

第四期“大家来找碴”活动揭晓！

获得第四期“大家来找碴”活动奖品的三位读者是：

合肥	郭飞
重庆	蒋涛
昆明	刘芸

这三位读者将获得我们**12月A**的杂志。

这次的冠军是合肥中科大的郭飞，但地址不够详细，请你速将详细地址寄来，最好能够发Email。你的信纱迦已经仔细看过了，不过我的生日并不是9月9日，很遗憾。

读者调查表抽奖名单

总第四十一期

沈阳	刘全祥	河北	贺飞	江西	黄超
上海	吴海滨	河北	赵熙	上海	王讯杰
浙江	张立	广东	李俊虹	江苏	周亮
安徽	杨岷	四川	吴鹏	上海	戚梦俊
北京	张志成	天津	崔相鑫	湖南	董松
广东	马磊	上海	杨涛	成都	王锐涵
河北	张涛	天津	赵岩	沈阳	王颂
江西	王炜	河南	刘迎军	四川	莫紫东
江苏	陈曲	广东	林玉文	长春	柳森
四川	廖可	大连	张韬	北京	梁粤

下期预告

临近年末商战，超级大作纷纷涌现，新世纪主机大战鹿死谁手？进一步惊人情报，请关注12月A刊

佳节预筹备——游戏音乐手机铃声设置特典出击

游戏疯狂研究——全新策划让您目瞪口呆

下期赠送500mm×700mm的巨幅海报

经典回顾——《星之海洋2》

给许许多多关心我们的读者：为了给大家回信，小编们的休息时间全赔上了。我们实在是没有时间一一回信，有时候只能由我在“读编往来”里代劳了，望大家体谅。不过只要我们有时间，一定会尽可能地给大家回信的。

上海曹旭：孔子曰：“曩菽，饮水，尽其欢，斯之谓孝。”意思就是说纵然吃煮豆、喝白开水，能够使父母亲精神愉快，这就算是孝了。

同样地，虽然广大读者不是众小编的亲生父母，但好歹也算是衣食父母，因此即使哪天油细鸡没了彩页，也不送海报了，只要能使读者愉快，这就够了。因此希望众小编在工作时以读者们的愉快为首要。

PS：希望杂志的封面改小一点，因为现在的杂志略大于教X书，不便藏匿。（玩笑）

纱迦：说得太对了！读者就是上帝，我们每一个人都明白这个道理。这句书袋掉得尤其好，我怎么就没想出来呢？不过最后那个要求就有点……还好只是个玩笑。

国吉泰士（日本留学生）：你们的杂志做得很好，请保持现在的水平。（可是还没到《FAMI通》的水平，加油！！）

纱迦：感动……国吉泰士朋友的汉语水平非常不错，佩服。他希望在经典回顾栏目中回顾的游戏是《チャイルドクエスト》(FC)、《アトランティスの谜》(FC)、《バーチャルハイドライド》(SS)、《ワンチャイコネクション》(SS)，并附有“！”、“！？”、“没话说！”等评语，良久无语。不过后来才发现最后有一行小字：“笑，骗你的！千万不要做攻略！”再次良久无语。

徐州曹朕阁：如果我幸运的话，这封信已经到您——纱迦的手上了。如果上天让我死去并让我说句遗言的话，我会对您说：“我爱您！”如果可以的话，我想上天让我死一万次，这样我就可以说一万句发自肺腑的话来表达我对您的爱慕之情。您可知道，只要您主持的“读编往来”中有“徐州曹朕阁”这5个字会对我产生多大的影响。那时我将会是镁光灯下的贵宾，各大媒体争相采访的对象，那时我就可以挥一挥手，说一句高尔基的名言：“让欢呼声来得更猛烈些吧。”请你不要吝惜您3页中的5个字，哪怕只是提一下也好。万能的纱迦呀，阿门！（纱迦：好小子，这么恶心的话你也说得出来，有前途！）我是生在FC时代，长在街机下，走在PS里，准备跨越XBOX。想过去，看今朝，我此起彼伏。于是乎我有一个想法，我想写本书。现在有一本刊物叫《游戏机××××》，很受欢迎，我这本书就叫《戏游机》吧！（纱迦：《西游记》？快写！！！）

上海张亮：《黄金太阳》真是掌机的革命！

纱迦：单就画面而言，“革命”二字用得并不为过，现在《黄金太阳》的续作也在开发中了。偷偷告诉大家，LIKY为了维护他“掌机王”的尊严，一直都坚持不碰这个由我做过攻略的游戏。但最近我发现《黄金太阳》里多了一个记录，这个记录的主人公名叫“L·K”。奇怪，会是谁呢？

TO超忠实读者YUNA：你送来的祝贺“油细鸡”三岁生日的贺卡已经收到，现正珍藏在纱迦的抽屉里，很漂亮，非常感谢！

TO正在学习如何做游戏的YASHIRO：你的玩龄比纱迦还要长两年，你在信中描述的事情我也都经历过，因此非常了解你的感受。一句话，尽在不言中。希望能够早日介绍你做的游戏，到时候一定从前线狙击、特快专递一直做到攻略透解、研究中心。

TO爱江山爱美人爱所有好游戏却从不玩《机战》的雷震子：来信很长，但我花了三个晚上已经消化完毕。请容日后详谈。

TO纱迦天字第一号崇拜者杨光：你那厚达22页的信件本来很早就已经收到了，但直到一个星期前我才看完。故事编得不错（虽然带有很明显的”生化危机”的影子），那个《心有千千结》就……大连是个好地方，我以后一定会去玩的。

第二届编委资格申请开始！

自从本刊成立编委会以来，各地编委的热情工作对本刊的发展起到了积极的指导作用，使杂志内容更贴近读者需求。现在第二届编委资格的申请已经开始了，只要你热爱游戏且有志于推动《游戏机实用技术》的发展，那就赶快投递申请吧！

投递地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

请在信封上注明“编委申请”字样。

招募厨师！

“油细鸡”烘烤小组要扩大编制了，现需增加一名厨师，身怀“油细鸡食用技术”的达人请从速报名！

本店“油细鸡”的烘烤需要厨师倾注大量感情，所以我们招募那种视“鸡”如命的厨师！

本店“油细鸡”主料之肉鸡多为日本进口，所以我们招募能懂日语的厨师！

本店“油细鸡”的烘烤使用先进的电脑控制之工艺流程，所以我们招募会操作电脑的厨师！

本店“油细鸡”肩负发扬现代饮食文化的重任，所以我们招募有一定文学功底的厨师！

有意应聘者，请将个人简历和食鸡心得邮寄至杂志社，还要在信封上注明“应聘厨师”。

游梅杂志&3DM-SM

《莎木》最终结局大竞猜

自从开展对《莎木》最终结局的调查之后，编辑部就陆陆续续收到各方高人的来稿。刚开始的时候还略显平淡，渐渐地就有了一些令人叫绝的内容，到了最后，来信的内容简直就是天马行空、犀牛望月、羚羊挂角……各位读者的想象力，已经大大超出了我的想象力，实在是令人佩服。总的来说，所有结局可以分为以下三大类。

GOOD ENDING：芭月凉经过多方寻找，终于找到了杀父仇人蓝帝。一场恶战之后凉终于打倒了蓝帝，报了父仇，携美而归。

这是来信中提及最多的一种结局。尽管《莎木》的真正结局目前只有铃木裕才知道，但有九成的可能这就是最终结局。相信每一位"《莎木》迷"心中也是这么认为的吧。这种结局的关键在于"携美而归"这句话，到底携谁而归呢？在这一点上各路神仙的分歧就相当大了。候选角色以时间为序，从旧爱原崎望开始，以下依次为：在横须贺买盒饭的小姐（？）、JOY、红秀瑛、薰芳梅、香港某商店营业员（据称该小姐貌若天仙，什么原崎望、玲莎花之流见了她只有一边闪的份儿）、玲莎花。甚至连还没有出场的鸟隼都成了凉还未过门的未婚妻。按人气度排列下来现身处加拿大的原崎望排列第一，女主角玲莎花仅排名第二。看来各位读者心目中都有自己喜欢的女孩子，一有机会就要投她一票，所以结果才表现得如此爱憎分明。不过也有读者表示不能便宜了芭月凉这小子，所以投了别人一票。看到这里纱迦才恍然大悟：难怪有位读者投了稻婶一票……

BAD ENDING：正义终究会战胜邪恶，这是千古不变的真理，因此我们完全有理由相信蓝帝是必死无疑的。但是往往只有悲剧才能成为永远的经典，正如莎士比亚最出名的作品是他的四大悲剧而不是四大喜剧一样。所以有很多读者认为结局是这样：芭月凉费尽千辛万苦终于找到了蓝帝，但他的武功实在太高了，最后两人同归于尽。玲莎花（奇怪的是这回所有的读者都认定只有她一人）痛不欲生，也跳崖自尽了。其中还可以穿插诸如玲莎花的父亲是蓝帝、红秀瑛的哥哥是蓝帝之类的标准肥皂剧剧情，更能起到惨绝人寰的效果。

SPECIAL ENDING：这种ENDING就比较另类了，不太可能是《莎木》的最终结局，但是非常搞笑。由于此类ENDING千奇百怪，很难进行分类，就不再研究了。

以下是来信精选，不求其他，惟求博读者一笑耳。

歪掰乱盖型

北京康炜伟：芭月凉自从认识了玲莎花后，他认识到生命的美好和可贵，不愿再拿生命开玩笑去找蓝帝报仇。而蓝帝（即赵苍龙）也是性情中人，他脸上的伤疤就是当年为讨心上人欢心扮斯考尔在自己脸上刻的。于是两人立下君子协定，又从横须贺请来陈贵章作公证，相约由他们的后代来解决所有恩怨。N年后芭月凉的后人芭（八）神庵、赵苍龙的后人赵（草）雉京以及陈贵章的后人陈（神）乐千鹤重现江湖。（以上谬误皆因译者日文水平不足而致，请以本人翻译为准。）一个名叫SNK的公司以他们为原型，加上一些原创要素，推出了一个名叫《KOF》的游戏，名扬天下。芭神庵继承了乃父的优良血统，虽以反面角色出场，仍不失主角风范，FANS成千上万。而赵雉京延续了其父亲配角的命运。

点评：知道DC迷加KOF迷等于什么吗？上面就是最好的答案。

锲而不舍型

湖北龚强：2050年，凉历经千山万水终于在月球某开发区找到了正在那里度假的95岁高龄的苍龙老人。82岁的凉愤怒了："苍龙，为了找到你，我踏平了喜马拉雅山上的每一片雪，穿越了世界上最大的沙漠，游过海底两万里。明年的今天就是你的忌日！"三下五除二就将老苍龙KO，然后就告慰父亲在天之灵。突然他父亲的灵魂出现了，满脸怒色地说："你这个混帐东西，还不快抓紧时间给我芭月家继承香火，不然我怎么能安心归天！"

点评：俗话说"不孝有三，无后为大"。前面的路还有很长，芭月凉一定要有愚公移山的精神，"子又生孙，孙又生子，子子孙孙无穷匮矣"。

纯属虚构型

北京王坚：话说一天蓝帝下班回家，所乘之车不幸被一辆东风大卡车狂吻，蓝帝当即被送往医院。但经多方抢救医治无效，于次日凌晨与世长辞，享年44岁。芭月凉得知此事，甚是悲恸："爹，孩儿不孝，没能亲自手刃仇人，还误了学业……"心中却是暗喜：这一次真是没白来，既报了仇，又认识了这么多MM。次日凉就搭乘"玄疯丸"返回日本，不料中途船被恐怖分子劫持。不过凉终非常人，孤身游回日本。一进家门，凉吃了一惊，只见家里空空如也。原来稻婶和福原以为他已经被恐怖分子所害，所以瓜分了家里的东西，席卷而逃。凉气得大骂："TNND，我一定要教训你们！"从此凉又踏上了复仇之路（报复稻婶和福原）……

点评：……（面对如此丰富的联想，我还能有什么话说呢？）

大话西游型

福建王俊杰：（旁观者：这两个人站在上面已经三天三夜了……）

芭月凉：看来我不应该来！

玲莎花：现在才知道太晚了！

芭月凉：让我走行不行？

玲莎花：好，我让你走，不过临走前你要对我说"我爱你"！

（旁观者：说！说！）

芭月凉：你叫我说我就说，那我岂不是很没面子！

玲莎花：你说谎！你不敢说是因为你还爱我。我告诉你，如果这次你拒绝我的话，你会后悔一辈子的！

（背景响起《ONLY YOU》）

芭月凉：曾经有一份……（以下略去92字）

点评：略去的那92字，相信大家已经熟得不能再熟了。我输入这段台词只需要9秒钟。

哭笑不得型

宁夏周小龙：经过一番艰苦卓绝、惊天动地、鬼哭神号的世纪之战，芭月凉战胜了蓝帝。但真相却有些出乎他的意料：原来芭月凉的父亲芭月严看到自己的儿子虽然习武很努力，但离自己心中那个理想儿子还差很远，于是便和自己的亲戚朋友一起设下了这个苦肉计来磨练自己的儿子。他找到了自己的一位武艺高强的好友——蓝帝来扮演反角，以那对不值钱的龙凤镜为线索，于是……

芭月凉见到了自己"去世"的父亲，体会到父亲的良苦用心，于是凉开始潜心钻研武学，终于成为了一代宗师。

点评：如果结局真是这样的话，想必会有很多人东渡扶桑去追砍铃木。

神雕侠侣型

江苏詹世鸣：芭月凉学得最终奥义后，手刃苍龙，踏平蚩尤门，然后和玲莎花一起来到终南山。从此江湖上盛传：终南山后，活死人墓，莎木情侣，绝迹江湖——THE END。

点评：芭月凉就算要隐居，也应该去富士山吧？莫非是妇唱夫随？

小白兔智斗大灰狼型

辽宁TCM：已经大战了五百回合的芭月凉和蓝帝都已经精疲力尽了。这时凉灵机一动，说："蓝帝兄，咱哥俩这么打下去也不是办法，干脆比试用手刀砍木头吧，谁砍得多就算谁赢。"蓝帝想了一想，也答应了。于是熟悉森林地形的玲莎花把他们带到了森林深处。比赛开始了，刚开始他们还不分上下，过了一会儿，蓝帝就不行了。为什么？因为凉是练空手道的，所以他的手刀功夫非常了得。正当蓝帝双手已经残废，无法使出"幻影拳"的时候，凉用一个只有在《莎木二章 香港》才能学会的绝招"香港脚"漂亮地解决了他。但森林的树木也因此受了天顶之灾。为了纪念这些树木，本游戏的名字就命名为"莎（杀）木"了。

点评：看到这篇有些类似童话的来稿，令我想起了当年广播里的一个声音："小喇叭开始广播了……"

语梅杂志&3DM-SM

长沙火星电游（邮购、批发、维修）

新消息 本店推出以旧换新和收购二手机业务，只要您的PS主机能读碟（主板没坏，能读一张即可），仅花350～500元就可得到一台全新的PSone或DC主机，具体换机方案如下：PS1001至PS3001加500元；PS5XXX，7000，7002，7003加400元；PS7501、7502、9XXX加350元。二手机回收价格请电询。

欢迎新老客户免费索取SS、PS、DC、PS2、GB、GBA节目单，各类配件及主机维修零售、批发价格目录表。（PS《最终幻想Ⅷ》原版80元）

本店承诺 本店所有主机，不管新旧，均一个月包换，四个月免费保修，配件不论多少邮费一律5元、主机20元（碟片10张以上免邮费）高价回收GB、GBC、GBA等主机。

PS、DC、PS2、GB、GBA攻略书齐全，欢迎邮购。

二手PS（主板绝没维修过）+AV线+双手柄+电源	500元	九成新DC+AV线+双手柄+电源	550元
全新日版DC（带上网卡）+原装手柄+AV线+电源	750元/台	全新DC亚洲版/美版/欧版+前面配置	720/850/700元
原装PSone+原装振动手柄+电源+AV线	700元	SS（全新光头主板）+双手柄+电源+软件10张350元	
世嘉16位机+双手柄+电源+制转+AV线	90元（所有MD智力文字卡一律35元，欢迎免费索取目录）		
GB系列（颜色自选）：彩色GB…400元；超薄GB（加电源）…270元；厚GB…200元；GBA（32位手掌机）日版/港版600/580元			

SS金碟及黑碟1300种欢迎选购（质量保证如有问题可更换并免邮费）		SS导电胶	1.5元/3个	DC图象驱动芯片	180元	PS原装透镜绕阻一体化	40（附说明书）	PS机器人大战a（原版）	35
PSone6寸原装显示屏	630元＼块	SS手柄十字架	5元	DC光头驱动片	30元	PS解码IC	30元（附图）	PS、SS、N64、超任模拟器（电脑）	20元
PS全新光头（一个月包换）	280元	DC手柄组装/原装	30/65元	200V/100UF电容	5元	PS电机线	15元	GBA游戏光盘（电脑使用）	60元/套
SS全新JVC光头/三洋	110/90元	DC原装手柄所有配件全部有售		FS3KM、K2125，C4977、C4507开关管、		专用进口维修工具一套（可以打开游戏机及配件所有螺丝）	50元	3DO精装碟片众多欢迎选购	15元/片
DC全新光头	140元	DC记忆卡1M/2M/4M	30/35/50元	场效应管	20元	拆主板芯片吹风	80元	超任光盘送目录每套5片	60元/套
PS1M/2M/4M/8M（北通）记忆卡	20/30/45/70元	DC光头原装驱动整板	80元	PS电机	10元	拆GB机的万用启子	15元/把	N64光盘80元/每套6张	
DC播放VCD/MP3转换器	10元	DC金手指密码卡（带记忆卡）	40元	PS电源板原装 60/组装40元		PS电影卡/Psone记忆卡	170/30元	PS中文游戏：疯狂大屋傻叔叔；回升之斩 15元/张；GBA卡：恶魔城日/90、中文/120、黄金太阳/130、皇家骑士团/125、快打旋风/110、风之克罗诺亚/125、游戏王五代/125、坏马利4/120、寂静岭/120、马利奥2/80、马利奥赛车加强版/120、GT赛车/110、GTA赛车/110、少年街霸2/120、龙战士4/130、J联盟足球/140、拿破仑/130、幻想水浒传/135、侏罗纪公园/100、钻地先生/80、赛马/120机器人大战A/130……			
DC MP3播放器	10元	DC/PSII电源	20/40元	PS原装激光管（附说明）	30元	PS 9字头主机电影卡	180		
SS电影卡（3.0版）	200元	PS手柄	8元	PS拆机激光管	5元	PS/SS制转	30元		
SS原装记忆卡/金手指	80/50元	PS原装振动手柄	75元	PS传动齿轮	20元/5个	SS原装摇杆/遥控手柄	60/40元		
SS加速卡	80元（对应所有游戏）	PS原装/组装导电胶	3/1.5元/5个	PS光头支架	80元	SS、PS、N64一体原装摇杆	180元		
SS解码IC	80元（附图）	DC原装/组装导电胶	5元/2元/5个	PS数据线	20元	GB中文金手指80元；GB密码彩书	15元＼每本		
SS、PS、DC（包括所有金手指密码）磁盘	10元/光盘15元	PS、SS电源	15元	PS电机四线插座	10元	PS,SS手柄及电脑键盘转接DC的转接器	85元		
SS光头板，主板，芯片一应俱全，价格从优		PS保护电阻（上标有15、20、50）	10元（告知玩友手柄、记忆卡、金手指无效则主机保护电阻烧坏）	PS原装光头托盘	15元	PS实况足球五中文版（原版）	40元		
		PS光头驱动（BA5977FP、BA6398FP）	45元	PS光头润滑油（原装索尼、土星专用）	10元/瓶	PS纹章传说（原版）	40元		
				PS主板手柄原装插槽	60元				

街机类 本部独家提供PS、SS、DC、PS2、改街机业务、承接枪击（死亡之屋）、跳舞机更换新节目与街皇转换器升级及维修业务，并提供PS、SS街皇转换器更换DC街皇转换器（可以玩直读与不直读的节目130多个），更换费：250元／套，一年免费保修（本部引进台湾版的原装DC直读黑碟可用于各种街机转换器上投币，100元／片），本部还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修。

专业维修类 专修各种疑难杂症（如SS三洋机斜放，倒放等）；光头维修60元/个（本店已解决所有光头故障），更换所有机种的驱动片、图象CPU、内存芯片、所有电源板的配件，价格特优品种最齐、外地客户可以邮寄维修。[11月份限额招收外省学徒40名欢迎报名]本部维修资料暂不对外，请谅解。

总店汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人：李宗文　热线批发电话：0731--4127175　联系人：李先生
邮购部电话：0731－4132527，李小姐　投诉电话：013873117079　邮编：410003　Email:sgdeng@sina.com

游戏天国

专业批发邮购 本店宗旨：以优质服务 立金牌信誉 欢迎索取免费商品详细目录

特价 PS2机30000型（原配置）2700元/邮费40元 PS2机35000型（原配置）（含原版GT3赛车）2930元/邮费40元 PS2解码器对应CD-ROM288元（邮费免）；对应DVD-ROM320元（邮费免）

特价 PSone机102型（主机+双手柄）699元/邮费25元 PSone机103型（主机+双手柄）749元/邮费25元 另赠送跳舞毯买1送1

特价 DC美版机（原配置）815元/邮费30元 DC日版机（原配置）758元/邮费30元 DC欧版机（原配置）728元/邮费30元

特价 NGC（原装配置1850元

特价 GB（彩色）机普通版438元/邮费15元 GB（彩色）机限定版488元/邮费15元

特价 GB（薄型黑白）机260元/邮费15元

特价 彩色GBA机（32位机）国产620元 进口680元 邮费20元

XBOX 期待中

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS、PS2、DC的节目齐全。（金碟4元、蓝宝石碟5元。5张起邮，免邮费。）

精装黑碟（台湾原产外观极为高档、使用寿命为普通光盘的10～20倍，极其耐用，原版品质，可校正激光头并延长光头使用寿命。）

特别推荐 绝对物有所值，特价每张15元／免邮费

配件特色区

北通连发小手柄25元/邮费5元

PS新型RPG手柄35元/邮费8元

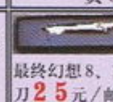
PS彩壳38元/邮费8元

PS钓竿88元/邮费15元

PS塑料高灵敏吉他65元/邮费25元

PS木质豪华高灵敏吉他165元/邮费30元

DC音乐沙锤35元/邮费20元


最终幻想8、10金属枪刀25元/邮费10元

PS手柄四分插（对应足球）60元/邮费15元

PS全新激光头225元/邮费10元 PS激光管8元/邮费免

FF7纪念表78元/邮费5元

PS2原装记忆卡205元/邮费5元

PS2原装振动手柄280元/邮费10元

PS双振动格斗手制台75元/邮费25元

PS豪华遥控手柄120元/邮费5元

PS透明记忆卡（1M）25元/邮费5元

PS豪华手刹方向盘178元/邮费30元

PS激光头齿轮（全套）15元/邮费5元

PS2电源55元/邮费20元

PS标准手柄6元/邮费5元

PSone普通原装手柄52元/邮费5元

PS 1M集成块记忆卡32元/邮费5元

PS舞毯（闪灯）29元/邮费10元

电玩人物高档水晶玻璃像框32元/邮费8元

PSone液晶显示屏760元/邮费20元

PS标准原装手柄45元/邮费5元

PC键盘接口全闪灯舞毯65元/邮费10元

PS透明记忆卡（4M）55元/邮费5元

PS激光头润滑油5元/邮费2元

GB聪明卡可反复录制千种GB游戏（32M）130元邮费免/拷贝机280元邮费免

GB、GBA卡品种约一百余种品种齐全专业批发[8元～500元]

ZOE（GBA卡）180元/邮费5元

黄金太阳（GBA卡）160元/邮费5元

恶魔城（GBA卡）120元/邮费5元

J联盟（GBA卡）140元/邮费5元

快打旋风（GBA卡）160元/邮费5元

龙战士（GBA卡）140元/邮费5元

幻想水浒（GBA卡）160元/邮费5元

游戏王（GBA卡）5代170元/邮费5元

各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购！

PS2 DVD游戏17元/张

本部维修技术精湛，各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部对顾客主机进行免费维护。可对废旧光头进行修复。
最新维修免费项目：1.免费为顾客提供光碟机的日常维护、保养等多方面技术咨询服务。2.免费为顾客清洗、调校、保养光驱。3.免费为顾客更换手柄导电胶、清洗手柄触点。4.免费为顾客检查、维修手柄故障。5.免费为顾客检查光碟机电源板。6.小故障一律免费。

电话：[023]63741569 联系人：李培根 手机[0]13983195987 邮购收款人：文政 手机：[0]13908378911
请顾客们汇款时务必留下电话以便联系。款到当日发货，发出商品全部检查质量，商品有质量问题可调换。
邮购地址：重庆市渝中区邹容路18号 邮编：400010 网址：http:\\yxtg.go.163.com

上海普陀区立名游戏机经营部

GAME PLAYER

注 原大华店（华灵路800号）内部整顿停业，有事请与真光店联系。

热电 021-52798344

邮编：200333
真光店：铜川路2016号
监督电话：13002121732

主营

所有游戏机主机、配件、软件

修理、保养各类主机，附销游戏周边产品。

游戏机大卖场 请来电咨询！

各类主机批发价售出

DC、PS、PS II、SS、NGC正版软件 品种繁多

贴换收购 各类主机配件、软件（原装最价）

送货热线 凡满百元者均送货（限上海市区） 收费1元

让我们一起成为游戏人
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80 元