Tot.79 25万元巨额抽奖活动最后1期！

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第10期 5月B

更多、更精彩、更激动人心！

全球最大规模的电子娱乐展 E3前瞻

震撼新闻

NAMCO正式提出与SQUARE合并 日本游戏业进入战国时代

新作速报

机动战士高达 SEED
高达系列最新作品游戏化决定

仙乐传说
传说系列登陆 NGC 第一作

混沌时代III 时之封印
千人对千人的故事再度降临

身临矩阵
《骇客帝国》游戏版三平台同时发售

星际争霸：幽灵
即时战略游戏顶峰之作的动作版

MOTHER1+2
GBA 又添两款超经典 RPG 作品

攻略透解

魔界战记

维纳斯与布雷斯

牧场物语 矿石镇的同伴们

.hack//绝对包围 Vol.4

本期特稿

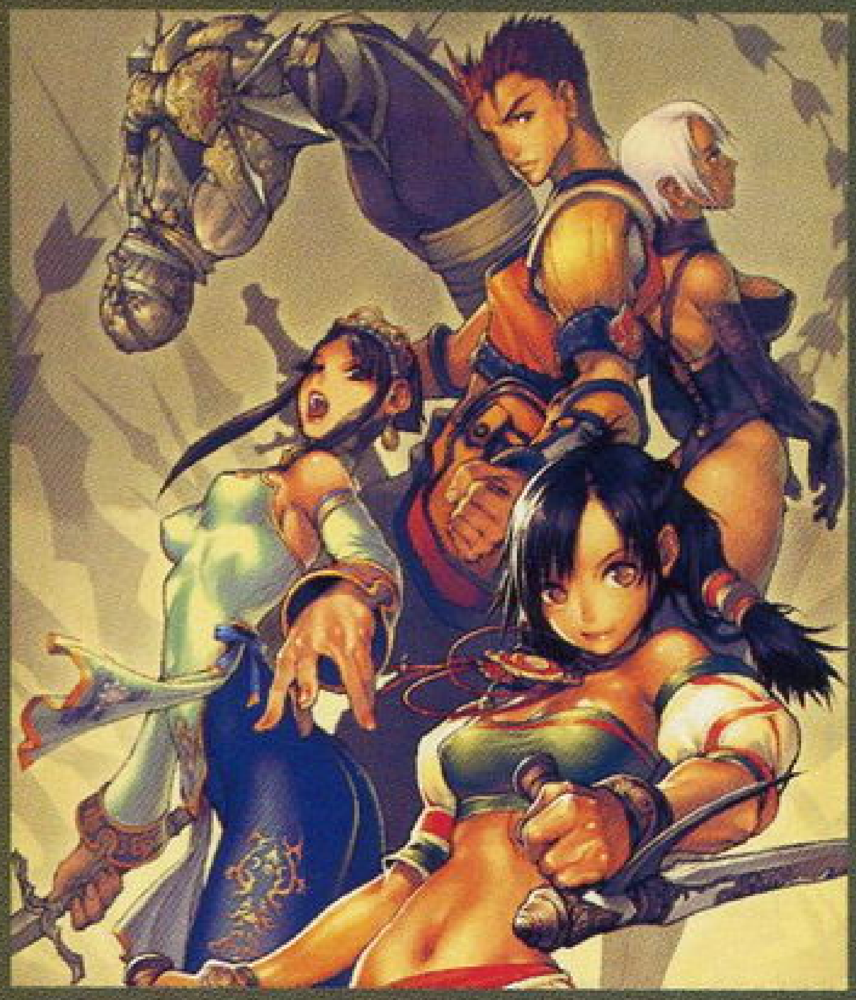
血火的挽歌——战争与游戏
深刻剖析游戏业与人类战争纵横交错的发展史

ISSN 1008-0600
10
9 771008 060006

本期赠送精美游戏贴纸以及《最终幻想X-2》CD

话梅糖 M-SMV
www.plumbook.cn

www.plumbook.cn



游戏机实用技术
总第79期 2003年第10期
TV GAME 半月刊 2003年5月B刊

CONTENTS

焦点 NAMCO正式提出与SEGA合并 · · · · · · · · · · · · · 2
日本游戏业将进入重新划分势力图的“战国时代”

游戏情报站

PS2又将有新型机登场 · · · · · · · · · 3
SCE公开讨论PS3相关事项 · · · · · 4
E3前瞻 · · · · · · · · · · · · · · · · · 6
游戏发售表 · · · · · · · · · · · · · · · 8

至爱排行榜 9
黄金眼 10

特别企划 眼睛的糖果 · 14
黄金季游戏海报大检阅

前线狙击

机动战士高达SEED · · · · · · · · · 22
仙乐传说 · · · · · · · · · · · · · · · · 24
J联盟 创造职业球会3 · · · · · · · · 26
电脑战机VIRTUAL-ON 战神 · · 27
龙背上的骑兵 · · · · · · · · · · · · · 28
N.U.D.E@ · · · · · · · · · · · · · · · · · 29
R-TYPE 最终版 · · · · · · · · · · · · · 30
星际争霸：幽灵 · · · · · · · · · · · · · 32
身临矩阵 · · · · · · · · · · · · · · · · · 33
MOTHER1+2 · · · · · · · · · · · · · · · 34

特稿 血火的挽歌——战争与游戏 · · · · · · · · · · 35
深刻剖析游戏业与人类战争纵横交错的发展史

特快专递

舞之刃 闪光 · · · · · · · · · · · · · 39
疯狂出租车 一显身手 · · · · · · · · 40
怒首领蜂 大往生 · · · · · · · · · · · · · 42
BOBOBOOBO BOOBOBO 哈基凯祭 43

游戏立方

常见PS2金手指简介 · · · · · · · · 44
CRI MIDDLEWARE · · · · · · · · · 45
友情GAME推荐 · · · · · · · · · · · · 46
问题小卖部 · · · · · · · · · · · · · · · 47
胜负町 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 48
邪魔院 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 49

攻略透解
魔界战记 · 50
维纳斯与布雷斯 · 58
牧场物语 矿石镇的同伴们 · · · · · · · · · · · · · · 64
.hack//绝对包围 Vol.4 · · · · · · · · · · · · · · · 67

研究中心

第2次超级机器人大战α · · · · · · · · 72
世界足球胜利十一人6 最终进化版 · · 74
最终幻想X-2 · · · · · · · · · · · · · · · 76
火热秘技 · · · · · · · · · · · · · · · · · 79

星之心画廊 80
自由谈 82
读编往来 86
互动信箱 90
游戏动漫园 91

推荐 混沌时代III 时之封印 · · · · · · · · · · · · · · · · 94
千人对千人的故事再度降临！

游戏索引
GAME INDEX

GBA

疯狂出租车 一显身手 · · · · · · · · 10 40 79
From TV animation ONE PIECE 觉醒吧！财宝王 10
MOTHER1+2 · · · · · · · · · · · · · 34
牧场物语 矿石镇的同伴们 · · · · · · · · · 64
忍者刑警 · · · · · · · · · · · · · 10
舞之刃 闪光 · · · · · · · · · · · 10 39
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心 · · · · · · · · 79
游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神 · · · · · · 10
指环王 双塔 · · · · · · · · · · · · · 79

NGC

灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · 79
身临矩阵 · · · · · · · · · · · · · 33
仙乐传说 · · · · · · · · · · · · · 24
星际争霸：幽灵 · · · · · · · · · · · · · 32

PS2

.hack//绝对包围 Vol.4 · · · · · · · · 67
BOBOBOOBO BOOBOBO 哈基凯祭 · · · 10 43
第2次超级机器人大战α · · · · · · · · · 72
鬼泣2 · · · · · · · · · · · · · 79
怒首领蜂 大往生 · · · · · · · · · · 10 42
电脑战机VIRTUAL-ON 战神 · · · · · · · 27
混沌时代III 时之封印 · · · · · · · · · 94
J联盟 创造职业球会3 · · · · · · · · · 26
机动战士高达SEED · · · · · · · · · · 22
灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · 79
龙背上的骑兵 · · · · · · · · · · · · 28
魔界战记 · · · · · · · · · · · 10 50
R-TYPE最终版 · · · · · · · · · · · · 30
身临矩阵 · · · · · · · · · · · · · 33
世界足球胜利十一人6 最终进化版 · · · · · 74
维纳斯与布雷斯 · · · · · · · · · · · · 58
星际争霸：幽灵 · · · · · · · · · · · · 32
最终幻想X-2 · · · · · · · · · · · · · 76

Xbox

灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · 79
N.U.D.E@ · · · · · · · · · · · · · 29
身临矩阵 · · · · · · · · · · · · · 33
星际争霸：幽灵 · · · · · · · · · · · · 32

投稿须知

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

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

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

郑重声明

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
市场部主任：宋宜明
编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：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：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
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5月16日
定价：人民币9.80元

文：SOUL

NAMCO正式提出欲与SEGA合并

NAMCO中途“抢婚”？

一对昔日不共戴天的竞争对手，最后成功地化解前缘，并结为连理。这可能是只有电影、电视中才会出现的戏剧性情节，但在商场中，这样的“剧情”是有可能上演的……

东京时间4月17日上午8：20，东京证券交易所（东证）宣布暂时停止对NAMCO与SEGA这两家公司的股票交易，原因是“NAMCO提出与SEGA合并”的消息还未得到确认，60分钟后，东证正式确认该消息，中午两支股票的交易恢复正常，当天NAMCO与SEGA的股价都略有上涨。

这样的消息似乎非常突然，其实双方的合并活动并非人们想象中的那么突然，早在2001年，NAMCO方面就决定以2001年开始的街机方面的合作为契机，到2002年时，双方就进行全面的合并。但SEGA方面中途改变了意向，于是双方的合并工作暂时中断，到了2003年2月13日，SEGA又宣布将与SAMMY公司到10月1日进行合并，（SAMMY与SEGA已故的大川功会长有很深的关系）并将于5月10日举行鉴订协议仪式。也就是说，在与SEGA的合并这件事上，中途“抢婚”的“第三者”其实不是NAMCO，而是其他欲与SEGA合并的商家。

在NAMCO所发布的正式声明中提到：NAMCO与SEGA都是业界的引导者，同时双方也进行了长年的互相竞争，所以只有他们这样的双方才可以最大效用地发挥合并后所带来的业务融合效果，未来合并后他们也可以对整个业界的发展有所建树。基于以上的原因，NAMCO提出进行合并的申请。

NAMCO的合并方案是：最终的存续会社是SEGA，快的话将可以在2004年初完成合并，合并成功的话，合并公司的销售额预计将会是3500亿日元，这样合并公司将超过KONAMI而成为日本第一软件公司。（预计KONAMI的销售额为2500亿日元）

4个新郎和1个新娘

自去年11月SQUARE与ENIX宣布合并以来，这是日本游戏界又一起耸人听闻的合并消息。SEGA突然之间变成了众人哄抢的“大众情人”，目前SEGA的争夺战中，竞争对手共有4位，包括NAMCO、SAMMY、EA及微软。

SEGA是除日本的硬件商SCE及任天堂之外的业界第二，但到2002年3月期为止，SEGA已经连续5年赤字了。对于那4家争夺SEGA的大公司来说，“救济”拥有优秀的开发阵容的SEGA具有非常大的价值，当然其中NAMCO的情况就不属于“救济”性质了，从业务领域上来说，NAMCO的确是与SEGA最为接近，但近年来，NAMCO与SEGA一样遭受业绩下滑的危机。

除了前面已经提到的NAMCO与SAMMY的具体情况外，EA方面，则是EA提出要在业务及资金方面进行协助，SEGA方面最终表示将会在4月23日召开董事会议，讨论NAMCO、SAMMY及EA这3项选择的取舍，并最终在4月之内做出最后的决定。微软方面，4月20日，微软开始向SEGA非正式提出希望购买部分SEGA股票的提议。对此双方均表示“无可奉告”具体情况，事情也还未得到最终确认，但从双方回避的态度来看是确有其事。而且早在此之前，美国的《华尔街日报》很早以前就报道过微软公司曾讨论将收购SEGA公司。

一下子出现了4个“新郎”，SEGA今后的动向变得更加复杂。

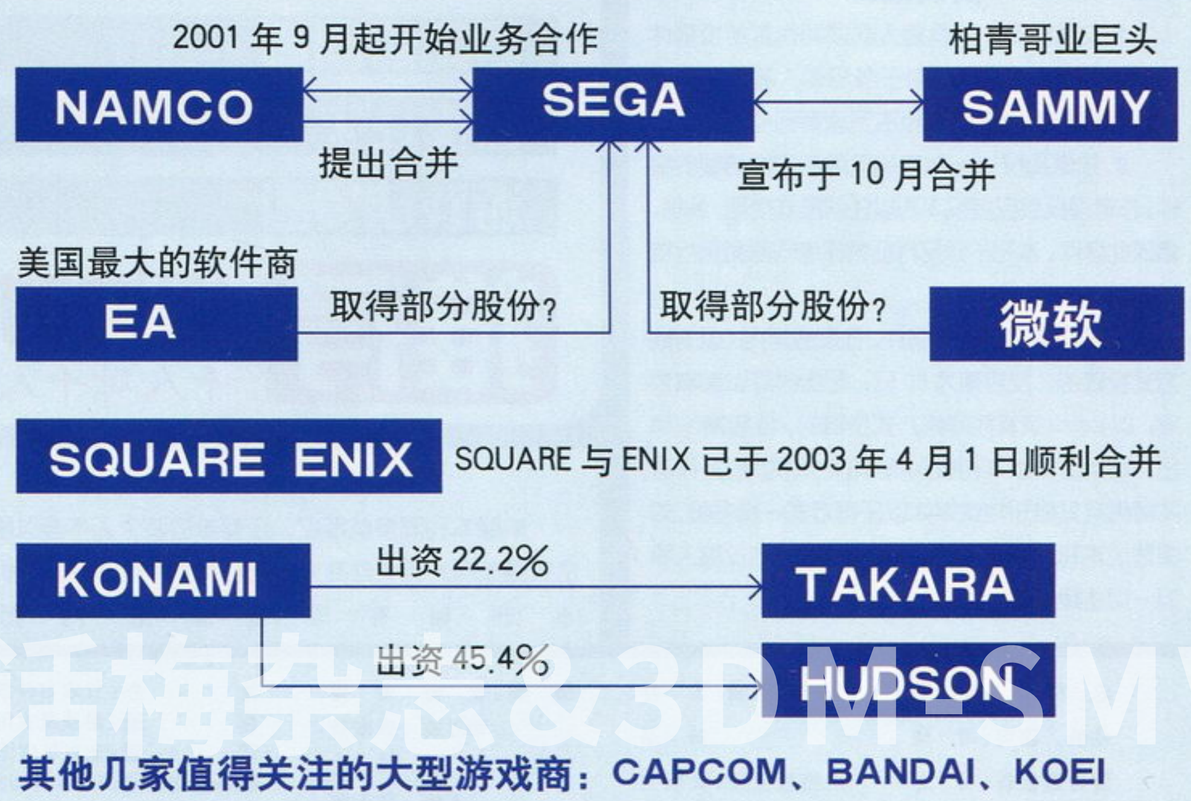
日本游戏业进入重新划分势力图的“战国时代”

回忆近年日本游戏界的重整过程，可以看出，日本游戏界正处于重新划分势力的“战国时代”。这次势力重分的背景原因之一就是游戏本身所发生的变革。近年来随着游戏业的发展，游戏机的性能越来越高，但伴随着机能的提升，游戏的开发费用也逐步升高，这使得游戏的开发风险比以往更高。原因之二就是电子游戏的国际化变得比以往更重要，由于日本经济连年不见好转，日本国内的市场空间逐渐缩小，如果游戏商开发的游戏只是针对日本市场的话，就很难盈利，因此只有那些在国际市场有号召力的游戏才能真正让游戏商赚钱。另外网络游戏的出现也是让日本游戏商乱了阵脚的原因之一。综合以上原因，可以看出日本游戏界近年来不断进行势力重整是必然的。

SEGA的命运关系在游戏业未来的格局

SEGA近年来的经历可谓历尽坎坷，前几年曾与BANDAI的有震惊天下的合并消息，但最终破产；之后在与SCE的主机大战中，DREAMCAST落败；接下来SEGA具有至高地位的经营者大川功去世，SEGA由硬件商转型为软件商。经历种种苦难的SEGA如今又再次成为一名“新娘”，并成为这次日本游戏界重组的主角之一，SEGA命运变动将对日本游戏界，乃至世界游戏界产生重大影响。

重新划分游戏界的势力



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件 EVENT SCE公开讨论PS3相关事项 投资2000亿日元生产CELL

4月21日，SONY举行了一场发表会，宣布将会于今后的3年内，投资2000亿日元用于建设生产65纳米(nm)半导体生产设备。另外，发表会还宣布，利用90纳米技术，用于PS2的CPU Emotiom Engine（EE）和Graphic Synthesizer（GS）将会合成到一块芯片上。以下是发表会的要点：

●东芝将与SONY、SCE共同设立CELL工厂将应用原来用于PS2芯片的TS半导体来制作。今后3年内将入投入2000亿日元，加上东芝方面的投入，共同会有5000亿日元的投资。

●EE及GS通过90纳米技术实现单芯片化

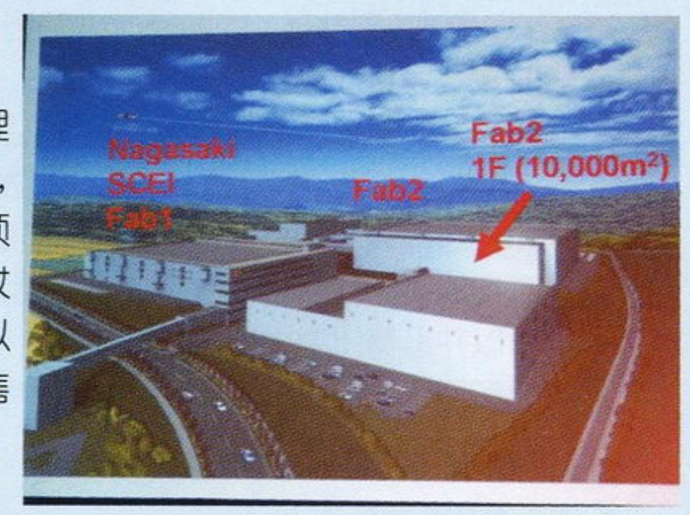
EE和GS合体而成的芯片将被称之为——“DRAGON”（龙），这是混载着90纳米DRAM的处理器，每枚芯片将集成5340万个晶体管，届时DRAGON不但比原来更为省电，还能比原来降低更多的成本。“DRAGON”芯片的大小将会是EE及GS的六分之一（86平方毫米）。

●关于PS3

PS3将会搭载CELL芯片，PS3的发售日期还未确定，预定会在下一次经营战略说明会上公布详细情况。

●关于CELL

CELL将是构成网络的处理器，它可以搭载在所有的产品上，也预定将会用在PS3上。目前预定将会每月生产1万3000枚CELL。除了东芝、IBM、SONY以外，也会有其他商家来销售CELL，否则将无法回收投资。



●关于PS及PS2

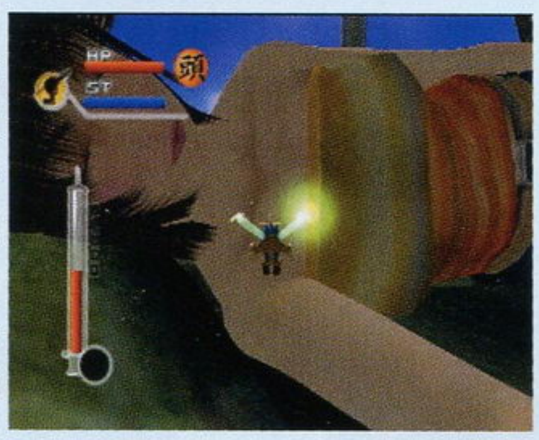
PS时代，SONY还未认识到游戏是一项强力的产业，所以并未尽全力去开发。现在则是集合了SONY集团的所有技术来进行的制作。对于PS2的生产，SONY已经投入了3000亿日元的投资，但目前决定即使还未回收投资也将会放弃这些设备。

相关资料：什么是纳米科技？

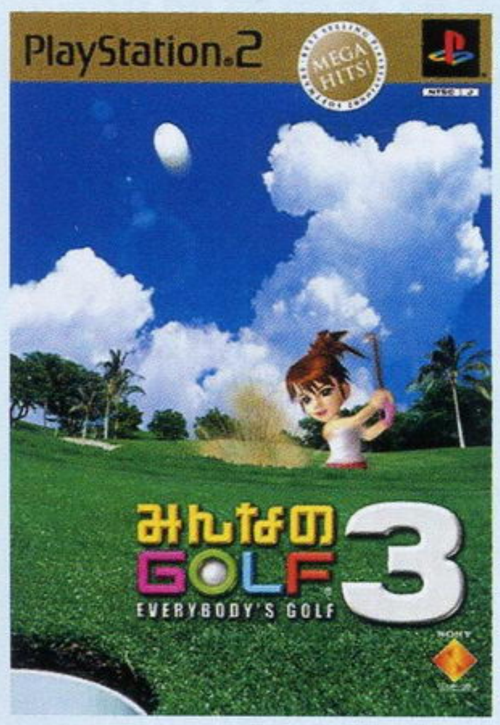
纳米（nm）如同厘米、分米和米一样，是度量长度的单位，1纳米等于十亿分之一米，将1纳米的物体放到乒乓球上，就像一个乒乓球放在地球上一般。纳米科技就是一门以0.1至100纳米这样的尺度为研究对象的前沿科学。集成度已经达到以90纳米及65纳米为最小单位的芯片制作厂自然就属于先端的芯片制造技术的实际应用范例。

软件 SOFTWARE SCE夏季新作阵容公布 “蚊子”要到夏威夷度假

4月18日，SCE公布了到今年夏天为止的几款新作的名单，其中包括SCE的第一款足球游戏《This is Football 足球世界战记2003》（将于5月1日发售），另外还有2001年那款因以“蚊子”为主角而引起人们话题的《蚊》的续作——《蚊2》。



《This is Football 足球世界战记2003》的是由日本、北美、南美和韩国等一共15个国家、24个联盟、550支以上队伍所构成的足球游戏。游戏中共有12000位以上的选手以真名登场，即使将该作作为一个数据库也相当具有乐趣。



▲《大众高尔夫3》在2001年发售当年就取得了87万套的销量成绩。

《蚊2》的副标题名定为“让我们去夏威夷吧！”，看来本作蚊子已经不满足于仅在日本“工作”，已经准备到夏威夷度假了。

除此之外，SCE的网络游戏《大众高尔夫ONLINE》已经确定将于6月发售，而也定下了上网游戏的收费标准，首先软件本身的定价为4800日元，之后单独的1个月的收费为600日元，如果是续费的话，每月只要500日元，此外连续交费3个月的话，收费为1500日元，费用的支付方法有两种，一种是通过国际信用卡，另一种是以WEBMONEY的形式收取费用。《大众高尔夫》是SCE取得百万销量成绩的大作，这次是它的在线版，除了加入了新的角色以外，《大众高尔夫ONLINE》也加入了聊天功能、玩家也可以在日本全国范围内进行比赛，并参加全国排名。

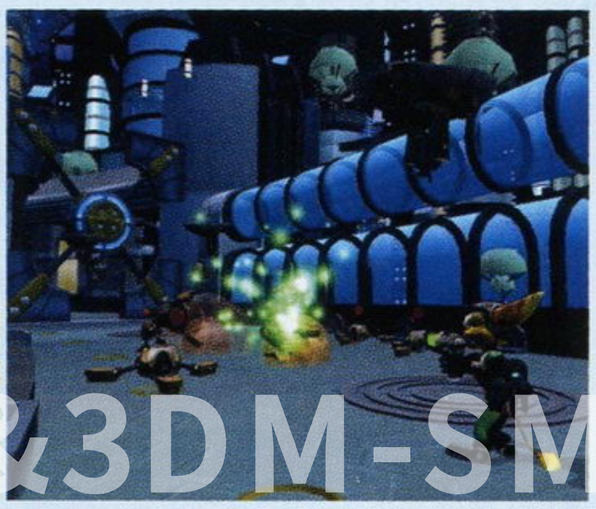
软件 SOFTWARE 《瑞奇与叮当2》已经在开发中 华丽的游戏画面再次让人咋舌

SCE去年底才刚发售的《瑞奇与叮当》，想不到现在Insomniac 现在就公布续作《瑞奇与叮当2》的开发情况了。目前该作已经预定将于11月发售，这次的新作不但有具有更多的新武器，还将可以装备各种各样的防具。早在上个月的DICE会议上，Insomniac的总裁就宣布他们的公司已经能够1年制作1个续作了，想不到所言非虚，这么快《瑞奇与叮当2》就公布了。相信E3展上，《瑞奇与叮当2》将会公布更多的细节。

▲本作对于敌人的描绘更为精细了。

▲瑞奇的形象也有了一些变化。

▲相当华丽的鞭形射击武器。



▲仍然还是有许多机械派场景。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SCOOP 再报SQUARE、ENIX合并 更多的和田洋一答记者问

两家同样是能够影响整个业界的竞争对手终于合并了，对于SQUARE或是ENIX，人们都有着太多的感慨、好奇、期待，因此这里送上更多的有关于他们合并的情况。以下同样是SQUARE ENIX社长回答记者提问的摘录。

——SQUARE ENIX即将开始运作，现在的心境是怎么样的？

和田洋一（以下简称和田）：从上一年11月公布SQUARE与ENIX合并都已经有4个月了。在这期间，我一直都在想如何解决两家公司合并后出现的各种各样的问题，以及合并之后如何制定新的体制等等。但后来都在跟本多圭司（现SQUARE ENIX副社长）的聊天之中得到了解决。所以这些问题的解决从合并发表以来就一直都稳步地进行着。

——那么说，两家公司中并没有出什么乱子吧。

和田：当然，两家公司的员工、游戏开发者之间肯定会出现一点点混乱，因为大家都担心合并后的事情，毕竟在几年前谁也想不到ENIX会跟SQUARE合并这样唐突的事。但是到了最后大家都希望为了SQUARE ENIX而创造新的东西，所以并没有出现大的乱子。

——现在两家公司的真正合作进行到什么地步？

和田：关于4月以后发售表的确定工作，两家公司的开发阵容都在紧张地议论和观察中。在网络业务上，由于两家公司的成员都曾经在一起工作过所以进行得很顺利。到现在为止PlayOnline已经投入了工作。虽然还没有正式地决定好方针，但在今年年内应该会有一定的合作成果。

——关于SQUARE ENIX共同创作的新游戏方面呢？

和田：两家公司的创作者开始慢慢地投机起来，其实当时就已经有一些计划，计划书也提交了。虽然显得有些仓促，但是也不能停下来啊。（笑）那个时候我觉得在一瞬间他们都变得很融合。以后两家公司都在同一屋檐下工作了，交流会增加这是肯定的，而且计划也会越来越多。估计今年年内将公布的创作名单都会在下一年（2004年）发售。

——能说一下对SQUARE ENIX创作人员的期望和指示吗？

和田：像“我想你们帮我做一下这个”这样的话我根本就不能说出口，他们也不会那么单纯地听我的指示吧。（笑）大家都能对自己所做出来的东西负责，这种专业精神使得SQUARE在2002年的业绩有所上升。ENIX也一样，因为我信赖专业的创作人员。

——原来是这样。

和田：尤其是在两家公司合并后，各个创作人员会觉得竞争的压力很大，但互相又离竞争对手这么近，这样就能相互切磋了。创作人员们在一个最强的公司中面对着最强的竞争对手，处于这种情况所制作出来的游戏也会是很强的。

SQUARE ENIX™

硬件 HARDWARE PS2又将有新型机登场 5月15日50000型PS2

SCE从5月15日开始会依次发售支持DVD ± R/RW媒体的新型PS2主机“SCPH-50000”和新型的DVD遥控器“SCPH-10420”。价格分别是25000日元和2200日元。

SCPH-50000搭载了可以播放DVD媒体“DVD ± R/RW”的机能。由于DVD录像机逐渐普及，有了PS2的这项功能，用户就可以直接使用PS2来播放自己在DVD录像机上所录制的影像了。

DVD的影像输出是可以对应progressive（525p逐行扫描）格式，配合PS2的复合AV线及D端子线连接电视的话，就可以享受高品质的DVD影像。

由于应用了更加精细的制造工艺，PS2主机运作时的噪音也减小了。根据SCE的数据，新型号PS2比起原来的PS2大概减低了30%的风扇噪音，同时为了节省成本，新型号PS2去掉了原有的i.Link接口。

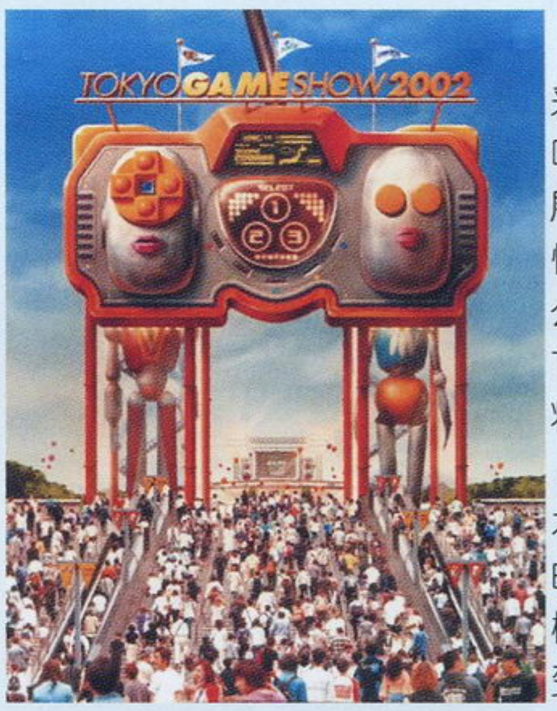
此外，50000型的改进还包括：以前机种中必须在手柄接口接上的接收DVD遥控器信号用的“专用红外线装置”将会直接内置在50000型主机中。这样就可以在接上双手柄的情况下同时观看DVD，使用上更为方便了。

新型的DVD遥控器在原来的基础上增加了“本体电源开关”、“DVD-ROM出入仓”这两个功能。但新DVD遥控器并不是随SCPH-50000附送的，需要另行购买。

相关资料：什么是DVD ± R/RW

这里的DVD ± R/RW是DVD-R、DVD+R、DVD-RW及DVD+RW这几种不同规格的DVD刻录碟的简称，其中DVD ± R指的是可一次性写入的刻录碟，DVD ± RW指的是可重复写入的刻录碟。现在日本一般消费者越来越经常地将DVD-RW及DVD+RW用于录制电视节目，DVD ± RW逐渐具有了取代以往的录像带的作用，因此SONY才会推出这款可以兼容不同规格DVD刻录碟的PS2。

事件 EVENT 展会未开宣传先行 东京游戏展2003主题公布



▲上届东京游戏展（TGS2002）的主题是“游玩是人类的DNA”，一共吸引了13万人参展。

美国的E3展举办在即，人们也开始越来越关注E3展，也许是为了和E3展叫板，吸引人们对TGS的注意，日本“东京游戏展2003”（TGS2003）于近日公布了新的情报。4月17日，日本CESA及日经BP公司宣布将于9月26～28日举办的TGS2003已经定下了主题——“游玩的心将改变世界”。

当今社会，随着互联网及宽带网络技术的普及，网洛游戏及便携游戏等“游玩”的文化“游玩”的形式变得多种多样。这样的话，人们的“游玩之心”就会成为改变娱乐的原动力。为了捕捉世界上所有人的“游玩之心”，他们决定将TGS2003的主题定为“游玩的心将改变世界”。

特报 SCOOP 尚格·云顿将开拍《街霸》续集 GUILE将在大银幕上再展风采

▲当年的《街霸》电影还是具有相当大的影响力的。

好莱坞版的《街霸》电影（STREET FIGHTER）于1994年底上映，由著名的动作巨星尚格·云顿（Jean-Claude Van Damme）主演GUILE。最近尚格·云顿在接受比利时的一本名为《Sport et Vie》的体育杂志的采访时透露：他们已经决定开拍《街霸》的续集，拍摄《街霸》也是他职业生涯中最有价值的经历之一，《街霸》很好地结合了动作、喜剧及来自电子游戏的要素。目前他们已经开始为《街霸》续集作选角工作，已有几位好莱坞名人对这部戏感兴趣。在《街霸》续集之前，尚格·云顿是从不拍电影续集的，如《时空特警》等片的续集，但他认为这一次《街霸》续集不同。

www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE 《口袋妖怪》旋风登陆NGC NGC版《口袋妖怪》公布

4月15日，NGC上的《口袋妖怪》终于公布了，标题名确定为《口袋妖怪盒 蓝宝石 红宝石》，而且发售日就定为不久的5月30日。

这是一款将GBA与NGC通过连接线进行互动的游戏，玩家可以通过NGC版来整理GBA版中玩家所收集到的妖怪。最吸引人的就是玩家可以将已得到的妖怪存放到NGC版中，玩家最多可以存1500只妖怪，这样一来就算想捉多少只妖怪都不必担心了。据悉还有几只妖怪是必须通过与NGC版的互动才能取得的。通过《口袋妖怪盒》来管理、调整怪兽将更加方便，有了新添的“检索”和“排列”功能，玩家可以很轻松地找到某只怪物的情报。

另外为了满足收集者们的心理，《口袋妖怪盒》可以让玩家将自己捉到的妖怪摆放到一个平台上。装饰一番之后不但可以用来向朋友耍耍威风，也可以用来自我陶醉。

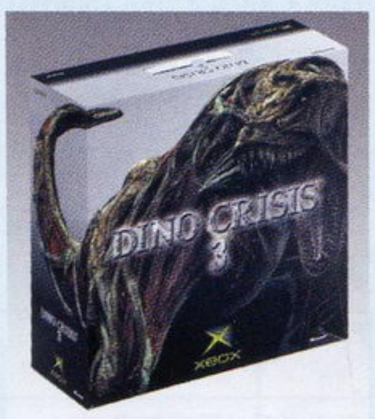
值得注意的是，《口袋妖怪盒》的售价并不高，目前有两种套装：一种是《口袋妖怪盒》+记忆卡59，售价仅为2000日元，一种是《口袋妖怪盒》+记忆卡59+NGC与GBA的连接线，售价为2800日元。

有了这款《口袋妖怪盒》，相信那些《口袋妖怪》迷将会很有兴趣购买一台NGC，NGC也很有可能因为《口袋妖怪》的影响力而再度大幅提高普及量。另据报，续GBA上的《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》在日本及北美都获得爆炸性的成功之后，终于又将在欧洲登陆了，《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》的欧洲发售日定于7月25日。相信届时GBA《口袋妖怪》就真正可以算是席卷全球了。

事件 EVENT 《足球游戏志》创刊杯全国实况大赛即将召开

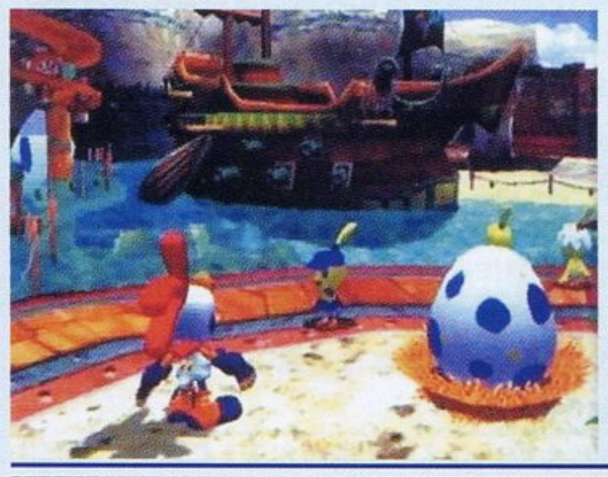
由完全实况文化交流有限公司和碟中碟软件科技发展有限公司主办的《足球游戏志》创刊杯全国实况足球大赛将在7月份举行。届时，将有来自全国8个地区的选手参加比赛，汇聚京城，共迎这实况足球的历史时刻！北京，天津，上海，重庆，武汉，广州，厦门，香港，究竟哪个地区的实力最强？谜底将在7月份揭晓！这也是继3月1日北京实况大赛后本年度国内最重量级的实况足球赛事。长久以来，实况迷们最盼望的就是可以跨越地区和不同类型的选手交锋，即切磋技艺，又可以共同进步，比比谁更强。所以，本项赛事也是顺应了广大实况迷的意愿而举办的。当然，要进军北京的决赛，各个赛区的选手也要经过残酷的选拔赛。而最终进军决赛的选手也将担负着一个重要的使命，那就是证明自己所在地区的实力！另外欢迎其他地区的实况迷参加此项赛事，只要你们当地有愿意代理比赛赛事的单位就可以了。那么还等什么？赶快拿起手柄去练习吧！比赛的游戏版本为《WE6fe》，更多关于赛事及报名的详细情况请登陆ww.winning11.com.cn查询。

硬件 HARDWARE 《恐龙危机3》将于6月发售 与Xbox的同捆限定版同时发售



微软将与CAPCOM于6月发售同捆了Xbox主机及《恐龙危机3》的限定版本，预定于6月发售，定价2万6800日元，同时同捆包中还附带有Xbox的DVD播放套装。CAPCOM的“《恐龙危机》系列”已经在全球拥有350万套的销量实绩，这次将是系列作以来再次作出重大改变的作品。根据到目前为止所公布的影像上也可以看出，本作对动作要素的注重程度达到了系列以来的最高点。但不敢肯定这样的改变会不会让《恐龙危机》更受欢迎。

软件 SOFTWARE 自SS以来的第一部完全新作 SONIC TEAM公布全新作品



近日美国SEGA公布，SONIC TEAM将在NGC上开发一款名为《Billy Hatcher and the Giant Egg》的动作游戏新作，“这是自SS以来的第一款完全新作。”SONIC TEAM的天才游戏制作师中裕司如此说到。

游戏内容讲述的是，一个魔法王国因为邪恶国王而陷入了永远的夜晚中，为此英雄少年将担负起拯救王国的命运。游戏中的主角只要穿上了传说中的服装之后，就具有了控制魔法蛋的能力，同时能够操纵各样生物。游戏目前预定将于2003年第四季度发售。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■仅仅在欧洲发售约1年多，微软就又决定在欧洲再次降低Xbox的价格，这已经是第三次降价了。微软将Xbox主机的价格由249欧元降到了199欧元，这使得Xbox的价格与号称最便宜主机的NGC处于同样的价位了。目前Xbox在欧洲已经售出了200万台以上，销量上超过了NGC。微软高层还指出，2003年Xbox将发售250种以上的新游戏。自Xbox在欧洲降价之后，美国方面据报道也将相应进行降价，可能会从200美元降到150美元。而PS2也可能紧跟着一起降价，但PS2的制作成本远远低于Xbox。

■美国方面，任天堂为了促销NGC，每买一台NGC就可以免费获得一款NGC软件，原来可以免费选择的软件包括《银河战士 PRIME》、《星际火狐大冒险》及《马里奥聚会4》，近日任天堂又宣布，从5月4日起，免费软件将新增《塞尔达传说 风之杖》这一选择。

■SCE曾于之前预定从5月起在日本普通商店中销售包括PS2硬盘在内的PS2网络套件，但最终又宣布将这个发售日期推迟到6月。6月也将有几款需用到硬盘的PS2游戏发售，包括SCE的大作《大众高尔夫ONLINE》及KOEI的多人在线网络RPG《信长的野望》。

■4月17日，日本公正贸易委员会决定对KONAMI处以警告的处分，因为公正贸易委员会认为KONAMI独占使用职业棒球选手肖像权的行为直接影响了其他游戏软件公司的自由事业活动，属于一种不公正的贸易行为。

KONAMI于2000年4月与日本棒球机构签订了独占使用12支职业棒球队肖像权的合约，为期3年，同时KONAMI承诺会给其他希望使用肖像权的游戏软件公司授权该肖像使用权。公正贸易委员会认为KONAMI利用这一点阻碍了其他竞争对手软件的正常销售。

■SCEA日前曾以伊拉克战争的作战名“震慑”（Shock and Awe）为一商标名向美国方面申请注册，但美国各媒体认为这是一种“以伊拉克的悲剧加以商业利用的行为”。4月15日，SONY及SCE正式公布将取消旗下的美国子公司SCEA申请注册“震慑”的行为。并表示这次的行为是“缺乏充分理解状况的一次不适当的判断”。

■松下公司生产的Q是与NGC具有同样游戏功能的DVD、游戏两用机，但近日任天堂发售的新周边GB PLAYER无法在Q上使用，为此松下公司于日前公布已经开始开发Q专用的GB PLAYER了，目前发售日未定。

■KCEJ于4月16日宣布，到2003年3月期，“《游戏王》系列”已在日本国外售出了590万套，再加上《MGS2 S》等系列作也在日本国外取得了好成绩，KCEJ今年将取得有史以来的最高收益。

www.plumbook.cn

E3前瞻 更多、更精彩、更激动人心！全球最大规模的电子娱乐展会！

今年的E3展将比去年的展会更为大型！

一年一度的E3展即将于5月召开，这是第9届E3展。作为目前世界上最大的一项电子游戏展会，它受到了所有游戏商及游戏玩家的关注，各游戏商们更是精心地准备他们的展出内容，众多足以震惊业界的新作品将在这里公布、亮相！5月14～16日，全球玩家的节日。

目前E3（Electronic Entertainment Expo）的组织者已经宣布，2003年的E3展不但展台面积会大于前几年，而且报名参加展出的游戏商数量也比前几年多一些。到目前为止，洛杉矶展会中心（LA Convention center）已有超过51万5000英尺的地方被租出去了，这个数目已经超出了前几年的展会面积。那么51万5000平方英尺到底大到什么程度呢？51万5000平方英尺就是154平方公里，正好就是20个标准英式足球场（110米×70米）那样的大小。

目前已经确定会有超过400家游戏厂商来展出他们的软件，其中竟有163家厂商是第一次参加E3展，（2002年东京游戏展的出展厂商数量为85家）有超过70个国家的游戏业人士参加展出，而且还有100位游戏界的头号人物参加33种以上E3的研讨会。美国IDSA（Interactive Digital Software Association，E3的举办者）总裁Douglas Lowenstein谈到："E3的繁荣反映出现在及将来的电子游戏都将保持超乎想象的利润。另外这也表明每个人都认识到参加E3将对自己业绩增长很有帮助。"

注：以下的作品的展出情况由最近的传言及正式的官方情报总结而成，

KONAMI

PS2	《新恶魔城》	美国KONAMI已经确认本作的发售日定于今年11月，E3上就可以见到《恶魔城》的PS2进化形态了，激动吗？
多平台	《忍者神龟》	游戏类型被定为"格斗动作类"，发售日刚刚被定为10月，将在PS2、NGC、GBA及PC上登场。
GBA	《我们的太阳》	小岛秀夫的全新形态A·RPG，到底是怎么个玩法呢？美版发售日已定为9月。
PS2	《寂静岭3》	已经成为最恐怖的游戏系列了，第三作同样引人注目。
PS2	《WE7》	最近传闻有《WE》的第七作，而且会在7月31日发售，E3能作首次公布吗？
NGC	《MGS：Twin Snake》	NGC上的原创《MGS》早已得到确认，不过这个"Twin Snake"标题名还未确认，期待本作在E3上公布、亮相，毕竟这是"《MGS》"啊！

SEGA

虽然最近SEGA公司的未来归属问题是最值得关注的，但玩家毕竟是玩游戏的，因此我们也关心SEGA将会在E3上展出什么样的好游戏。目前传闻会展出的一些游戏都与当时SEGA公布的"SEGA时代"游戏有关，即一些老经典作品的重新制作版。另外以下还有一些作品的都还属于传言，并未确定是否存在。

PS2	《兽王记》	MD早期的经典动作游戏，，这次的PS2版要拿什么吸引人呢？本作由SEGA游戏开发子公司WOW Entertainment制作。
PS2	《Vectorman》	MD后期的超华丽动作游戏，本作将由Pseudo Interactive负责制作。
NGC	《Billy Hatcher and the Giant Egg》	SONICTEAM的全新动作游戏。
PS2	《VR战士4EVO》	美版定于7月发售，
NGC/Xbox	《梦幻之星在线 卡片战斗》	预定将于10月发售，《PSO》世界观进一步扩展。
PS2/Xbox	《猎头者2》	前作当时宣称采用了《莎木》引擎，因此引起人们的关注，那么这一作……
NGC	《索尼克英雄》	"《索尼克》系列"终于要推出全新作品了，本作预定于11月发售，但这仅属于传言的可能性也很大。

微软

Xbox	《Amped 2》	微软的滑雪板游戏第二作
Xbox	《公元前》	即《BC》，著名的Lionhead Studios在Xbox所开发的创意之作。
Xbox	《野蛮武力》	即《Brute Force》，是微软近期就将发售的巨作，预计也将汉化。
Xbox	《Counter-Strike》	《反恐精英》将移植Xbox，当然，对应网络是肯定的。
Xbox	《寓言》	即《Fable》，背景设定于一个虚构的英格兰世界，类型属于A·RPG。
Xbox	《光环2》	Xbox上的首席大作，但续集必须等到2004年才登场。
Xbox	《Project Gotham Racing 2》	前作超过百万销量，续集自然也引人注意。
Xbox	《Sudeki》	由日本知名游戏商Climax开发的RPG，Xbox上难得一见的RPG类型，其画面的华丽程度也同样令人惊异，目前发售日定于2003年12月1日。

SCE

这次展会将会首次展示《GT赛车4》，另外SCE旗下的989 SPORTS也将会展出他们的运动游戏，值得注意的是，989 SPORTS的所有运动游戏都对应网络功能。

PS2	《瑞奇与叮当2》	已经率先公布了，详见前面新闻的报道。
PS2	《Sly Cooper 2》	现在SCE的三大平台动作都确定将推出续作了。
PS2	《杰克2》	本刊上期已有详细介绍。
PS2	《GT赛车4》	当前第一大赛车游戏的最新作，山内一典将再次展露他的野心。据称本作将会有2000辆车、100条赛道登场，汽车爱好者们势必疯狂。
PS2	《海豹突击队2》	可以在PS2上玩的网络FPS游戏《SOCOM》，前作已经突破了100万销量。
PS2	《虹吸战士OMEGA STRAIN》	著名的动作游戏终于将推出最新作，详情见本刊上期介绍。
PS2	《殖民战争在线》	原来在PS上的"《殖民战争》系列"的最新作，加入了很重的网络游戏成分。
PS2	《G-Police》	同样是一部原来PS时期的老作品，这次将在PS2上推出续集。

任天堂

虽然任天堂在日本除了自己的"SPACE WORLD"展会以外就不参加别的展会了，但对于在美国的E3，任天堂还是相当重视的，每年E3都可以看到任天堂在展会上公布重头作品。

NGC	《马里奥赛车》	《马里奥赛车》同样是当年为任天堂创造奇迹的系列作品，NGC版的推出也在情理之中，据最近宫本茂透露，这次的《马里奥赛车》虽然不支持网络对战，但却可以支持最多8个玩家同时进行比赛（对应两台主机联机）。
NGC	《Game Zero》	原RARE公司的总裁Zoonami的新作。他原来是在美国取得500万套销量的《007黄金眼》的主创人员，目前他所领队的制作组正在制作这款第三人称的科幻动作游戏。
NGC	《F-Zero GC》	SEGA与任天堂合作的超速未来赛车游戏。
NGC	《卡比's Air Ride》	《星之卡比》在NGC上的最新作是属于赛车类型的，而不是一贯的动作类。
NGC	《马里奥高尔夫》	之前其他平台上的几作《马里奥高尔夫》都取得了不俗的成绩。
NGC	《马里奥网球》	以《马里奥》人物为角色的运动游戏开始大量制作。
NGC	《Pikmin 2》	宫本茂的创新作品将得以进化，从而进一步发挥上一作的创意。
NGC	《口袋妖怪盒》	GBA《口袋妖怪》的超级热销，任天堂当然要利用这一点拉一把NGC的普及率。
NGC	《Too Human》	原来是开发者Silicon Knights准备在PS上推出的一款4CD的A·RPG，后来就转移到NGC平台了，由任天堂发行，游戏已经开发了好几年了，将于2003年内发售。
NGC	《星际火狐：舰队》	这是早在去年就公布的由NAMCO与任天堂合作的《星际火狐》新作。

CAPCOM

PS2	《马克西莫》续集	作品已经率先在美国媒体公布了，据悉本作已经不能像前作一样在各关卡之间穿行了，这也让本作更接近于老《魔界村》。

www.plumbook.cn

NGC	《Viewtiful Joe》	去年的NGC五连发之一，很快就要在日本发售了。
Xbox	《恐龙危机3》	经过大刀阔斧改动之后的系列第三作。
多平台	《魔界村在线》	这是CAPCOM与其他公司合作的一款网络游戏。
PS2	《鬼武者3》	CAPCOM最受人关注的作品之一，前两作的高素质让人们对第三作充满了期待。
PS2	《鬼武者 无赖传》	以"《鬼武者》系列"作中的主角及反派为角色的多人对战游戏。
GBA	《鬼武者 战略版》	以《鬼武者》为名的游戏好像一下子多了起来。
PS2	《生化危机在线》	CAPCOM又一款网络游戏，这也可以说是自第一作以来最具创新意识的一作《生化危机》了。
NGC	《生化危机4》	CAPCOM最引人注目的作品之一，虽然离正式发售肯定还有漫长的时间，但人们还是希望能得知进一步的情报。

育碧

平台未定	《Beyond Good & Evil》	由《RAYMAN》的生父Michel Ancel所创造的另一款动作游戏，这已经是本作第二次出展E3了。
多平台	《波斯王子：时之砂》	《波期王子》最早出现于PC平台，这次的最新作由育碧发行。
Xbox	《汤姆·克兰西的彩虹六号 3》	刚在PC登场，今年9月将在Xbox登场，对应Xbox Live后，玩家可以更方便地通过声音来与战友互相联络。
全平台	《XIII》	第一款采用卡通渲染的FPS游戏。
平台未定	《Uru：远离神秘岛的时代》	神秘岛系列改头换面的一作，本作也在单人游戏模式中加入了一定的网络要素。
平台未定	《汤姆·克兰西的分裂细胞：Shadow Strike》	第一作热卖，续作自然跟上。
平台未定	《汤姆·克兰西的Ghost Recon 2》	去年底在美国发售前作同样有不俗的销量，类型为FPS。

SQUARE ENIX

PS2	《FFXI》	《最终幻想XI》已经在美国地区进行了测试。
PS2	《王国之心2》	对《王国之心》这样的全球性游戏来说，在E3上展出、亮相是很关键的，因此《王国之心2》展出的可能性很高。
平台未定	《前线任务》	SQUARE ENIX前段时间在招聘开发"战争策略型游戏"的开发人员，而且去年底SQUARE已在北美注册了"FrontMission"这个商标。传言本作是网络游戏。

维万迪

PS2/Xbox	《柏德之门：暗黑联盟2》	专门针对家用机平台开发的《柏德之门》系列作品，前作大受好评之后再接再厉之作。
PS2/Xbox	《辐射：钢铁兄弟》	PC上著名的RPG系列登陆家用机，这是家用机上完全原创的一作。
GBA/PS2/Xbox	《速度与激情》	由电影改编一款游戏。
全平台	《荷比人》	以《指环王》中的人气种族荷比人为主题的游戏。
全平台	《变形侠医》	由李安执导的漫画改编电影《HULK》的相关游戏。
PS2/Xbox	《X档案：反抗或服从》	以《X档案》为题材的游戏，《X档案》FAN可以展示一下他们的热情了。

RARE

自去年9月正式归入微软旗下以来已经半年有余了，现在RARE终于准备在E3展上展出他们为微软开发的作品了。

Xbox	《Sabre Man Stampede》	这可是一款有来头的游戏，据称这一作是由当时RARE为NGC开发的那款尚未完成的《大金刚赛车》改编而成的，发售日定于2004年末。
Xbox	《Kameo: Elements of Power》	早在2001年E3就公布的3D动作游戏，发售日定于2003年12月1日。
Xbox	《完美黑暗ZERO》	是当年在N64上取得不俗成绩的FPS最新作。
Xbox	《Conker ONLINE》	RARE当年的《Conker》的最新作。

Activision

PS2/Xbox/NGC	《X-Men：Legends》	游戏类型为RPG，一款可以让玩家培养自己的超级英雄的游戏，
PS2/Xbox/NGC	《真实犯罪：洛城街头》（暂译）	全名为《True Crime: Streets of L.A》，一款备受业界注意的超大作。最近还选用了一些好莱坞的明星们为该作配音。

2002E3展盛况

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作发售表礅

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

5月					
5月1日	From TV animation ONE PIECE 海之梦!	From TV animation ONE PIECE オーシャンズドリーム	RPG	BANDAI	5800日元
5月22日	天使之翼 新的传说·序章 (KONAMI THE BEST)	キャプテン翼 新たなる传说·序章 (KONAMI THE BEST)	SLG	KONAMI	2800日元
5月22日	MajorWave系列 AREHITS 苍穹红莲队	MajorWave シリーズ アーケートヒッツ 苍穹红莲队	STG	HAMSTAR	1500日元
5月22日	MajorWave系列 The Fmalilies 史上最大的菜单	MajorWave シリーズ ザファミレス 史上最大のメニュー	ETC	HAMSTAR	1500日元
5月29日	寓教于乐系列8 用游戏开始TOEIC TEST 首先是入门篇1500	プレイで觉えるシリーズ8 ゲームではじめる TOEIC TEST まずは入门篇1500	ETC	长濑	2800日元
5月	怪盗杏子	怪盗アプリコット	SLG	KID	5800日元
6月					
6月5日	幻想水浒传Vol.1 哈鲁莫尼亚的剑士 (PSone Books)	幻想水浒传Vol.1 ハルモニアの剑士 (PSone Books)	SLG	KONAMI	1800日元
6月5日	幻想水浒传Vol.2 水晶芭蕾的决斗 (PSone Books)	幻想水浒传Vol.2 クリスタルバレーの决斗 (PSone Books)	SLG	KONAMI	1800日元

PLAYSTATION2

5月					
5月1日	This is Football Soccer 世界战记2003	This is Football サッカー世界战记2003	SPG	SCEI	5800日元
5月1日	NBA街道2 灌篮天国	NBA2 ダンク天国	SPG	EA	6800日元
5月1日	此花3 虚假影子的背后	此花3 伪りの影の向こうに	AVG	SUCCESS	3800日元
5月1日	君望 Rumbiling hearts	君が望む永远 Rumbiling hearts	SLG	PRINCESSSOFT	6800日元
5月1日	君望 Rumbiling hearts (初回限定版)	君が望む永远 Rumbiling hearts (初回限定版)	SLG	PRINCESSSOFT	7800日元
5月15日	人型电脑天使心 只是芝的人	ちょびっツ ちいだけの人	AVG	BROCCOLI	6800日元
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇	ラブひな ご～じゃ～すチラッとハプニング!	AVG	KONAMI	4800日元
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇 初回限定版	ラブひな ご～じゃ～すチラッとハプニング! 初回限定版	AVG	KONAMI	5800日元
5月29日	**最终兵器彼女**	**最终兵器彼女**	**AVG**	**KONAMI**	**6800日元**
5月29日	**最终兵器彼女 限定版**	**最终兵器彼女 限定版**	**AVG**	**KONAMI**	**6800日元**
5月29日	电脑战机	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA	6800日元
6月					
6月5日	J联盟 创造职业球会3	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3	SLG	SEGA	6800日元
6月5日	幻想水浒传III (KONAMI THE BEST)	幻想水浒传III (KONAMI THE BEST)	RPG	KONAMI	2800日元
6月5日	青蛙过河	フロッガー	ACT	KONAMI	5800日元
6月5日	MVP棒球2003	MVPベースボール2003	SPG	EA	5800日元
6月5日	目标! 百万富翁! 大富豪人生!	モノポリー めざせつ!! 大富豪人生!!	ETC	TOMY	6800日元
6月12日	里普鲁的蛋	リプルのたまご	ETC	D3出版社	4800日元
6月19日	**身临矩阵**	**エンター・ザ・マトリックス**	**ACT**	**BANDAI**	**6800日元**

DREAMCAST

5月					
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜	AVG	ALCHEMIST	6800日元
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜 限定版	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜 限定版	AVG	ALCHEMIST	7800日元
5月29日	Cafe·LittleWish	Cafe·LittleWish	AVG	PRINCESSSOFT	6800日元
6月					
6月19日	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	FTG	PLAYMORE	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

5月					
5月1日	NARUTO 忍术全开! 最强忍者 大结集	NARUTO 忍术全开! 最强忍者 大结集	ACT	TOMY	4800日元
5月2日	洛克人ZERO2	ロックマンゼロ2	ACT	CAPCOM	4800日元
5月8日	恶魔城Castlevanina 晓月圆舞曲	キャッスルヴァニア 晓月の圆舞曲	A·RPG	KONAMI	4800日元
5月23日	火腿太郎4 虹色大行进	とっとハム太郎4 にじいろ大行进でちゅ	ETC	NINTENDO	价格未定
6月					
6月5日	青蛙过河 魔法王国的大冒险	フロッガー 魔法の国の大冒险	ACT	KONAMI	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

5月					
5月1日	SPECIAL 人生游戏	SPECIAL 人生ゲーム	SLG	TAKARA	6800日元
5月23日	**RUNEII 科尔顿之键的秘密**	**RUNEII コルテンの键の秘密**	**A·RPG**	**FROM SOFTWARE**	**6800日元**
5月	家庭运动场	ファミリースタジアム	SPG	NAMCO	价格未定
6月					
6月5日	青蛙过河	フロッガー	ACT	KONAMI	5800日元
6月5日	目标! 百万富翁! 大富豪人生!	モノポリー めざせつ!! 大富豪人生!!	ETC	TOMY	6800日元
6月12日	**红侠乔伊**	**ビューティフルジョー**	**ACT**	**CAPCOM**	**6800日元**

XBOX

5月					
5月29日	大战略VII	大战略VII	SLG	COOLKIDS	6800日元
6月					
6月5日	C.A.T 机动特攻队	C.A.T サイバーアタックチーム	ACT	MEDIX	6800日元
6月19日	**身临矩阵**	**エンター・ザ・マトリックス**	**ACT**	**BANDAI**	**6800日元**

逐渐进入了游戏的淡季，想必各位玩家的钱包也开始轻松起来了吧。经过了GBA4月底到5月初的软件轰炸后，可以说真正进入了一个游戏真空区。先不说5月份发售的《恶魔城晓月的圆舞曲》，4月25日发售的《火焰之纹章 烈火之剑》一定会“谋杀”各位的大量时间，双主人公设定，对战系统，二周目新要素，这些都是游戏吸引人的地方，再加上本来“《纹章》系列”就是一个相当耗时间的游戏，相信这款游戏能让大家度过一段淡季；《恶魔城》的大改进也是吸引玩家的因素之一，想必这次的《恶魔城》不会像上次那样在短时间内就能通关吧，为了收集齐全部隐藏要素，各位玩家“刚巴爹”！

5月份的PS2游戏中，我们忽然发现恋爱游戏的比重增加了。《此花3》、《君望》、《人形电脑天使心》、《纯情房东俏房客》（如果各位把《最终兵器彼女》也算进去的话），这些游戏都是各位男性玩家的福气啊。（不过看上去怎么都是“罗莉”风格的啊^_^）也许夏天是最容易恋爱的季节吧，有了这些游戏定会让我们的夏天更加多姿多彩。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

至爱排行榜

栏目主持：D·S

4月 CHECK POINT

4月的游戏市场基本都停留在“消化”2月与3月游戏大作上，而在这个月新发售游戏的销量能够上5万就已经是很不错的成绩了。但相信随着下个月美国E3展的开幕，眼下平静的游戏界又将掀起一番波澜了！

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年3月31日～2003年4月6日

1位 GBA 勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

ENIX ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 12万1378套◆累计31万3050套

首周销量并不能令人满意的“《DQ》系列”掌机新作在本周没有什么竞争对手出现的情况下占据了榜首的位置。由于在GBC上该系列受到了极大的好评，所以长卖的情况可能还会延续一段时间。按照日本人的观点，“《DQ》系列”玩的就是“简单”！

2位 PS2 火热！职业棒球2003

NAMCO ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 7万6032套◆累计7万6032套

国内的玩家可能无法想象棒球游戏在日本的受欢迎程度，但可以理解的是这与国内该体育竞技类项目的普及程度有着密切的关系。NAMCO在《灵魂能力Ⅱ》的销售上吃了闭门羹之后，相信这款游戏的热卖多少会填补一些游戏软件销售收入上的亏空。

3位 PS2 第2次超级机器人大战α

BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ■ 6万1001套◆累计38万3059套

尽管BANPRESTO在这款游戏的制作中做了不少的努力，但因该系列的推出速度越来越快而导致玩家的热情比以往下降了许多，两周间的销量还没有突破50万，这多少让一直以来自信满满的寺田贵信有点垂头丧气。也许下次的游戏革新会更彻底吧！

4	最终幻想 X-2	SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-03-13 ■ 3万9314套◆累计187万7201套
5	太鼓的达人 咚！春祭新曲集	NAMCO ■ PS ■ MUG ■ 2003-03-27 ■ 3万5930套◆累计14万7447套
6	瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 3万4600套◆累计17万4112套
7	洛克人 EXE3 BLACK	CAPCOM ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-28 ■ 2万1725套◆累计5万3508套
8	塞尔达传说 众神的三角力量 &4支剑	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-14 ■ 2万1522套◆累计20万3655套
9	真·三国无双3	KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 1万8153套◆累计103万4138套
10	太鼓的达人	NAMCO ■ PS ■ MUG ■ 2002-10-24 ■ 1万8067套◆累计53万3523套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年4月7日～2003年4月13日

1位 PS2 hack//绝对包围 Vol.4

BANDAI ■ RPG ■ 2003-04-10 ■ 8万1486套◆累计8万1486套

超大人气的以网络冒险为主题的RPG“《.hack》系列”，全4作的累计销量已经达到了67万8千多套，可以说是相当值得骄傲的成绩！再加上在TV动画、OVA动画以及漫画领域的全面出击，完全可以把它看作是如何使原创作品走向成功之路的教科书！

2位 GBA 勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

ENIX ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 5万8389套◆累计37万1439套

在排行榜上的位置比上周仅仅下降了一位，可见在游戏的淡季里玩家还是认可一些比较著名的游戏系列的新作，而完全原创的游戏作品则往往会在销售量上输得一败涂地！尽管游戏系统的变化没有想象中那么大，但在能在掌机上玩到还是很令人兴奋的！

3位 PS2 火热！职业棒球2003

NAMCO ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 4万8696套◆累计12万4728套

以强调真实性为主的NAMCO掌门棒球游戏系列新作，在没有什么同类竞争对手的情况下取得了销量超过10万套的不俗成果，这的确可以为NAMCO的春季软件销售计划顺利完成提供了坚实的业绩保障！可国内痴迷棒球游戏的玩家凤毛麟角，实在影响不大。

4	火影忍者 激斗忍者大战！ NEW!	TOMY ■ NGC ■ FTG ■ 2003-04-11 ■ 4万8533套◆累计4万8533套
5	瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 3万6767套◆累计21万0879套
6	第2次超级机器人大战α	BANPRESTO ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ■ 3万1071套◆累计41万4130套
7	最终幻想 X-2	SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-03-13 ■ 2万6332套◆累计190万3533套
8	太鼓的达人 咚！春祭新曲集	NAMCO ■ PS ■ MUG ■ 2003-03-27 ■ 2万2654套◆累计17万0101套
9	怒首领蜂 大往生 NEW!	CAVE ■ PS2 ■ STG ■ 2003-04-10 ■ 1万4925套◆累计1万4925套
10	塞尔达传说 众神的三角力量 &4支剑	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-14 ■ 1万4811套◆累计21万8466套

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年3月19日～2003年4月19日

PS2月间游戏销量

1	最终幻想 X-2	SQUARE ■ RPG ■ 2003-03-14 ◆月间累计466套
2	第2次超级机器人大战α	BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ◆月间累计348套
3	真·三国无双3（含限定版）	KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ◆月间累计217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87套
2	生化危机0	CAPCOM ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆月间累计51套
3	刀魂Ⅱ	NAMCO ■ FTG ■ 2003-03-27 ◆月间累计37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106套
2	刀魂Ⅱ	NAMCO ■ FTG ■ 2003-03-27 ◆月间累计55套
3	死或生3	TECMO ■ FTG ■ 2002-01-22 ◆月间累计17套

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

From TV animation ONE PIECE 觉醒吧！财宝王

画面
音效
系统
漫画人气度

总分：23 热血推荐

LIKY

游戏在《大富翁》的规则基础上又有效地融入了回合制战斗的系统，玩起来别有一番味道。游戏的规则非常简单，对于初学者来说也能够很快上手，不过有别于《大富翁》式的完全竞争，游戏中你和对手更多的是合作关系，比如大家要一起筹集资金修船，共同战斗。战斗是游戏的一大特色，充满迫力的特写画面充分再现了漫画中各位人气角色的夸张形象。不过游戏的缺点在于节奏稍慢，而且突发事件也不够丰富。

阿修罗

在桌面游戏的基础上加入了一定RPG要素，配合原著漫画的超高人气角色，这款作品显得特色十足。游戏的系统基本上比较令人满意，不过因为在同伴行动的时候无法跳过不看，而游戏还存在战斗部分，所以等待的时间会显得比较漫长。游戏的画面总体来说不错，很多特写画面都让人心潮澎湃，不过画面的色调有点灰，不知道是否是厂商特地做成这种样子的，在这一点上游戏有点让人不满。

SOUL

又一款《ONE PIECE》游戏，RPG加桌面游戏的玩法还是很有意思的，不过桌面游戏要求多人一起游戏时才更有乐趣，单人游戏时电脑的行动无法加速或跳过是缺点之一，另外本作后期变化不足也是缺点。游戏本身还是很能体现原作气氛的，《ONE PIECE》中各个角色的个性不但体现到了言语、表情，也体现到了能力的设置方面，相信《ONE PIECE》漫画及动画的FANS会玩得非常开心的。

GBA■BANPRESTO■64M■From TV animation ONE PIECE めざせ！キーグ オブ ベリー■TAB■2003-03-28

游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神

画面
音效
系统
卡片丰富度

总分：21 不过不失

阿修罗

从画面上来说，本作和前作相比并没有很大的提升，甚至有的地方给人的感觉反而更差！系统方面最大的变更就是生命点数在战斗结束以后无法自动恢复，需要通过存盘才能加到满值。这样虽然给人感觉更像RPG，但是实际运用起来实在太过繁琐，毕竟游戏的战斗方式和普通的RPG是完全不同的。不过这一次的卖点还是比较吸引人的，那就是可以使用三幻神，对于FANS来说正是期待已久的作品。

LIKY

这个系列似乎要踩着《DM7》的脚印走下去了。这次仍保持了与《DM7》一样的风格，故事以RPG形式展开，战斗采用的卡片对战形式，规则方面仍然与前作一样尽量简化，不是标准的OCG规则，因为这一点而对前作大有怨言的玩家这次看来又要不满了，不过，游戏现在的卖点已经慢慢转移到故事情节上来了，许多全新的对手在游戏里一一登场对于玩家来说的确有很大的吸引力，看过漫画的玩家更加不容错过了。

邪魔天使

不知不觉“《对战怪兽》系列”已经出到第八作了，该系列已经从一个鼎盛时期跌入了低潮，相信这也是此类集换类游戏的通病吧。本作中吸引人的还是那些高桥和希所画的那些精美的卡片，而以前那只是当装饰品的神卡这次能够使用不得不说是游戏最大的进步。而相对的，在其他地方的改进就显得有点差强人意了。不过系列进化到现在的样子还是值得高兴，不像以前那样一上来就PK，希望保持啊！

GBA■KONAMI■128M■游戏王 デュエルモンスター8 破灭の大邪神■卡片RPG■2003-03-20

魔界战记DISGAEA

画面
音效
系统
难度

总分：24 热血推荐

星夜

拥有号称PS初期的画面，而且也没有CG，但是其余部分作为一个战棋游戏而言堪称精品。剧情独特而搞笑，系统更是在一般S·RPG的基础上进行了大量的革新。职业育成系统、难度调节、举起投掷、合体捕获、道具界等全新系统使得游戏的趣味性和耐玩度大幅提升。连携、COMBO、连锁，让你感受一击全灭敌人的究极快感，而等级数千HP数百万的敌方BOSS也非常少见（笑）。向所有S·RPG玩家强力推荐！

阿修罗

如果放弃语音和一些战斗特效，然后将游戏移植到GBA上，这会是一款非常完美的作品！但是放在PS2上就显露出很多不足之处：界面简陋、没有动画、画面略显粗糙……游戏的台词和剧情十分搞笑，让人在忙于战术计算的闲暇时候可以缓解一下紧绷的脑筋。游戏的系统也有很多独创之处：将同伴像手雷一样扔出去攻击敌人同时增加行动范围就十分爽快，瞬间全灭敌人的地图连锁攻击更是前所未有的夸张！

邪魔天使

搞笑、搞笑、真是太搞笑了！虽说游戏的画面不敢恭维（刚进入游戏我还以为是款PS的游戏呢），但轻松搞笑的情节可以弥补一切。如果说松野的“《皇家骑士团》系列”的风格是沉重的话，那《魔界战记》的风格就是休闲。技巧的连携非常有趣，想知道什么是秒杀吗？玩一下就知道了。插科打诨，谈笑中强弩灰飞烟灭，在经过一些难度颇高、系统烦琐的游戏的蹂躏后，玩一下这个游戏是再合适不过的了。

PS2■CD-ROM■日本一SOFTWARE■魔界战记DISGAEA■S·RPG■2003-01-30■368KB

怒首领蜂 大往生

画面
音效
系统
难度

总分：21 不过不失

纱迦

这款系列的最新作品甫一亮相便给人全新的感觉，其靓丽的人设和厚重的世界观令人眼前一亮。可惜的是这些亮点在游戏中并没有得到很好的体现，实在是有些可惜了。游戏的系统变化不大，玩过前几作的玩家只需几分钟就能上手。自机的中弹判定有越来越小的趋势，当然敌人的火力也越来越强，只是有时还会出现拖慢的现象，颇感遗憾。值得一提的是游戏支持横画面时的正常操作，这样就免去了将显示器横放的麻烦。（笑）

紫枫

玩过之后，第一感觉就是——这游戏用SS都能做出来。说不定GBA都能移植个80%版。游戏画面全然没有《斑鸠》的豪爽气质，甚至可以说SS上的《闪亮银枪》都比它强。第二个感觉就是——传统的街机游戏真的没落了。怒首领蜂在国内应该还有很多FANS，可以将连击保持到关底的高手相信还有不少。但现在游戏环境渐渐向家庭转移，以前的研究精神很难再找回感觉。现在又有谁会再花几个甚至数十个小时来苦练呢？

D·S

绝对令人眼花缭乱的射击游戏！尽管现在已经无从考证“《首领蜂》系列”是否为玩2D STG数字游戏的始作俑者，但为此而卧薪尝胆的玩家却不在少数。游戏中机体的判定非常细小，有时候往往会让人怀疑自己的视力是否真的出了问题。游戏的难度是针对各年龄段玩家设计的，既可以感受到变态的弹雨洗礼，又能够体验到爽快的爆炸快感！此外还针对渴望成为高手的玩家准备了达人演示的REPLAY，实在体贴！

PS2■ARIKA/CAVE■怒首领蜂 大往生■STG■2003年4月10日发售■5800日元■43KB

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

www.plumbook.cn

疯狂出租车 一显身手

画面 ■■■■□□□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□
移植度 ■■■□□□□□

胜负师

入手后略感失望。游戏以DC版初代为蓝本进行移植，但限于GBA的机能，缩水情况相当严重。伪3D画面表现力不佳，无法体现应有的速度感；操作比较生硬，很多特技的指令也发生了改变；其他设定或多或少有所删减，如大受好评的CRAZY BOX模式就少了最有挑战性的7道题！尽管这样的赛车游戏在GBA上已经相当难得，但以《CT》爱好者的眼光来看还不能称之为原汁原味的“疯的”。

D·S

该系列尽管近两年来的销量一再下滑，但却不能阻止SEGA要将这款游戏全机种制霸的野心！在GBA上推出的这款所谓新作完全以系列的第一作为移植模版，新增加的要素并不多。当然作为登陆在机能严重不足的GBA上，该游戏也有令玩家惊喜之处，由于语音忠实地收录在了这小小的卡带中，所以带上耳机玩的话也有一种很兴奋的感觉。另外系列的保留要素“CARZY BOX”的内容做了适当简化。

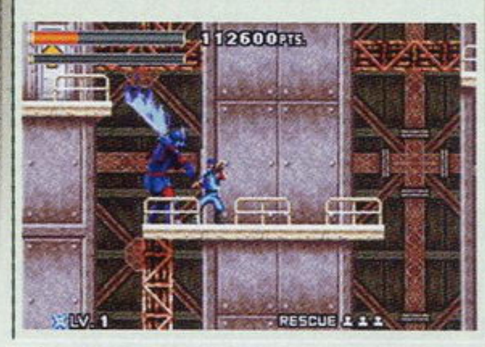
LIKY

可能以GBA的机能实现目前这种画面已经是让制作小组费尽了九牛二虎之力，虽然这种尽量忠实于原作的画面表现手法（即时多边形处理场景）也非常值得赞赏，但是我还是要说那句话：画面实在是惨不忍睹，满屏幕都是闪动的马赛克，而且画面是一帧一帧地动，看来在GBA上做3D游戏真是一件吃力不讨好的事情。让人满意的是音乐、音效，热血的重金属摇滚加上不算少的人语配音都基本保持了原作的风味。

总分：20

不过不失

GBA■SAGA/THQ■64M■CRAZY TAXI■RAC■2003-04-09



忍者刑警

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□
关卡设计 ■■■■□□□□

LIKY

在GBA上正缺少忍者题材的游戏，虽然SEGA的GBA版《忍》美版已出，但素质低劣得令人发指（外包作品），如今这款忍者游戏的出现不禁让人眼前一亮。首先是人物动作花样较多，斩击、滑铲、手里剑、锁链应有尽有，甚至还有华丽的超必杀——忍术，操作熟练后玩起来有种行云流水的感觉，而且动作也非常有观赏性。游戏的不足之处在于场景重复性太大，过关条件也较为单调，玩穿一遍可能就不会再碰了。

阿修罗

主角的造型和动作设计实在太诡异了，感觉很像是超任时代的风格。作为美版动作游戏，游戏的手感算是上乘的，主角的动作也算很丰富，操纵起来也很流畅。不过，游戏中升级的方式实在太不合潮流了：很容易得到升级道具，但是只要受到攻击就会自动消失！个人认为动作游戏就应该体现爽快感，而这种设定反而让玩家过分注意闪避，无法做到流畅的进攻！游戏中主角用来移动的钩绳很有特色，操作也很方便。

胜负师

一款结合了多种元素的GBA动作游戏。抓钩让人想到FC经典作品《希特勒复活》，游戏进程让人想到《MGS》，机关的设置又有些像《超级忍》及《忍者龙剑传》。作为一款原创作品，本作的画面较为朴素，出入于不同的房间、解救人质的游戏方式也显得单调了些，不过还是具备了一定的解谜要素，游戏的难度也比想象中要高一些。因为出自KONAMI之手，品质差强人意，可以尝试一下。

总分：21

不过不失

GBA■KONAMI■32M■NINJA COP■ACT■2003年4月11日发售

舞之刃闪光

画面 ■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□□
掌握节奏的重要性 ■■■■■■■■□

胜负师

本作在人设及画面方面相当讨好，多数玩家都可以接受，只是在敌人及BOSS的形象上还未下足功夫，感觉缺乏个性。而作为一款传统的清版ACT游戏，在系统方面有一定创新，以一定节奏按键来出不同属性的必杀技让人联想到“《铁拳》系列”的10连技，不过过分强调节奏也使对此方面苦手的玩家望而却步。尽管创意不错，但游戏进程比较单调，爽快感不足。感觉要比同类作品《激斗 金太郎的复仇》差不少。

邪魔天使

又是一个打偶像牌的游戏，游戏中每个漂亮MM都请来了声优为其诠释。不过最吸引人的地方就是根据节奏按键出超杀了，虽然每个人就只有三招超杀，而且有的只需要按一个键就能完成，但要真正做到随心所欲地出，如果不经过一番苦练的话是根本不可能的。超杀的判定严格到了变态的程度，由于是按照音乐节奏来的，所以稍微有一点差异就会被判为无效，不过习惯了就会很容易使出来。

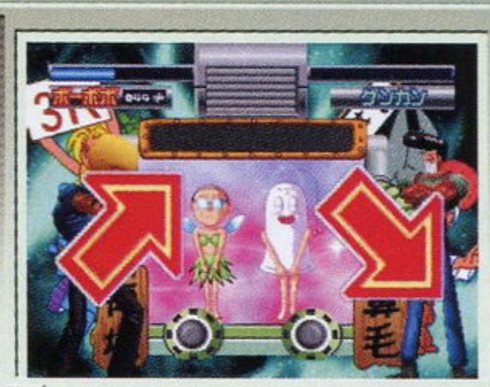
LIKY

游戏最大的亮点就在“节奏COMBO”这个系统上，按一定的节奏依次输入按键就能够发出演出效果非常夸张的必杀技，这个或许已经算不上很新的创意，但游戏比较成功的一点设定是对节奏的要求严格到苛刻的地步，所以每当发出一个必杀技时都能感受到很大的成就感。而且游戏有5名角色，每个角色的3种必杀技都有不同出法，所以能够让人研究很长时间，这在一定程度上弥补了流程过短的不足。

总分：21

不过不失

GBA■MTO■64M■DANCING SWORD 闪光■ACT■2003-03-28



BOBOBOOBO·BOOBOBO 哈基凯祭

画面 ■■■□□□□□□□
音效 ■■■■■■□□□
系统 ■■■■□□□□□
恶搞度 ■■■■■■■■■

胜负师

原作充分体现了漫画作者泽井启夫的“超恶趣味”，改编成游戏后也将日式恶搞精神发挥到了极致。但由于制作力的不足，导致画面仅限于PS的水准，而过场“动画”很少会动，低成本中的低成本；游戏方式也非常简单，只须用两个类比摇杆配合方向输入即可，小品中的小品。当然游戏并非一无是处，名声优的加盟为游戏增色不少，而游戏音乐出乎意料的优秀，歌曲更是有11首之多，可谓游戏中最大的亮点。

纱迦

虽然只是一款小品级的游戏，但亮点很多。其中最大的亮点当然就是音乐了，游戏中收录的歌曲几乎首首好听，而且风格不一，实在是佩服。游戏的玩法非常有特色，操作十分简捷。隐藏要素比较丰富，每关都有4个隐藏道具，这些道具中不乏各种能力强劲的超级鼻毛，拿到后对以后的游戏进程有着很大帮助。二周目开始游戏时，还会出现隐藏路线。建议大家玩游戏时一定要多看看剧情对话，因为实在是太恶搞了！

邪魔天使

以前就对这款游戏的名字之奇特感到匪夷所思，不过能取这种怪名字自然有它的独到之处。没想到游戏主角的武器居然是他的鼻毛！而必杀技居然是腋毛大乱舞……不得不对游戏制作人的恶趣味寒一个。由于有集英社的参与，所以大家在游戏中会看到各个知名漫画的恶搞版，什么《圣斗士》、《北斗神拳》全部都被恶搞了一把。虽然游戏画面最多不过是PS PLUS级的，但其趣味性却还不错。

总分：20

不过不失

PS2■HUDSON■DVD-ROM■ACT■2003-03-20■80KB

www.plumbook.cn

文：GOUKI

潜龙谍影2 实体

PS2	KONAMI	ACT	1人
	2002年12月19日发售		90KB以上
DVD-ROM	只对应DS2		6800日元

是Snake的传说 还是传说中的Snake

先说说我期待中的“Snake的传说”会是个什么样子的：应该有完整的剧情，起码得交待一下他是如何潜入BIG SHELL的（虽然我们通过“自由之子”的一些侧面描写已经了解得差不多了，但究竟还是眼见为实比较爽）。然后，与各个BOSS战的打法应该有一定的改变，比如与鹞式战斗机一战时Snake当然应该坐在直升机上担任一个“支援角色”，在密切关注雷电的毒刺的残弹数以及体力值的同时偶尔蹭蹭战斗机的血；也许不会遇上可恶的梵普，但会遇上更令人头痛的伪装者——忍者装的奥尔加。PLANT篇的核心工作——拆弹也与雷电的截然不同，难度也会更大一些；另外根据很早从国外杂志上流传出来的一张图片，Snake还会在E脚的平台（或者与E脚平台构造类似的地方）与左轮再次死斗！——这都是一些多么吸引人的要素啊！

但是呢？

相比之下，我更希望玩到的是“TALES of Snake”而不是现在的这个“Snake's Tales”。比起Snake这5个虚虚实实的传奇故事，我更希望Snake能够重新回到“传说中的战士”的高度来带领我进入游戏，从某种阴暗的心理上来说，我希望Snake的命运再沉重些，再沉重些。

站在一个普通的玩家的角度，我很失望地看到“Snake的传说”里居然是用文字而不是更有表现力的即时演算的图像来声色并茂地交待剧情。

站在一个Core Player，一个MGSer的角度，我又对这5个相对浮华、略带搞笑和莫名其妙的剧情有些不可理解——我的确惊讶于“自由之子”在剧情方面那种近乎于无限可能性的张力，但如果只是让我在惊讶之后依然是一头雾水，甚至于让我对“自由之子”的剧情都产生了不大不小的怀疑的话就不太好了。

然而，我依然还是要向小岛组致敬——毕竟在这个世界上，能够将花絮做成游戏的公司的确不多。

或者这样说——我很清楚我对《实体》的期待值有些过高，毕竟，500个新增任务与6800日元的定价还是能够等值的。在充分挖掘《MGS2》游戏性这一环节上，《实体》做得令人心服口服。

更加精密的任务

从《MGS》到《MGS2》，看起来剧情与系统是在朝着两个截然相反的方向行进：剧情越来越离奇，而系统则越来越严谨。在前作中，操作还是存在不少漏洞的，使得在VR MISSION中能够使用一些投机取巧的办法达到高成绩高评价。而在本作中，虽然增加了动作键（△键）、翻滚、攀爬的动作并强调了主视点的运用，但整个游戏给人的感觉却是井井有条，更加精密了，操作起来也完全没有不适应的情况。《实体》的MISSION考验玩家的不光是操作的熟练程度（“操作”本身就是一个熟练工种，很容易就达到界限），更加要考验玩家的头脑——动作的增加无疑丰富了各种可能性，更加立体化的场景需要玩家有着非常敏锐的洞察能力。

在进行《自由之子》时，常常会想“如果这个地方的敌兵配置是那样的会不会更刺激呢？”很显然“ALTERNATIVE MISSIONS”正是基于这个概念诞生的模式。《MGS2》最有乐趣的几个新要素：HOLD UP、拆弹以及拍照，在《自由之子》中由于各种剧情以及流程的原因自然不可能将这几项新要素的魅力彻底展现出来，而在ALTERNATIVE MISSIONS中都已经独当一面，成为了单独的模式，我们可以尽情体会其中的乐趣。

从雷电复合模式（VARIETY MODE）最后的一个关卡中，你是否也和我一样体会到了完全的战斗乐趣呢？虽然只是非常单调的高墙矮墙，但是在经过了巧妙的设计之后就会让人有一种小时候在沙堆上玩两帮人冲锋游戏的感觉。许多在《自由之子》中由于剧情的原因不可能出现的场景组合方式也因为这个纯粹的战斗理由而存在着，类似这样的战斗在《自由之子》中我们是以一种能免则免的心态去面对的，但是在VR MISSION中就完全不同了，心态积极，手段狠毒（笑）。而类似这样的关卡也在告诉我们，《MGS2》的战斗部分同样也是经过精心雕琢的。

虽然游戏提供了大量先进的武器供Snake、雷电杀敌，但是就“精密的间谍动作游戏”而言，在使用带有战术电筒的SOCOM以及带有消音器的M92F改时更能够让人有深切的体会，特别是在进行主视点射击，一枪命中将敌人要害的时候更是有一种无以言表的成功感——当然，这也要归功于敌兵那配合得恰到好处的肢体语言，虽然血腥，却不会产生如同《GTA：VC》那样令人厌恶的罪恶感。

在MISSION中采用新的计分方法迫使玩家更加全面地思考问题：不杀敌可以增加xxx分，节省一粒子弹又能够增加xxx分……而不再像前作那样将一切都换算成时间来统一计算。更有趣的一点是，游戏是可以将你的游戏次数记录下来的，无论你是CONTINUE还是RETRY，都将会在GAMEOVER之后忠实地反映出来。这对于那些从《MGS完全版》起就习惯于“一不对劲就RETRY”的玩家来说的确是一种小小的心理压力。说到RETRY，沉迷于VR MISSION的玩家应该知道这是为了迈向高阶的必要程序，不过小岛组似乎在“Snake's Tales”中就刻意强调着VR MISSION与实战的区别——你可以在VR MISSION中通过反复的RETRY取得一个非常好的成绩，但是在实战中，你面对的只是一个机会，一种正确的选择。这也是为什么有的玩家的VR水平非常高，但是只要一进入实战就威风不在的主要原因。

如果一定要说到此次VR MISSION最大的败笔，那无疑就是主视点模式了。由于GOUKI首先接触的是Xbox美版，在用那个笨重的Xbox手柄进行VR MISSION时只能用手足无措来形容，而在进行主视点模式时更是有一种绝望的感觉，因此对这个主观视点模式好感寥寥。后来转攻PS2版本时不知是由于心理作用还是其他的原因，玩FPS从来不头晕的我居然也会犯恶心……另外，自己也实在是找不出这个主观视点模式存在的价值或者理由：既无法在实战中运用，也无法体现《MGS2》的任何魅力，有必要吗？

能够网络排名也是刺激我们这些MGSer拼命玩下去的理由之一，这一点我已经在很多地方重复提到过了，在这里也就不再赘述了。

最后，让我们静待E3展上《MGS3》的降临吧！这次，应该轮到《MGS》再次改变整个世界了吧？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：泰坦

游戏时间 超过50小时

最终幻想XI

PS2	SQUARESOFT	3DMMORPG	多人在线
	2002年5月16日发售		服务器存档
DVD-ROM	对应PS2网络套件		7800日元

关于这一部游戏

很难说这是一款成功的游戏还是一款失败的游戏。从可玩性的角度来说，《最终幻想XI》创造了TV平台网络游戏的制高点，即使在如今盛行的PC网络游戏界也少见如此平衡，如此大气的作品；但从运营的角度来说，由于SQUARE并不是第一个吃螃蟹的人，所以败得比较尴尬——发售时机不成熟是一个原因，受制于硬件也是一个原因。游戏本身的门槛不低，即使对于日本玩家也不都是轻轻松松就可以承受的：除了主机、硬盘、周边设备（比如USB接口的鼠标和键盘）以及通讯费用（如果你是使用模拟线路上网）之外，玩家需要花费7800日元购入游戏客户端（PC平台的网络游戏客户端一般是免费发放的），还需要交纳每月1280日元的月租费，并为Tetra Master游戏单独交纳每月100日元的使用费；当然，每新建一个角色也是要多收100日元月租费的。事实上，推出该作时，SQUARE已经被财政赤字逼迫得很无奈了——否则效仿美国一些大公司低价派送客户端，角色达到一定等级前免费游戏不失为赢得更多人气的好方法。

关于这一次幻想

《最终幻想XI》作为一款只对应多人在线游戏，在音乐、CG、场景等方面都一如既往地出色，堪称同类游戏中的佼佼者，令很多同期推出的网络RPG游戏望尘莫及。

游戏登录方面，与我们平时接触到的网络游戏不同，玩家在《最终幻想XI》安装后并不能自由选择登陆的子服务器，如果希望同朋友一起冒险，则需要你的朋友提供来自该服务器的WORLD PASS才可以。不过，WORLD PASS的使用次数是有限制的，每个WORLD PASS每周（现实时间）最多可以邀请5人进入同一子服务器，超额作废，而且WORLD PASS每周只能购入一次。游戏的所有子服务器都以召唤兽的名字命名，目前中国玩家最多的服务器应该是IFRIT（原12区），对于玩家而言，不同服务器之间一般不提供数据交换服务。

进入游戏之前必须预先从五个种族（人类：ヒューム，矮人：タルタル，精灵：エルヴァーン，巨人：ガルカ，猫人：ミスラ）中选择一个自己喜欢的种族，并预先设定其职业（初期可以选择的职业有6种，分别是战士，武僧，盗贼，白魔道士，黑魔道士和赤魔道士）。进入游戏之后，玩家会置身于一个被称为Vana'diel的世界中，同其他伙伴一同在线展开冒险。游戏中的世界地图非常的广阔，徒步穿过一个国家大概需要数十分钟的时间，这也使得陆行鸟成为非常重要的交通工具——当然你必须拥有陆行鸟“准驾证”且等级不能低于20级。

本次《FF》的进行并非像以往系列那样强制一个任务完成后推进故事发展才能触发下一段剧情，本作中满足一定条件的玩家可以自由选择QUEST进行探索任务，可以挑战普通MISSION解决指定事件，也可以参加CONQUEST代表自己的种族和国家挑战兽人；当然，很多任务都有等级限制或者至少是忠告，等级不足、能力有限时就要多多练级。泰坦经历的“バストゥク－共和国”的MISSION 6，就是5个24级角色和一个25级角色共同完成的，直到现在对那只差点杀死自己的恶龙还记忆犹新（幸好及时接受了日本玩家的“HP救济”，汗……）。

游戏中有完善的组队和同盟制度，绝大多数情况下鼓励团结奋战，游戏本身没有设立随意PK模式，这也是国内很多网络游戏运营商所不敢设想的。由一名队长和此外的一至五位成员可以组成一个PARTY，战利品分配方式为POOL和MASTER两种模式（这些可在加盟PARTY前选定）；最多三个PARTY可以组成一个ALLIANCE（战盟），这个数目既满足了玩家的需要，又避免了多人参与可能引发的混乱，目前国内的一些网络RPG对此均有效仿。

对于聊天系统，《最终幻想XI》与大多数网络游戏一样分为三种模式：其一是PTA模式，也就是对所有左近PC（Player Character，玩家操作角色）都可见的对话，比如“/SAY”命令；其二是PTP模式，也就是仅有队员或组织成员才可见的对话，比如“/PARTY”命令；其三是PTF模式，这相当于服务器传呼功能，可同一个指定的在线PC对话，无论该PC是不是在你身旁，如“/TELL”命令。所有的对话命令都可以从MODE窗口中直接选择，在很大程度上方便了玩家。不过，在表达感情动作方面《最终幻想XI》就不如ENIX的《CROSS GATE》（大陆译为《魔力宝贝》）来得直接，而是与目前处于测试阶段的《MU》类似——你需要通过命令行来实现肢体语言，比如表现敬礼需要输入“/SALUTE”，表现害羞需要输入“/BLUSH”等等。

玩家之间交易方面，《最终幻想XI》做得中规中矩。同大多数网络游戏一样，玩家之间可以交换物品或金币，但不能交换经验值或魔法。交易需要双方从菜单中确认方可开启，双方都按下确定即完成；交易过程中有一方放弃则退出，任何一方确定后另一方改变交易状态则需要重新交易。游戏对一次可交换的物品数目有所限制，填满交易窗口的八个栏位便不能再增加物品。

本作的战斗仍然有真实时间限制，对于FF的老玩家而言会很容易上手。SQUARE针对网络世界为《最终幻想XI》的战斗设置了距离的概念，玩家需要控制角色与怪兽之间的位置，譬如魔法必须在接近怪兽一定程度后方能使用，而希望逃跑时不但要预先取消目标锁定，还必须与怪物保持一定的距离。本作的魔法和道具使用都是需要预备时间的（这一点与《FFX-2》比较相似），不同的魔法和不同等级的道具需要的咏唱/准备时间都不尽相同。还有一个令传统FF玩家兴奋的焦点是，出现于不同时间、地点的同一种怪兽的能力是有差别的，当然在战斗之前可以通过指令查看敌人的大致资料——如果不想经常死得不明不白，就一定要多多使用“调べる”指令。

在人物、剧情、交往、战斗、角色进化以外，SQUARE还设置了一些其他的育成要素，比如武器特技（WEAPON SKILL）和与之配合的TP值，又如玩家的进食（MEAL）设定和与之配合的角色隐藏技能（比如巨人族吃了肉可以发动毒属性50%防御技，而食物可以自己合成或者在酒吧餐馆预定，这些设定很可能是借鉴了《魔力宝贝》）；诸如此类的种种设定也都让游戏变得更有趣，更耐玩。

关于这一分创新

说《最终幻想XI》的素质不低，是通过横向比较得来的。说实话，除了为“在线”而必须添加的要素之外，泰坦并不认为这款游戏还有更多创造性的变革与惊人之处。《最终幻想XI》拥有很多“意义上”的胜利，却并未像前几代FF那样标志着该系列达到了一个前无古人的高度。泰坦接触过较多的网络游戏，从《石器时代》到《魔力宝贝》，从《传奇》到《奇迹》，从《无尽的任务》到《仙境传说》，网络游戏几乎所有的创新要素总会在所谓的“.Net Players”的预料之中，遗憾的是《FFXI》也不外如此。

《最终幻想XI》拥有动人的音乐，感人的剧情，复杂的世界观和良好的游戏氛围，它为游戏业带来的一分创新就是把日本的国民传统RPG融入了网络世界；然而以网络游戏圈子里玩家的眼光来看，对于那些没有见过FF系列的网络游戏迷而言，这款游戏并没有给他们太多的惊喜，游戏本身可说是不偏不倚，不冷不热，平平庸庸……也许史克威尔能做得更好——如果她还有昔日的金钱和生气。

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

www.plumbook.cn

文：SOUL

眼睛的糖果

赏心悦目的黄金季游戏海报大集合！

特别企划

所谓海报，就是“张贴起来或用其他办法分发出去的广告”

好的海报可以大大刺源产品的销量，这一点同样适用于电子游戏业。

一张好的海报，不但可以吸引玩家的眼球，还能完美地表达出游戏的意境。当然，光是表现出游戏的意境还不是海报最重要的作用，让玩家看了海报之后就产生购买该游戏的欲望，那才是海报的最终职能。

年底年初是人们消费最集中的时期，各游戏厂商也竭尽全力在这个时候推出最优秀的游戏，尤其是圣诞节前后及3月底这两段时间。一家游戏公司业绩的好坏，往往就由这两个时期的实际成绩决定。而游戏销量成绩的好坏，优秀的游戏素质当然是首要决定因素，但是好的游戏也应该配上好的宣传方法啊，这个时候，一张好的海报就是游戏的最值得信赖的宣传者。这次特别企划，就让我们来检阅一下年底年初两个黄金季的游戏海报。由于这些海报所宣传的游戏都已经发售，游戏素质如何大家也比较心中有数，那么与游戏海报的素质相比呢？这些海报是不是真的就很“称职”地达到了宣传游戏的目的了呢？什么海报本身的素质反而还超过了游戏的优秀程度呢？

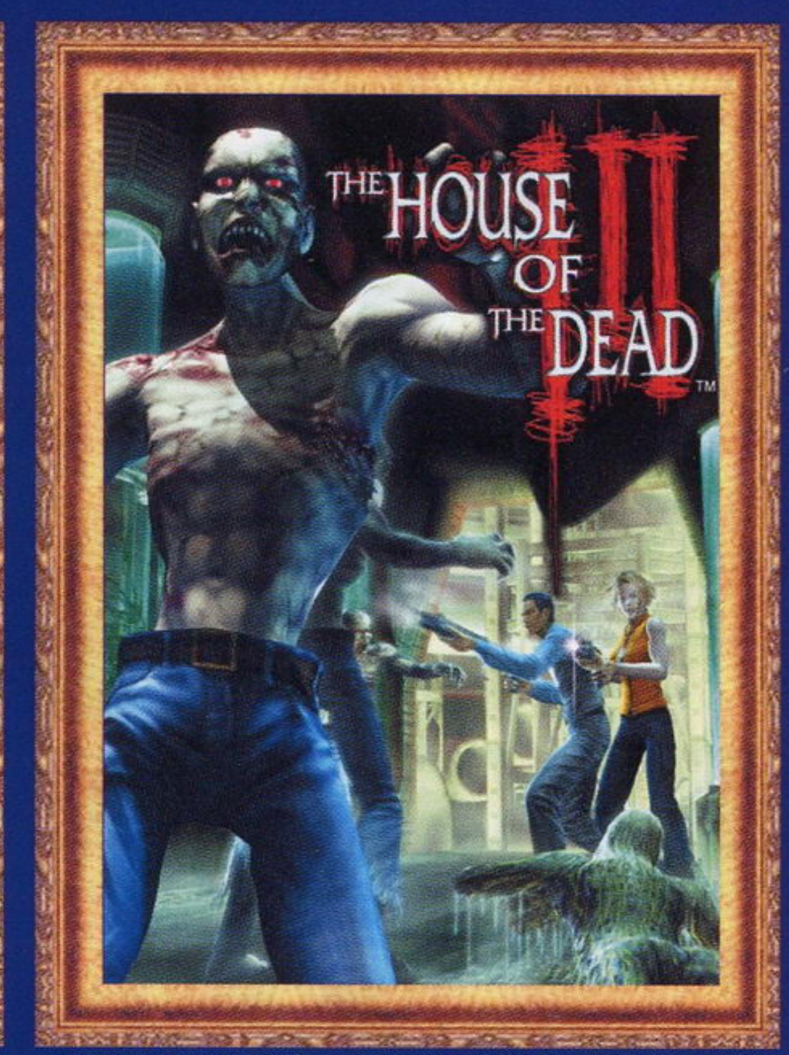
作品范围：去年底至今年初两个黄金期的精彩游戏的海报，不养眼的海报暂不收录，而已经在本刊以往的杂志中频繁出现过的海报也不在此列。

▲莎木 II（XBOX） ■2002年10月29日 ■MICROSOFT／SEGA ■画面美感度：★★★★★ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★★★ ●XBOX版《莎木 II》的宣传海报，虽然画面中的原崎望属于第一作《莎木》的女主角，不过XBOX版《莎木 II》附赠有第一作《莎木》的DVD电影。海报所描绘的场景正是第一作中最煽情的一段，芭月凉英雄救美，带着原崎望飞驰在回家的路上，此时插曲响起……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲真・三国无双 3（PS2） ■2003 年 2 月 27 日 ■KOEI ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★★☆☆ 意境：★★★★☆ ● 以《真・三国无双 3》的全新角色周泰为主角的海报，画面极眩，可以感受到周泰挥剑的爽快感。

▲舞之刃 闪光（GBA） ■2003 年 3 月 28 日 ■MTO ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●标准的唯美派画风，几位女主角从形象上就各自具有鲜明的个性。



▲死亡之屋 III（XBOX） ■2003 年 1 月 30 日 ■SEGA ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★☆☆☆ ●超经典光枪射击游戏的第三作，丧尸才是游戏中的主角，因此也是海报里的主角。

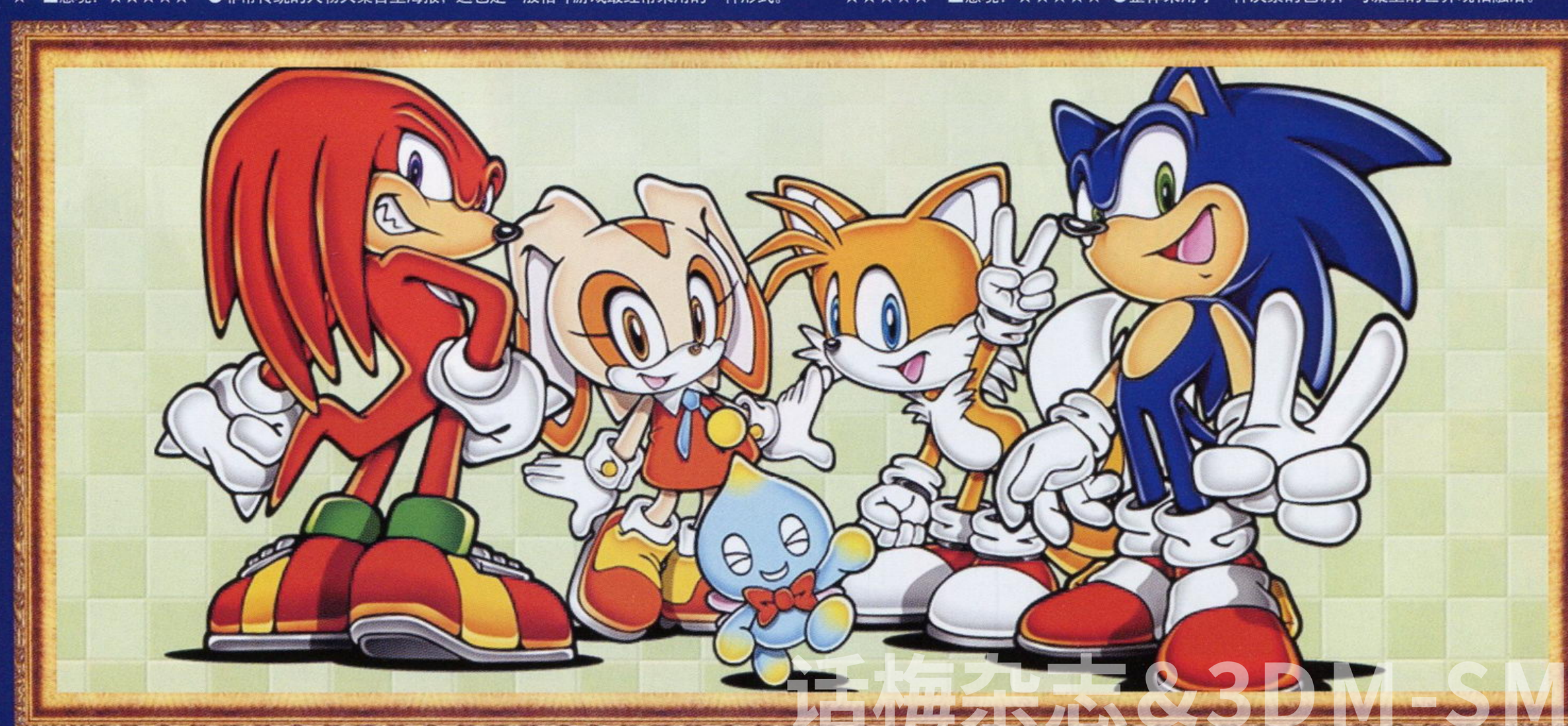
▲鬼泣 2（PS2） ■2003 年 1 月 30 日 ■CAPCOM ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★★ ●以 CG 技术来做写实派风格的人物肖像，人们最早从当年的《铁拳 3》中就体会到这种华丽的感觉了。这是一幅《鬼泣 2》的超大人物脸部特写海报，人物脸上的每一处的毛孔、头上的每一根发丝都显露无遗，逼人的眼神更让你不敢与他对视——这就是魔剑士的传人但丁！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲最终幻想 I&II（PS） ■2002年10月31日 ■SQUARE ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●专门为重制版《最终幻想 I&II》制作的CG海报，给人一种惊艳的感觉。

▲格斗之王EX2 热血咆哮（GBA） ■2003年1月1日 ■MMV ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★☆☆☆ ●非常传统的人物大集合型海报，这也是一般格斗游戏最经常采用的一种形式。

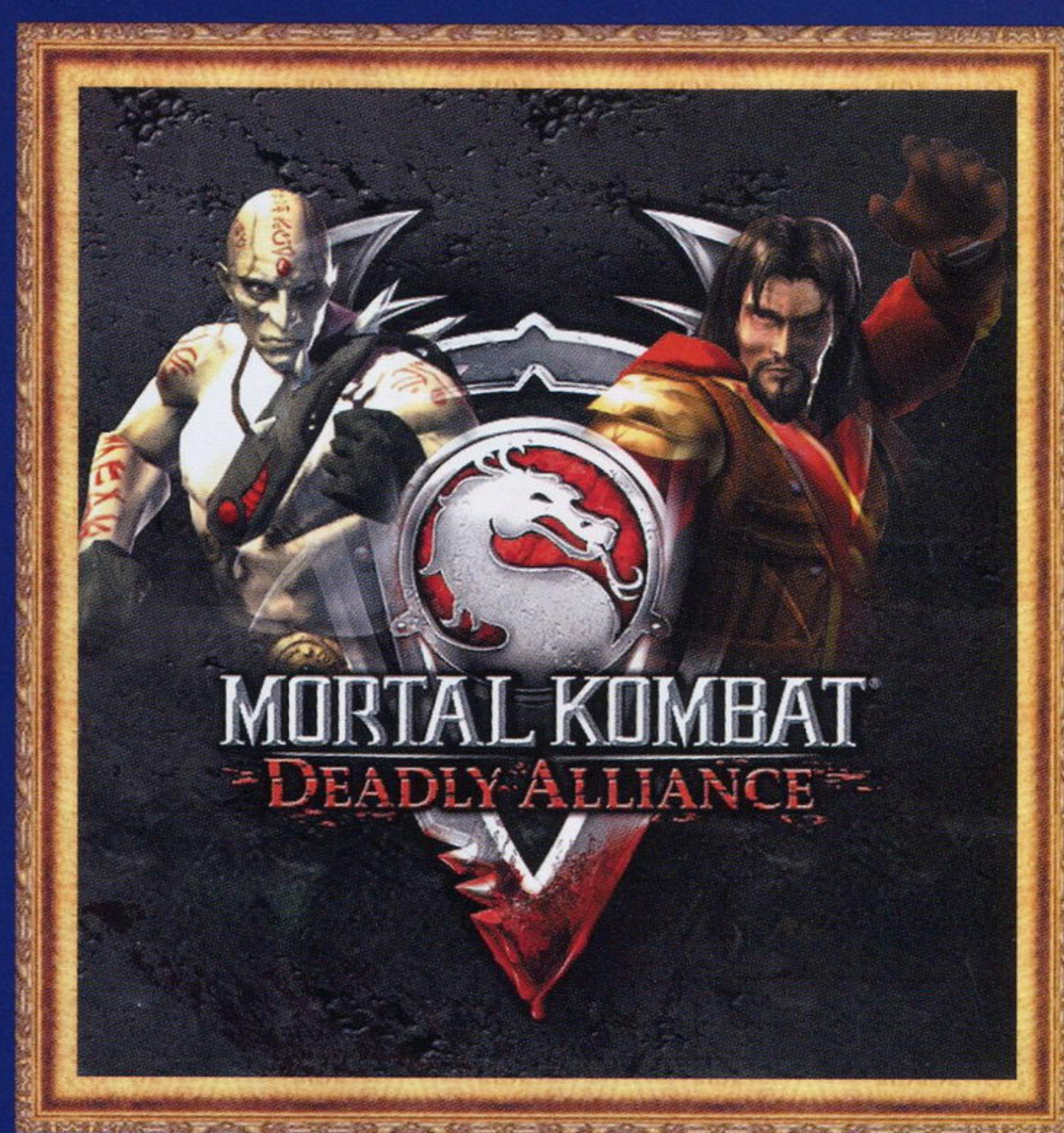
▲铁甲飞龙 ORTA（XBOX） ■2002年12月19日 ■SEGA ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★★☆ ●整体采用了一种灰紫的色调，与凝重的世界观相融洽。



▲索尼克 ADVANCE2（GBA） ■2002年12月19日 ■SEGA ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●用色清新明快，各角色那种特有的朝气感跃然于纸上。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲光环 中文版（XBOX） ■2003年2月15日 ■微软 ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●这其实也是《光环》的封面画，背景采用的是游戏中较有代表性的一个场景。



▲致命格斗 死亡联盟（多平台） ■2002年11月19日 ■MIDWAY ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●画面以暗色调为主，背景的“V”字形标志暗示这是系列第五作。

▲丛（XBOX） ■2003年3月5日（美版） ■Ubi Soft （代理） ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★☆ ●将轿车工业中的美学应用到了机械人的外壳设计上，外壳的光泽及故意外露的机械关节都极具美感。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲CAPCOM VS. SNK 2 EO（XBOX） ■2003年1月16日 ■CAPCOM ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●霸王丸是超人气角色，有他在隆和草雉自然只能做“陪衬”。

▲王国之心 最终混合版 （PS2） ■2002年12月26日 ■SQUARE ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●整体带有月光蓝的色调，主角以分格形式出现，结构较特别。

▲灵魂能力II（多平台） ■2003年3月27日 ■NAMCO ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★☆ ●用色较为浓烈，显示出游戏的华丽感，人物众多，但不是简单地堆叠。

▲星际火狐大冒险（NGC） ■2002年11月22日（欧版） ■任天堂 ■画面美感度：★★★★★ ■创意：★★★★★ ■意境：★★★★★ ●这张海报同时也是欧版《星际火狐大冒险》的封面，近乎完美的画面构成、恰当的用色。既表现出本作几位主角的个性、形象，又表现出本作的世界观：由恐龙统治的星球。值得注意的是，其实很多海报都需要放大了才有迫力，这幅海报就属于这种情况。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲DOA 极限沙滩排球（XBOX） ■2003年1月23日 ■TECMO ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●众多《DOA 极限沙滩排球》的广告海报之一，这是韩国版的海报。

▲暗黑编年史（PS2） ■2002年11月28日 ■SCE ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★★☆ ■意境：★★★★☆ ●亮点就在于海报中的场景及人物虽然都是真实的，但却与游戏中的气氛完全一致，最终给人以极深的印象。

▲塞尔达传说 风之杖（NGC） ■2002年12月13日 ■任天堂 ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★★ ●绝对的清新明快派。明快的用色甚至可以让人的心情瞬间转好。

▲天诛三（PS2） ■2002年12月13日 ■ACTIVISION ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★☆ ●一幅暗紫色调的画卷，是月光经由漫天飞舞的樱花所反照出来的美景吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲真魂斗罗（PS2） ■2002年11月14日 ■KONAMI ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★★☆ ●由原《再生侠》封面插画师执笔的插画，极具与异形战斗世界观的意境。

▲生化危机0（NGC） ■2002年11月21日 ■CAPCOM ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●类似的POSE也可以在其他海报中看到，背景是第一个场景——列车。

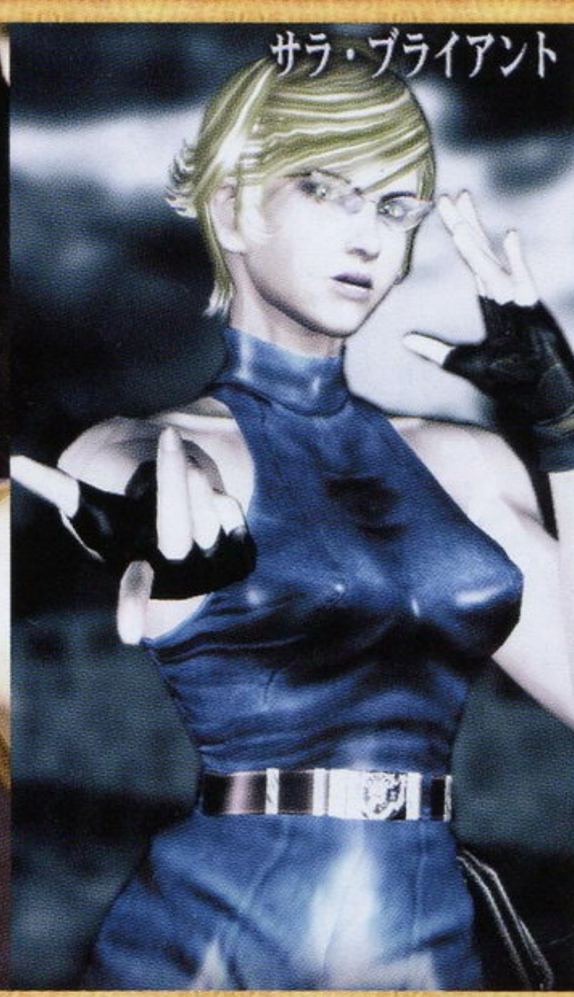
▲格斗之王 2001（DC） ■2002年12月26日 ■PLAYMORE ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★★☆ ●家用机版原创的海报，画面是人气角色库拉。

▲维纳斯与布雷斯（PS2） ■2003年2月13日 ■NAMCO ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★★☆ ●具有独特唯美风格的《维纳斯与布雷斯》画风，用色也很浓重。

▲银河战士 融合（GBA） ■2002年11月17日 ■任天堂 ■画面美感度：★★☆☆☆ ■创意：★☆☆☆☆ ■意境：★★☆☆☆ ●基本上与游戏的封面包装相同，宇宙背景来自游戏的科幻世界观。

▲永恒的阿卡迪亚 传说之章（NGC） ■2002年12月26日 ■SEGA ■画面美感度：★★★☆☆ ■创意：★★☆☆☆ ■意境：★★★☆☆ ●为NGC版绘制的海报，油画风格给人以一定的壮重感。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲VR战士4 进化版（PS2） ■2003年3月13日 ■SEGA ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★☆☆ ■意境：★★★★☆ ●以一种特别的润色方法对原画进行了一层加工，不但使颜色变得别致，还让人物形象显得柔和。除JACKY外的其他3位角色都以异于原设定的形象登场，完美地表达出《VR战士4 进化版》将带给玩家更多形象选择的信息。另外《VR战士4》中的女性形象比前作漂亮也是不争的事实。

▲忍（PS2） ■2002年12月5日 ■SEGA ■画面美感度：★★★★☆ ■创意：★★★★☆ ■意境：★★★★★ ●《忍》带来了什么？是飘逸的红围巾加豪爽的杀阵。这张海报中秀真身前的就是他象征性的红围巾，飘动得如此美。向看画的人飘散的碎玻璃当然是秀真挥动手中的妖刀恶食所带来的。红围巾、杀阵，都可以在海报中找到感觉。该海报来自韩国版《忍》，当然日本方面也放过该海报。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

PS2	BANDAI	A · STG	游戏人数未定
	预定今年夏季发售		记忆要求未定
CD-ROM	—		6800 日元

机动战士高达SEED

吃“高达专门饭”的人，当然会在好的时机推出高达的游戏，就在《机动战士高达 SEED》的动画上映得如火如荼的时候，BANDAI 适时推出了这款《机动战士高达 SEED》（以下简称《SEED》）。与“《SD 高达》系列”不同的是，这次推出的《SEED》是像 PS 上《逆袭的夏亚》那样的动作射击游戏。在动画中出现的主要角色、主要机体都尽数登场，游戏中玩家扮演主角大和吉良与敌人进行战斗，充分体验战争的残酷性。

宽阔的舞台

游戏是在一个 3D 的空间内进行的，这样一来敌人就可能会从 360 度不同的方向向吉良进攻。而与动画中一样，攻击高达可以通过换装来适应不同的战斗环境。

▲根据场景、状况，视角变更在一个 3D 空间中进行，从画面纵深方向以及前后方向都会时不时冲出若干敌人向你进攻。

以圣盾高达为首的扎夫特军高达对吉良都是蓄势待发，一场高达对高达的战斗就要展看开了。

飞吧！GUNDAM SEED！

▲战斗中自动搜寻敌人。游戏将会很好地表现出与敌方巨大战舰以及大型兵器之间的战斗，对机动战士的战斗，其变化激烈的动作也能很好地体现。

全程语音

与动画版一样，游戏中各个角色的声音都起用了原来的声优。对话的场景、战斗中重要情节的语音通信，以及经过重新绘画的角色出现特写的时候，都会有语音加入。语音要素的加入，将会再现动画版的临场感，这样一来游戏也带有戏剧性的演出效果了。而且，《SEED》里面都是些大牌声优，相信他们的倾情演出会给各位玩家带来听觉的享受。

▲能够体验原作故事魅力的“故事模式”。当然，芙蕾他们会一齐登场的。

梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

GUNDAM&CHARACTER

Blitz Gundam 电击高达

其特殊装备能让它在一段时间内无论是在视觉上还是在雷达上都完全消失在对手面前。驾驶员是15岁的第二代新人类尼克鲁·阿玛路菲。

Duel Gundam 决斗高达

这是装备了Assault Armor（突袭装甲）的造型，同样保持了本机体特有的高度泛用性，但性能更加优良。驾驶员是17岁的第二代新人类依扎克·玖路。

Buster Gundam 暴风高达

暴风高达的巨炮是将标准装备的线性轨道枪和高能量来福枪的炮身组合在一起的，可当作更强力的武器来使用。驾驶员是17岁的第二代新人类迪亚卡·艾尔斯曼。

Strike Gundam 攻击高达

吉良的爱机，能够更换多种装备，集决斗、暴风、电击三台高达的特色于一身。驾驶员是16岁的新人类大和吉良。

Aegis Gundam 圣盾高达

机体采用了高达传统的“对手机体”专用色——红色。驾驶员是16岁的第二代新人类阿斯朗·扎拉。

大和吉良

CV：保志总一郎

居住在资源卫星“太阳宫殿”的少年，在卷入了高达夺取战之后成为了地球军秘密兵器“攻击高达”的驾驶员。

阿期朗·扎拉

CV：石田彰

二号主人公，既是吉良的朋友又是他的竞争对手。参与了高达夺取作战，从5台高达中夺取了4台，并成为了其中一台“圣盾高达”的驾驶员。

塞·阿盖尔

CV：百鸟哲

工业学院的学生，吉良的同学，芙蕾的男朋友。

芙蕾·阿尔斯塔

CV：桑岛法子

居住在“太阳宫殿”，吉良的同学，故事的二号女主人公，典型的大小姐。故事中对其的心理变化描写得入木三分，不知游戏中会有什么表现。

穆·拉·弗拉加

CV：子安武人

地球军MA的王牌飞行员，作为高达的护卫参与了与扎夫特军的战斗之后他与吉良他们同行。对于吉良而言他就像个大哥哥一样。

新的高达战争开始了！

▶看到这张图不禁让人想到了攻击高达护送大天使号回地球圈的情节，吉良会暴走吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

仙乐传说 TALES OF SYMPHONIA

NGC	NAMCO	RPG	游戏人数未定
	预定 2003 年夏季发售		记忆要求未定
特制 DVD-ROM	—		价格未定

早在PS2版《宿命传说2》公布前，就已经传出NAMCO的看家RPG——“《传说》系列”即将登陆NGC的消息。这个消息在当时引起了轩然大波，不过很快PS2版《宿命传说2》的消息就正式公布了，随着它的大卖，大家渐渐淡忘了NGC版《传说》的消息。不料春季游戏大潮刚过，NAMCO就正式公布了NGC版《传说》的消息。从SFC到NGC，“《传说》系列”回归原点，又回到了任系主机上。巧合的是，SFC版《幻想传说》的人设是藤岛康介，而本作的人设又改为由藤岛康介担当，也算是回归原点吧！（注：“《传说》系列”中除了《幻想传说》外的人设是由藤岛康介担当之外，其他两部作品《宿命传说》和《永恒传说》的人设乃至包装、碟面、说明书等等，都是由いのまたむつみ担当的。）从幻想、宿命、永恒，到现在这个“SYMPHONIA”，一切的过渡都显得那么自然。SYMPHONIA的原意是中世纪各种乐器，在目前游戏的情况还很贫乏的情况下，实在不能完全领悟这个标题的真正意义，所以姑且把这个即将在NGC上诞生的“传说”命名为《仙乐传说》吧！

STORY

自幼失去双亲、由矮人族的养父一手扶养成人的17岁少年罗伊德，为了拯救这个濒临毁灭的世界——希尔瓦大陆，使之恢复往日的和平繁盛，带上死党柯莉特和基尼尔斯一起踏上了旅途。柯莉特是拥有令世界再生的钥匙——玛娜之血一族的末裔，一旦她转生成为天使的话便可以拯救这个世界……正因为罗伊德他们一直以此为自己的信念，所以他们遇到再多的问题都能勇敢地去面对。但是慢慢地了解到这个世界的真面目后，罗伊德的信念终于发生了动摇。因为如果要令希尔瓦大陆复苏的话，与希尔瓦大陆相对的逆世界特赛尔拉就要衰退。一边要想繁荣，另一边就要牺牲。难道这一切真的不可以避免吗？

柯莉特·布鲁尼露

COLLET BRUNEL　コレット・ブルーネル

声优： 水树奈奈
年龄： 16　**体重：** 44kg
身高： 158cm　**职业：** 神子（天使）

罗伊德的死党。每当举行仪式的时候她总会像神子一样飘浮在半空中。平时一副悠闲懒散的样子，其实拥有非常坚强的意志，任何人绝对不能忽视她的存在。她是一位非常勇敢的少女，朋友一旦有事绝不会袖手旁观。作为拥有玛娜之血一族的她，要拯救这个将要灭亡的世界。在受到神的寄托后她便带上嵌有玛娜之血一族证明的クルシス之辉石，和两位死党一起踏上了旅途……

罗伊德·阿尔文

LIOYD IRVING　ロイド・アーイング

声优： 小西克幸
年龄： 17　**体重：** 58kg
身高： 173cm　**职业：** 剑士

幼年时在森林中被矮人族发现，被矮人族的养父养育中。知道自己身世的他非常长进，从矮人族那里学会了一身过硬的手工技能。平时很爱打扮自己，自认为自己酷毙了，也是一个充满热血的人。他头脑聪明，判断能力很强。不过集万千宠爱于一身的他，在学校的成绩却很烂，以至于连他的死党柯莉特和基尼尔斯都担当起他的家庭教师来。对罗伊德来说，他俩是他要重点保护的亲人。为了和平可以连性命都不要的罗伊德，要以自己华丽的剑法将世界彻底改变！

基尼尔斯·塞吉

GENIUS SAGE　ジーニアス・セイジ

声优： 折笠爱
年龄： 12　**体重：** 29KG
身高： 141CM　**职业：** 魔术师

罗伊德的好友，村子里学习最认真、成绩最好的魔术师。因为他很聪明，所以领悟能力超强，即使是没做过的事情也能够很快学会。有时候像个大人一样，但很多时候更像小孩子，别人也不知道该把他当大人看待还是当小孩看待。因为罗伊德能够接受他的性格，所以他非常喜欢罗伊德。

www.plumbook.cn

PRODUCER

吉积信

YOSHIDUMI MAKOTO

开发状况

——开发进行到什么阶段了？

吉积：开发到现在都有两年了，当时是跟《宿命传说2》同期开发的。

——开发组的成员有哪些？

吉积：主要都是《永恒传说》的成员。

——“《传说》系列”的制作组有相互开发的先例吗？

吉积：嗯。《宿命传说2》的制作都是由《宿命传说》的成员开发的。

——发售日期确认了吗？

吉积：我想应该在今年夏天吧。

——游戏的内容会比《宿命传说2》多吧？

吉积：总的游戏时间和MOVIE长度都不会变。但是在声音方面有很多变化。《宿命传说2》是由3册剧本构成的，还有2册对话。而这一次的剧本有4册，对话有2册，还有1册战斗用语。

——标题中的SYMPHONIA是什么意思？

吉积：整个游戏给人的感觉就像是由多种音色重叠在一起似的，各种各样的事情相互叠加在一起，构成了一个世界。这个标题是根据SYMPHONY（交响曲）一词而得来的。

——这次开发平台转为NGC的原因是什么？

吉积：“《传说》系列”的原点就是面向广大玩家，所以这次想在任天堂的硬件上做。而且我们想挑战一下新的事物，NGC就是其中一个。

角色

——画面变成3D了，在城镇中的视点也可以变吗？

吉积：恐怕不行。我不想“《传说》系列”变成一个通过变换视点可以发现找到东西的游戏。但是在事件模式中镜头的角度还是会变化的。这是“《传说》系列”固有的特色。

▲本作是完全3D化的一作，无论是在城镇里，还是在战斗中，乃至在大地图画面，所有的一切都是3D的。玩过前几作的玩家应该马上就能够看出其中的奥妙来。

——主要角色有多少人？

吉积：比《宿命传说2》还要多，估计是有史以来最多的……

——人数那么多，人与人之间的关系都是很值得关注的问题呢。

吉积：其实主人公与每个角色之间都有好感度的设定，主要都是通过选择而产生变化。随着好感度数值的变化，与数值比较高的同伴发生的事件会增多。

——有没有主线剧情的分支？

吉积：基本就是一条直线，但是一次通关不能看完所有的事件。因为角色很多，所以得多玩几次从不同角度去看。

世界观

——能说一下本作的世界观吗？

吉积：在罗伊德他们居住的世界希尔瓦大陆外，存在着另外一个平行世界——特赛尔拉，这是两个不能自由来往的世界。两个世界的力量就像天平一样维持着，假设一方力量强大之后，另外一方的力量就会出现枯竭。现在希尔瓦大陆处于枯渴的状态，能够调整两边力量的方法就只有呼唤天使了。

——游戏最开始的目的就是要调整吗？

吉积：柯莉特就是要调整力量才踏上旅途的，罗伊德和基尼尔斯是为了要帮助她。

▲弥足珍贵的角色状态画面，从这张图上我们可以看到，在等级显示的右边，就是与成长密切相关的数值了。至于其他数值好像还是没有多大变化。

战斗系统

——这次的战斗系统是怎么样的？

吉积：敌人会跟自己人在一个3D空间中战斗。进入战斗后敌人跟自己人之间就会出现一条看不见的线。更换目标的话，就会生成一条新的线继续战斗。我们将这个系统称为“MULTILINE LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM”（简称“ML-LMB”）。这样的话在玩家攻击敌人的同时，其他同伴也可以从其他角度进行攻击，非常3D化的感觉。

▲LMB（LINEAR MOTION BATTLE）系统是“《传说》系列”战斗的核心，每一代都只会做出一点变化。不过这一次战斗也变成了全3D的，这究竟会对战斗产生什么样的影响呢？

——战斗中的操作变换了吗？

吉积：角色因为都在线上移动，所以操作起来还是跟2D模式时一样。

——还存在特技和奥义吗？

吉积：有啊。但是这次想在技能的悟得方面进行新尝试。譬如说各个不同的特技都设定有速度重视或者威力重视之类的要素，使用不同的技能会影响角色的成长。

——今作中好像也存在《宿命传说2》的GRADE哦。

吉积：对。增减的原理都是一样，但运用的方法就有所不同。

——好像没有《宿命传说2》中采用的SP啊。

吉积：这次没有SP。我个人认为SP是一个很好的系统，但是我还是想试一下其他更好的战斗系统。

聊天

——怎样才能体会到队员聊天时的乐趣？

吉积：《宿命传说2》在聊天的时候是显示人物的上半身，今次为了想更加突出人物的表情，所以只显示人物的脸。虽然达不到跟声音连动的效果，但是一样会很活跃。游戏中的提示比角色之间的谈话还要多。

——为什么呢？

吉积：因为跟某个模式有关系，但这个模式还是个秘密，总之是一个很方便的机能。

音乐

——这次也有主题曲吗？

吉积：那当然啦。而且找到了一个很适合的演唱者，已经拜托那个人了。

——是为了游戏而创作的歌吗？

吉积：我把游戏的大致剧情给了那个人，然后请那个人帮忙写。

——歌的调子是什么类型？

吉积：怎么说呢？是J-POP类型。

▲主题歌向来是“《传说》系列”的卖点之一，本作如果没有主题歌的话才是新闻。请注意吉积信只字未提“他”或“她”，只说“那个人”，果然是老谋深算啊！

其他

——本作还有称号吗？

吉积：有啊。种类比《宿命传说2》的还要多。

——跟《宿命传说2》一样随着称号的不同，等级上升时会有额外增加的点数吗？

吉积：我想这次应该不会有这个系统。

——料理呢？

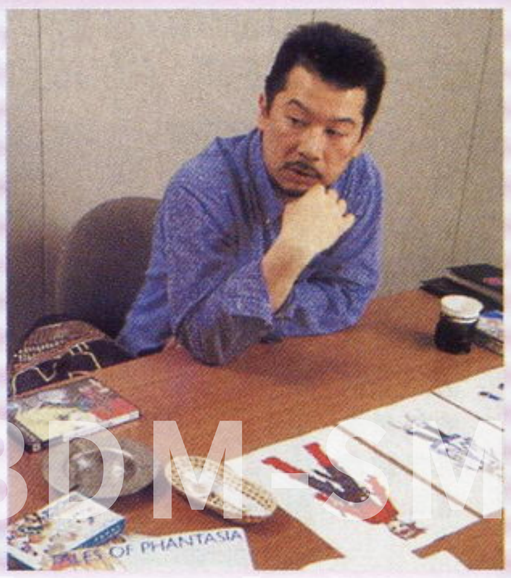
吉积：当然会出现新的项目了，大家期待吧。

——迷你游戏方面呢？

吉积：由于这次改为全3D，所以会出现很多以前没出现过的迷你游戏。

——最后有什么要告诉大家的吗？

吉积：本作不但完美结合了3D效果，而且效果也很出色，请大家一定要感受这一点。



今夏预定！

www.plumbook.cn

文：D·S

约定在PS2上见面

前线狙击

PS2	SEGA	SLG	1人
	预定2003年6月5日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应DS2		6800日元

累计销量逼近200万大关的“《创造球会》系列”的最新作在延期一次之后将最新的游戏发售日定在了6月5日！而4月4日刚刚成功举办的SEGA GAME Jam上已经可以试玩这款游戏了，从玩家的反映来看，虽说游戏的变化并不是非常大，但完成度和平衡性以及电脑AI的水平都已经做了新一轮的调整，的确相当令人期待啊！

◀游戏发售日的变更导致球员的数据资料也经过了新的改良。

J联盟创造职业球会3

▲比赛中的实况主持与解说员仍然由八冢浩与水沼贵史先生负责。原创选手的数量大幅增加，究竟新的“自创球王”会是谁呢？

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

总数达到250枚的球员卡片 收集足坛历史风云人物的卡片

▲由于大幅增加了球员卡片的组合主题，因此一些特殊的卡片组合在一起往往会有奇特的称号，仅仅从这一点就能看出这将是比收集卡片更困难的一种玩法。

在《J联盟创造职业球会3》中将增设球员卡片这一要素。球员卡片的取得条件是当该球员加入玩家所组建的球队之后，并满足一定的条件便会出现。入手的球员卡片可以放在球员档案相册中，以后玩家就可以自由阅览这些卡片了。在前作中球员档案按照梦幻球员（FP）、著名球员（GP）以及球员的潜在能力进行划分，在新作中则强化了分类的主题，比如“欧洲的黄金4人”、“日本的名人王”等等。要想把全部的球员组合称号都得到的话，看来玩家不能放过任何一张球员卡片哦！

传说中的著名球员在这里集结！

世界级清道夫

欧洲的英雄队No.2

橙色军团复活？

▶按照球员的能力筛选出来加入球员卡片的球员都是“大腕”，要收集齐全的话必定很辛苦。

完全再现球场外的气氛！赛前采访诞生！

与以往的系列相同，游戏中的比赛是通过电视台的转播呈现在玩家面前的。而新作中增加了“赛前场外采访”这项要素，作用是在电视比赛实况转播开始之前，更详细地简介比赛双方的基本情况，听取大量在场球迷的意见，并烘托出比赛开始前的气氛。

▶由于是电视直播的画面，所以在游戏中画面表现经过了特殊处理。

▶主持人安东绫香小姐与球迷啦啦队的代表见面，比赛前的气氛被烘托到最高潮。

◀也许听取部分球迷的意见更有利于指导今后球队的训练。

与不同的电视台签约，主播将有所变化

按照系列以往的惯例，玩家率领的球队取得的成绩以及在不同联赛中的排名将影响到负责电视转播的电视台的级别。而新作中除了保留这项设定外，玩家还可以根据球会的资金状况与不同的电视台签约。这样做的好处在于可以请到有一定影响力电视台的著名女主播主持现场节目的话，更容易提高收视率，提升球迷到场支持的热情，增加服务设施的收入。

▲大人气的女主播是提升收视率的必要保证，千万要留意啊！

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

自从在去年的东京电玩展上公布了这款在PS2平台上开发的“《电脑战机》系列”最新作后，制作小组便马不停蹄地进行该游戏的开发，目前终于公布了游戏的正式发售日5月29日。以简化操作、增加剧情内容为卖点的这款新作究竟有什么特色呢？下面就让我们简要地了解一下吧。

PS2	SEGA	ACT	1～2人
	预定2003年5月29日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应DS2		6800日元

电脑战机VIRTUAL-ON 战神

故事模式概要

在《电脑战机VIRTUAL-ON 战神》中，不仅保留了该系列游戏最大的魅力——对战模式，还增加了独有的故事模式。在日本的“电脑战机”FANS强烈要求下，游戏系列制作监督互重郎先生在以往系列的故事背景下大幅丰富了该作的主线故事内容，让玩家可以更透彻地了解机体的发展史，并串联起人物之间的矛盾纠葛，烘托出在幻想的时代背景下战争中那残酷的一面。

游戏中的故事模式也有难易度的设定，随着剧情的发展，故事模式中的完成任务的难度将会大幅增加。如果哪位玩家想要彻底了解游戏的世界观的话，看来是要花费不少的心思了。

▲蔷薇三姐妹的悄然出现让剧情突然出现高潮！

▼哈祖塔队长与蔷薇三姐妹展开对峙。

▲在1对3的战斗中，注重机体的回避能力相当必要。

▲即便是在紧张激烈的战斗中也有对话剧情发生。

◀胜负已定，蔷薇三姐妹得到的结晶体究竟是什么呢？

蔷薇三姐妹

由西露比·福妮古大尉率领的可变形VR战队“蔷薇三姐妹”，包括她与德波拉·巴托中尉以及吉尼恩娜·波里丝中尉共3名女性驾驶员。自VCa8年以后，搭乘“玛里扎系列”机体的战队便以压倒性的机动力在战场上所向披靡，而强大的“蔷薇三姐妹”的机体被对手恐称为“毒蛇三姐妹”，这3部机体分别代表着“牙”、“咬”、“毒”三种凌厉的攻击方式。

▲剧情模式中交代剧情的部分用对话来表示。此外在剧情模式中遇到的敌人同样相当难缠，必须加倍小心。

YZR-8001 △ CL：
MYZR △ I “Charlotte”
吉尼恩娜·波里丝中尉专用机

YZR-8004 △ /R FB：
MYZR △ IV typeR
“FairBianca”
西露比·福妮古大尉专用机

YZR-8001 △ EV：
MYZR △ I “Evelyn”
德波拉·巴托中尉专用机

话梅杂志&SDM&MV
www.plumbook.cn

PS2	SQUARE ENIX	A·RPG	1人
	预定2003年春季发售		记忆要求未定
DVD-ROM	—		6800日元

前线狙击

DRAGON DRAGOON 龙背上的骑兵

由PROJECT DRAGONSPHERE小组开发的新概念A·RPG《龙背上的骑兵》最近又公布了大量新情报。在2003年1月B杂志中我们已经为大家介绍了这个游戏的一些情况，主人公凯姆为了得到超越一切的力量，不惜牺牲自己的声音与龙族签订了契约。值得大家关注的是PROJECT DRAGONSPHERE小组曾为NAMCO开发过《皇牌空战》和《山脊赛车》等游戏，此番为SQUARE ENIX开发游戏，确实值得大家关注。这一次要为大家介绍的是游戏的世界观以及更详细的动作要素。

令人兴奋不已的战斗系统

成长 游戏中主人公凯姆拥有各种各样的武器，武器的入手方法主要有两种途径，一是打倒敌人后出现，二是在版图中搜索后得到。此外武器还有等级之分，最高等级是Lv.4。等级上升后，武器的最大连击数和攻击力都会提升。

魔法 装备了可以使用魔法的武器后，就能在战斗中使用魔法了。魔法的种类由武器决定，魔法的威力则是由武器的等级来决定的。武器等级越高，不但魔法的威力越强，就连演出效果也会大幅强化。

防卫 光进攻而不注意防卫，这是十足的莽夫行为。现在我们已经得知，只要按下L1或R1键，凯姆就能做出左右回避的动作。回避过程中是完全无敌的，但回避后起身时会有较长的硬直时间。此外，按住L2键可以做出格挡的动作。加入回避和格挡后，游戏的战斗就有了更多的变化，相信等游戏拿到手时大家就会体会到其中的三昧了。

斗气 现在的游戏当然少不了必杀技。在凯姆砍杀敌人时有时身上会发出光来，此时看准时机按键就能引爆斗气。斗气不但威力超群，而且范围极广，可以说是一发逆转的究极技巧。不过发动斗气会大量消耗凯姆的魔力，消费的点数因武器而异，大家要酌情考虑。

敌方角色公开

两大敌对势力：帝国军与连合军

所谓的帝国，并不是一个固有国家的名称，而是一群希望“依靠天使将世界净化和救济”的狂热信徒组成的集团组织。就是因为这种荒谬的意识，帝国军迅速扩大了自己的势力圈，甚至连各个种族的怪兽也服从了他们。故事就是由帝国军开始进攻主角居住的连合国而开始的，这样，两大势力为了争夺把握世界命运的“女神恩惠”而势不两立……

被选中的女神 芙莉娅

芙莉娅是主人公的妹妹，14岁那年，在她身上突然出现了女神的印记。为了守护世界的封印，从此以后她就被囚禁了起来。在祈祷生活中她心如止水，惟一牵挂的人就是她的哥哥凯姆。

女神的使命是……

根据自古流传以来的传说，女神就是“持有封印世界力量的人”，每段时期只有一位女性可以成为女神。前女神死了之后，作为女神继承者的女性在身上会出现女神的印记。作为女神，她的一生都是在祈祷中度过的。女神死了的话封印就会解除，也就是帝国军所说的“世界会被净化（即世界灭亡）”。正因如此，帝国军要把女神杀害。但是传说在世界被净化的时候“再生之卵”就会出现，它会拯救世界。不过一切都只是传说，这两种说法直到现在都被人们在争论着。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

在去年的东京电玩展中曾经公布了一款名为《N.U.D.E@ 》的游戏，此作最大的卖点就是可以通过专用的麦克风和游戏中的角色对话，借此教育她不同的说话方式，让她慢慢地成长。至于这个语音系统最特别的地方就是使用了“声音合成”技术，令游戏的乐趣大大增加了不少！

使用合成声音来讲话的美少女机器人！

Xbox	微软	SLG	1人
	2003年4月24日发售		硬盘记忆
DVD-ROM	对应专用麦克风		6800日元

新感觉的育成游戏

《N.U.D.E@》的最大卖点，就是使用了“声音合成”技术。所谓的声音合成，就是指使用电脑的技术来模仿日语单字的发音，营造出一种机械人也能和玩家对话的效果。也因为对话的内容再不受到限制的缘故，因此游戏的变化将更多、更有趣。

接听电话

▲玩家可以直接和游戏中的角色谈话。

◀ 电话铃声响起来的时候，她也会自动走过去接电话。

▶ 指导她使用烤面包机做早餐看来并不困难。

学烤面包

学煮咖啡

◀ 通过“声音合成”技术，她不仅可以学会一口流利的日语。还可以让她学会一套煮咖啡的技巧。

收看电视

▼教导她看电视新闻或者其他节目可以得到更多的知识。

欣赏音乐

▲让她听音乐可以培养哪些方面的能力呢？

有趣的迷你游戏

除了基本的育成要素外，该游戏中还提供了不少的迷你游戏供玩家选择，目前便已经公布了这方面的资料。

扑克牌

游戏中第一个可以进行的迷你游戏就是扑克牌21点，相信大家对此并不陌生吧。和传统的玩法没有什么差别，玩家要在拿牌的时候让牌面的点数尽量接近21点而不能超过这个范围。

猜拳

通过不断地对话，机器人的育成度会不断提升，这个时候玩家便可以和她进行猜拳游戏了。玩的时候必须要使用专用麦克风，在适当的时候发出声音便可以分出胜负了。

赛马预测

在观看电视节目的时候，可以预测赛马的结果。玩家需要通过不同渠道得来的资料，来估算出究竟哪一匹赛马最终取得胜利，至于比赛的结果则会在电视或广播中公布出来。

其他新颖的要素

追加新的动作

随着游戏的进展，少女机器人便可以学习到更多的东西，而其中一种就是追加新的动作。如图中那样还可以查看已经学到的新动作，对今后游戏的进行必定有很大的帮助。

为少女机器人拍照

玩家可以使用手上的照相机，随时随地为美少女机器人拍摄照片，捕捉她每一种有趣而可爱的表情。拍摄了的照片可以在日后再次观看，而最多一次共可以拍摄10张照片。

天气预报

在“Ark社”的网页内，有一个用来预测天气的功能。所预测出来的结果会以海报的形式张贴在玩家的房间之内，而且天气对于玩家在第二天进行什么活动有着非常重要的影响。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：胜负师

前线狙击

R·TYPE FINAL

R·TYPE 最终版

PS2	IREM	STG	1人
	预定2003年6月发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		价格未定

通过上期“前线狙击”的介绍，大家对“最强最后的射击游戏”——《R·TYPE最终版》是否已经有了一个大概的了解了呢？由于发售日尚未最后确定，对于STG玩家来说还要经历近两个月的等待。而这段时间内IREM也会陆续公布最新的开发情况及产品情报，这样一来大家是否会对这款传统的横版射击游戏更加期待呢？还是看过最新的情报后再下结论吧！

主题歌确定

想不到这样的一款正统派射击游戏也有主题歌，而且请来的是SONY旗下的日本人气女歌手椎名へきる。不知椎名那极富特色的嗓音又会为最后的《R·TPYE》留下些什么呢？

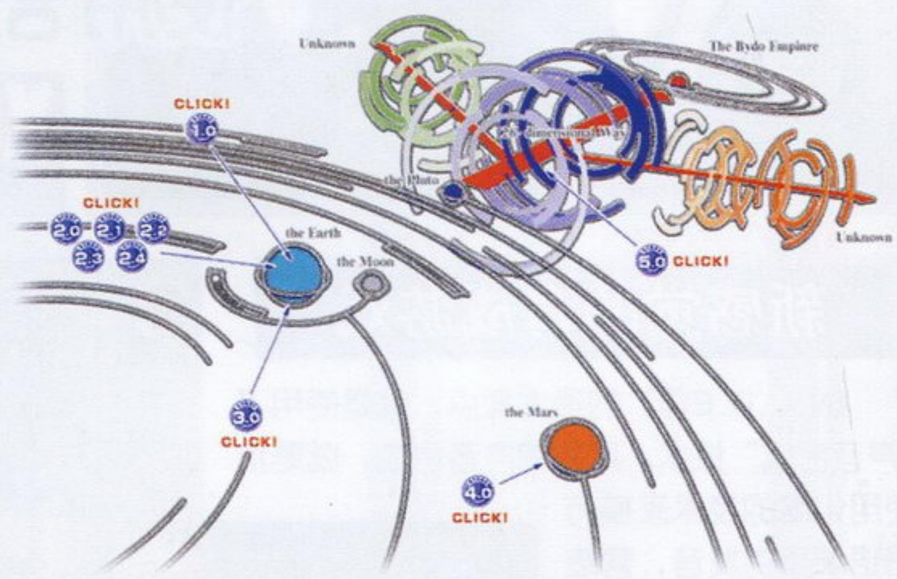
为了提高玩家的游戏热情，原本定为OPENING的主题歌改在ENDING时才会响起，通关后边欣赏结局动画边聆听动人的主题歌，这对于玩家来说可能是至高的享受吧。

主题曲的歌名为《believe》，收录在椎名へきる的新专辑《10Carat》中，而且还是最后一首，是带有重金属风格的舞曲。专辑及单曲都会由Sony Record在2003年3月13日发行。

另外，《R·TYPE FINAL》的主题歌及《10Carat》专辑的制作人都是日本著名音乐人木根尚登。他曾在1983年与小室哲哉、宇都宫隆组成了TM NETWORK，在当时是家喻户晓的第一天团，木根担任吉他手。1994年光荣解散，前两年曾复出巡回演唱。既然与小室齐名，其音乐功力自然不容质疑。

游戏舞台概念图

从太阳系开始，或者在此之前……为了迎合不同的玩家，这次的《R·TYPE最终版》准备了多彩的舞台，如育成型舞台和《R·TYPE》的经典舞台等等。官方公布的舞台概念图也颇具未来感，请大家慢慢欣赏。



产品最新情报一网打尽

《R·TYPE FINAL》初回特典

现在游戏的所谓“初回特典”是越来越多了，《R·TYPE 最终版》也不例外，这次初回特典的赠品比较特别，居然是——R's的狗牌！在购买《R·TYPE FINAL》的同时就会获得这份礼物，并不需要在店头或网络上预定。

狗牌的正面是“R·TYPE FINAL”的LOGO，背面则刻有“R之系谱”中比较重要的机体，一共会有30种。作为“《R·TYPE》系列”的终点，这样的狗牌的确比较有纪念意义。当然，在包装里面的狗牌是随机的，而且也不能选择款式，所以要想集齐全部30种几乎是不可能的，（至少要买30张初回限定版）就让我们看一下全部的狗牌设计图，也算是先睹为快了吧！

《R·TYPE FINAL》体验版

派送体验版是游戏发售前期的常用宣传手段之一，这次IREM也发放了1000份《R·TYPE 最终版》的试玩版。有兴趣的玩家只要通过寄“应募单”（类似于调查回函）的方式向IREM索取即可，IREM会送货上门。不过只有前1000人才有机会获赠体验版，且同一人只能获得一份。这次的体验版收录了游戏的第一关和第二关，可以选择的机体不多。另外，体验版只面向日本国内居住的玩家，中国玩家只有在游戏发售后才能一睹《R·TYPE FINAL》的真面目了。

DOGTAG设计图 Sample-01

DOGTAG设计图 Sample-02

DOGTAG设计图 Sample-03

DOGTAG设计图 Sample-04

DOGTAG设计图 Sample-05

注意：商品的设计跟实际产品可能有出入

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

部分新机体公开

R-9F

机体编号： 42

名称： ANDROMALIUS（アンドロマリウス）

波动炮： 冲击波动炮

FORCE： RODRES·FORCE（ロッドレス·フォース）

MISSILE： 诱爆导弹 or 追尾导弹（诱爆ミサイル or 追尾ミサイル）

BIT： SHADOWBIT（シャドウビット）

武装型防御个体测试机

在R-9A ROLLEOUT之后继续生产的FORCE作为在CONTROL RODTEST中使用的机体。原本在这个类型的机体上不能装备任何波动炮的基本装置，仅限于此机中装备了冲击波动炮。

装备说明

冲击波动炮： 能将能量注入敌人内部，然后在一瞬间爆发，以至于周围的敌人都遭受到破坏的波动炮。原本是应用在开发机体瞬间移动的异层次元航法系统上，现在被开发成了波动炮，这对于此类防御机体来说大大增加了战力。

RODRES·FORCE： 为了开发次时代FORCE的测试模型，从整体上来说还不是很完善。特别的触手光线试作型是为了方便以后开发“TENDTAK·FORCE”而开发的。

R-9A3NEW

机体编号： 03

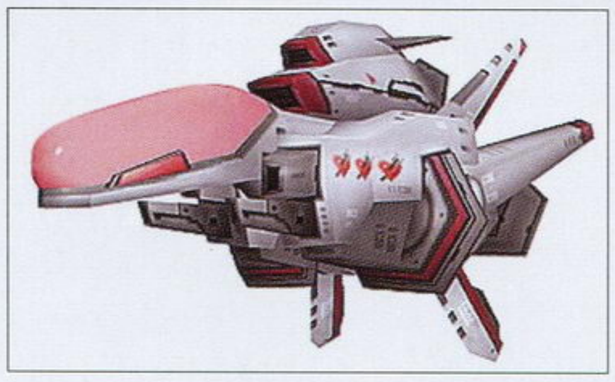
名称： LADYLOVE（レディーラヴ）

波动炮： 标准波动炮Ⅱ

FORCE： STANDARD·FORCE改（スタンダードフォース改）

MISSILE： 追尾导弹 or 爆雷 or 诱爆导弹（诱爆ミサイル or 爆雷 or 追尾ミサイル）

BIT： ROUNDBIT or SHADOWBIT（ラウンドビット or シャドウビット）



标准武装强化型

这架名为“情人”的机体是以R-9A以及A2的程序为蓝本设计开发的。FORCE方面装备的也是改良型，从这部机体派生出很多分支系列，在R之系谱中占有一席之地。

装备说明

标准波动炮Ⅱ： 强化了标准波动炮的填充容量出力，是常规波动炮的改良型。对于命中后剩余的能量具有一定的指向性，对耐久力高的敌方机体能给予更高、更有效率的打击。

STANDARD·FORCE改： 彻底修正了STANDARD·FORCE的能量效率，成功地将光线变换率上升了27%，是高性能的FORCE类型。

R-9DV2NEW

机体编号： 33

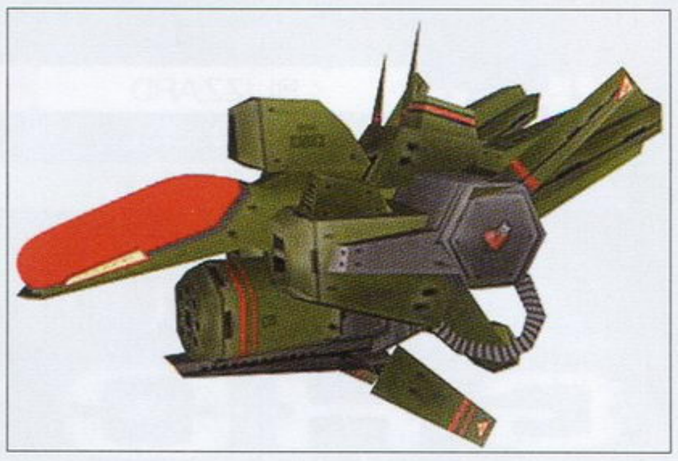
名称： NORTHERN LIGHTS（ノーザンライツ）

波动炮： 光子巴尔干弹Ⅱ

FORCE： DEFENSIBLE·FORCE改（ディフェンシヴフォース改）

MISSILE： 爆雷 or 对地导弹（爆雷 or 对地ミサイル）

BIT： ROUNDBIT or SHADOWBIT（ラウンドビット or シャドウビット）



光子巴尔干装备强化型

R-9DV是一台为了提高光子巴尔干弹的连射速度而开发的机体，发射时间也因此延长了大约3倍。

装备说明

光子巴尔干弹Ⅱ： 能够在短时间之内大量发射光子弹。在被大量敌人包围时可以发挥很高的效用。

DEFENSIBLE·FORCE改： 由于平衡性较高，所以DEFENSIBLE·FORCE就像TANDARD·FORCE一样被广泛应用。这个类型的FORCE是DEFENSIBLE·FORCE的改良型。设定方面突出了发射光线的特征，最后实现了增强近两倍的攻击力，改进效果相当显著。

TW-2NEW

机体编号： 55

名称： KIWI BERRY（キウイベリィ）

波动炮： 大炮

FORCE： DRILLFORCE（ドリルフォース）

MISSILE： 爆雷 or 对地导弹 or 追尾导弹 or 诱爆导弹（爆雷 or 对地ミサイル or 追尾ミサイル or 诱爆ミサイル）

BIT： ROUNDBIT or SHADOWBIT or SHIELDBIT（ラウンドビット or シャドウビット or シールドビット）

武装坦克型

R系列中惟一的坦克系兵器。为强化火力而开发的耐久性机体。但是由于只能在陆地上行走，所以在作战方面受到了很多的限制，所以本机体之后再没有开发“坦克型R机体系列”的计划。

装备说明

大炮： 名符其实的“大炮”。随着填充量（蓄力的长短）的不同射程也会起变化。也可以在接触地面的状态下慢慢向上方调整射击。

DRILL·FORCE： 具备在FORCE·SHOT的时候对敌人进行突刺攻击的能力，攻击力相当高。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	BLIZZARD	ACT	1人
	预定2003年11月18日发售		–
–	–		–

文：泰坦

Xbox	BLIZZARD	ACT	1人
	预定2003年11月18日发售		–
–	–		–

NGC	BLIZZARD	ACT	1人
	预定2003年第四季度发售		–
–	–		–

STARCRAFT® GHOST™ 星际争霸：幽灵

前一段时间暴雪公司的副总裁比尔·罗伯（BILL ROPER）来国内进行访问，在上海接受了各大媒体的采访。暴雪公司在电视游戏平台上似乎并没有掀起过什么大风浪，这次的《星际争霸：幽灵》会不会为玩家带来惊喜呢？

熟悉PC上《星际争霸》的读者应该都会了解“星际争霸：幽灵”这个标题的来历：幽灵是人族的一种作战单位，一个自给自足的可以隐形的带有强力武器的狙击兵，这种狙击兵可以破坏敌人的机械装置及引爆核武器。类似《星际争霸》一贯的剧情，本作也有丰厚的世界观，故事发生在《星际争霸 母巢之战》（《STAR CRAFT BROOD WAR》，PC即时战略游戏的巅峰与典范之作）之后的一段时间，不过暴雪公司却提醒玩家不要认为《星际争霸：幽灵》会承接前作的故事大纲。这部作品只是会借鉴前作的一些模型和相同世界观中的技术细节，玩家则操作一个叫做诺娃的女性幽灵进行战斗，在本作中，很多旧的概念会被舍弃。

▼诺娃灵活的身段让敌人头痛不已。

▲ 这样的近距离攻击对于一个人类幽灵兵来说……恐怕隐形是最好的选择吧。

▶这莫非就是虫族的飞龙？应该是尚未进化的第一形态……在演示画面中这条龙用足了多边形。

◀ 激烈的近距离战斗。在《星际争霸 母巢之战》中，这种情况下就应该调兵来援助了……除非是有意放弃一个部队。

比尔·罗伯在接受美国媒体采访时说，《星际争霸：幽灵》将会带给大家全新的操作方式，一改TV GAME玩家对PC GAME操作的偏见，他希望能借此让电视游戏玩家体验到暴雪公司在操作设计上的优秀创意。“这款游戏是暴雪公司近年来在电视游戏平台上的首次大制作，我们希望玩家能因为游戏本身的优秀素质——而不是暴雪公司的名气——而喜欢上这款游戏。这是一款只为电视游戏玩家打造的作品，我们也盼望电视游戏玩家会因此而喜欢上他们原来不怎么关心的暴雪公司（笑）。”

▲看来作战时要多多利用雷达，这只是开发中的画面。

根据3月底得到的情报，《星际争霸：幽灵》正在确定各种细节的制作方案，目前为止还没有最后完成任何一个关卡，暴雪将力图奉献给大家一部完美的ACT游戏，或许会考虑多人联机队战的要素。目前可以肯定的是本作的女主角将会有灵巧的身躯和丰富的动作，游戏场景会很大，而且敌人的数目和种类也会让玩家满足。

正如目前的一些“潜入行动式”动作游戏一样，《星际争霸：幽灵》的女主角诺娃有时也必须竭力掩饰自己，她可以通过暗杀来消灭敌人，通常的地图上可能会出现一个指示器表明玩家在不同的场景中对敌人的可见度。当然，玩家还可以在地图的绝大部分地方狙击敌人，不暴露自己的行踪。诺娃在绝大部分时间里是单独行动，但有时也必须同其他人族成员合作或召集援助、配合发动核攻击。游戏中依然存在神族和虫族，至于冲突的起源目前还不得而知，从暴雪公布的资料来看，似乎诺娃将会被活捉一次，逃离敌穴的过程想必一定会非常刺激……

目前可以看到演示画面的是Xbox版本的《星际争霸：幽灵》，在音效方面本作有多处借鉴了1998年的《星际争霸》，而图像则采用完全3D模式，画面看上去较为清晰。事实上，在这个3D动作游戏泛滥的年代，要把这样一款TV GAME玩家不熟悉的游戏做好是非常不容易的，剧情、画面、音乐、操作手感、游戏流程等等都是制约因素……我们不妨一起来期待《星际争霸：幽灵》会有优秀的表现，而暴雪公司随后也一定会更大力度地投入电视游戏的开发。

▲诺娃的英姿。如果这张图不是出现在本页，会不会有读者认为这是……是“P.N.04”呢？

▲人族的助攻坦克设定图，别怀疑，这东西在本作中将会协助诺娃一起完成任务。

◀ 诺娃的隐形效果，如果在即时战略版本的《星际争霸 母巢之战》里面有这样的特写，想必PC玩家一定会乐疯……什么？没必要？有没有搞错（笑）……

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：泰坦

ENTER THE MATRIX 身临矩阵

Xbox	Infogrames	A · AVG	1人
	美版预定 2003 年 5 月 14 日发售		—
DVD-ROM	—		6800 日元
PS2	Infogrames	A · AVG	1人
	美版预定 2003 年 5 月 14 日发售		—
DVD-ROM	—		6800 日元
NGC	Infogrames	A · AVG	1人
	美版预定 2003 年 5 月 14 日发售		—
8CMDVD	—		6800 日元

幽灵

妮泊

近来在美国，电影改编游戏的风潮四起，许多宽银幕上曾经叱咤风云的大片都有对应的游戏可以玩。按照目前的情行速度发展下去，也许有一天我们能够玩到《泰坦尼克号》甚至《阿甘正传》也不足为怪吧……事实上一个优秀的游戏必须从企画之初就是为“Play”而设置场景、故事、角色等等，电影显然与游戏理念不能完全融合，所以一般的电影移植作品都不是很吸引玩家（尤其是日本玩家）的眼球。然而，电影界大作的轰动效应不容小觑，一些有内涵并适于改编的片子派生出的游戏也有着一定的市场，游戏的耐玩性本身则有待玩家们的检验。

《骇客帝国》（MATRIX）这个名字，相信现在已经快接近“无人不知，无人不晓”这个地步了。这部由基努·李维斯主演的华纳年度科幻大片已经在全世界范围内征服了无数影迷的心，片中塑造的“360 度回转”、“慢动作特效”已经成为电影乃至游戏中最常见的场景。目前《骇客帝国》的续作正在紧锣密鼓地拍摄中，时不时放出的几个电影预告片更是吊足了全世界影迷的胃口。在这种情况下，推出一部《骇客帝国》游戏，实在是再顺理成章不过的事情了。

作为电影《Matrix》（国内译为《骇客帝国》）的对应游戏，《身临矩阵》（《Enter The Matrix》）的开发商 Shiny Entertainment 声称这部作品将为玩家带来真正身临其境的感觉。在游戏中，玩家将会体验到原作的场景、角色和武器；根据官方公布的消息，本作拥有相对独立的原创故事，也会与五月上映的电影《Matrix Reloaded》有相互关联的情节。复杂的故事将在很多角色之间铺展开，而游戏的主角则锁定在尼伯（Niobe）和幽灵（Ghost）身上。

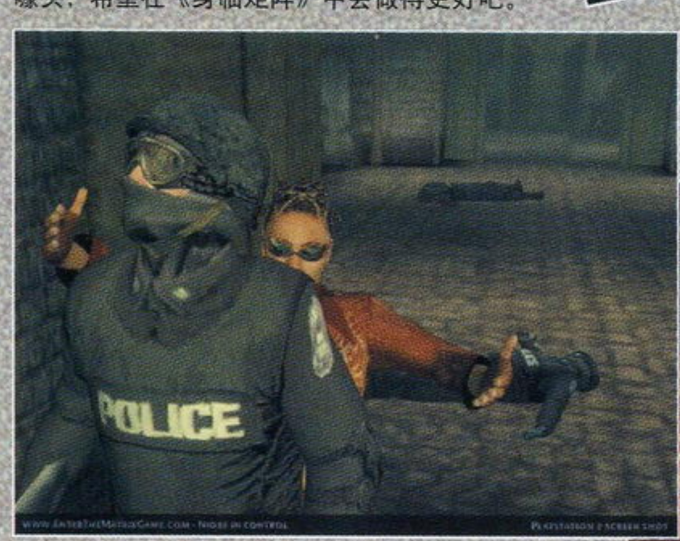
根据试玩版来看，选择不同的人物进行游戏将会对应不同的难度和操作，而游戏中不仅仅有大家看到的格斗场面，还有驾驶车辆甚至在空中飞行的场景。在试玩版中可以体验到一些已经开发完成的初级关卡，比如某座城堡，进攻性很强的蝙蝠，奇异的 BOSS 和诡秘的大厅等等，可见开发者的奇思妙想。游戏的地图界面、导航图标、按键系统设定也都很人性化，动作模式中，按键在不同的情景下有不同的用途，而一些简单的按键组合则可以施展出漂亮的特技。美版游戏的操作通常都非常简洁明了，不像日本游戏那么细腻繁复。在《身临矩阵》中，玩家同样可以对其中的动作、驾驶（可以切换视角）等操作轻松上手，比如驾驶车辆就是使用左摇杆，按规定的按键可以使玩家被弹出车身以免受到严重伤害，而当警察车辆逼近你一定范围时，玩家会自动进行攻击直到对方被击爆。

从现已公开的画面来看，游戏的即时演算部分还算干净，角色建模也使用了 Motion Capture 技术，但看起来似乎不是很细致，有美版游戏一贯的粗旷感。而动作部分可以说是在很大程度上照搬了电影《Matrix》的视觉噱头。

《身临矩阵》毕竟是一款很有潜力的游戏，它究竟能否达到电影版本的深度，或者在玩家中引起好的反响，这些都有待游戏发售之后才能作定论，而游戏的发售日也正是E3大展的日子，根据目前得到消息，本作会在第一时间推出中英双语版本，让我们一起拭目以待吧！

▲ 《马克思·佩恩》曾经抢先使用过这类镜头做噱头，希望在《身临矩阵》中会做得更好吧。

▲ 游戏普通进程的画面，界面简洁明了，不像日版游戏那样复杂。



▲ 《身临矩阵·忍凯旋》，呵呵……只是妮泊怎么干掉前两个警卫又没有被第三个发现呢？

▲驾驶的感觉好像很清新啊……丝毫感觉不到杀气。

▲ 我猜这个镜头会停下来，旋转180度后继续播放……这个摄影技巧连“小小系列”的 flash 影片都有模仿。

▲ 空中翻滚的姿势看起来很潇洒，杀伤力应该与之成正比吧！

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

注：标题请读作“Mother · One Two”

MOTHER 1+2

GBA	NINTENDO	RPG	1人
	预定2003年6月20日发售		自带记忆功能
卡带（容量不详）	—		4800日元

在《口袋妖怪》出现在历史舞台以前，任天堂还有一款经典的RPG游戏，它也曾经给许多玩家带来过快乐。那就是“《MOTHER》系列”。在国内，这个系列的名气远远不及《DQ》和《FF》；不过，如果在日本提起她的名头，相信从那个时代走过来的玩家没有几个不知道的！作为任天堂RPG的代表作，这个系列分别于1989年和1994年在FC和SFC上推出过两部作品，《MOTHER3》曾经也被作为重要作品之一列在N64的软件开发计划中，不够后来因为种种客观原因中止了这部作品的开发……现在，在距离前作已经将近10年的2003年，任天堂终于决定将系列的前两作制作成合集在如今最红的GBA主机上推出了，而《MOTHER3》也出现在了GBA的发售表中。这一切对于任FAN和“妈FAN”（笑）来说真是再好不过了！

说起来，“《MOTHER》系列”在国内似乎FANS确实很少，看来阿修罗有必要为大家好好介绍一下了！

关于游戏

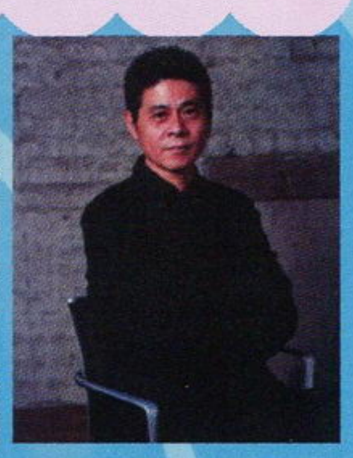
《MOTHER》是一个“不可思议”但又让人“觉得温暖”的游戏。也许这个说法本身就比较奇怪吧，那么就让我好好解释一下。《MOTHER》的故事舞台是当代的美国小镇，当然时代背景是架空的。所以故事的主角不是《DQ》、《FF》那样的勇者，也不是《梦幻之星》那样的星际战士，他们只是一些普通的孩子。当然，如果太平凡了故事也就没有了吸引了，我们的主角们都会使用被称为PSI的超能力，而且也因为某些神秘的力量而被卷入了奇怪的事件中。家用电器和可爱的宠物都暴走了，就连死人也从土地中跑了出来。这究竟是因为什么呢？几个勇敢的少年就这样展开了自己的冒险。

游戏中的敌人大多数都是一些平常生活中随处可见的东西或者人物，当然，死人、外星人之类的除外（笑），他们不仅造型十分卡通化，就连攻击方式也很有特色。比如《MOTHER》1代中在游戏初期登场的大哥哥，他会拿出一个大喇叭高叫“你老妈不在家”来降低主角的攻击力或者防御力，相当搞笑。主角们用的武器也都是棒球棒、煎锅之类的日用品，在战斗中获胜也不是“杀死了×××”，而是“将×××打倒在地，爬不起来了”。

除此以外，游戏中还有很多让人觉得很熟悉的设定。比如信用卡，在游戏一开始主角就拥有这个道具，战斗获胜并不会直接得到金钱，而是由老爸把钱存到卡里，到买东西的时候则要到ATM上把钱取出来！再比如存档，游戏中的存档是由老爸负责的，只要给他打一个电话就可以存盘咯！（突然想到《寄生前夜》的导演是不是也是《MOTHER》的FANS？爆笑！）另外，游戏的地图采用的是半真实的比例，即使是最初的小镇范围也很大，小孩子很容易在里面转晕的！（一定要带上地图呀！这又让阿修罗想到了《星之海洋3》的地图……）

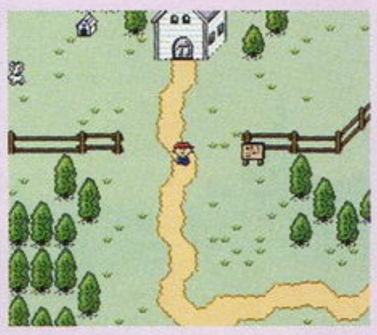
游戏的画面和音乐在当时来说都是相当出色的。像FC版的1代，画面风格十分清新，和完全由图素拼出地图的其他RPG相比感觉更加真实；而SFC版的2代则在保持1代风格的基础上充分利用了SFC的机能，和同时期的RPG相比虽然不算华丽，但是绝对精致，而且还可以找到很多任天堂风格的“小零件”！这两部作品在音乐上的表现也十分出色，游戏中充满了轻松愉快的乐曲，让玩家能够以一种放松的心情来进行游戏。随着所出现敌人的不同，战斗背景音乐也会变化，这样不容易让人对战斗产生厌恶感。两款游戏中音乐都是很重要的成分，收集乐谱（melody）也是重要的环节，所以希望大家在玩GBA版的时候一定要戴上耳机！

关于作者



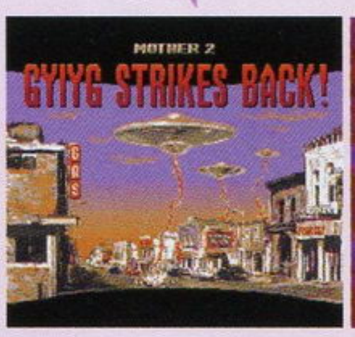
就像《马里奥》和《塞尔达》一定要有宫本茂挂名监督一样，《MOTHER》的关键词就是系井重里。说到系井重里这个人可不简单，他1948年出生在群马县，今年已经是55岁高龄的老先生了。1971年他最初作为广告词作者出现在大众面前，只用了4年时间就获得了东京广告词作者俱乐部的新人奖。由他编写的很多广告词都受到了广大观众的欢迎，他也成为了上世纪七八十年代的代表性广告词作者。1979年，东京系井重里事务所成立；1989年，APE会社成立。除了写广告词以外，他还写过歌词，而他和任天堂合作推出的“《MOTHER》系列”更是成为了一代经典。（总算切入正题了）1998年，他自己担任编辑长，创办了综合性新闻网站“ほぼ日刊イトイ新闻”，日点击量很快就超过了30万。在互联网上用搜索引擎查询“系井重里”这个名字，你可以找到无数条相关信息。可见这个人在日本是多么活跃呀！（他还曾在宫崎骏的《龙猫》中为爸爸配音呢！）最近“ほぼ日刊イトイ新闻”除了有关于《MOTHER》的讨论以外，还有不少特别的话题，比如“新宿二丁目的人们”等，感兴趣的话大家可以自己去看看！（网址是“http://www.1101.com”）

MOTHER



1900年，美国乡间的一个小城被乌云所笼罩，一对叫做乔治和玛丽亚的夫妇在事件中失踪了。惊恐的人们只能向上天祈祷他们的平安。两年以后，丈夫乔治终于回来了。但是关于这两年他到哪里去了、做了些什么，乔治对谁也没有说。而且，自从回来以后乔治就埋头从事一些在当时看来不可思议的研究。于是，关于那个事件的谣言纷纷出现了。但是，随着时间的流逝，谣言逐渐淡去了。不过人们似乎忘了，一起失踪的妻子玛丽亚一直没有返回自己的家园……到了1988年，小镇上再次出现奇怪的事件。主角家中的台灯和小布娃娃居然开始袭击人类，到底是怎么回事呢？展开冒险的主角无意中发现了曾祖父乔治留下来的信息，原来一切是因为……

MOTHER 2 基格的反击



199X年，在鹰岛（Eagle Land）的小城奥奈特市郊居住的奈斯某天晚上突然听到了一声巨响。好奇心很强的奈斯出门一看，原来他家后山掉下了一个陨石。没过多久，周围就起了奇怪的变化，动物开始变得暴戾！奈斯为了帮忙寻找失踪的邻居而来到后山，结果遇到一只会说话的甲虫。这支甲虫告诉奈斯，10年后有一个叫作基格的人企图统治世界，只有奈斯的努力才能改变历史。随后在奈斯面前又出现了来自未来的追兵，不过在甲虫的帮助下奈斯成功地打败了对手。但是可怜的小甲虫却很快被邻居家的大婶当作蚊子给打死了。临死之前，小甲虫把一块“音之石”和拯救未来世界的大任交给了奈斯。虽然完全不清楚是怎么回事，奈斯还是决定展开自己的冒险……

P.S. 本文中的图片皆为原始版本的截图，并非GBA版，GBA版只更改了画面比例，画风没有变更。

www.plumbook.cn

血火的挽歌——战争与游戏

文：太阳黑子工作室 DARKBABY

当阿瑞斯的战车呼啸而来／无尽的灾祸便席卷大地／众神高唱破灭的挽歌／鲜血与战火将文明彻底埋葬……

前篇：战争的游戏

一 洪荒

或许，没有一个单词能够像WAR（战争）那样与电子游戏产业的发展紧密相关。

1959年，当时美国最大的电脑生产商DEC向麻省理工学院（MIT）的林肯实验室捐赠了配置有圆形黑白荧幕的PDP-1小型机以感谢他们多年来的技术协助。麻省理工的高材生们认为电脑的功能并不仅限于计算枯燥的数字公式，或许应该能够提供一种全新的娱乐方式，于是格拉兹（S.Graetz）、拉塞尔（S.Russell）和考托克（A.Kotok）这三位大学生于1962年暑假期间共同编制了世界上第一个电脑游戏程序《空间大战》（SPACE WAR），用简单的点和线勾勒出了地球军队与外星人在浩淼的宇宙中激烈战斗的场面（由此推论STG类游戏是电子游戏的元祖形态）。这个几KB的小程序在麻省理工被广为流传，并像瘟疫一般迅速进入了美国许多大学价值400万美元的电脑中，甚至后来DEC公司也把这个程序作为新电脑出厂时故障诊断的标准软件配置。虽然从我们现在的眼光看来《空间大战》这个游戏幼稚得可笑，但它却给许多最初接触的人留下了难以磨灭的美好记忆，这其中的某些人以后便成了电子游戏的薪火相传者，雅达利之父诺兰·布什内尔（N.Bushnell）便是最杰出的一位。

1971年，年仅25岁的诺兰·布什内尔在地处硅谷的恩派克斯公司（AMPEX）担任电子工程师，当时正是惠普公司（HP）白手起家的IT神话年代，不甘寂寞的布什内尔也决心自己创出一番事业来，然而无论过去大学的成绩还是现在就职的工作，他的表现都非常平庸，惟一的特长就是“玩”，在大学时他曾经因为终日躲在电脑机房沉湎于《空间大战》而几乎濒临留级边缘。那个时代的电脑是奢侈的新生事物，动辄价值数以百万美元计，布什内尔认为如果能够制造出普通家庭也能自在娱乐的电子游戏设备就一定会取得巨大成功。TV游戏主机的诞生非常偶然，诺兰·布什内尔与一位同事于1972年6月27日以500美元创立ATARI（ATARI是日本将棋中“将军”的吆喝声），由于他们缺乏足够经费为电子游戏机《乒乓》（《PONG》）配置电脑专用屏幕，被迫采购了一批电视机改装后代用，因为电视屏幕的解析度较低，布什内尔他们又不得不将游戏程序稍作修改。1977年ATARI-2600的发售标志着TV游戏这个新兴产业的正式崛起，ATARI根据当时中东地区爆发的埃以战争为故事背景制作了著名的《运河战争》，这款实事题材的游戏软件借助着苏伊士运河地区的风起云涌销量迅速突破了50万大关，大大推动了硬件的普及。在上世纪80年代末曾有极少量的ATARI主机流入中国大陆，但在如火如荼的任天堂红白机狂潮的席卷下迅速湮没，不过《运河战争》与《警察捉小偷》、《乒乓》等优秀作品还是给一些早期玩家留下了深刻印象。对于美国的著名游戏设计宗师席德·梅尔（“《文明》系列”缔造者）来说，ATARI-800主机上的《Hellcat Ace》是他迈向成功殿堂的第一步。而对于更多的玩家而言，ATARI就是他们梦的开始……

继之而起的任天堂FC挽危亡于既倒，将TV游戏产业从ATARI SHOCK的崩溃边缘再度引向辉煌。1973年秋猝然爆发的第四次海湾战争曾经使得任天堂这家京都老铺几乎破产倒闭，当时该社将所有的资金都投入了室内健身娱乐事业（光线枪射击、保龄球），石油危机造成的消费紧缩导致向银行先期贷款数十亿日元的任天堂突然陷入极度经营危机中，此后数年间苦苦奔走于大小银行间求助的经历给社长山内溥留下了难以磨灭的深刻记忆，无借金经营的任天堂商业法则成了左右该社盛衰命运的双刃剑。直到1975年任天堂协助三菱电机株式会社共同开发彩色电视游戏机才使之寻觅到了新的商机，从此走上了一条全新的发展道路。如果没有那场战争，或许我们现在看到的是出品高档健身器材的任天堂，如果没有那场战争；或许任天堂的名字早已经成为时光隧道中的微尘……笔者不得不再次感慨先哲罗素那段精辟的格言：“历史是由无数的偶然堆积而成”。

二 创神

STG和ACT是8位元主机时代的王道，这两个以火爆刺激为卖点的游戏类型当然与战争题材有着密不可分的联系，由于硬件厂商任天堂把主流消费层锁定在青少年男性群体，那些包裹着战争封皮的游戏软件起到了相当积极的推动作用。限于硬件机能的原因，早期的游戏大多是孤胆英雄式的作品，有驾驶着战机在宇宙中与来袭的外星人作战，也有单身闯虎穴深入敌军铲除邪恶……个人英雄主义的格调始终贯穿于整个游戏的黎明期。我们可以将FC早期的战争题材名作简单分为三类：

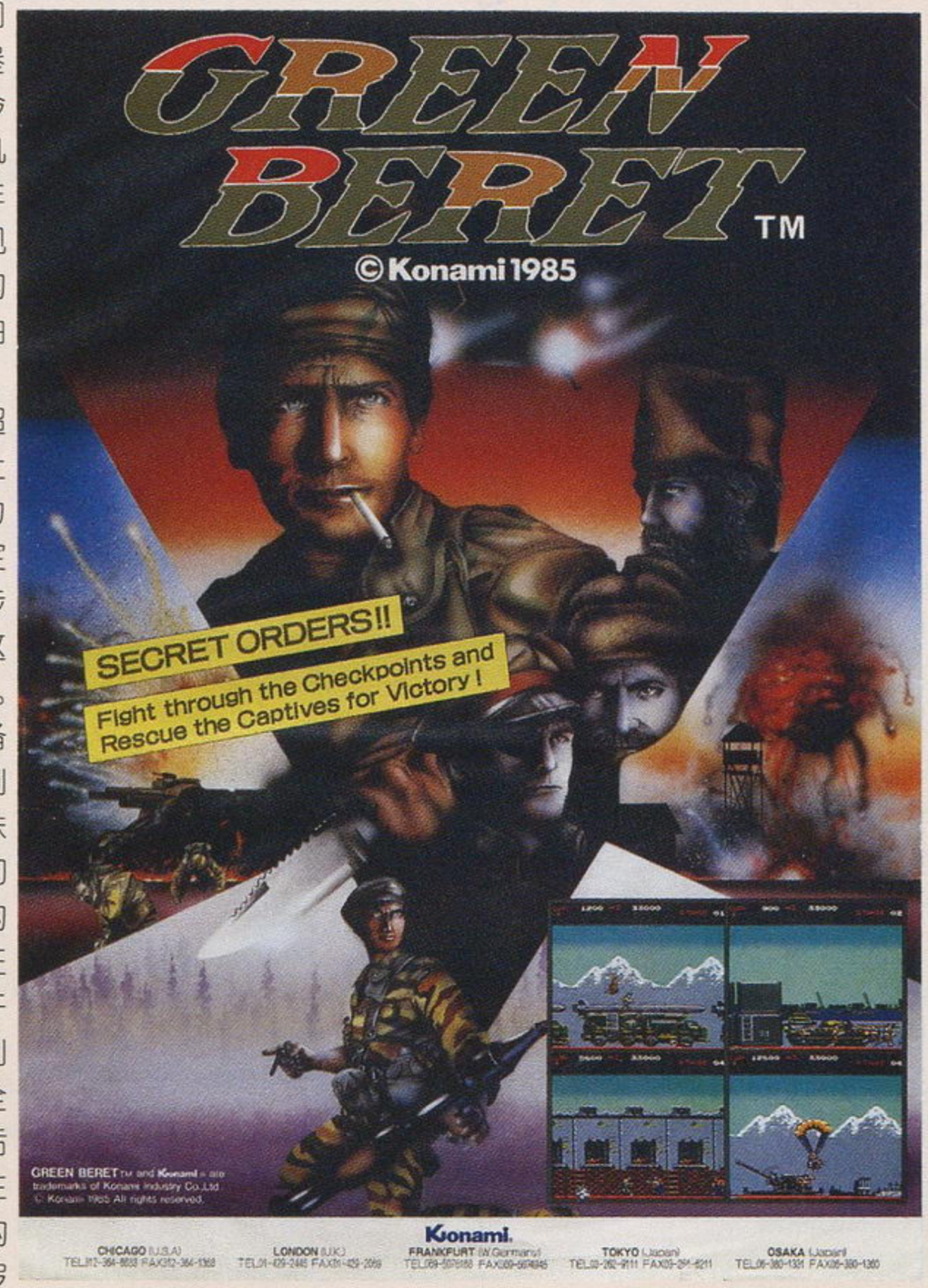
1.未来以及架空世界等科幻背景的作品：《铁板阵》、《宇宙巡航机》、《魂斗罗》、《太空侵略者》、《龙魂》等。

2.根据实事背景进行再创造的作品：《1942》、《1943》、《赤色要塞》、《古巴战士》、《战场之狼》等。

3.电影或动漫改编的作品：《星球大战》、《太空堡垒》、《TOP GUN》等。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在那个没有凹凸贴图和5.1声道的鸿蒙初开之时，纯粹的游戏性就成了检验游戏成败的关键指标，也正是那个灵感和激情勃发的时代才奠定了诸如任天堂、NAMCO、KONAMI、CAPCOM等伟大厂商如今之赫赫声名。NAMCO是FC早期最具实力的第三方厂商，该厂商向FC移植了《铁板阵》等大量本厂的街机名作，完成度之高令人赞叹。NAMCO游戏的特点是外表质朴无华但内里却趣味无限，我们熟悉的《坦克大战》(《BATTLE CITY》)便是充分显示其精髓的代表作品，矩形波合成的履带声和炮击声、来回游弋的拥有不同装甲和行进速度的战车、迥异其趣的版面构成让玩家真正感受到战斗场面的紧张感和压迫感，当敌人的密集炮火射向那半已残破的堡垒，玩家常常会按捺不住发出绝望的惊呼。至今《坦克大战》各种进化版本依旧在国内外的街机房里拥有着相当高的投币率，成为街机游戏中非常罕见的常青树。CAPCOM的游戏从最初就体现了追求完美操作手感和高难度的特点，在STG的不朽名作《1942》中利用FC的十字键就能自由驾驶着P-38飞行并灵活躲避敌人的弹雨攻击；《战场之狼》和《希特勒复活》要求玩家拥有高超的操作技巧，在版面配置与最终BOSS的设计上也非常个性化，当时CAPCOM的游戏一度成为了CORE的代名词。《战场之狼》的故事背景设定在越南战场，玩家扮演的兰博式的孤胆英雄用步枪和手雷与潮水般涌来的北越官兵殊死周旋，这个游戏的FC版在美国取得了50万套的销售佳绩。未来题材的《希特勒复活》在日美两大市场都备受关注，奇特的是美版因某种未知的原因进行删改后大幅缩水，这是TV游戏业非常鲜见的特殊事例。KONAMI无论企业规模还是技术力在最初都无法与NAMCO等纵横街机与家用两大市场的主力厂商相媲美，然而慧眼独具的社长上月景正判断家用主机市场的未来发展潜力将远远凌驾于街机市场，所以当NAMCO等把从FC获取的利润全部投入街机基板研发时，KONAMI却集中全力专注于家用机技术的探索，因而该厂商在以后得以脱颖而出跃居家用机产业最具号召力的第三方软件厂商。KONAMI的游戏赋予玩家高品质的感官享受，力图把硬件表现力发挥到极致，《沙罗曼蛇》中的火鸟版是KONAMI美学的典型标志，伴随着沉郁而优美的BGM，从熊熊烈焰中幻化出无数火之精灵漫天飞舞，难以想象这样的画面居然出现在FC主机上。《沙罗曼蛇》与《魂斗罗》、《绿色兵团》、《赤色要塞》这4款KONAMI的战争题材游戏在我国被誉为FC游戏老四强，其影响力之深远亦可见一斑(《沙罗曼蛇》与《宇宙巡航机》因风格相似在国内经常被混为一谈，实质属于两个不同的系列，1988年发售的《宇宙巡航机Ⅲ》以其无可挑剔的版面设计和华丽的视觉效果被赞许为FC最强STG作品)。



相比任天堂阵营的群星闪耀，街机大手世嘉的景况却颇为凄凉，其MS系列家用主机从发售之初就陷入了苦战中，软件开发也靠自己独自苦撑。初出茅庐的铃木裕主持开发出了街机名作《冲破火网》并向MS主机进行了完美移植，这部STG作品大胆摒弃主流而采用疑似3D的构图方式，展现了世嘉的开发人员勇于突破、不拘泥成规的创新精神。《冲破火网》等一些世嘉早期游戏后来被其他厂商移植到FC，移植度大多不尽人意。

1988年可以被视为TV游戏产业断代史的重要分水岭，从这年开始以ENIX的"《勇者斗恶龙》系列"为代表的RPG和SLG等全新游戏类型迅速崛起，STG和ACT已经不再是引导市场的主流产品，尤其前者的急剧衰退让过去曾风云一时的诸如IREM等厂商逐步陷入了一筹莫展的困境。NECPC-E以及世嘉MD等挑战者相继发售，从此结束了FC一家独大的局面，面对严峻挑战，任天堂也试图把FC的机能挖掘到极限，FC的卡带最大容量由原来的1Mb提升到了4Mb，KONAMI还独自开发了IC芯片用来提升FC的图像表现能力。硬件技术的革命大大推动了TV游戏产业的进化，我们由此不难理解何以有那许多脍炙人口的杰作诞生于那个时间段。

容量的膨胀赋予了开发者更加广阔的想象空间，他们把游戏从过去纯粹的操作乐趣延伸到思维乐趣，SLG和RPG等游戏类型的兴起使玩家层再度得以扩张。最初的SLG游戏大多改编自现实历史题材，如《三国志 中原霸者》、《不如归》等，这些早期作品的共同特点就是界面清晰、操作简洁。由于开发者对制作此类游戏经验不足，因而出现了诸如阿会喃变身等脍炙人口的BUG，寻找BUG成了当时许多玩家乐此不疲的动力源，一些登载游戏BUG的同人志也因此销量大增，据说其中一本名为《目指！天下一统》的杂志累计销售了上万本。NAMCO的《三国志 中原霸者》于1988年7月29日发售后引起了很大反响，日本各地的《三国》相关书籍出现了短时期脱销的情况。该游戏的界面系统非常洗练，以角色的育成作为卖点，玩家可以通过指挥能力大幅成长后的武将纵横天下获得成就感。初代作品的口碑和销量均属上层，但直到1992年NAMCO才再度推出了《三国志Ⅱ霸王的大陆》，虽然续篇的水准更上层楼但此时FC主机已呈昨日黄花之势，NAMCO此后便不再涉足此道。比较光荣的"《三国志》系列"，NAMCO《三国志》虽然在历史背景资料等方面略见逊色，但在角色的育成和计策的运用等方面却胜出一筹，总体来说光荣《三国志》以历史拟真见长而NAMCO《三国志》却充分体现了战略的真髓。遥想两代而终的NAMCO《三国志》，常有"世无高人，遂使竖子成名"的由衷感慨。同年末SQUARE推出了由年轻制作人时田贵司担纲的全新作品《半熟英雄》，这个游戏可能就是TV平台上S·RPG的元祖，RPG手法铺陈剧情并以SLG手法进行攻略，在游戏中还融合了ACT的连打，游戏设计者奇想天外的思维令人拍案叫绝。《半熟英雄》的情节幽默诙谐、极尽嬉笑怒骂之能事，形态各异的巨大魔兽达到了FC图像表现能力的极限，虽然这款作品的市场反响并不如厂商预期，但充分体现了SQUARE当年勇于创新的精神。

任天堂是FC时代不争的SLG霸者，《立体大作战》(《FAMICOM WARS》)和《火焰纹章》(《FIRE EMBLEM》)两大不朽名作至今拥有长盛不衰的口碑。《立体大作战》的故事背景是架空世界中两个超级大国以令人发噱的理由爆发了军事冲突，分别以红军和蓝军作为双方进行对垒，两军所持有的各种海陆空武器很容易就能让玩家联想到当时称霸世界的美苏两国。《立体大作战》的作战和武器开发系统都很容易上手，在关卡设计上匠心独运，时而战略撤退，时而据城死守，又时而大军会战…—玩家看到飞机低空盘旋以及万炮齐发的精美画面时，禁不住陷入了中毒性的痴迷中。当然《立体大作战》也充分暴露了FC硬件机能的捉襟见肘，电脑AI从现在的眼光看相当低下，到后期大会战时数据读取速度也非常令人不快。微瑕不足掩其瑜，《立体大作战》被高票入选1989年度十佳游戏之列，在销量TOP30榜上也足足停留了17周之久。这样一个口碑和销量俱佳的作品，任天堂以后却再也没有在TV主机上推出过续篇，相反在GB和GBA陆续推出了三作，其知名度不减当年。1990年发售的《火焰纹章》无疑是SLG游戏的代名词，很少有人知道这个划时代作品的真正来历，任天堂子会社INTELLIGENT SYSTEMS的王牌策划人加贺昭三偶然从任天堂的废纸堆中发现了一份游戏企划书，这家企划书的原主人某美国FC游戏开发厂商已经因为财务问题在年前破产倒闭，加贺被这份企划中的崭新设计所深深打动，一时间灵感喷涌勃发，经过几天几夜的不眠不休，加贺昭三创作了名为《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》的游戏剧本。《火焰纹章》比较过去SLG的进化点首先在于其荡气回肠的剧情，通过王子麦鲁斯打倒暗黑龙复国的经历塑造了许多鲜活的人物形象，大量精彩的台词生动体现了角色的性格。在系统设计方面则借鉴了日本将棋的回合制思路，角色的配置和行动都经过了精密计算，一着之失可致满盘皆输。无论在思想性、战略性和艺术性等各方面《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》都达到了前所未有的高度，使其成为SLG游戏的典范之作。《火焰纹章 暗黑龙与光之剑》的市场反响非常强烈，最终突破了50万大关，在急速滑落中的FC软件市场殊属难能(任天堂于次年再度推出了《火焰纹章外传》，由于开发时间问题其口碑略逊前作)。《立体大作战》和《火焰纹章》使得SLG游戏连续两年入选年度十佳游戏行列，我们可以将之视为战略游戏黄金时代全面来临的标志！

三 双雄

1991年爆发了美伊海湾战争，NOA(美国任天堂)高层荒川实和霍华德·林肯亲自出马游说军界政要，终于使得携带用掌机GAMEBOY作为军需品进入了采购清单，任天堂以低于成本的价格向美军提供了100万台GAMEBOY，这也是电子类休闲娱乐产品第一次与战争亲密接触，战争间隙这个不起眼的小玩意儿成为了青年士兵们最青睐的娱乐用品。在这场战争中GB便携耐用的特性得到充分体现，即使中东大沙漠的酷暑下也依然能正常运作，NOA的商业策略使得美国民众将GB视为国民主机并大大提升了任天堂的企业形象，其广告效益何止亿万计！

www.plumbook.cn

TV游戏产业在1991年再度飞跃发展，在这个财务年度里任天堂和世嘉两大硬件厂商的年纯收益都挤进了日本上市企业前50位，任天堂甚至凭借新科状元SFC以及GB这两大主机一举压倒了松下电器成为日本新工业的象征。王者主机SFC发售一年后50款软件的平均销量超过了10万套，所有的参入厂商都沐浴在盛世荣景的阳光下。不过所有的一切都无法挽回STG的没落，动辄销量数十万的时代已经一去不复返，SFC主机上发售的著名作品有《R-TYPE Ⅲ》、《雷电传说》、《银河风暴》等，CAPCOM的《战区88》虽然水准不俗，但由于SFC硬件处理速度的限制使得游戏难度比街机版大为逊色。1993年任天堂还发售了搭载超级FX芯片的首款家庭用3D STG游戏《星际火狐》(《STAR FOX》)，再度开创业界之先河。世嘉MD的STG名作有《究极虎》、《野牛直升机》等，其中以TAITO出品的描述未来与外星生物战斗的《DARIUS》最为出众，至今游戏中那些光怪陆离的巨大鱼形生物仍然在笔者脑海中留下深刻记忆。

SLG游戏在16位机时代达到了空前繁荣，涌现作品之多是TV游戏发展史上任何一个时期都无法比拟的，虽然MD与SFC在日本本土的争霸中始终处于绝对劣势，但由于其CPU处理速度胜过SFC，硬件特性上非常适合数据量庞大的SLG类游戏，在前半阶段MD无论在质和量上都占据了绝对主动，直到数年以后《火焰纹章 纹章之谜》等作品连番推出SFC才逐步扭转了局面。日本游戏开发厂商非常善于利用硬件特性来做文章，两大主机的SLG游戏因此展现了完全不同的风格，MD平台SLG游戏处理速度迅捷且AI较高，但多数画面粗劣不堪卒睹，SFC平台SLG通常画面精致、色彩柔和，大量活用诸如扩大缩小等先端机能，在游戏性上通过剧情与战略的有机结合来提高作品的艺术价值。即便相同的作品登陆不同硬件平台也会体现出截然不同的特性，这样的情况在整个TV游戏发展史上都是非常鲜见的，美塞亚的《梦幻模拟战Ⅱ》以及光荣的大部分SLG游戏都是比较典型的例证。

《三国志 乱世群英》、《太平记》、《蒙纳克皇族》、"《光明力量》系列"、"《梦幻模拟战》系列"……虽然这些我们熟悉的名字以今天的眼光看来水准参差不齐，但每款作品都各具特点，充分展现了制作者的开拓精神。中国接触过MD主机的玩家恐怕很少有不知道《三国志 乱世群英》的，该游戏据说是世嘉委托台湾某相关厂商开发的，在日本有着NAMCO《三国志》克隆版的恶名，事实上两者的设计思想确实非常相近，甚至连鬼魂武将的秘技也衣钵承袭。《三国志 乱世群英》汲取了NAMCO《三国志》开发系统简洁明了和武将育成等优点，同时独创了全新的手控战斗模式，其配乐制作者的水准也颇为不俗，展现了三国时代英雄沧桑落寞的情怀；虽然这个游戏的销量在日本非常惨淡，但却是一款不可不提的秀逸之作。1991年大河NHK制作的《太平记》与武田铁矢主演的同名历史电视剧同时推出引发了不小的话题，该游戏采用了双路线模式，分成足利贴和楠木－新田帖，从倒幕到南北朝分立，从赤坂城攻防战到凑川合战，其人物能力、版面配置、难度设定都非常贴近历史，NHK交响乐团演绎的雄壮音乐更使人感觉身临日本南北朝动乱之中。《太平记》最为难能可贵的是完全忠实于原著，玩家能够真切体会到作者小岛法师的心境。《光明力量》(《Shining Force》)和《梦幻模拟战》(《Langrisser》)是MD主机知名度最高的两大系列作品，《光明力量》显然属于墙内开花墙外香的典型，MD版两代作品都是在日本反响平平而海外大红大紫，高桥兄弟精心打造的该系列意图动摇任天堂"《火焰纹章》系列"的显赫声名，结局却并未如愿。1991年4月26日美塞亚推出《梦幻模拟战》，这部作品通过把部队具象化而大大增强了临场感，在战略上强调地形优势和兵种相克。至于个性鲜明的正邪角色和曲折多变的剧情则成为了"《梦幻模拟战》系列"历代作品都保持的优良传统。《梦幻模拟战》的10万套销售成绩令厂商相当满意，担当该作品人物设定的漆原智志也因此名声大噪(《梦幻模拟战》于1993年8月26日推出了PC-E强化移植版本)。三年后被誉为系列最高杰作的《梦幻模拟战Ⅱ》以16Mb大容量再度强势登场，虽然各方面比较前作都有了本质的飞跃，销量却因为MD主机版图日蹙而仅与前作相当。1995该作品的SFC强化移植版《DER Langrisser》却热卖了30万套，充分体现了硬件普及量的优势。

经过主机发售后长达两年的真空期，SFC平台的SLG游戏在1993年忽然大放异彩，诞生了《皇家骑士团》(《OGRE BATTLE》)等许多传世佳作。《皇家骑士团》是鬼才松野泰己根据大学时代构想的神话故事部分章节改编而成，历史背景带有浓郁的欧洲中世纪气息。战斗模式采用半即时战略系统，敌我两方军队根据规定路线在大地图上同时行动，遭遇后立即切入战斗画面，这种形式使得SLG游戏的战略性获得了崭新诠释。无论音乐还是图像《皇家骑士团Ⅱ》都堪称精品，令人难以想象它居然出自QUEST这家仅20多名员工小型会社的手笔。BANPRESTO的《第三次超级机器人大战》奠定了该系列以后十数年间长盛不衰的基础，相比过去推出于FC、GB平台的前两作，这部作品的图像有了本质的提高，穿插了大量历代动画片中的名场面，首次搭载了机体换乘模式，真实系和超级系的差别化更加明晰，系统的平衡性调整地恰到好处。《第三次超级机器人大战》推出后立即获得了高达拥趸们的狂热支持，销量突破了30万。同年由ASMIK推出的战车类SLG《钢铁骑士》虽然知名度稍低，但在游戏品质上却丝毫不逊色前两个作品，厂商还特意聘请名家松本零士担任人物设定。《钢铁骑士》是以第二次世界大战时德军名将曼施坦因麾下的装甲小分队转战东欧战场的经历为故事背景，游戏最终目的是在莫斯科保卫战中顺利突破苏军的密集防线，在游戏开始菜单还可以听到当年德军战车部队的军歌。该游戏极大的简化了SLG游戏操作繁琐的通病，在战术上引进了索敌和小队指挥等便捷模式。战斗方式为突破性的疑似真实时间制，敌我双方的行动同时展开，每时每刻战局都会发生微妙的变化。《钢铁骑士》的角色育成也充满了醍醐味，当玩家亲眼看到菜鸟们被逐步训练成独当一面的大将时，那种成就感是无法用言语来表达的。当经历九死一生后，我方角色大叫："我尚健在！"这句经典台词是所有接触过《钢铁骑士》的玩家都刻骨难忘的。

1994年1月21日，24Mb超大容量的《火焰之纹章 纹章之谜》正式推出后获得了异乎寻常的追捧，《FAMI通》浜村通信等一些业界知名人士甚至自发组织了所谓的"FE教"进行游戏的推广宣传，其狂热程度可想而知。游戏自身的高品质和发行商任天堂的大力宣传使《纹章之谜》取得了累计销量约70万套的巨大成功，确立了该系列坚不可摧的SLG霸主地位。《纹章之谜》分为上下两部，上部以初代《暗黑龙与光之剑》为蓝本，下部则重新创作补完，最终使得雅嘉尼亚战记得以浑然一体。本作的战斗系统和记录方式都经过了大幅改良，游戏的挑战性和趣味性进一步提高。BANPRESTO在1994年推出了《超级机器人大战EX》，这部试验性的作品中首次进行了多主角制等一些全新尝试，再度提升了玩家对未来正统续篇的期待。《钢铁骑士Ⅱ 沙漠的隆美尔军团》也在同年发售，游戏的系统基本继承了前作的精髓并加以改良完善，玩家此番转战北非与强大的英国坦克军团对垒，难度比前作成倍提高，本作的销量和品质均为历代之冠。ATLUS在1994年也推出了首部SLG《魔神转生》，这款游戏系该社看家RPG大作"《真·女神转生》系列"的外传体裁，叙述了202X年恶魔军团突袭占领了东京市，主人公为了拯救人类危机与恶魔展开了激战。本作延续"《真·女神转生》系列"的传统，恶魔说得与合体成为游戏的最大卖点。《魔神转生》开发过程中曾经因部分高清晰度静止图片露出度问题被任天堂严令删改的逸闻在业界成为广泛流传的话题。

由于篇幅的限制，我们可以忍痛将很多优秀的战争题材类游戏及其开发厂商忽略，但光荣和SYSTEMSOFT ALPHA这两家曾经并称战略游戏双雄的著名老铺却不能不提。光荣这个名字大家再熟悉不过了，襟川阳一夫妇合力把一家破落的乡间染料铺经营成了拥有数百名员工的游戏软件开发上市企业，数十年间的坎坷艰辛不足为外人所道。襟川阳一学生时代就酷好阅读历史、军事类书籍，投身电脑游戏软件开发的首部作品便是描述日本战国争霸的策略游戏《川中岛合战》。光荣于1988年正式参入任天堂FC，将其在PC平台广受好评的《信长之野望》、《三国志》和《苍狼与白牡鹿》等大批SLG名作陆续搬上家用平台，在FC时期光荣的建树甚微，看家大作《三国志》无论品质和口碑均不及NAMCO《三国志》，而16位机时代的不懈努力使之实质名归地登上SLG王者的宝座。90年代初光荣的游戏忽然一改过去拘泥于史实、演出手法单调等痼症，连续推出了大量风格各异的经典游戏，讲述小人物发迹史的S·RPG《太阁立志传》、描绘15世纪中叶欧洲复兴时期遍历七海的AVG《大航海时代》、另外还有在我国曾一度引发争议的真实描述二战期间日美太平洋逐鹿的SLG《提督之决断》等等。SYSTEMSOFT ALPHA这个名字大家或许会感到陌生，但很少有人会不知道《大战略》吧？这家企业的发展轨迹与光荣非常相似，依靠制作历史SLG游戏在PC游戏领域声名雀起，其中"《大战略》系列"和"《天下统一》系列"为该社的看家大作(《大战略》是日本PC游戏领域历史最悠久的系列之一，其第九作即将移植Xbox)，1991年SYSTEMSOFT ALPHA为世嘉精心制作了MD版《尖端大战略 闪击战》，这部作品被称为有史以来最好的一款大规模战略游戏，从二战初期德军白色行动突袭波兰开始，把欧、非战场上的重大战役一一的逼真展示了出来，庞大的战场和多个作战单位的协同作战，积累EXP进化成更强、更先进的部队，在制作这个游戏时开发

www.plumbook.cn

商还曾经获得了英国简氏军事年鉴等专业机构的大力提携。很长一段时间里，光荣和 SYSTEMSOFT ALPHA 并称于世，由于光荣秉承追随主流硬件的明智经营理念声威日盛，SYSTEMSOFT ALPHA 则局促一方而渐行渐远。

四 巅峰

SLG 游戏在 1995 年达到了极盛。

新年伊始 BANPRESTO 的《第四次超级机器人大战》正式发售，这部作品因新规采用了主角视点和武器改造等以后被长期承袭的优秀系统而备受好评，新图像处理技术的运用和前作两倍的 24Mb 大容量使得本作的画面迫力满点，约 40 万套销量确立了以后“《机战》系列”的固定消费群体。紧随其后的是RPG名门SQUARE推出的《前线任务》（《Front Mission》），这部作品叙述了近未来地球分裂成几大军事势力并展开拉锯战，主角为了找回在战乱中失散的女友驾驶着双足步行兵器踏上了艰险的寻踪之路，游戏的悲剧结局给玩家带来了强烈的心灵震撼，SQUARE以其独特的细腻笔触真实展现了战争时代人们内心深处的情感变化，对战争的罪恶进行了无情的鞭挞！《前线任务》的人物设定由天野喜孝担当，土田俊郎为首的G-CRAFT小组负责开发。夏季，美塞亚根据MD版强化移植的名作《DER Langrisser》堂堂登场，该作品采用多种分歧路线，玩家可以根据自己的意愿自由选择正义或者邪恶路线。

1995 年 10 月 6 日《皇家骑士团 II》（《Tactics Ogre》）发售，这部作品一改前作的 SLG 模式而变为 S · RPG，完全突破以往的 SLG、RPG 作品类似人偶剧的表述方式，大量采用了电影化叙事手法多角度刻画人物性格和推展剧情，3D场景使得战斗场面更真实更具视觉冲击力。难以想象区区24M卡带的容量承载了何等跌宕起伏的情节。《皇家骑士团 II》用重墨渲染了一幕历史大悲剧，通过以叙述德尼姆和卡秋娅这对没有任何血缘关系的姐弟恩怨纠葛为故事主线深度揭示了权利和欲望的罪恶，极具张力的灰色笔触透析了人生的无常。无论是德尼姆姐弟的亲情弃绝、“圣王”特鲁嘉亚面对至亲丧亡后绝望的心情……处处皆与主题思想暗合。该游戏的现实性也使其艺术价值达到了前所未有的高度，大量的人物对话表述了松野泰己自身对战争和人性的深刻反思。《皇家骑士团 II》是 TV 游戏史上极少数可以冠以“史诗”称号的不朽杰作，至今为止连续九年雄踞《FAMI 通》名作怀旧排行榜而声名不坠，这样的成就也惟有《FF VII》差可比拟。

1995 年末 SQUARE 再度于 SFC 平台推出了阪口博信亲自领军的 S · RPG 大作《圣龙传说》，这部意欲之作却不幸成了 SQUARE 与任天堂夤缘断绝的导火索，由于错误估计市场需求和任天堂在协助行销时的纰漏导致《圣龙传说》的 90 万出货实际只卖出了不到一半，最后商家不得不以980日元开始抛售存货，SQUARE 因此陷入了严重的财务危机，关键时刻索尼及时伸出了援助之手，使得 SQUARE 决心正式转投PS门下。《圣龙传说》在设计理念上与《皇家骑士团 II》非常相近，但无论剧情还是战斗系统都给人半途而废的感觉，其销售不利原本也在情理之中。

1996 年 5 月 14 日《火焰之纹章 圣战之系谱》的发售为黄金般的 SFC 时代划上了完美句号，《圣战系谱》是系列作品中最为人所称道的一作，剧情跌宕起伏，人物刻画细致传神，战斗场面气势弘大，其精美绝伦的画面把SFC的机能发挥得淋漓尽致。游戏从操作上力求便于玩家上手，在游戏平衡性的设计方面也恰到好处。这部作品的思想性也达到了相当的高度，剧本策划者加贺昭三娓娓表达了自己对人性善恶等深层问题的独特见解，其精辟见解时时引发玩家的心灵共鸣（注：笔者在《血火的挽歌——战争与游戏杂谈》后篇会有专门的论述）。

随着 SQUARE 参入 PS 阵营，TV 游戏业出现了三国鼎立的混乱局面。松野泰己跳槽 SQUARE 后主持制作的《FFT》取得了累计 120 万套的惊人销量。加贺昭三为了实现自己使用大容量媒体以完美阐述自己创作意图的理想，在 1998 年完成 SFC 版《火焰之纹章 多拉基亚 776》后毅然离开了奋战多年的任天堂阵营，在 PS 平台推出了《泪指轮物语》，从而又引发了与任天堂长达数年的版权诉讼。在失去了主要制作人后《皇家骑士团》与《火焰之纹章》这两大名作系列陷入了困境中，《皇家骑士团 64 王者之风》恶评如潮，《火焰之纹章》的家用主机版本迟迟不能推出。32 位机时代开始 SLG&S · RPG 呈现出逐步衰微之势，《梦幻模拟战》等大批过去名作系列折戟沉沙，世嘉曾经在SS年推出过一部风格颇为独特的SLG游戏《龙之力量》（《DRAGON FORCE》），其续篇却因世嘉为应付商战仓促赶工而断送了大好前程。SYSTEMSOFT ALPHA 与世嘉再度协作在 SS 平台推出了《尖端大战略 千年帝国的兴亡》和《尖端大战略 钢铁的战风》两部质量上乘的佳作，惜哉销量亦远低于发行商的期望值。惟有BANPRESTO 的“《超级机器人大战》系列”转战各大主机平台而拥趸日众，呈现一枝独秀的局面。

虽然 SLG&S · RPG 渐趋沉沦，但战争类游戏反而呈现百花齐放的繁荣局面，大容量媒体和多边形技术的普及使得游戏厂商的创造活力再度激发。提到模拟空战类游戏绝大多数玩家都会想到 NAMCO 在 PS 平台推出的“《王牌空战》系列”（《ACE COMBAT》），该系列以亲切的操作和逼真的浮游感获得广泛认可。相比之下 ASMIK 的《眼镜蛇行动》（《SIDE WINDER》）和世嘉的《飞空之舞》这两部系列作品虽然仿真程度更高，却因为操作难度问题反而知名度远逊。GAME ARTS 的《武装鹫狮》（《Gun griffon》）是步行机甲类仿真游戏的经典名作，其故事背景设定在 21 世纪的初期，由于气候突变造成了地球日益沙漠化，民族纷争使得联合国彻底陷入瘫痪，世界各国重新划分为四大利益集团展开军事竞赛，玩家将扮演一个日本战斗员操纵步行机甲执行各项任务。“《武装鹫狮》系列”追求娴熟的操作感觉，玩家必须依照瞬息万变的战局随时做出移动躲避和武器攻击，该游戏在机甲的重力感和武器后坐力等细节处理上非常逼真。值得一提的是，“《武装鹫狮》系列”的前两作发售于 3D 机能相对贫弱的世嘉 SS 平台，GAME ARTS 的强劲技术实力由此得到了充分证明。FROM SOFTWARE的《装甲核心》同属于机甲类仿真游戏，然而风格与《武装鹫狮》有着本质的区别，其刻意追求弹雨纷飞的爽快感，该系列在PS和PS2 平台都拥有众多支持者。任天堂推出于 N64 的《星际火狐 64》是一款难得的3D STG佳作，飞行的速度感和体形巨大的敌方角色是这部作品的主要卖点，虽然卡带容量仅有 64Mb 却收录了大量清晰的人语对话，这一切都应该归功于第五元素为任天堂开发的压缩技术。N64的末期，暴雪在该主机上完美移植了PC平台红透半边天的《星际争霸》，三大种族的野心之战再度勃发。近年来 FPS 游戏在欧美大行其道，去年 PS2 平台的《荣誉勋章 联合袭击》（《Medal of Honor》）和《海豹突击队》（《SOCOM》）这两部作品都在北美轻松突破了百万销量，潜在市场的诱惑将促使更多厂商参与制作同类题材的游戏。

过去的战争类游戏仅局限于人与电脑AI的对话，随着网络时代的全面到来，游戏厂商开始尝试人与人的直接交流，在北美地区 PS2《海豹突击队》和 Xbox《HALO》因率先实现 TV 平台的网络对战而好评如潮。附加网络功能必然使得游戏的对抗性成倍提升，或许战争类游戏会因此达到前所未有的高度。最近传闻 SQUARE 即将发表《前线任务 ONLINE》，对此笔者只有两个字——期待！！！

五 现实

2003 年 4 月 11 日，英国某报揭露了 SCE 北美分社（SCEA）于 3 月 21 日登录了名为《震慑》（《Shock and Awe》）的游戏商标，其意图借美伊战争的契机大发战争财。报道公开后立即引起了轩然大波，SCEA 迫于舆论压力最终宣布取消这个游戏开发计划。对于战争的态度，即使跨国集团不同地域的分部都会有截然不同见解，在 3 月初兵戎未起之时，SCE 欧洲分社（SCEE）曾经耗费重金在西欧各国的电视台滚动播放反战宣传广告片，如此义举获得世人交口称赞。同一个大企业集团旗下出现针锋相对的两种行事方针，这其中有颇多耐人玩味之处。

自美伊爆发冲突以来，北美地区战争题材类游戏的销量直线上升，《荣誉勋章 联合袭击》和《海豹突击队》等一些大作销量比前月增加了约 30%，玩家对《海豹突击队 II》的期待一度曾超越了《GTA》续篇，根据媒体的调查报告美国目前有数十款对应各大主流平台的战争题材类游戏紧急开发中。与之对照，日本和欧洲的游戏开发厂商反应相当冷淡，至今尚未有厂商公开发表战争题材游戏。

美伊战争能够在这么短的时间内结束，对于任天堂的高层来说绝对是值得弹冠相庆的事情。曾有北美媒体刊登专栏文章称长期战争将可能使任天堂失去最后反扑的机会，这种言论绝非危言耸听，任天堂为了扭转目前的不利局面，计划在2003年3-7月间在全球范围投放高达 6 亿美元的广告费用，并且连续投入 GBASP、GBP、NGC《撒尔达传说 风之杖》、GBA《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》等主力商品，其意在重新取得商战的主动地位。任天堂选择反击的这个时间段恰好与先前大部分军事专家预测的战争所需时间相吻合，如果战争陷入胶着化后必然会引发恐慌性消费紧缩，这种状况将对欲毕其功于斯役的任氏给予致命打击。任天堂的股票在开战后曾一度急速下挫，直到局势明朗化才逐步止跌回升。

电子游戏并不是人类生活的必需品，一旦安宁的生活环境被打破，游戏立刻会变得一文不值。因此无论是人类社会的发展还是游戏产业的发展，和平安定是当务之急。

我期望，杀戮和牺牲永远只出现在游戏中而不是现实

我期望，世间每个人都有游戏的好心情

我期望……

www.plumbook.cn

文：LIKY

GBA	MTO	ACT	1人
	2003年3月28日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

特快专递

舞之刃 闪光

作为一款传统的清版动作游戏，《舞之刃》还是有许多新东西带给我们的。首创的“节奏COMBO”系统更加强调了打击的技巧性，玩起来多了许多研究的味道，而漂亮的人设以及几位声优的加盟也使得游戏中5位女主角的形象更富魅力。总的来说，这是近期很值得一试的动作游戏，推荐大家玩玩。

基本操作

A	斩
B	踢／捡道具
L	防御
→→	疾进
→→+B	疾进斩（可一击使某些敌人倒地）
→→+A	空踢（可打击空中敌人，也可跳过断层）
普通连续技	AAA/ABB/ABA

节奏COMBO

所谓节奏COMBO就是指按照一定的节奏来按下A键B键就能发出特定的连续技。每个人都有3套特殊连续技，根据属性不同分别称为火COMBO、冰COMBO和雷COMBO，出法各不相同。在游戏中按下START键后再按SELECT后便可进入练习画面，在这里可以根据下方按键的提示来掌握按键时机。因为只用到了两个键的组合，所以游戏特意加强了按键时间的严格性，判定要求已经达到了苛刻的地步，有可能有的招你发十几次甚至几十次都发不出来，对于那些节奏感“苦手”的玩家来说这更加是个艰难的考验。由于“节奏”这个东西属于那种“只能意会不能言传”的东西，所以这里也没有什么诀窍或秘技传授大家，惟有自己多练习体会了，不过，你可以根据角色出招时的“嘿”、“嚯”、“呀”等发声来感觉一下，出招时如果主角发声就表示按键时机是正确的。另外也可以看刀光的颜色，火COMBO的刀光是红色的，冰COMBO的是蓝色的，雷COMBO的是黄色的，出招时如果刀光带色也表示按键时机是正确的。

解谜

游戏中也有一定的解谜要素，不过谜题都很简单，基本上都是让你使用属性COMBO来通过，比如地面有一段岩浆地带，这时候就必须使用冰COMBO将地面冻住然后再通过；而有的门需要用雷COMBO打击机关才能打开，基本上没有什么难度，主要是考察你对属性COMBO的熟练程度。一般在需要用到特定属性COMBO的地方，在画面左下角会有个图标不断闪动，按照提示来操作就行了。

另外在第4关有两个魔法阵的地方，按照右左右右的方法进入可以以最短路线到达BOSS处。

隐藏要素

用HARD难度将游戏爆机后，在STAFF画面的最后你会得到一个密码，然后到游戏的官方网站（http://www.mto-power.com/ds_senko/index.htm#）上输入这个密码后你就会得到一个特别的礼物——一张漂亮的人物原画（需要下载，100K左右），用不同的角色爆机得到的原画不同哦。这里提供两个密码给大家，楠响子 KYO1783B；露西尔 LUC1685C，其他的就让玩家自己去努力吧。

BOSS战提示

BOSS 1 难度★

这个BOSS没有多大难点，硬砍都能砍死他，因为他受创后有硬直。

BOSS 2 难度★★

这个BOSS可算是第一关BOSS的强化版，有着很强的抗击打能力，对于3HITS以下的连续技它根本就不会后退，用属性COMBO对付他当然最好了，就看你能否熟练发出来了。不过就算不熟练，用普通连续技也能慢慢把他蹭死，因为他的动作很慢，挥一下武器会停顿一两秒，怎么都能避开了。但是要当心他的冲撞攻击和震石头。

BOSS 3 难度★★★★

一红一绿两个恶魔，总是停留在空中，普通攻击根本打不中他们，只有等他们落下来时才有机会攻击他们（使用雷属性必杀技时也有可能把他们“电”下来）。这两个BOSS有个非常无耻的招式——四爪交叉，只有看准时机用“→→+A”跳跃闪避。另外也可以主动出击——看他们同时落下后立刻找一个砍，这样便可取消他们的攻击。对付他们的下抓攻击可以活用防御，这样可以使他们留下较长时间的硬直。

BOSS 4 难度★★★★

这个扔炸弹的BOSS极为难缠，炸弹扔得满天飞，稍不留意就会被炸得一声惨叫。对付他必须先摸清他的行动规律，他一般都躲在四个角上向你这里扔炸弹，小心靠近他后，先砍他一下，打掉他手中炸弹，然后再一顿猛砍使他倒地。他起身后必定会向另一个方向跑，所以事先作好准备，在离他三四个身位的地方先等着，他一过来就砍。不过他的动作非常快，而且会尽量避开你，这就看你操作水平了，如果每次都能截住他这个BOSS就没有难度了。

BOSS 5 难度★★★★★

第一形态不是很难，用雷COMBO打十一二下左右（HARD难度）就能干掉。发动雷COMBO时不用管距离是否够，只要面朝右边就行，而那两个烦人的僵尸，把它们引到屏幕左边，不用浪费时间打。

第二形态的BOSS就非常变态了，落石、火球、冰冻全都会，一波接一波地放过来，刚开始可能会打得你毫无起身的机会，玩家最好能找到规律来躲避她的攻击。比如她的火球攻击，要站在与她同一水平线上左右躲避。

对付这个BOSS，开始并不能直接攻击，必须先用必杀技打中右边的那个大家伙后才会使她露出破绽（她会捂着脑袋转），此时有1次攻击她的机会，注意是1次，所以尽量用攻击力大的雷COMBO完成这一次攻击。之后必须再攻击右边的大家伙，使她再次露出破绽。右边的那个大家伙会变换不同的颜色，你必须用相应的属性COMBO来打才行，比如红色用火COMBO，黄色用雷COMBO，蓝色用冰COMBO（画面左下方也会有提示）。对付这个BOSS需要很大的耐心，千万不要着急。

www.plumbook.cn

文：胜负师

疯狂出租车 一显身手

世嘉的“《疯狂出租车》系列”自1999年2月在街机上诞生，至今已经有4个年头了。整个系列在全世界范围内有一定数量的支持者，相信GBA版“疯的”的发表让不少人雀跃。如今，以初代《疯狂出租车》为蓝本，由THQ代理发行的《疯狂出租车 一显身手》终于浮出水面。可惜因为硬件本身的限制，这款移植作品缩水比较严重，不过在GBA的赛车游戏中已属上乘。就让我们一起体验这个“迷你疯的”的魅力吧！

GBA	SEGA/THQ	RAC	1人
	2003年4月9日发售		自带记忆功能
卡带(64M)	—		29.99美元

基本操作

由于本作的基本操作与DC版的《疯狂出租车》十分接近，所以建议使用第3种键位设定，这样更易使用特技。

CONFIG.1	
←	左转
→	右转
A	油门
B	刹车
L/R	档位切换
SELECT	目的地提示

CONFIG.2	
←	左转
→	右转
A	油门
B	刹车
L	倒车档
R	前进档
SELECT	目的地提示

CONFIG.3	
←	左转
→	右转
A	前进档
B	倒车档
L	刹车
R	油门
SELECT	目的地提示

特技说明

本作将《疯狂出租车》中的主要特技都保留了下来，不过特技数量有所减少，而且操作方法以及效果都有一定的改变，特此说明一下。（以下操作均以第3种键位为标准）

CRAZY DUSH：按A键后按住R键。使用成功后车速会在短时间内得到提升，车尾会像Xbox版的《疯狂出租车3 至尊压路机》那样有喷火的特效。此特技多用于出租车的快速起动。

LIMIT CUT：在使用CRAZY DUSH后，快速按B键、A键，然后按住R键。俗称二段加速，使用成功后车子会在瞬间达到极速，车速下降后可重复操作，保持速度，是使用率相当高的特技。用由B键搓向A键的方法可缩短操作时间及提高操作精度。（所以才选择第3种键位）

CRAZY DRIFT：按住R键，快速按B键、A键，同时转向。使用成功后车子会快速回转甩尾，并会产生扬起尘土的特效。用于急转弯及大幅调整行进方向，不过回转速度比DC版要慢不少。在CRAZY DUSH或LIMIT CUT速度上升途中不能使用CRAZY DRIFT。

CRAZY STOP：在行进中按B键再按住L键，车子会很快停下来。

CRAZY DRIFT STOP：在实行CRAZY DRIFT的操作后，立刻松开R键按住L键。使用成功后可令车子甩尾后停车，节省下次启动时转向的时间。操作与DC版大不相同，效果也要差一些。

CRAZY THROUGH：在距离很近的车辆旁边通过。使用成功后会出现COMBO字样，可以得到额外的分数，COMBO数越高分数越高。撞上其他车辆COMBO会中断，撞墙或障碍物则无所谓。（跳跃及CRAZY DRIFT也能形成COMBO。

CRAZY BOX详解

以各种课题及迷你游戏综合而成的特殊模式一直都是“《疯狂出租车》系列”家用机版的亮点，DC版的CRAZY BOX模式至今还被玩家津津乐道。这次的GBA版CRAZY BOX只有9题，并没有S级的课题，只要熟悉要点想全部完成并不困难。不过由于操作和特技性能的变化，也会给初次挑战者带来不小的麻烦，而那些想要挑战更高纪录的玩家更是要多花些心思了。

1-1 CRAZY JUMP

要求：利用高台跳跃150M的距离

要点：L型台的前半部是用来加速的，只要不停使用LIMIT CUT便能顺利完成。感觉跳跃距离比DC版近了很多，很难超过220M。

1-2 CRAZY FLAG

要求：在20秒内撞倒标志旗

要点：由于车子一开始是背对旗子的，所以要先用CRAZY DRIFT向左转180度，调整方向后，再用LIMIT CUT直冲便可。

1-3 CRAZY BALLOONS

要求：在45秒内撞破20个气球

要点：从理论上说应以CRAZY DRIFT及LIMIT CUT混合使用来完成，但实际上不用任何特技中规中矩地撞可能效果更佳。

2-1 CRAZY DRIFT

要求：在30秒内达成15COMBO

要点：既然课题名都叫CRAZY DRIFT，那就没什么好说了。只不过一次DRIFT通常只能形成3COMBO，所以要充分利用时间。

2-2 CRAZY TURN

要求：35秒内到将客人送至目的地

要点：因为有6个U形弯道，全程要使用6次CRAZY DRIFT，时间还是比较紧的。直道时靠外侧行驶对转弯会比较有利。

2-3 CRAZY BOUND

要求：40秒内将客人送到目的地

要点：要跳跃7个不相连的海上平台，掉下去就算失败。应顺着箭头方向提前转向，切勿直上直下，最后一跳必须使用LIMIT CUT。

3-1 CRAZY RUSH

要求：56秒内分别将4个客人送至目的地

要点：对上下客技术要求较高的课题。可全部接靠左或靠右的客人来节省时间，下客时使用CRAZY DRIFT STOP会比较完美。

3-2 CRAZY ZIGZAG

要求：25秒内将客人送至目的地

要点：场地是一个海上锯齿形弯道，掉下去就算失败。理论上说应全用CRAZY DRIFT来通关，但减速转弯显得更为安全。

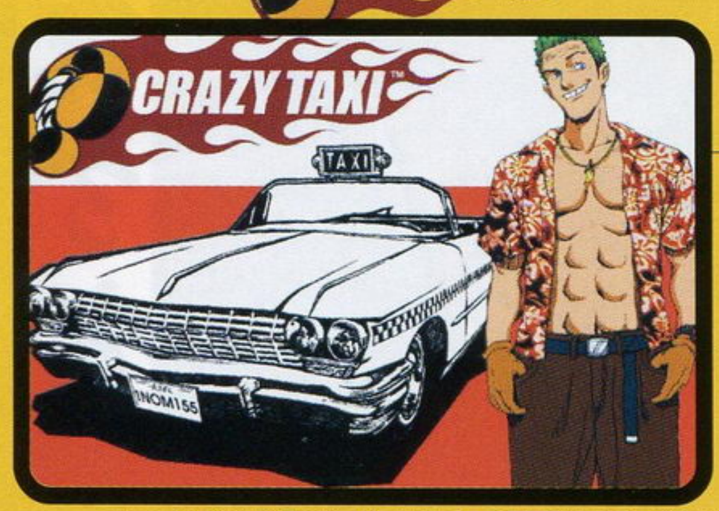
3-3 CRAZY POLE

要求：1分10秒内依次将8个客人送至目的地

要点：由于每个目的地都会有下一个客人上车，所以关键是8次停车。使用CRAZY DRIFT STOP横向撞杆停车可节省不少时间。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

角色资料

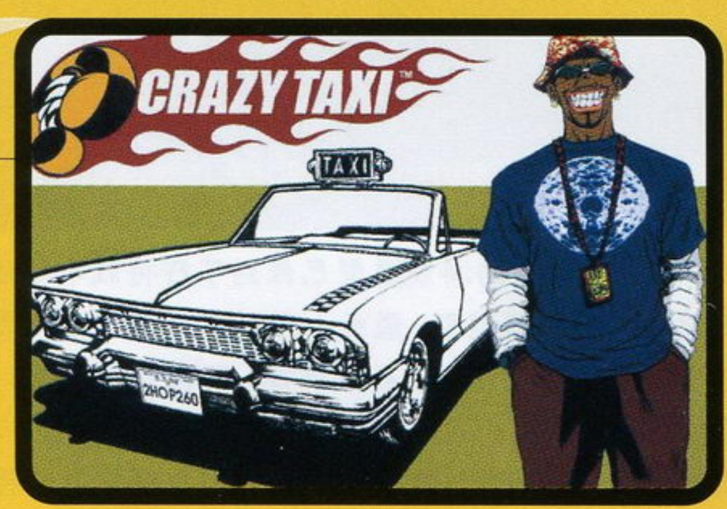


AXEL

车牌：1NOM155
含义：I'm no miss
年龄：20
身高：183cm
体重：72kg
血型：B

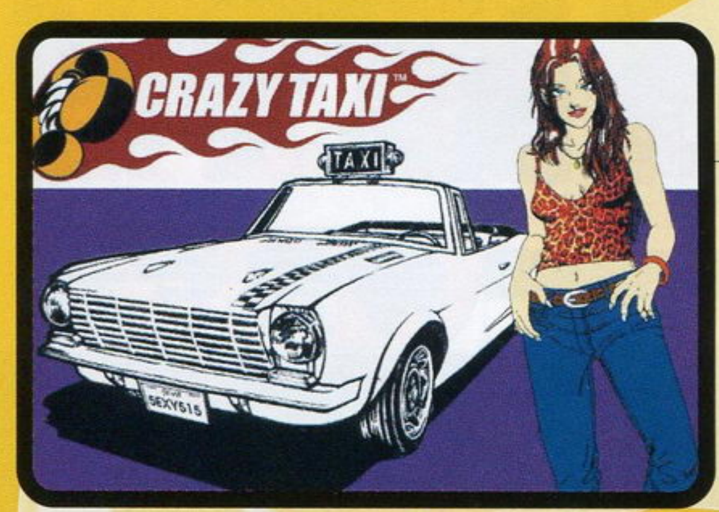
AXEL是个性格奔放的小伙子，只是脾气有些火爆，他当出租车司机只是出于兴趣。当他驾驶着那款60年代式样的爱车在城市的道路间纵横驰骋时，他就会非常兴奋，他的车技也是在街道中练就的。"既能让顾客高兴又能赚到钱"是他做生意的宗旨。由于他性格开朗、工作积极，朋友们对他相当信赖，而他健康俊朗的外形也很讨女孩子的喜欢。

B.D.JOE



车牌：2HOP260
含义：To hop to go
年龄：25
身高：178cm
体重：68kg
血型：O

黑人司机B.D.JOE是个率直单纯的家伙，他认为开出租车只是一种"让别人快乐的手段"。他那高超的车技和能说会道的嘴皮子总能把客人逗得很开心。在不开车的时候，他会从事街头演奏，各种瓶子罐子、垃圾箱盖子在他手中都会成为乐器。有人问他为什么不当个职业演奏者，他的回答是："能从事出租车司机这个能给别人带来快乐的职业我已经很满足了。"

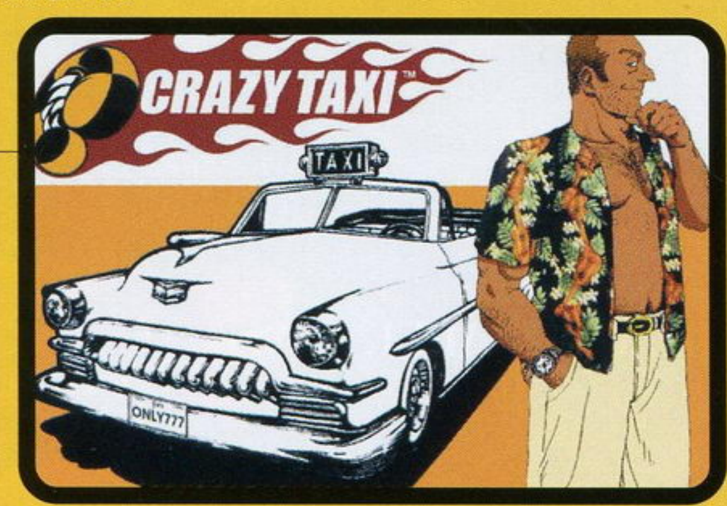


GENA

车牌：5EXY515
含义：Sexy sister
年龄：23
身高：175cm
体重：52kg
血型：AB

性感宝贝GENA是个很酷的MM，她与很多女孩子不同的地方就在于她爱车如命，她还把自己的爱车叫做"妹妹"。她当出租车司机的理由十分单纯，"因为可以整天与车为伴。"她觉得应对那些不可预测的交通状况甚至要比开方程式赛车还要刺激。GENA的闲暇时间和赚来的钱几乎都花在了车子上面，这样的车痴女孩有着独特的魅力，不少男生都对她颇有好感。

GUS

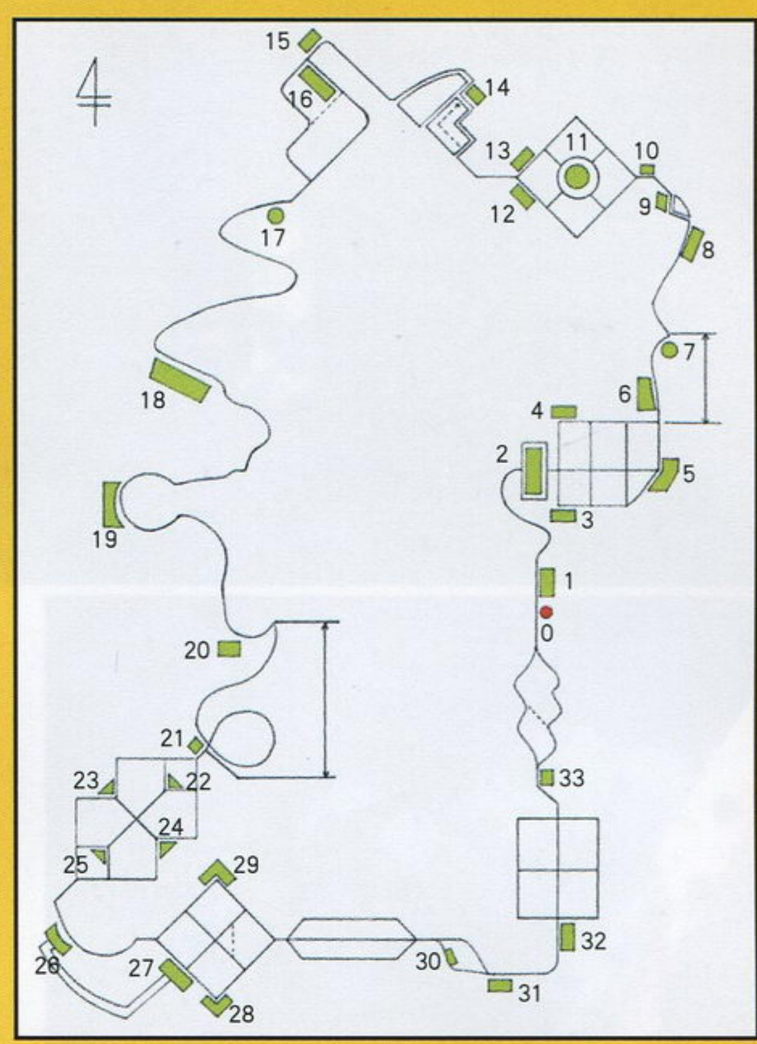


车牌：ONLY777
含义：Only three-7
年龄：42
身高：176cm
体重：85kg
血型：B

有了发福但却很酷的中年大叔。别看他其貌不扬，他可是"疯狂出租车"的创始人哦！年轻时的GUS是个狂傲不羁的坏小子，对流行的东西相当敏感。他什么事都想得第一，这种争强好胜的性格在他没开车前就已经养成了。在购入那辆55年款式的奔驰车之后他就开始了出租车司机生涯。休息日，他很喜欢去赌场玩老虎机或打牌，经常打牌也使他的火爆脾气有所改善。

CITY 1地图

本作中的CRAZY TAXI模式中的CITY 1的地形与DC版1代的街机模式（ARCADE MODE）基本一致，只有少量区域的地形有所改变，比如BUS TERMINAL前的一段地下通道变成了一条小河。为了方便大家熟悉地形，特放出CITY 1简易地图，上面标明了各个停靠站点与目的地，希望能令各位在游戏时胸有成竹。



0.START
1.SCGP University
2.Cable Car Stop Top
3.Sail St
4.Freshtree St
5.Cable Car Stop Bottom
6.Seaside Market
7.West Side Beach
8.Yacht Harbour
9.Cafeteria
10.Pizza Hut
11.Square Park
12.Popcorn Mania
13.FILA
14.Original Levi's Store
15.Tower Record
16.KFC
17.Church
18.Heliport
19.R.B.Station
20.Baseball Stadium
21.Police Station
22.Clocktower Center
23.CT Hospital
24.Sky Bank
25.Boarder's Paradise
26.Mall W
27.Mall N
28.Osmors Hotel
29.Crown Area
30.Bus Terminal
31.Lookout Tower
32.Fire Station
33.Tennis Court

感想与牢骚

胜负师个人是非常喜欢"《CT》系列"的，对这款"迷你疯的"也曾十分期待，玩过之后还是有诸多不满意的地方。当然，我们不能要求GBA的画面音效怎样怎样，（203句语音加5首背景音乐已经很了不起了）抛开硬件机能不谈，与DC版的初代相比还是有很多系统和设定上的不同，除了前文中提到了那些，还总结了几点：

（1）很多特技的操作由同时按键改成了依次按键，虽然操作要求降低了，但操作速度同时降低，操作感觉有些生硬；

（2）从刹车到静止的时间大幅减少，虽然降低了刹车难度，但也导致CRAZY DRIFT STOP的操作发生改变，使操作流畅度降低；

（3）CRAZY BOX模式大幅缩水，由于操作问题，课题挑战乐趣降低；

（4）取消了十分有趣隐藏车辆——自行车，隐藏模式也不复存在；

（5）出租车的撞击感变化，与车子或墙壁擦过时的速度损失较多，而对于树木则可以完全无视其存在地撞上去，缺乏合理性；

（6）不能在水下行驶，车子只会浮在水面上，另外没有跳台也是种遗憾；

（7）乘客的指示变化，显得不太明了，且乘客数量有所减少，要想拿40000以上的高分几乎不太可能；

（8）与DC版相同的地方在于进入游戏都有漫长的读取时间，以及令人生厌的多边形缺损。（看不清路啊！）

是不是要求太高了？以上只是一个"疯的中毒者"的非典型意见，仅供参考。（笑）

www.plumbook.cn

文：纱迦

系统分析

基础

要说到弹幕的密集度，《GIGA WING》、《1944》等作品都可以与《大往生》持平。但这些游戏都有着抵消子弹的特殊系统，而玩《大往生》要凭真材实料躲出一条生路来，其难度不可同日而语。不过《大往生》也有它的优势，那就是超小的中弹判定（几乎是一个点）。正是凭借这样的设定，才使得战机能够在枪林弹雨中穿梭自如。所以要想成为《大往生》的高手，就得首先练出一身把一架飞机看成一个点的本事。

《大往生》的标准设置是三键制：射击、保险加连射。按击射击键不放，就能进行蓄力攻击。蓄力攻击的威力很大，但进入蓄力攻击状态后自机的移动速度会变慢，要小心。

当自机陷入困境时，就要考虑放保险了。保险保险，就是用来救命的。注意保险也有两种形态，蓄力时和不蓄力时有明显区别。

进阶

只要不断地击中敌人，就会形成连击。一段时间内没有攻击到敌人，连击就会中止。连击是游戏的主要加分手段，大家要切记。由于游戏中敌人够多，所以一般说来只要能保住命且不忘开枪，很容易就能保持连击状态。不过话说回来，“只要能保住命”谈何容易。

连击时画面左上方（1P）的GP计量表会不断增加，当能量槽蓄满后，画面上就会出现一个HYPER道具。每得到一个HYPER道具就可以发动一次HYPER攻击，可以储存多个。发动HYPER攻击的方法是放保险，HYPER攻击将维持一段时间，这段时间内连续攻击敌人就可以形成连击，HITS数不断上升。如果此时还残有HYPER的话，HITS数会翻倍。但连续攻击一旦停止，HIT数就会立刻变为0（打BOSS时连续攻击中止，HIT数会慢慢减为0）。简单地说，HYPER攻击就是一种给玩家提供疯狂得分机会的手段，而且发动HYPER攻击时有1.5秒的无敌时间，可以用来救命。

发动HYPER攻击时只消耗累积的HYPER道具，不消耗保险数量。但如果在HYPER攻击发动期间放保险的话，HYPER攻击就会立刻消失，而且残余的HYPER道具会全部消失！一定要小心！

STG这一古老的游戏类型已经到了行将就木的地步，可能是为了挽救这个历史最悠久的游戏类型，最近一段时间日本方面突然提高了对STG的评价，经常打出前所未有的高分。而在以往，即使是《1945》这样的名作也很难得到高评价。不管怎么说，STG作为电子游戏的始祖类型，相信任何人都不愿意看到它就此消失吧！那么，接下来就让我们看看这款号称史上最恶的STG——《怒首领蜂 大往生》。

PS2	ARIKA/CAVE	STG	1～2人
	2003年4月10日		43KB
DVD-ROM	—		5800日元

特别专题

模式解说

在介绍模式前首先介绍一下SYSTEM OPTION。由于街机屏幕的比例和电视屏幕的比例是完全不同的，为了忠实再现街机的感觉，以往的家用机移植版STG都会有一个横画面游戏的模式。选择这个模式后，再把显示器横着放，就能在家里完全领略到街机的感觉了。不过普通电视是不能随便横过来放的，再加上在此模式下方向键也会相应地发生变化，所以这个模式对绝大多数玩家来说形同虚设。（当然也有些玩家发明了人动屏幕不动的方法，不过这样玩实在太累，不推荐。）本作则相当体贴地改进了这点设定。玩家进入SYSTEM OPTION选项后，进入第一项LEVER SET，就可以改变方向键的设定。YOKO为横屏幕，TATE为竖屏幕。这样就不用躺着玩啦！

ARCADE MODE

街机模式，最正统的模式。敌方火力、关卡配置等等完全与街机一样。当然如果选择YOKO进行游戏的话，由于屏幕长度不够，玩起来还是会有很微妙的差异。值得一提的是在本模式中还有一个NO BULLET MODE，顾名思义，在此模式中敌人是不会开火的，如此一来通关应该不成问题了。不过这个模式存在的意义似乎……

SIMULATION MODE

模拟模式，其实就是练习模式。比较体贴的是玩家可以对全部项目进行自由设定，包括自机的火力、携带的保险数量和HYPER攻击数量等等，大致和街机上的基板设定类似，不过更加方便。要知道街机的基板设置可是只有老板才能改变的。

在此模式中还可以观看REPLAY，反复研究自己的攻关过程，从而不断进步。如果在练习中遇到瓶颈的话，还可以参考游戏中附赠的SUPER REPLAY影像。这些SUPER PEPLAY影像从1-1到2-5都有所收录，可谓非常齐全。

DEATH LABEL

这个模式可以看做是BOSS挑战模式。不同的是每战开始前电脑都会给出5个HYPER道具，当然对于修行不够的人来说这也于事无补。每打过一关就可以增加一架战机，死完后就得从头开始。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	HUDSON	ACT	1人
	2003年3月20日发售		80KB
DVD-ROM	只对应DS2		5800日元

特设专道

文：胜负师

BOBOBOOBO · BOOBOBO 哈基凯祭

《ボボボーボ・ボーボボ》是一部由泽井启夫创作的漫画，在集英社《周刊少年跳跃》上连载，单行本也已经发行了7卷。这部漫画一反传统，以相当怪异的画风以及极度恶搞的剧情出奇制胜，取得了相当不错的人气，HUDSON将其改编成游戏也在情理之中，毕竟人气漫画向游戏方向发展是日本业界的普遍规律。别看本作的画面粗糙、系统简单，可以说是小品中的小品，不过本作并非一无是处，闲暇时用来听听音乐、活动活动手指也是不错的。现在就让我们看看这款动作游戏到底有多怪异吧！

故事背景

300X年，地球受到马路哈恩帝国的支配。马路哈恩帝国的皇帝辞路·辞路利那4世利用自己的权利，令全国人民都变成小孩子的形象，并开始对全世界进行“猎毛”行动。所谓猎毛就是指把人生长在头上的毛发直接拔除，而且他还为这种惨无人道的行为特设了一个专属部队，称为“猎毛队”。由于马路哈恩帝国的强大，谁也不敢背叛和反抗他们，全国的人民都笼罩在这种“猎毛”的痛苦和恐惧中，过着暗无天日的生活。

然而一个敢于面对“猎毛队”的救世主出现了。他使用究极的拳法——鼻毛真拳，继承了哈基凯的灵魂，他的名字叫——BOBOBOOBO · BOOBOBO！

基本系统

本作中可以使用的只有BOOBOBO一人，游戏是关卡制的，每关分为杂兵战和BOSS战两部分，而游戏的操作相当简单，几乎是一目了然。

杂兵战是向下强制进行的，如果玩过一款名为《双枪》的PS2美版游戏，那么此处会很容易上手，因为两者都是用左右两个类比摇杆来控制攻击方向的，而这里控制的是BOOBOBO的超长鼻毛。L+R同时按是出奥义，奥义有回数限制，除了有短暂的无敌时间，用处并不太大。受到敌人的攻击时体力会减少，而击飞特定的敌人或形成3连击以上体力就会增加，体力增加至100时会有特殊的演出效果，可以用来增加一些得分，提高评价。

安全通过杂兵地带便会进入BOSS战，BOSS战的方式便与杂兵战完全不同，分为攻击状态和防御状态。在攻击状态中将两个摇杆同时推向提示的方向便算击中BOSS一次，输入不及时或输入错误便会进入防御状态，连续成功击中对手6次也会强制进入防御状态；防御状态中也是根据提示输入方向指令，但判定要比攻击时宽松些，不同时也没关系，输入失败会挨打，输入成功会回复体力。

游戏共分为5个关卡，每个关卡中有4个道具，获得后便可在游戏前进行装备，以增强BOOBOBO的实力。出乎意料的是每个关卡中都有分支路线和隐藏BOSS，但分支路线需要完成一关后再次挑战此关游戏才有可能发现，通常是打破路边的一些罐子、石像等物品后便会出现，隐藏BOSS会在分支路线的尽头等候着玩家。

游戏音乐

本作最大的亮点在于十分出色的音乐，OPENING主题歌是由被誉为“日本动画歌曲演唱第一人”的水木一郎担纲，由他演绎的主题歌相当热血。而ENDING歌则是由新秀女歌手斋藤麻里创作并演唱，这首抒缓的情歌是近期难得的佳作。另外，本作中的插曲有9首之多，成为各个关卡中的BGM，而且每一首都非常有特色，值得反复欣赏。如果你对这样的游戏不屑一顾的话，那就只是把它当成音乐CD来听吧，或许会有意外的收获哦。

全部曲目一览

1. 强敌（とも）たちから始めよう
2. 毛の国から03寝言
3. 爱の迷宫舞踏会
4. マヨネーズの战争勃起
5. VIDIO RENTAL KEGARI
6. メルヘンチック游园地
7. 金鱼とダラダッブ
8. まってよボーボボ
9. トリオDEバーニング
10. 强敌（とも）たちから始めようロングバージョン
11. 素直に包みたい

人物简介

BOBOBOOBO · BOOBOBO

CV. 水木一郎

本作的主人公，拥有哈基凯的灵魂，并使用究极的拳法——鼻毛真拳，为了粉碎路哈恩帝国的野望，救民于水深火热之中，踏上了讨伐“猎毛队”的旅程。

BEAUTY

CV. 夏本温子

主要是担当搞笑和人质的角色，（什么跟什么嘛）一点用都没有，但却一直跟着BOOBOBO。是本作中正统派的“女主角”。

首领补丁

CV. 山口胜平

从哈基凯村事件以后一直都跟随着BOOBOBO到处旅行，被称为“传说的哈基凯人”，他的一切都是迷，是个极端搞笑的角色。

笨笨丸

CV. 保志总一郎

在本作中智商最高的人。（汗）使用“气体”（其实就是屁）做武器，并会使用“气体真拳”，好像对BEAUTY有点意思，实际上是个战斗白痴。

索夫顿

CV. 绿川光

跟样貌完全不一致，是一个很酷的家伙，使用“巴比伦真拳”使BOOBOBO陷入苦战。平时在雪糕店里做生意，怎么看也不像是个商人。

凉粉之助

CV. 长嶝高士

凉粉历34年的凉粉族精英。一直都卖不出去是他烦恼的根源。使用“扑鲁扑鲁真拳”，现担当A BLOCK基地的队长。

不管本作的人设是多么奇怪，角色声优的阵容可是相当的豪华。特别是水木一郎和绿川光等人的加盟为这款平淡的游戏增色不少。“恋声癖”玩家又多了个购买的理由。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

VOL.036
栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

在游戏界有个名词叫做“五穷六绝”，意思就是说5月与6月的游戏作品不仅数量上，而且在吸引力上也比那些在游戏旺季发售的大作要逊色许多。尽管这种形容方式多少有些不妥，但如果设想一下，玩家们利用这段时间做些除了游戏之外的娱乐活动不是更好吗？眼下对于学生读者来说，残酷的期末考试复习阶段已经到来，祝大家一直保持不错的心情！

常用PS2金手指简介

文：星夜

在PS2登场后不久，作为游戏机的寄生物之一，金手指也随之出现，同时也分为AR2、APPLE、EXPLODER等多种，相互之间并不通用，在本文中我们主要介绍的是最常用的AR2系列的金手指。

AR2

早期版本的AR2金手指功能较为单一，如右图，这就是1.91版的AR2使用界面。

这个版本主要的功能就是用金手指修改游戏，金手指内部已经有一些游戏的金手指了，当然这并不能满足我们的需要，好在可以随时添加新游戏的金手指。步骤也很简单，依次选择“SELECT GAME”→“NEW GAME”，取好游戏名字后（一般用游戏名的缩写比较方便）储存，这里有个快捷键，按L1游标就直接回到SAVE上。之后就是输入金手指码了，选择“NEW CODE”来添加。注意PS2的金手指都有必须码的，这个要第一个输入，至于名字可以起作MUST等等以免混淆。储存后继续输入其他的金手指，名字尽量去与效果相关的，这样比较容易控制和调节，例如金钱最大就写作money等等，之后选择“NEW VALUE”来输入金手指的内容，如果多条的储存后再选择“NEW VALUE”来输入后面的内容。至于其他项目例如能力修改等等则先退回前一界面选择“NEW CODE”来添加。等全部输入完成之后，可以直接按START键进入使用画面，选择“WITH CODE”之后换入游戏盘，再按照提示按×键就可以顺利使用了。

下次使用时会默认使用前次用的金手指，如果想更换金手指同样先选择“SELECT GAME”，找到需要使用的金手指之后按START键进入使用画面即可。此外即使不修改金手指盘也是有作用的，直接选“START GAME”→“WITHOUT GAME”可以引导一些不好读的盘，例如D9等等。

随着版本的提升，AR2的用处也增加了不少，左图是较新的2.31版的使用界面。可以看出比起前面介绍的1.91版多出了两个选项：MEMORY MANAGER和DVD MOVIE PLAYER，前者相当于PS2自身的记忆卡管理程序，后者则可以自由调节PS2的区码设置以读取不同地区的DVD，这个功能相当实用。按×键选择后即进入设置画面，选择对应的区码后按×键确认会自动弹出光盘仓，之后换上要看的DVD即可。此外金手指输入改成了直接选择屏幕键盘上的对应值就可以了，这点比1.91版方便了不少，也减少了些出错的可能性。

XPLODER

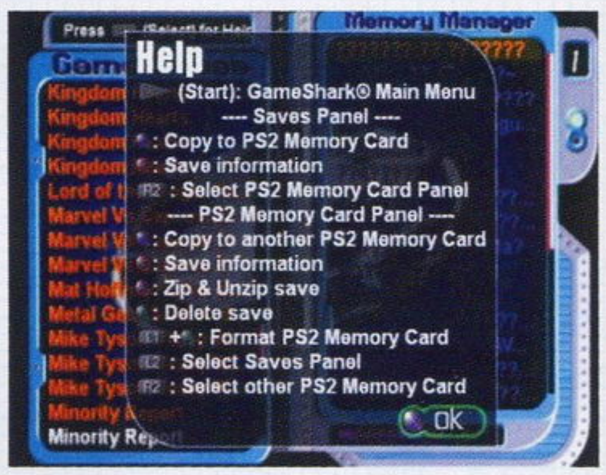
AR2金手指虽然使用效果不错，但是必须配合专用的金手指卡来使用，一套金手指盘+卡也售价不菲，早期甚至报价380元以上。近来网络上出现了另外一种金手指，它无须特定的金手指卡，可直接把金手指储存在普通的记忆卡中，而且同样支持引导D9等游戏，这就是XPLODER！它的镜像压缩后仅有790K，可以很方便地下载，解压后用酒精120（Alcohol 120%）刻录即可，记住刻录时类型要选择PLAY STATION2。

XPLOADER界面简洁明了，功能也和1.91版的AR2差不多，光盘中内建了116个游戏、多达5527条金手指！至于最重要的新建金手指功能也是有的，按照下方的提示按○键选择“Add game”，默认名字就是“New Game”，可以按□键进行修改。按右键则进入添加金手指的画面，同样按照下方的提示添加新的cheat，再次按右键可以添加代码，按□键即可进入输入画面。这里设计得比较独特，使用起来也很方便。全部输入完成后按START键会弹出对话框，选择“Yes”即可将输入的新游戏金手指储存在记忆卡中。注意在新建金手指之后并不会自动选择，还需要在“Select Cheats”中找到这条金手指之后按×键选择，此时该条金手指会变成红色。由于内建的金手指太多，寻找时可利用L1和R1键来快速切换。选择后按START键回到主界面，之后选择“Start Game”会让你放入游戏碟，退出光盘仓放入游戏碟后按×键即可。如果出现不能引导等字样，可以多尝试几次。

GameShack2

XPLODER试用一段时间后觉得还是不错的，虽然功能少了点，但能够免费用是最大的长处。不过没过几天，更强的金手指降临了，它就是GameShack2的3.0版！刻录方法和XPLODER类似，同样无须金手指卡，内置312个游戏，共16360条金手指！

界面华丽的GameShack2功能上也同样突出，除了有XPLOADER的功能外，它还拥有DVD Region Free选项，类似AR2 2.31版的DVD区码变更的效果，但使用更为方便。此外，记录方面全新选项“Memory Manager Game Saves”功能非常强大！如图，进入之后左边是金手指盘中内建的众多特殊记录，按×键确认之后会出现注释对话框，可以看到该条记录的效果，再次按两次×键即可下载到自己的记忆卡中！



在记忆卡管理方面，除了普通的拷贝、删除等操作外，它还有项独特的技能，那就是压缩记录！虽然PS2的记忆卡容量为8M，不过面对众多游戏+动辄数百甚至上千k的记录大小，相信很多朋友都在为记录发愁。有了GameShark2之后，我们就可以将一些大容量的记录进行压缩以腾出空间，当然使用时还是需要解压缩的，所需要的操作只是在选定游戏后按□键而已。压缩后的记录显示为绿色，解压后恢复正常，至于压缩的大小则看记录而定，对于某些先创建记录再在里面划分记录格数的游戏（例如《.hack》）效果就比较明显。

此外，GameShark2还拥有完善的帮助系统，几乎任何时候按下SELECT键都能获得相关的操作说明，这显然带来了很多方便之处。至于使用游戏金手指方面和XPLODER差不多，这里也就不再重复了。

综合以上情报，AR2的老版本是应该最早退却的，功能单一而又要求金手指卡，各方面都处于劣势；XPLODER虽然功能不多，但是读盘能力不错，可多次尝试这点比其他的金手指都要方便不少；GAMESHARK2的功能强大，但是压缩记录效果不太明显，使用也不是很方便，记录卡管理界面无法显示日文也是个问题。此外虽然GAMESHARK2和XPLODER都是将新游戏的金手指储存在记忆卡中，但是二者是不能通用的。不过由于常用的金手指都是以AR2为基础的，因此AR2对于金手指的兼容性是最好的，如果你已经有了金手指卡，还是推荐升级金手指盘到AR2的最新版本！

www.plumbook.cn

超过550个计划的采用实绩！值得赞赏的信赖度——CRI middleware

可能许多玩家在开始游戏前都看到过如图的两个标志吧，但又有多少玩家知道它们代表着什么意思呢？下面就是权威性的解释，无论你在看过之后是否能够完全理解，但相信也了解了不少的知识吧！

所谓middleware，就是一种符合动作的要求、运行声音播放和动画播放等程序的软件。不需要特定的使用条件便能在各类用途中广泛地被应用，是一个很体贴人的软件。因为具有很高的独立性和通用性，可以说是“软件的共同零件”。在有限的middleware中，multiplatform上已经有超过500个游戏计划采用了这个技术，它的评价和信赖度都是很出类拔萃的。在同一间公司中，开发和售卖middleware制品的可以包括：关于影像的储藏库、关于multisound的储藏库、diskbuild工具／文件系统的储藏库和关于声音确认工具等几个分歧。

现在标明“multiplatform对应”的有Playstation2、GameCube、Xbox、DreamCast和PC等，基本已经全部机种对应了。如果是对应全部机种的游戏软件当然就很简单，但是不同机种之间的移植作品也大大削减了工作量。那么我们就用一些事例和值得夸赞的实绩来介绍一下middleware吧。

●MOVIE跟多边形的自然融合 CRI Sofdec

“CRI Sofdec”能够将高度压缩后的动画以DVD高画质播放。对于即时演算和动画、CG等各种动画片素材，绝对不会出现拖慢速度的问题，可以流畅地播放影像。

▲各MOVIE之间都是能够单独操作的，在软件程序条件许可的情况下，做到同时播放也没有什么不可能的。

multistream・stream播放

使用了Sofdec的话，就能够同时播放几个multistream，还可以同时播放令你目不暇接的MOVIE。

Sofdec F/X texturemovie

利用多边形的构造去播放MOVIE的机能。并不需要去选择画面的背景或其中的一部分以及曲面等构造上贴图的地方。当然，在几个不同的面上播放MOVIE也是可以实现的。

Sofdec F/X ZMOVIE

给予MOVIE每个像素一个Z值就可以实现MOVIE的立体感，还可以在这种机能上外加碰撞效果。譬如在RPG战斗场景中怪物做出的复杂动作，但是这个怪物如果使用了Z MOVIE的话就能节省游戏制作者使用很多多边形与背景贴图素材。

Sofdec F/X 附带α channel的MOVIE

在MOVIE中附加了α channel的话，就可以做出“半透明”的状态。这样的话就可以实现一边在前面播放着动画的同时后面就可以显示多边形角色等东西。

▲图中原本是一个小女孩站在鱼缸前面观赏热带鱼，如果使用了Sofdec F/X 附带α channel的功能，还可以换个角度，透过鱼缸看到小女孩的活动情况。

●几段音乐同时播放 CRI ADX

所谓ADX就是指音乐播放和制御的middleware。在以前的CD和DVD都是基本只能实现一种音效（BGM、SE等）在顺畅地播放。但是使用了ADX的话，就算有数种的音源同时开始数据流缓冲也能实现等同于连续几张CD一起播放时产生的高质量音乐。

非同期型multistream播放

作为代表ADX这种技术的核心功能就是可以实现几种音效同时播放。譬如BGM被不断地播放也不会因为几种声音同时出现而中断音乐。

▲Xbox的代表作《DOA3》就是同时使用了ADX与Sofdec的典范之作，可以让玩家充分享受到由视觉与听觉所带来的冲击。

seamless播放（loop・连续）

实现Wave格式的Loop播放。就是说可以实现MIDI做不到的声音循环与连续播放，这样的话在游戏中玩家就可以听到多段效果音在不停顿的情况下连续播放。

filesystem

几种声音文件结合成一个文件在目录中播放，使复杂的文件能方便管理。

Interleaved ADX（AIX）

ADXmulti的stream播放就是说相应的几种声音文件集合成一个文件（Interleaved）进行播放，像多重声音那样同时播放的几种声音可以任意进行替换。

模拟通告

文：蜘蛛

《电精2》街机版蜘蛛早有耳闻，0.67版到手以后发现果然名不虚传，丰富的动作、流畅的手感、动听的音乐……这是一款很难找出缺点的游戏。蜘蛛原来以为CAPCOM的CPS系列基板上的清版动作游戏已经是不可超越的颠峰，现在感叹自己有如井底之蛙，竟然今天才在模拟器的帮助下一睹《电精2》芳容。向所有怀念ACT黄金时代的玩家推荐！

对于MAME来说，就算新版已经放出它仍然是大家关注的焦点，因为总是不断放出超诱惑的游戏让我们期待。《沙罗曼蛇》在射击游戏史上的地位已经无庸蜘蛛再说，它的正统续作《沙罗曼蛇2》1996年才借助GX基板问世。直到MAME0.67版向GX基板发起猛烈的进攻，蜘蛛一直都不敢期待它可以模拟，《沙罗曼蛇2》是下一版MAME绝对的热点之作！另一擅长制作射击游戏的VISCO公司一直有不错的口碑，其2000年的作品《婆娑罗》已经被国人楚江参与制作的MAMEPLUS!抢先支持，蜘蛛试玩了一下，向大家推荐！

PS2模拟器PCSX2摆脱了长期以来在商业游戏的门外打转的尴尬局面，让《世界足球经理》运行了起来，虽然目前的图象惨不忍睹，可有哪个婴儿的第一声啼哭就是一首好诗呢？

GBA模拟器VBA也放出了1.5版。这个版本值得大书一笔的地方就是它支持了GBA的内置时钟功能。所谓内置时钟——其实蜘蛛也是请教了LIKY之后才明白的——就是GBA的某些游戏的状态会随着游戏的进程而变化，比如《口袋妖怪》里面有些树随时间会长，有些妖怪在特定的时间才能抓，有了这个功能，《口袋妖怪》才算完全。“口袋”的FANS应该满意了吧。

作为当年PS强劲的对手，长久以来土星的模拟一直不能让玩家满意，但最近风头最劲的非SS模拟器Giri Giri Project莫属。SEGA收编了Giri Giri Project以后将其更名为Cyberdisc作为官方的模拟器使付费玩家可以玩土星游戏。既然是官方收费模拟器，效果自然不俗。俄罗斯黑客破解之后放出，大家才有机会拿出尘封的土星光碟，重温《光明与黑暗》、《铁甲飞龙》、《恶魔城——月下》等等名作。由于是破解版，这个模拟器的使用稍嫌繁琐，好在国人广州游戏小组的白河愁做了一个前端SEGA SATURN EMULATOR LOADER大大的帮了蜘蛛这个懒人一个忙。这个黑客破解的版本比正式的版本在效果上还是有一些差距，不过考虑到相比其他模拟器流畅的多的速度、良好的兼容性、声音的支持，大家还是有理由为它击掌叫好。是啊，连DC模拟器Icarus都已经像模像样、蓄势待发了（最近放出了《生化危机：代号维罗尼卡》和《莎木》完美无暇的抓图和录像），SS模拟器要再不奋起直追就说不过去了。话说回来，这毕竟是世嘉收费的项目，真不知道该不该期待它的下一个破解版本。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

NGC版《斑鸠》网络排名登录方法

文：DeeeepeR

华丽绚烂的3D画面、气势磅礴的背景音乐、极富创意的黑白属性、巧妙绝伦的关卡设置，这就是TREASURE于2001年年底推出的街机纵版射击游戏——《斑鸠》。

2003年1月14日，相隔一年多后，《斑鸠》的第2个家用机版——《斑鸠》NGC版推出。相比之前由TREASURE自己制作的DC版，由ATARI代理的NGC版追加了2个新模式——能够将一关分成若干段进行重点练习的Quest模式和可以在“斑鸠网络排名”上登录自己成绩的Challenge模式。

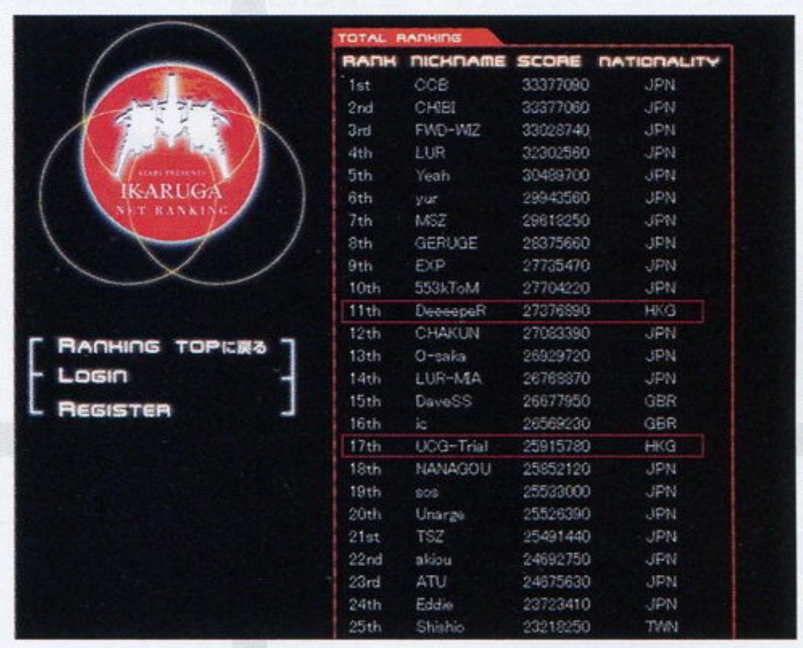
接下来就由我（**编注：国内《斑鸠》第一人——上海的DeeeepeR，得分27376890，官方排名最高第7位**）为大家重点介绍一下“斑鸠网络排名”（Ikaruga Net Ranking）的登录方法。

STEP1：登录《斑鸠》NGC版的官方网站http://www.ikaruga-atari.net，在一段FLASH以后选择“Japanese”。

STEP2：主页打开以后点击左面竖一列的“Ranking”，在右面显示的页面中点击方框“Enter”，进入“斑鸠网络排名”主页面。

STEP3：选择位于画面中央附近的“REGISTER”（注册）。如果嫌STEP1～STEP3麻烦或者遇到什么问题，可以直接输入地址http://www.ikaruga-atari.net/entry.php，进入用户注册页面。

STEP4：填写用户信息。必须填写的是第一项ニックネーム（网名，只允许半角英文或数字）、第10项メールアドレス（电子邮箱地址）、第11项パスワード（自己设定的用户密码，4～8个字母或数字）和以后的第12～14项（年龄、职业、国籍）。另外，第2项ノーマルパス（Arcade成绩密码）和第3项プロトパス（Proto Type成绩密码）中必须填一项，就是你在Challenge模式中最后获得的12位密码。全部填写完毕以后点击最下方的“次の画面に进む”（进入下一步），确认所填信息正确无误以后再一次点击最下方的“次の画面に进む”。



RANK	NICKNAME	SCORE	NATIONALITY
1st	CCB	33377090	JPN
2nd	CHEI	33377060	JPN
3rd	FWD-WIZ	33028740	JPN
4th	LUR	32302560	JPN
5th	Yeah	30489700	JPN
6th	yur	29943560	JPN
7th	MSZ	29618250	JPN
8th	GERUGE	28375660	JPN
9th	EXP	27735470	JPN
10th	553kToM	27704220	JPN
11th	DeeeepeR	27376890	HKG
12th	CHAKUN	27063390	JPN
13th	O-saka	26929720	JPN
14th	LUR-MIA	26769870	JPN
15th	DaveSS	26677950	GBR
16th	ic	26569230	GBR
17th	UCG-Trial	25915780	HKG
18th	NANAGOU	25852120	JPN
19th	sos	25533000	JPN
20th	Unarge	25526390	JPN
21st	TSZ	25491440	JPN
22nd	akiou	24692750	JPN
23rd	ATU	24675630	JPN
24th	Eddie	23723410	JPN
25th	Shishio	23218250	TWN

STEP5：登录成功。点击“RANKING TOPに戻る”回到“斑鸠网络排名”主页面，再点击NORMAL TYPE或PROTO TYPE下的“TOTAL RANKING”（综合排名）就能进入排名榜了，快找找你的名字在哪里吧。（另外建议将排行榜页面加入收藏）

STEP6：如果你想更新自己的成绩，可以到“斑鸠网络排名”主页面或者在刚才建议加入收藏的排行榜页面点击“LOGIN”（登陆），依次填写先前登陆的メールアドレス（电子邮箱地址）和パスワード（自己设定的用户密码），然后点击下方的ログイン（登陆），进入用户操作画面以后再选择中间的一项“スコア变更”（更新成绩），填入新的ノーマルパス（Arcade成绩密码）或プロトパス（Proto Type成绩密码），最后点击“更新”即可。

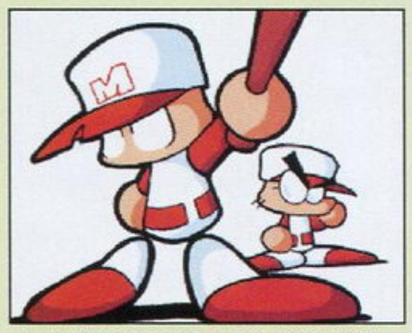
P.S.由于NGC尚无中国大陆版发行，所以在国籍一项中没有CHINA可选，选择香港特区也实在是迫不得已啊！同时希望NGC及其他主机能早日进入中国内地。

编注：《斑鸠》官方攻略DVD于2003年4月25日发售，定价4800日元。其中收录的是全日本最强的3位高手分别演示的3种难度下的超变态打法，并有纵向播放和横向播放两种方式可供选择，可谓《斑鸠》玩家的宝典。

友情GAME推荐 实况力量职业棒球

暂时远离游戏界的纷飞战火，今天为大家推荐一个开心的游戏系列——《实况力量职业棒球》。

棒球是日本人的国民运动，不论男女老少，高矮肥瘦都可以小试身手。而且在日本如果懂得棒球的话，与人交往也会容易一些。同样，日本的棒球游戏也是很受欢迎的，而KONAMI的《实况力量职业棒球》就是其中之一。游戏的最大卖点除了热血的比赛场面和可爱的人物造型之外，还有个吸引各位喜欢育成游戏玩家的育成模式，其内容不但次次不同，而且每一集都很爆笑。譬如说主人公因为嫁给一个丑女人沉闷异常，死后被改造成机械人，又或者跟名棒球选手相撞交换了思想之类的搞笑剧情。虽然在比赛中选手们的动作滑稽，但是比赛规则等重要的东西一点也不马虎，跟其他棒球游戏一样能体现比赛的乐趣，是一个既轻松又紧张的运动游戏。除了游戏本身固有的球员之外，玩家更可以通过育成模式来培养出自己喜欢的球员作战，这样跟朋友对战的话会更有乐趣。想想跟朋友一齐在笑声中竞技是一件相当幸福的事情。说起《实况力量职业棒球》也有不短的历史，从早期的SFC、GB一直到现在的DC、PS2和NGC各主机上都有系列作品，合算起来竟然有24部之多，也算是个大家族了。


▲矢部和主角是一对永远的搭档

总的来说，SPG游戏的最大特色就是让玩家体验不在现场也能感受运动的乐趣，而“《实况力量职业棒球》系列”就是相当不错的选择，无论是喜欢育成游戏的玩家还是SPG的狂热分子都可以尝试一下，但是要记住，不做真正的运动整天在家玩游戏的话会发福的哦！（^_^）

《超级机器人大战IMPACT》的隐藏篇“夏亚的反击”，我每次玩到夏亚出来大约过了几回合后，夏亚说了几句话就强制GAME OVER了。到底这关怎么过？我这关可是断断续续打了半年了，一定要帮我啊！（Email来信）

多边形：在这里GAME OVER的玩家还不在少数。因为只要打爆夏亚身边的任何一个杂兵就算失败。但杂兵会为夏亚做援护防御，相当麻烦。不过只要对杂兵使用精神指令“威压”就可令他们无法进行援护防御，然后趁势猛攻夏亚即可。

想问一下，SQUARE与ENIX合并后，《FF XI》（PC版）在国内有无可能出现？（Z.O.Y）

多边形：《FF XI》（PC版）在国内出现需要有PC游戏公司代理，（当然也可以使用国外的服务器）现在国内比较有可能代理的是北京的网星史克威尔艾尼克斯，我们也曾经报道过相关的内容，但现在消息还不明确。一有新情报我们一定会在第一时间公布。另外，上次我们有几位编辑拜访网星时看到过PC版的《FF XI》，以相当高的电脑配置也出现了较为严重的拖慢现象。因此要有推出了也玩不了的觉悟啊！

www.plumbook.cn

日本～中国 邮购须知

有个朋友最近要去日本，懂一点游戏。我想要他帮我带个好东东回来。请问什么从日本带最划算？（A.C.G 类）①我们这里NGC《塞尔达》卖360，预约特典加200。很黑的说！从日本带会不会比较便宜？②还有《太鼓之达人》的音乐风格适合我们这些喜欢玩《DDR》的人吗？这个套装不好买，到日本买大概多少钱？有什么版本？（代松涛）

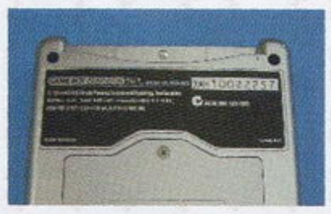
多边形：现在有条件让朋友从日本代买好东西的玩家渐渐多了起来，而且网上购物也慢慢为人所接受。日元与人民币换算以前已经说过了，大约是日元金额×0.07，当然还要另加5%的消费税以及邮费（见左表），还有就是漫长的等待。大家都可以仔细算算，看看是否挨了JS的刀子。①《塞尔达传说 风之杖》定价6800日元，预约特典是免费派送的，只是早就派完了，现在要想入手不出点血怕是行不通的。据说一些大城市的游戏店因进货过多导致积压，全新NGC《塞尔达》只卖200多，你可以想办法问问看。②《太鼓之达人》的音乐日本民歌很多，还有一些游戏音乐和少量古典音乐构成，不知你是否喜欢。定价是6800日元，有一张碟和一个鼓，相当超值。国内的售价很高，甚至有卖过700的，从日本买比较划算。除了《太鼓之达人》的本篇外，3月27日还推出了名为《太鼓之达人 咚！春祭新曲集》的资料篇。

日本～中国 国际邮寄小包费用

重量 (kg)	空运 (日元)	海运 (日元)
0.5	1700	1500
1.0	2050	1500
1.5	2400	1750
2.0	2750	1750
2.5	3100	2000
3.0	3450	2000
3.5	3800	2250
4.0	4150	2250
4.5	4500	2500
5.0	4850	2500
5.5	5150	2750
6.0	5450	2750
6.5	5750	3000
7.0	6050	3000
7.5	6350	3250
8.0	6650	3250
8.5	6950	3500
9.0	7250	3500
9.5	7550	3750
10.0	7850	3750
11.0	8250	3950
12.0	8650	4150
13.0	9050	4350
14.0	9450	4550
15.0	9850	4750
16.0	10250	4950
17.0	10650	5150
18.0	11050	5350
19.0	11450	5550
20.0	11850	5750

日本～中国 空运小型包装物运费

重量 (g)	空运 (日元)
20	70
25	90
50	120
100	190
150	260
200	330
250	400
300	470
350	540
400	610
450	680
500	750
550	820
600	890
650	960
700	1030
750	1100
800	1170
850	1240
900	1310
950	1380
1000	1450
1250	1625
1500	1800
2000	2150



多边形您好：

①我已经买了《VF4EVO》的摇杆，却没有《VF4EVO》的盘，无事就玩起《KOF2000》。在选人的时候摇杆自己会按，出现的频率到不是很高，就偶然一下。这种情况正常吗？

②我手上有十多张Z版，最近发现盘的表面很脏，我不知道怎样清洁，就用VCD的刷子刷了一下，结果有1张正版毁在它手了。请问你们是用什么清洁光盘的？

多边形：①VF4EVO的摇杆只有3个键能按得顺手（L3、R3不能用吧？），你是怎么玩《KOF》的啊？照理说原装摇杆不太可能发生自己按的情况，可能是误操作造成的吧。（如果《KOF》是D版的话有可能会出现此类问题）②紫枫推荐用比较好的眼镜布从里向外轻轻擦拭正版碟片表面，据说效果不错，你也可以试一下。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

PS2用金手指会伤主机吗？（不再斩0753）

多边形：首先应该指出——理论上说使用金手指对主机是没有任何伤害的！但是如果使用了错误的金手指码会在游戏运行中出现死机、黑屏、花版等不良现象，最严重的恐怕就是记忆丢失了。所以使用金手指时还请适可而止，锁定类的金手指（比如HP不减、道具不减）也不要用得太多，而且改得太离谱也会失去游戏的乐趣。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥我准备购入GBA SP，但听说市面上的港版GBA SP的按键有问题，是不是真的？如果是真的话如何区分港版和日版呢？（李耀华）

多边形：港版GBA SP有按键问题吗？是不是4月1日的消息啊？反正掌机王LIKY是从未听说过。不同版本SP背后铭牌上的内容是不同的，其中最大的不同就是编号，打头的几个英文字母表示了SP是哪个地区的版本，比如日版是XJH打头，亚版（港版）是XAH打头，美版是XU打头，这样应该就比较容易识别了吧。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

PS2的中文金手指是不是只能用它专用的密码？网上有很多金手指码都不对应啊！那我的金手指不是白买了吗？55555（Email来信）

多边形：首先要说明，中文金手指并没有所谓的专用密码，只是它的兼容性的确低了些，大约有三成以上的金手指码无法正常使用。所以如果你玩游戏时非要用到金手指，那就只能再买一份了。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

我想问一下史克威尔、南梦宫、柯乐美、光荣、嘉富康等几家游戏公司的关方网站的网址，万分感谢！（一些读者）

多边形：说来十分简单，这些游戏公司的官方网站都是"www.公司英文名.co.jp"，其实很多日本游戏公司的网站都可以用这个方法来试网址，可谓屡试不爽。（^_^）不过由于4月1日已过，史克威尔的网址已经变成了www.square-enix.co.jp，这一点需要特别注意。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

现在我们这些NGC的玩家真是不好当啊！NGC上出的游戏虽然不算多，但精品太多了，舍弃哪个都舍不得。可是手中的票票有限呀，唉！言归正转，史克威尔的大作《最终幻想 水晶编年史》7月就要发售了，不知多边形对此游戏有何看法，评价如何？（Email来信）

多边形：从现在手头上的资料来看，《最终幻想 水晶编年史》应该是一款品质相当高的游戏。游戏的画面色彩绚丽，主角造型独特，游戏中充满了童话色彩。能与GBA联动是其一大卖点，因为并不是简单的联动，而是GBA可以充当游戏的手柄，而且很多数据状态只有在GBA屏幕上才能看到，十分有意思。如果你对这样的风格表示认同的话就无须犹豫，该出手时就出手。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

我有一个内置电视卡，支持S线输入，接PS2的话不知道效果怎么样，比AV的好么？（曲晓）

多边形：不知道你的电视卡是什么型号的，但是我可以肯定的说，S端子的效果肯定要比AV好。如果你用肉眼分辨感觉区别不大的话可以试试截图效果，应该可以一目了然了。

www.plumbook.cn

主持人：胜负师

胜负町

胜负町开张特别版

应部分读者要求，接上级领导指示，游戏立方全新版块“胜负町”正式成立啦！本版块旨在介绍优秀街机作品，报道重要街机赛事，展现街机发展动态，另外还经营街机名作技巧研究。现由胜负师主持，大家可以写信或发Email（game3@ucg.com.cn）提出自己的意见和建议，帮助这个初生牛犊尽快成熟。4月6日下午，胜负师有幸在网上观看了由世嘉官方主办的《VF4EVO》日本全国大赛决赛的现场直播，观后不免热血沸腾、感慨良多。特此为大家介绍一下比赛的概况，希望在官方DVD推出之前能让那些无缘得见大会盛况的格斗迷们也能感受些许比赛气氛。

格斗新世纪II——《VF4EVO》日本全国大赛

可能有人还是通过PS2版《VF4EVO》的QUEST模式知道有“格斗新世纪II”这个名词，事实上这是现实中存在的由世嘉主办的《VF4EVO》日本全国大赛的标题。相信《VF4》FANS对于上一届“格斗新世纪 凤凰诞生”的名号并不陌生吧？而这次比赛就组织和规模方面比起“凤凰诞生”有过之而无不及。

大会从2003年1月11日起，分为店铺预选大会、地区大会及全国决胜大会

▲全部64名选手登场。

▲热情洋溢的观众。

3个部分，历时近3个月，参加选手总数达上万名！店铺预选大会于1月11日～2月23日举行，约有800个店铺参与，每个店铺只有一位代表选手可以参加下一轮的地区大会；（其中就有在日本留学的上海高手——VF小晶）地区大会在3月1日～3月23日举行，采用分组淘汰制，决出64名强手参加最后的决赛；全国决胜大会在东京时间4月6日12：00～17：00举行，以5局3胜淘汰赛的方式决出全国冠军。赛场设有比赛舞台、选手休息室、嘉宾席及观众席，与“凤凰诞生”大会一样，观众可以无料（免费）入场观看，因此显得“站”无虚席。舞台上分别摆放了3组机台，中间的PS2机台是用于余兴节目的，而左右两侧的两组街机机台是用于比赛的。虽然正中央有电视墙转播比赛实况，但为了节省时间，准决赛之前的比赛都是两组机台同时进行的，观众能够看完整的只是其中一半，说起来稍稍有些遗憾。

北京时间4月6日中午11时许，“格斗新世纪II”全国决胜大会准时开始。为了庆祝《Virtua Fighter》诞生10周年整个会场布置得相当有特色。首先在一个名为《回顾VF历史》的环节中，作为解说嘉宾的SEGA AM2研工作人员片桐、竹田，还有VF名人笨笨丸和キャサ夫都到台上谈了对历代《VF》的印象。然后，是余兴节目，用PS2版《VF4EVO》进行了一场别开生面的比赛，由女子组的さくらんぼパイ小姐和儿童组的まぶきち进行对决，最后由儿童组取得豪华奖品，令观众羡慕不已。

而后，令FANS期待已久的《VF4EVO》全国大赛决胜战在片桐的指示下正式开幕，身经百战的64名选手身着大会统一服装，在司仪极富个性的嗓音介绍下陆续登场，其中有成名已久的老手，也有一路爆冷的新秀，还有令人注目的夺冠热门如上届冠军“凤凰”ナポレオン（拿破仑）、“豪杰”大须晶以及“无冠的VR之神”ちび太等，除了凤凰和豪杰的登场极具气势外，亦有几位个性张扬的选手以独特的方式亮相（比如悟李罗☆影助选手的赤裸上身），他们的出场均令现场气氛急速升温。鉴于日本VF总体水平的领先，这64名选手已经代表了《VF4EVO》的世界最高水平。

从选手们使用的角色来看，其中少数派有选用《EVO》新角色日守刚的选手2名，使用杰夫里和莎拉的只有1名，雷飞2名，沃尔夫3名，而大众派的结城晶有8名，陈洛有9名，选用影丸竟然有11人之多。从一个侧面也反映出《EVO》角色的实力排名。

第一轮比赛刚开始，少数派之中的杰夫里和莎拉分别落败，ゲームセンター岚（日守刚）、バイアグラウ（陈洛）、拜人（JACKY）等名选手也都在战乱中败北。其他种子选手都顺利进入第二轮。

已经比了32场，中场休息时间，大会请来了VF元老“新宿JACKY”和“池袋莎拉”打了一场表演赛，使用的是《10周年特别版VF》，人物和场地是初代的积木造形，角色可以使用《VF4EVO》的招式，还能使用大跳，十分有趣，最后池袋莎拉小胜。连嘉宾席的笨笨丸（沃尔夫）和キャサ夫（影丸）也受众人怂恿上台比试了一番，败下阵来的笨笨丸有些不服气呢！

在第二轮比赛中，拿破仑“凤凰”折翼，接着在第三轮中“豪杰”大须晶也是壮志未酬，而在第二轮表现极佳的H·S·U也未能保住日守刚最后的阵地，在第三轮中落马。最后8强的分别是：ホームステイアキラ（结城晶）、がいつ（舜帝）、そうたいしょ（影丸）、へるる（雷飞）、ちび太（里昂）、南アキラ（结城晶）、つちくも（陈佩）、养老影（影丸）。几乎都是各位VF迷所熟悉的名字。

在下一阶段比赛之前，大会又请来了VF亲善大使——韩国两大高手shinz和pos.akira跟キャサ夫进行了两场友谊赛，结果以1胜1负平分秋色。4月6日恰逢shinz生日，在司仪的带领下全场一同为他唱生日歌，紧张热烈的会场中上演了十分温馨的一幕。

随着“无冠的VR之神”ちび太的胜利宣言，战况进入了白热化阶段。但是，似乎命运的女神并没有向ちび太微笑，自上届大会与拿破仑一役意外失利后，此次又被南アキラ选手以华丽的步法及迅猛精准的白虎双掌打打出了半决赛，沉默寡言的南アキラ第一次露出笑容。而经历了数场恶斗才进入八强的つちくも选手也以1：3输给了经验老道的养老影。以雷飞的高速换架构技巧“へるる之舞”闻名的へるる在先失两局的情况下艰难地战胜了そうたいしょ。ホームステイアキラ也以稳定的发挥进入准决赛。

▲远道而来的韩国客人。

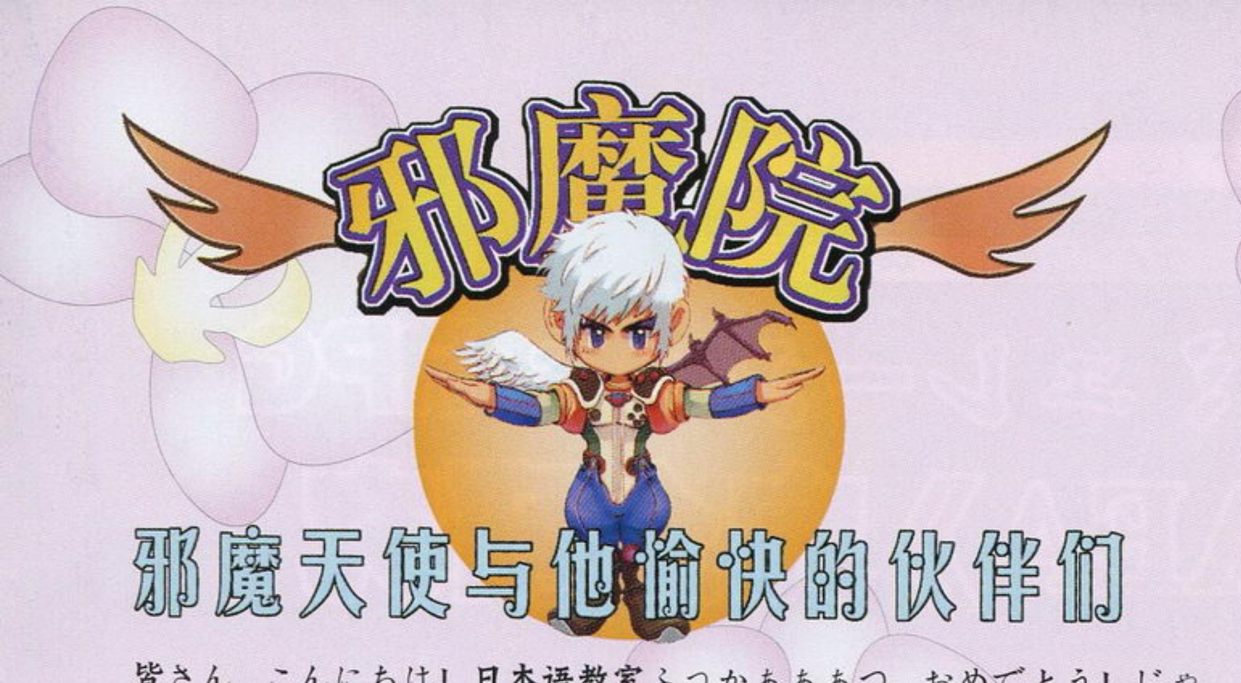
准决赛第一场是公然告诉大家“很怕结城晶”的へるる对号称“打雷飞很在行”的ホームステイアキラ。へるる再次体现出过硬的心理素质，在连失两局的不利局面下连扳3局，最后以双飞脚连技反败为胜。原以为实力不相伯仲的养老影和南アキラ一战呈一边倒的趋势，养老影在南アキラ的得意技“立白虎”的威压下难以施展，连失3局，南アキラ最后的高难度膝顶连技更是赢来一片喝彩。

▲南アキラ“大霸王”升格。

为使偶然性降低，决战采用了3盘2胜的新规则。首战，南アキラ利用墙壁连技及铁山靠惊人的威力以3：0轻取。第二回合へるる不甘示弱，利用对手求胜心切，以3：1胜出。在观众的呐喊声中，决定命运的第三场开始了，这可谓是一场殊死搏斗。变化多端的“へるる之舞”并没能迷惑对手，南アキラ反以强力的立白虎连续命中へるる，终以3：1将对手斩于马下，摘得了“格斗新世纪II”的桂冠。除了硕大的冠军奖杯外，南アキラ还取得了“大霸王”的特别称号。

最后，在光吉猛彦热血阳刚的歌声中格斗新世纪II拉下了帷幕。虽说曲终人散，但是对于众多喜爱《VF》的玩家来说，为体现“力、技、智、拳、魂”的求道之路才刚刚开始。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



邪魔天使与他愉快的伙伴们

皆さん、こんにちは！日本语教室ふつかぁぁぁつ、おめでとう！じゃ、拍手を！

大家好！“日语教室”终于在各位读者的强烈呼吁下复活了！不论是信件还是Email，大家都热切地希望“日语教室”重出江湖，读者就是上帝，上帝之声怎能不听？这次主持教室的呢，还是在下小邪来担任，じゃ、よろしく！（鲜花、掌声、鸡蛋……）

由于之前我们就已经讲解过日语五十音图的发音，所以在这里就不再讲述，不过为了方便大家，我们还是会放上平假名以及片假名的写法以及其罗马音标，随时方便大家查阅。另外，横向表示行，纵向表示段，在以后的用言音便中很重要。

咳、咳，废话少说，现在就让我们一起步入日语那美妙的世界吧！（\^O^/）这次与在下一起共同讲解的人是……

“おほほほほほほ、皆さん、华丽に舞なさい！さあ、行きますよ”

汗，看来不用介绍，各位已经知道这个人是谁了……这次将与邪魔一起共同讲解日语的就是被誉为“冰上贵公子”的张郃张大人！

OK，始めましょう！首先让我们来看看日语中词的分类，日语的词有一个专有术语，那就是品词，分为十二种，所以叫做十二品词。十二品词有名词、代名词、数词、动词、形容词、形容动词、助动词、副词、接续词、连体词、感叹词和助词，其中动词、形容词、形容动词以及助词是有变化的词类，这种变化叫活用。

“おや、难しすぎではないでしょうか。”

偶是为了让大家弄得更明白，お分かり？如果做得很随便就显得很失礼了，明白地没有？咳、咳，不用理这家伙，让我们继续学习，偶不希望以后再出现一个连张飞的计都会中的阿呆。（张大人已经开始磨他的凤凰虹……）

接下来要为大家讲的是在日语中最常见的用言和体言，用言包括动词、形容词和形容动词，可单独作谓语；体言包括名词、代名词以及数词。比如行（い）く（动词）、可爱（かわい）い（形容词）、きれい（形容动词）、猫（ねこ）（名词）、わたし（代名词）、一（いち）（数词）。怎么样，是不是很熟悉呀？在游戏中这些词可是最常见的哟。

“これはなんです？”

それは……噢！我的天！放下偶的PS2！嗯？刚才是个很好的例子（瞬间戴上眼镜拿起书），大家记住了，这是最简单的判断句和疑问句。判断句的构成是“……は……です”，比如我是学生就是“私は学生です。”注意，作为副助词的时候は的读音同わ（wa），请大家记住。这里还有一个误区，那就是很多人认为句中的は表判断“是”，这是一个基本性的原则上的错误。日语中表语义最重要的部分都是在最后出现的，判断句也不例外，这个句型中其实是です表判断，请大家一定要注意，は不过起到强调谓语的作用。疑问句就很简单了，直接在判断句后面加上一个表疑问的终助词か就行了。

“なるほど。”

不要突然出现在别人面前，知道吗！呼，跟这家伙在一起真累，好啦，第一讲就到这里，再见吧。

豆知识 ●日语中男女用语的差别●

日语中男女老少之间，说话是很有差异的，所以在原文小说中日语小说是最容易分辨出说话人的性别的。男性在称呼自己的时候多用俺、ぼく、わし、おいら、拙者等，女性在称呼自己时多用あたし、わたし、わたくし等。在表示语气方面，男性为了表示自己的强悍，句尾的终助词多是ぜ、ぞ；而女性为了显示温柔就用わ，不过一些凶悍的超强气女性角色还是喜欢用俺、ぜ、ぞ之类的男性用语。老人的话在男女性用语上就分得不是很清了，称呼自己都一般统一是わし、われ甚至有的老年男性也用あたし，而わ也不是女性专用，男性也用的。不过这些称呼也不是绝对的，在正式场合一般称呼自己是わたし，而一些有修养的男性称呼自己也用わたし。另外，女性多用叮咛语这种正式语，而男性一般就用简体了，不过日语现在也在发展，这些原来比较固定的定位已经开始模糊了。另外，在受到惊讶的时候，男性女性的表现也是不一样的，比如女性会发出“きゃぁぁぁ！”“いやぁぁぁ”的尖叫，而男性则是发出“わぁ”“ぁぁっ”“おっ”这样的声音。

主持人：邪魔天使

●经典游戏台词欣赏●

今后的“邪魔院”中会一次放一段游戏中的经典台词欣赏，这也是让大家了解剧情的好机会（^^）。本期的经典台词鉴赏当然是最近大红大紫的《FF X－2》啦，想必各位玩家为了达成完成度100%让传说中扎那尔刚多结局出现，是绞尽脑汁了吧，现在邪魔就在此献上这段经典台词，以及翻译，希望大家喜欢。

ティーダ（泰达）：祈り子たちがさ、ばらばらに散った俺の想いを集めて俺のたかちにしてくれた。たぶん、そういうこと。まだ……夢だったり。（翻译：祈之子将我支离破碎的记忆再一次集中在了一起，构成了我现在的样子。可能……是那么回事。还是一场梦吧……）

ユウナ（尤娜）：じゃ、いつかまた、消え……（那么，你总有一天还会消……）

ティーダ：俺がユウナのことを、ユウナが俺のことをお互い大事におもってればさ、そしたら大丈夫！（只要尤娜记着我，我记着尤娜，我们相互珍惜（这段感情），这样就足够了）

ユウナ：祈り子様がそう言った？（这是祈之子说的？）

ティーダ：今考えた。（是我刚才编的）

（尤娜将泰达推到水中）

ティーダ：大事にしろって！（不是叫你好好珍惜吗？）

ユウナ：消えないね。（你没消失啊）

ティーダ：うん！（嗯！）

日语教室重新开张，真是可喜可贺，大家如果在日语方面有什么问题大可写信或发Email给邪魔，邪魔一定会尽力帮助大家的。これから邪魔院のこと、よろしくお願いしま～す！

平假名

あ	い	う	え	お
a	i	u	e	o
か	き	く	け	こ
ka	ki	ku	ke	ko
さ	し	す	せ	そ
sa	shi	su	se	so
た	ち	つ	て	と
ta	chi	tsu	te	to
な	に	ぬ	ね	の
na	ni	nu	ne	no
は	ひ	ふ	へ	ほ
ha	hi	fu	he	ho
ま	み	む	め	も
ma	mi	mu	me	mo
や	(い)	ゆ	(え)	よ
ya	i	yu	e	yo
ら	り	る	れ	ろ
ra	ri	ru	re	ro
わ	(い)	(う)	(え)	を
wa	i	u	e	wo
ん				
n				

片假名

ア	イ	ウ	エ	オ
a	i	u	e	o
カ	キ	ク	ケ	コ
ka	ki	ku	ke	ko
サ	シ	ス	セ	ソ
sa	shi	su	se	so
タ	チ	ツ	テ	ト
ta	chi	tsu	te	to
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ
na	ni	nu	ne	no
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
ha	hi	hu	he	ho
マ	ミ	ム	メ	モ
ma	mi	mu	me	mo
ヤ	(イ)	ユ	(エ)	ヨ
ya	(i)	yu	(e)	yo
ラ	リ	ル	レ	ロ
ra	ri	ru	re	ro
ワ	(イ)	(ウ)	(エ)	ヲ
wa	(i)	(u)	(e)	wo
ン				
n				

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	日本一ソフトウェア	S・RPG	1人
	2003年1月30日发售		368KB
CD-ROM	—		6800日元

文：NinjaGuy

史上最凶やり込みシミュレーションRPG《魔界战记DISGAEA》完全研究

前言

《魔界战记DISGAEA》的出品商是毫无名气的公司日本一software（《玛露王国的人型姬》可能还有不少人记得，而获得和本作同样评分33分的前作《ラ・ピュセル 光之圣女传说》恐怕没多少人玩过吧），笔者也是在日本和台湾的BBS上看到对此作品的称赞后才知道还有这个游戏，入手并play后发现本作没有片头CG，画面素质比PS水平也强不了多少，但这并不影响本人认为其是目前PS2上最好玩的S・RPG的看法。其可算是在正统S・RPG的基础上加入崭新原创成分的战斗和育成系统，并含有爆笑而不失感人的剧情，华丽而夸张的必杀技，多彩的职业与丰富的收集要素，可自由调整难度有无穷的可能性的一个集大成之作。

流程说明

魔界战记只须顺着时空门的排列顺序一关一关选下去就能通关，如某话时空门没有出现新的地区，与旁边的僵尸对话即可。剧情战斗的难度一般，只要注意ジオエフェクト（说明见后），获胜应该不难，且大家可以根据自己的喜好任意搭配职业，创造适合自己的战术，因此本文不再对流程和剧情战斗进行说明（实在打不过可参照后面隐藏BOSS攻略中无赖打法系列），而着重于系统和隐藏要素的研究，且本作的剧情完全有魅力让玩家为了看剧情而玩下去的，所以文中也不会透露剧情和结局的内容（剧情和战斗中有涉及影响结局的在后面结局条件中说明）。

status解说

（只针对本游戏的特色能力值hp，atk之类的略）

HL\ヘル：金钱

角色

hit：影响命中率，弓铳的攻击力，会心一击（的中）几率。

Int：除影响魔法威力外还影响魔法战士系的追加攻击发动几率。

Counter：反击次数，每回合（敌我各行动一次）最大反击次数。

Jm：段差移动力。

武器熟练度（ウェポンマスタリー）：提升可以修得武器专用技，提高武器所加能力等。

武器素质rank：E-S决定武器熟练度提升快慢。

装备适性：装备所加的能力＝装备品数值×装备者的装备适性。

マナ：利用暗黑议会的必须，击破敌人就能获得。

道具

道具（以下所提到的道具包括装备）的能力决定于：道具的基本能力、稀有度倍率、去道具界提升lv和击破道具将军、大王、神所增加倍率、道具里的住人附加能力值。

Lv：道具界到达层数，能修正道具能力。

Rarity：道具稀有度，越低越稀有。Rarity32～255为普通；8～31是银色Rare，道具能力为普通的125%；0～7是金色Legend，道具能力为普通的150%，同时装备2个rare装备的话装备能力+10%，3个+20%，4个+30%。Rare和Legend的武器战斗中拿在手上的样子也和普通的不同。

Pop：道具住人上限数，也就是道具上能拥有附加能力值的住人的上限，决定于稀有度，普通4-7，rare+3，legend+6

住人：道具的各能力值后面的圆形标记表示此道具上附有增加此能力的住人，具体增加能力就是用方块键换页能看到的**屋多少，一个标记表示有一个住人。其中金色标记表示已在道具界收复的住人，其能力也用蓝字表示。

Add\bonus：道具本身不会带有只能由住人附加的能力，add包括附状态异常，耐属性和状态异常的住人，bonus包括增加exp、マナ、ヘル和武器熟练度上升倍率的住人。

战斗系统

基本

魔界战记的战斗为回合制，首先可由基地（ベースパネル）任选10人出击并可在角色未行动时随时移动回基地更换，然后可自由决定所有角色行动或移动的顺序产生多种战术。首先设定角色攻击或特殊使用的对象，攻击开始前可用X键取消移动或行动。选择攻击开始则所有已设定攻击或特殊的角色会依设定顺序攻击。未行动的角色可以将身上的装备和携带袋中的装备更换，不消耗行动，在更换装备界面的道具上按R2则可以把携带袋里的道具送到仓库里。防御则本回合伤害半减，防御后不取消掉的话本回合无法移动、行动。从背后和侧面攻击的威力和命中的确率比正面高。按□+方向键可以随时变更角色的方向。本作任何行动都是敌我无视的，只要范围内有人就能发动。战斗中无法复活战斗不能角色。

反击

无论是近距离还是远距离的物理攻击，只要在攻击范围内及剩有反击次数就有一定几率发动反击（举着人的时候无法反击），攻击对手反击次数-1，防御-2（反击次数的减少不会显示出来）。如果对手反击后还剩有反击次数就有一定几率发动反击返（此时的反击返算正面攻击），因此反击次数高的角色直接攻击给敌人的伤害是多次的，但也可能受到多次直接攻击。反击返可以反复发动，理论上最多可出现反击返返返返返返返返返。

COMBO（连击）

多人设定攻击一个人攻击开始后则会形成COMBO，从第2HIT时开始计算HIT数，HIT数越高，伤害修正和奖励槽上升就越高。所以要将攻击力高的角色放在COMBO的后面。

连携

角色近距离直接攻击敌人时如果旁边有己方其他角色就有一定几率发动连携攻击（会出现魄力头像特写），最大四人连携（四人连携的动作非常华丽）。装备同样的武器和有师徒关系的角色连携的几率较高。参加连携角色所给敌人的伤害为正常的1/2，但可以平分经验值。另外参加连携的角色仍可以行动，可以取消掉移动再走到别的角色旁边去连携。

偷盗

只有使用手套系道具才能偷盗。成功率决定于角色lv，敌lv，道具水平和稀有度，及手套的hit值。因手套使用后就会消失，所以比起练手套上的hit住人来，提高盗贼等级才是一劳永逸的方法。大致盗贼只要有敌lv的1/2+56就能确保偷盗率99%，而非盗贼系只能偷lv比自己低的敌人，偷盗率最高50%。盗的距离决定于手套种类，盗贼还可以偷敌人的能力加在自己身上，但偷9999级的最多一次也只能偷几十点。

安全偷盗\补血法

将盗贼，会补血的角色放在基地里，当要偷盗\补血角色在基地附近时让其从基地里出来偷盗补血后再将其扔回基地即可。

状态异常

毒：每回合损失约最大Hp的10%。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

睡眠：移动行动不可，被打到也不会醒。
マヒ：不能移动。
ド忘れ：不能使用特殊选项。
堕落：得不到经验。
状态异常的有效时间从对手反击（包括反击返）结束后开始。

举起＼投掷

己方人形职业才能使用的指令，对任一角色或ジオシンボル选“持ち上げる”就能将其举起（自己在基地时，对方在时空门或举起不可ジオエフェクト上时，对方设定行动未行动等情况下不能举起），被举起的角色和举着人的角色都无法移动、行动和反击。可以重复举起形成最多10人叠罗汉的壮观。如果举着人回合结束的话，最下面的角色会受到上面所有角色的最大hp合计值1/2的伤害。举起后选投げる就能将其投出，投的距离因角色而异，最多为盗贼的6格，投出后不可取消和行动。

合体

将敌人投向敌人就能将敌人合体，合体后lv低的敌人消失，lv高的敌人lv变为二者之和。Hp比例决定于原二敌人的hp比例，削减敌人的hp再将其合体是重要的练级技巧。

捕获

将敌人投向基地就能对敌人进行捕获，捕获的成功率取决于敌人的hp与最大hp的比例和基地内剩有同伴的能力，所以捕获前要尽可能的削减敌hp并将自己的强力同伴归还入基地。捕获失败的话基地破坏，里面同伴全部战斗不能，敌sp减少。捕获成功的话，敌人以战斗不能状态加入，能力装备保留，素质为平凡，复活所需hl约为通常4倍。捕获BOSS和人形职业一定会失败。

举起＼投掷技巧

1、通常只能直线投，但在转方向的瞬间按投能斜着投出，距离和直线投折算后一样。斜线投用处较大，要熟练掌握，道具界常会出现不用斜线投就过不去的地方。

2、举起敌人状态回合结束虽然自己会损失hp，但敌人本回合无法行动。某些敌人的AI设定为只攻击进入移动－攻击范围内的人，因此可以将角色投过去进行远距离攻击后再走回来，让敌人没机会出手。

3、プリニー系被投出落地就会爆炸，自己战斗不能，周围敌人受到现在hp一半的伤害，プリニー系复活费为1HL，可以装上几个筋肉作专职爆弹……

ボーナスランク（奖励等级）

战斗结束后奖励道具的平均水平，奖励的道具可在ボーナス表确认，屏幕右下方的ボーナス槽达到几级过关后就能得到对应级别及以下的道具，ボーナス槽在combo，敌击破，ジオシンボル爆炸等情况后都会增加。盗贼击破敌人或进行combo获得的ボーナス槽量为其他角色的2倍。

ジオエフェクト

原创的特色系统，战斗地图上常会有各种颜色的地面称为ジオパネル，各色宝石称为ジオシンボル，将ジオシンボル放在ジオパネル上就能对ジオパネル上的角色附加ジオシンボル的各种效果称为ジオエフェクト，ジオエフェクト对战斗起着决定性的作用。

ジオエフェクト效果一览（大部分效果可以叠加）

ヘル+50%＼经验值+50%

打倒此地形上的角色得到金钱或经验增加50%

ダメージ20%＼味方ダメージ20%

回合结束时此地形上的所有人＼玩家方减少最大hp的20%，对ジオシンボル无效。

回复20%

回合结束时此地形上的所有人回复最大hp的20%，对ジオシンボル无效。

攻击力+50%＼攻击力-50%＼防御力+50%＼防御力-50%

此地形上的角色给对手的伤害＼受到的伤害+＼-50%

攻击回数+1

地形上的角色的直接攻击和魔法（包括回合和辅助）的攻击次数增加。对固有技和武器技无效。使用魔法时会按次数消耗sp，sp不足就不会攻击第二次。

回避

此地形上的角色回避率大幅上升。

沈默

此地形上的角色不能使用特殊。

敌强化+50%＼超敌强化3倍

此地形上的敌人全能力值+50%＼*3(在敌人状态画面看不到)。

ワープ

回合结束时会随机的传送到同色的另一地板上。

进入禁止

不能进入，通过或将人投掷到此地形，但使用可移动对象位置的技则可以。(使用ジオチェンジ不会出现这种ジオシンボル)

持ち上げ禁止

此地形上的角色不能被举起 。

色变化禁止

此地形上的ジオシンボル破坏时不会产生色变化。

增殖

回合结束会从此地形上的所有角色中随机复制出一只出现在同色地形上，职业为ニゼ者，装备和能力和原角色一样，击破时获得经验为原来的1/4，每击破4只会更少。不能对其合体或捕获，也不能偷到其装备，但是魔物的话可以增加此魔物的击破数

ジオ连锁

破坏ジオパネル上与颜色不同的ジオシンボル时，ジオシンボル会以自己为中心在所处ジオパネル上产生螺旋状爆炸，给予此ジオパネル上所有角色伤害并能将此ジオパネル上的其他ジオシンボル直接破坏，此ジオパネル的颜色会变为ジオシンボル的颜色，其他被破坏ジオシンボル会继续爆炸和变色(如果是半透明的消灭ジオシンボル则此ジオパネル消灭，其他被破坏的ジオシンボル不爆炸）连续爆炸会产生色连锁，爆炸的 伤害＝ジオシンボルのlv×2+3）×连锁数，hit数则为爆炸总次数，hit数越高ボーナス槽增加越多。如果消灭了所有ジオパネル则会产生冲击波给予地图上所有敌人与最后一次爆炸同等的伤害，并增加更多的ボーナス槽。不过ジオパネル数多于ジオシンボル数是无法全灭ジオパネル的。

简易ジオ连锁例

ジオパネル＝ジオシンボル数时，无须考虑距离，如有赤、绿、青、黄、紫、水六色ジオパネル时可以将赤、绿ジオシンボル放到水色ジオパネル上，青、黄分别放到赤、绿上，紫、消灭分别放到青、黄上，击破赤就能全灭ジオパネル。

ジオパネル<ジオシンボル数时，须考虑距离，最简单方法是将所有ジオシンボル放到无对应色的ジオパネル上，消灭ジオシンボル放到最远的地方，击破除消灭ジオシンボル外的任一个就能全灭ジオパネル。

ジオ连锁技巧

1、将敌人投到ジオシンボル上或将ジオシンボル投到敌人身上都能破坏ジオシンボル，这样可以破坏在无敌ジオエフェクト的ジオシンボル。

2、对举起不可的ジオシンボル可以用拳系等能移动敌人的技将其移动。

3、带有色变化禁止效果的ジオシンボル必须第一个破坏。

4、一个大面积技同时破坏多个ジオシンボル或着同时设定多人对多个ジオシンボル攻击并将其破坏都能形成连锁。

间接击破

即不是由己方亲手打倒，间接击破不能得到经验，マナ，钱，击破数，也不能收服住人和计算杀害己方次数，用以下手段干掉敌人＼己方属于间接击破：

投掷プリニー将其干掉。或其爆炸干掉周围敌人。

ダークキャノン

ジオパネル的爆炸和全灭的冲击波

ジオエフェクト的伤害20%或味方ダメージ20%或中毒

敌人被敌人误伤

把ジオシンボル投到敌人身上或相反来破坏ジオシンボル

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

魔王城设施

暗黑议会

非常有特色的系统，可以在这里提出议案，当赞成 point－反对 point ≥ 议案耗费マナ时就能通过。在表决开始之前可以看议员的好感度，可以给高等级好感度低的议员送东西以提高好感度，被否决后可以选择“力ずくで说得”，干掉所有反对议员就能通过（没有bonus道具）。角色初期议会rank为0，通过单挑升格试验就能提高议会rank从而增加参加参会议员的能力，提出更多议案。战斗不能角色不能利用议会。

议案	必要 rank	可决率	消费マナ	内容
议员一览を见たい	0	－	0	看参会议员的等级与好感度。
キャラ作成	0	－	变化	作成新的同伴，最多 104 个，作成天才和极优秀需要议会同意。
キャラ削除	0	－	0	删除同伴，可以删除战斗不能的同伴。
名前变更	0	－	0	修改名字。
升格试验	0	－	0	提升议会 rank
军资金が欲しい	0	低	0	要钱，基本不可能通过，想打议员收集魔物击破数时用。
お店にもっと高いものが欲しい	1	高	10，每次 +20	提升商店等级，让其卖更好的东西，最多提升 11 次，需要先提升“お得意样ランク”。
お店にもっと安いものが欲しい	1	高	10	降低商店等级，让其卖更烂的东西。
めがねも买いたい	2	中	30	让商店里卖眼镜系，(+int\hit)。
ベルトも买いたい	2	中	30	让商店里卖腰带系，(+atk，－def)。
靴も买いたい	2	中	30	让商店里卖鞋子系(+move，+spd，+jm)。
转生する	3	－	100	转生为 lv1。(具体见后)。
反击回数を增やす	3	低	300	增加一次反击次数，重复不可。
移动力を增やす	4	低	500	移动力 +1，重复不可。
经验值を 3 倍もらう	4	中	100	下次第一个击破的敌人经验值 3 倍。
ボーナスゲージ UP	4	中	100	下一关ボーナスゲージ初期值上升。
プリニーデー	4	中	100	下一关只能用プリニー系出击，但是奖励道具 rare 度固定为 0－127。
敌をもっと强くして欲しい	5	中	100，每次 +50	除议员外所有敌人等级上升一个级别，上升后等级为原 lv*(强化次数 *0・2+1)+ 强化次数 *2，最多 20 次。
敌をもっと弱くして欲しい	5	高	10	除议员外所有敌人等级下降一个级别，最初为最低不能下降。
プリニー界へのゲートを开く	5	低	500	打开通向隐藏地区プリニー界的时空门，需要 clear 第 8 话。
练武の洞窟へのゲートを开く	6	低	700	打开通向隐藏地区练武の洞窟的时空门。
人间界へのゲートを开く	7	低	1200	打开通向隐藏地区人间界的时空门，需要 clear 第 13 话。
别魔界へのゲートを开く	8	低	3000	打开通向隐藏地区别魔界的时空门。
谜の封印ゲートを开く	9	低	5000	打开通向隐藏地区ビューティーキャッスル的时空门。

注：剧情加入的角色（最初加入的 3 只プリニー除）不能修改名字或删除，初期具体能力值和加入时装备附加值随机。

角色作成

作成角色时会根据素质种类来决定成长率的自由分配点数。作成者为师，被作成者为弟子，弟子的成长率会受到师的能力的修正，师则可以得到弟子中能力最高的人的能力的1/10的修正，另外师和弟子在战斗中站在一起的时候师可以使用弟子的魔法，使用熟练度到一级后就能学会，这种师徒关系在游戏中称为extra gain。而作成魔物所需マナ可以通过增加此魔物的被击破数来减少。

转生

角色不能转职而只能用转生的方法来改变职业，转生时会保留师徒关系，不能保留议会rank、lv、能力、マナ、角色固有技。熟练度会在乘以根据素质不同的继承率后继承下来，如果武器技和魔法的熟练度仍高于lv1就能继续使用。转生后的成长率由现在的能力值和根据本人总lv和转生素质决定的增加点数决定，比转生前会高很多。转生时人型只能转为人型和プリニー系，魔物只能转为魔物和プリニー系，所以要想人型和魔物互相转就只能先转为プリニー系。转生时素质为天才和极优秀时也不需要议会同意也是转生的一大优点。装备适性超高的机器人サーズディ不能转生，但有能和盗贼一样能盗取敌人能力作为弥补。

议会技巧

1、贿赂所提升好感度与所送东西的价格无关。

2、赞成议员不会主动攻击，所以为了击破数……不过其一旦受到攻击或回复就会变成反对。

3、提案时尽量选 rank 低的角色提案，这样议员的等级普遍不高人数也较少，杀起来比较快。

4、把反对议员投到等级比他高的赞成议员身上就等于干掉了此反对议员。

5、在城里面出现的角色有时会以代理议员的身份出现在议会里，好感度随机，干掉他的话城里的他就会消失并出现他的墓，可能导致某些设施利用不能，只要 save－load 或 clear 本话就会复活。

商店

在商店买卖东西可以提升“お得意样ランク”，之后就可以到议会去提案让商店卖更好的东西，“お得意样ランク”最高12。商店里买不到rare和legend的道具，pop 值最多6。

魔界病院

除了通过升格考试和 clear 一话外，魔界病院是唯一的全回复和复活方法，在这里回复的量可以累计，并根据累计值得到道具。以下为得到道具表（消费道具略），注意プリニー系的回复价格虽很低，但不计算在累计回复量内。病院给的道具的稀有度和住人会变化所以不要急着领取，可以退出病院再进入查看直到出现 rare 或自己带有想要的住人。

肌肉(+hp)	Hp 治疗	珠(+sp res)	Sp 治疗	秘宝(+ 所有能力)	dec
筋肉マッスル	100	コモンオーブ	50	インペリアル	5
筋肉ハッスル	500	サイコオーブ	200	ダークロザリオ	20
筋肉スピリッツ	1000	ダークオーブ	550	デビルリング	40
筋肉ファイト	2000	ブラッドオーブ	1000	プリオールの羽	70
筋肉エース	5000	スターオーブ	2000	ソフィアの镜	110
筋肉ビクトリー	10000	ムーンオーブ	5000	プラウダの首饰り	160
筋肉ドリーム	40000	キングオーブ	10000	ロイヤルリング	220
筋肉ワールド	100000	ホーリーオーブ	20000	テスタメント	总 300 万 hl
筋肉スター	200000	カオスオーブ	50000		

时空门

发展剧情的地方，基本上打完一个地区就完成一话。除了人类战舰的地区、天天使的神殿和人间界的最终关外，几乎所有的关都可以反复攻打，BOSS 击破后会换成其他敌人。

敌人的 AI

1、优先攻击盗贼，魔法系等防御弱的角色。

2、第一击通常是间接攻击。

3、当技和魔法由于对方回避或防御太高无法造成伤害时会采用直接攻击省 sp。

4、在ジオシンボル附近会为了避免打到ジオシンボル而较少使用大范围攻击。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

道具界

本作的另一大特色系统，每一个道具里面都有一个迷宫叫（道具名）界，里面住着给道具增加附加能力值的住人，会在道具界随机层数以npc（黄色血条蓝色名字）身份出现。只要打倒此住人（间接击破不可）就能使其提升的能力加倍，并且可以通过住人移住将其任意转移到其他道具上。如果出现时没能打倒或间接击破，其还会在下面的层数出现，但如果将所有层数都clear就无法再进入此道具界收复住人了。通过住人合体可以将增加同样能力值的住人合成一个（无须收服），以便在有限的Pop值内让道具增加更多种的能力，但要注意如果将已收服的住人和未收服的合体就会变为一个未收服的住人，其能力值加倍的效果也消失了。道具界层数为普通30层，rare60层，legend100层。敌人的初期等级决定于道具的水平，每下一层都会增加，奖励等级的水平与原道具相同。道具界的迷宫只要进入时空门就能到下一层，但有时空门上有不会移动的ゲートキーパー（守门员）必须先击破或用拳技将其移动。每10层会有一个道具将军，每30层有一个道具大王，在最下的100层会有道具神，身上装备的为比原武器高一个级别的武器，或和原防具相同的防具，一定要偷到。另外进到道具界的层数（道具lv），击破道具BOSS系都会提升道具的能力，因此clear了道具界并击破所有道具BOSS系的lv100legend道具是lv0普通道具能力的数十倍，击破道具大王和神还会使最大住人数pop+1。每10层可以选择返回魔王城，下次可以接着现在的层数打，而随时回城的道具デール必定会是10的倍数层时的第一级的奖励道具，只要全灭本层敌人就能得到。

道具界心得

一定要有レンジャー和盗贼系，レンジャー的ジオチェンジ是应付增殖，举起不可，己方伤害20%，超敌强化3倍等不利水晶的重要手段，ジオチェンジ只能在已clear关卡或道具界使用会随机配置ジオシンボル和ジオパネル（可能会变为无），ジオシンボル的lv等于レンジャー的lv，如果レンジャー的lv低的话很容易击破。ダークキャノン也可用来破坏远处的ジオシンボル，援救远处住人（将其旁边的人hp减到最低），不过这两招都是每场战斗只能用一次。而走道具界时每层都不要忘了查看敌人的装备和奖励道具，发现有强力legend装备时就用盗贼入手，偷盗虽可以用捉的高等级怪物来偷，但只有50%几率，失败时要把要偷的敌人举起来，不然其被反击干掉就惨了，不过举着敌人会损失hp，所以还是盗贼最方便。

较快速的走道具界法

初期：大家一起叠10人罗汉，基本都可以直接扔到时空门处过关。

后期：一强力角色（有超时空引擎最好）干掉守门员，另一人全装加移动力装备进门，最好先到议会提升移动力。

在道具界赚奖励槽法

要事先多准备8-9个盗贼，装备最差的铳。遇到奖励道具表有自己想要的道具时，先利用ジオシンボル连锁，通常只要有4色以上连锁并全灭ジオパネル就能将奖励槽升到9级，但如果ジオパネル数多于ジオシンボル数可用ジオチェンジ重新配置，如果仍不行的话，就留下一个敌人（最好是守门员），封锁他的远距离攻击，如回合结束时将其举起；或耗光mp再扔到走不过来的地方或用反击次数0的角色围住等。然后让盗贼全部出击，用铳对其进行combo攻击，注意找人给敌人补血，很快就能升到9级，不过干掉它之前记得把盗贼全归还，让其他角色出来得奖励经验值。这样再配合偷就不会出现看见却得不到的遗憾了。

注意：

1、如果在道具界角色举着的敌人被道具界的ジオパネル全灭时的冲击波消灭的话，角色会保持举着敌人的姿势，这时选择投掷就会当机，但只要全灭敌人或进入时空门就没事。

2、如果在100层时用デール回城再进入时，道具神身上装备的东西就会随机变成其他东西，所以不能妄想用此法反复偷盗，担心偷不到的话在90层或99层回去记录吧。

3、如果携带袋和仓库都已经装满了（合计272个）的话，就无法得到道具，从道具界返回时原来的道具也会因为无法放回去而消失。（如果使用デール或偷盗的话会因为减少了一个道具而仍能得到）

职业

职业分为人型职业和魔物职业，除了プリニー系只有5种外每一类职业都有从下级到上级6种。魔物职业只要将魔物打倒或捕获就可以作成，除了プリニー系的职业只有在プリニー界才出现外，其余魔物的职业都会在道具界出现。

职业的差别主要体现在能力成长（可以通过转生来弥补）、武器素质、装备适性、异常耐性、特技和魔法熟练度提升值、反击次数、移动力、职业固有特性和固有技，升级所需和被击破的经验倍率，投掷距离等，魔物虽没有武器素质，只能装备魔物专用武器，但装备适性大多为全100%，而且几种高级魔物职业的全异常耐性都是99。

全人形职业表

职业	出现条件	特性
战士	最初	
十人长	战士系 lv5	最基本的职业，男战士擅长剑、斧，女战士擅长剑、枪。
百人长	战士系 lv10	
千人长	战士系 lv25	
魔界勇者	战士系 lv50	
スペース勇者	战士系 lv100	
格斗家	最初	
师范代	格斗家系 lv5	hp高但反击次数高使本来def和res就很低的格斗家更加不耐打，只有拳的素质高也是缺点，移动力优于战士。
师范	格斗家系 lv10	
达人	格斗家系 lv25	
武道マスター	格斗家系 lv50	
武神	格斗家系 lv100	
僧侣	最初	
魔法医师	僧侣系 lv5	Int和sp都不如魔法师，所以主要用于给别的职业做徒弟让其学回复魔法，但为了天使兵的出现需要练一只女僧侣。
魔法博士	僧侣系 lv10	
贤者	僧侣系 lv25	
大贤者	僧侣系 lv50	
救世主	僧侣系 lv100	
魔法使＼ドクロ	赤青绿最初就有	
星魔法使＼ドクロ	赤青绿各 lv5	最适合使用魔法的职业，注意各属性最强攻击魔法只有专用各属性的赤青绿星魔法使＼ドクロ才能学会。
虹魔法使＼ドクロ		
星魔法使＼ドクロ lv30		
银河魔法使＼ドクロ		
虹魔法使＼ドクロ lv50		
アーチャー	任意一人弓熟练3	
スナイパー	アーチャー系 lv6	弓的攻击力=atc/2+hit/2 因此アーチャー的攻击力较难提升，不过弓和弓技很多都带有异常状态，可多加利用。
ストライカー	アーチャー系 lv14	
ヴァルキリー	アーチャー系 lv30	
魔弓マスター	アーチャー系 lv60	
プリオール	アーチャー系 lv120	

海梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

コソドロ	战士系和格斗家系各 lv5	
盗贼	盗贼系 lv6	拥有全角色最弱的能力值，但他的高偷盗率和 6 格的投掷距离是队伍中不可缺少的，可以偷盗别人的能力加在自己身上也使盗贼成为理论上的最强角色。
义贼	盗贼系 lv14	
大盗贼	盗贼系 lv30	
盗贼王	盗贼系 lv60	
宇宙海贼	盗贼系 lv120	
レンジャー	战士系和格斗家系各 lv5	
ストライダー	レンジャー系 lv6	用铳的攻击力 =hit，因为命中率高所以威力不错，ダークキャノン召唤出的炮台等级 = レンジャー的レベル÷2 + 技 Lv（提升很难），射程无限。
メガライダー	レンジャー系 lv14	
ギガライダー	レンジャー系 lv30	
ジオマスター	レンジャー系 lv60	
ロード	レンジャー系 lv120	
下忍	男战士系 + 男格斗家系 lv20	
中忍	忍者系 lv7	格斗家的强化版，拳的素质和反击次数，移动能力都强于格斗家，超高的反击次数使忍者的直接攻击在对反击高的敌人时可以发挥比技更高的威力，再加上拥有能回避魔法特技能力的超高回避率，单挑能力是最强级别的。
上忍	忍者系 lv18	
影忍	忍者系 lv35	
忍者マスター	忍者系 lv70	
仙忍	忍系 lv150	
ローニン	女战士系 + 女格斗家系 lv20	
サムライ	侍系 lv7	战士的强化版，除了防御各方面都优于战士，剑枪斧的素质都很高，练技能相当快。
オブギョウ	侍系 lv18	
ダイミョウ	侍系 lv35	
侍マスター	侍系 lv70	
ショウグン	侍系 lv150	
魔法战士	女战士系女魔法使系各 lv10	
暗黑骑士	魔法战士系 lv7	剑和魔法都是半调子，所学攻击魔法属性在转生时随机决定（不可能是星）直接攻击后有一定几率附加魔法攻击（几率由 int 决定），会所有的辅助魔法是唯一优点。
ルーンナイト	魔法战士系 lv18	
古代剑士	魔法战士系 lv35	
魔剑マスター	魔法战士系 lv70	
宇宙骑士	魔法战士系 lv150	
一般兵	任意一人铳熟练 30	
上级士官	一般兵系 lv10	防御高，hit 高，强化铳攻击的职业，在实用性上不如レンジャー。
サイボーグ兵	一般兵系 lv24	
サイキック兵	一般兵系 lv50	
宇宙警察	一般兵系 lv100	
大银河刑事	一般兵系 lv200	
天使兵见习	魔法战士，僧侣，アーチャー系 Lv100	
下级天使兵	天使兵系 lv10	能力高且全面，会低级攻击除星系外的一种攻击魔法和低级回复及解异常魔法，能使用多种武器但素质最高都只有 A，各项装备适性都不错但只有 res 是 110%。
中级天使兵	天使兵系 lv24	
上级天使兵	天使兵系 lv50	
大天使兵	天使兵系 lv100	
超天使兵	天使兵系 lv200	
魔人	男战士、男格斗家、レンジャー、盗贼、忍者系 Lv200	
メガ魔人	魔人系 lv28	基本能力超强、武器素质全 S、装备适性最高全 120%、全异常耐性 99 的最强职业。
ギガ魔人	魔人系 lv56	
オメガ魔人	魔人系 lv120	
テラ魔人	魔人系 lv250	
究极超魔人	魔人系 lv500	

注：某职业出现条件需要几个职业的，这几个职业的角色要同时存在。

特殊技与能力修正

本作特殊技的华丽程度可能在S·RPG中仅次于机战吧，各种格斗、乱舞必杀技非常暴力夸张，高级魔法也是召唤出召唤兽进行攻击。特殊技包括武器技、角色固有技和魔法。

武器技是靠提升武器熟练度修得的，卸下对应武器就不能使用，武器熟练度的提升决定于武器素质，从E-S提升值最低2，最高30，20级之前每次升级所需熟练度为（下一个level数×50），20级之后固定为1000，熟练度每升一级，武器装备时所加的能力就会提升5%，熟练度最高255，也就是说武器装备适性最高可以提升到1375%，杖熟练度提升时还能提升魔法的射程和范围及攻击魔法的威力。直接攻击，使用技和魔法，反击都能提高对应武器的熟练度。

魔物没有武器熟练度，也学不到武器技，但有自己一族的的固有技，且level升高同时也会修正武器所加能力值，lv9999时修正1399%· 因此プリエ和マージョリー等装备适性超高的魔物理论上比究极超魔人更强，但需要超高lv（lv9760时修正＝人形武器熟练度255的1375%）。

防具所加的能力修正同魔物的武器一样随lv升高而修正。因此对于人形职业来说，角色武器熟练255时武器的能力修正和角色lv9760时防具的能力修正一样，达到武器熟练255显然比练到角色lv9760快得多，因此对人型职业来说加能力的住人要尽量移住到武器上。

以上装备后的装备能力修正都只修正装备所加的8大基本能力，不会修正add、bonus里的住人能力。

魔法可以通过魔法系升级或收徒弟学会，固有技只能由专用角色在升级时学会。

技和魔法只要使用就能提升其熟练度，提升值取决于职业，每次升级所需熟练度每次升级所需熟练度为（下一个level数×50）固定，最高lv99。熟练度每升一级威力+3%，消费sp+5%，魔法熟练度提升时还能提升魔法的射程和范围，加上杖的提升的距离最大到7，范围最大到3×3方格。

魔法修得lv\威力表

魔法	赤	绿	青	星	虹	银	僧	魔	天	属性\威力
ファイア	1				1	1		1	1	炎10
メガファイア	8				8	8		10	12	炎12
ギガファイア	20				20	20		25	30	炎14
オメガファイア	40				40	40		50		炎16
テラファイア	100				100	100				炎18
クール			1		1	1		1	1	水10
メガクール			8		8	8		10	12	水12
ギガクール			20		20	20		25	30	水14
オメガクール			40		40	40		50		水16
テラクール			100		100	100				水18
ウィンド		1			1	1		1	1	风10
メガウィンド		8			8	8		10	12	风12
ギガウィンド		20			20	20		25	30	风14
オメガウィンド		40			40	40		50		风16
テラウィンド		100			100	100				风18
スター				1		1				无11
メガスター				12		12				无13
ギガスター				25		25				无15
オメガスター				50		50				无17
テラスター				120		120				无19
ヒール							1		2	回复2
メガヒール							12		15	回复8
ギガヒール							25		36	回复24
オメガヒール							50			回复80
エスポワール							7		9	解异常
ブレイブハート	9	9	9	9	9	9		6		Atk+20%
シールド							9	7		def+20%
マジックアップ	12	12	12	12	12	12		9		int+20%
マジックバリア							15	10		res+20%

注：辅助魔法的威力为固定提升能力值20%（装备含），可以累计到+100%，每回合过去会降低7%，所以本回合+100%的话，下回合就降到+65%，需要再用2次来恢复到+100%。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

武器技＼杖提升能力

熟练度	修得技	属性＼附加异常	特性
拳Lv1	三连激		拳技具有移动敌人的能力，缺点是大多需要预备动作地点。
拳Lv3	猛虎爆进拳		
拳Lv6	狮子王波		
拳Lv10	兽王无尽		
拳Lv15	スペース升龙击		
拳Lv20	魔拳ビックバン	炎	
剑Lv1	一文字スラッシュ		剑技的范围非常实用，飞天无双斩更是练级必备，威力普遍偏弱。
剑Lv3	龙卷波里剑		
剑Lv6	风车斩り		
剑Lv10	飞天无双斩		
剑Lv15	秘剑・暗夜斩り		
剑Lv20	大次元断		
枪Lv1	飞雷针		发动后自己的位置移动到预备动作地点。
枪Lv3	ブン回し突き		
枪Lv6	落下星		
枪Lv10	アバランジュ		
枪Lv15	タービュレンス	风	
枪Lv20	魔炮流星群	炎	
弓Lv1	ポイズンアロー	毒	以状态攻击为主，不过让敌人堕落毫无意义。
弓Lv3	ダークフラッシュ	堕落	
弓Lv6	サードスプリット	睡眠	
弓Lv10	ヘブンアタック	麻痹	
弓Lv15	ジールレーゲン	炎＋沉默	
弓Lv20	ドッペルゲンガー		
铳Lv1	三连星射	水	全部为单体攻击。
铳Lv3	完乱射	炎	
铳Lv6	零距离バスター		
铳Lv10	集中炮花		
铳Lv15	トーテンクロイツ	炎	
铳Lv20	インフェルノ		
斧Lv1	岩石くだき	防御－10%	全部为单体攻击，防御减少可以累计最大－50%，每回合过去会恢复一些，对lv高的敌人和部分职业，BOSS无效。
斧Lv3	かぶと割り	防御－12%	
斧Lv6	大地裂き	防御－15%	
斧Lv10	乱れ散り花	防御－18%	
斧Lv15	グラビトンボム	炎，防御－20%	
斧Lv20	プラズマ升天激	防御－25%	
杖Lv2	射程＋1		杖提升魔法威力为每lv+3%，最大lv34为原来的200%。
杖Lv3	范围＋1		
杖Lv6	射程＋1		
杖Lv7	范围＋1		
杖Lv10	射程＋1		
杖Lv11	范围＋1		
杖Lv15	射程＋1		
杖Lv16	范围＋1		

能从魔王城得到的道具

和家臣对话能得道具：第8话——魔力の杖、第11话——邪光、最终话——魔神剑

一开始调查商店桌上的骷髅头和王座背后的开关可以打开ロンギヌス那间屋子的某角落（调查必要）的一个隐藏房间，以后每章都要记得来这个房间看エトナ的日记。这样最终章能得到テスタメント，比起这个道具，能了解到エトナ的内心和过去更为重要。

枪熟练度25以上后与ロンギヌス对话能把它拔走得到legend的ロンギヌス

练级须知

首先在流程通关前，基本不需要也不推荐特别练级，正常情况的话六七十级就能通关，任何S·RPG疯狂练级的话剧情战斗都没难度了，这样便无法体会到富有战略性的关卡设计。但如果要打倒BT的究极隐藏BOSS们，需要在能力值上有位数上的提升，练级必不可少。

exp屋上限最多+600，实际只有发挥+300作用，经验值4倍。而提升武器熟练度成长的武器上达屋上限最多+3800，实际只发挥+1900作用，熟练度20倍，所以要首先要作成exp屋300和武器上达屋1900的住人。

练武器、特殊熟练度法

武器熟练度高可大大提升武器所加能力，练武器熟练度反击高的角色可去“魔冰”一关，此关有无敌的ジオエフェクト，不停选回合结束反击猫女很快就能升到lv255。反击次数0或要练远距离或魔法攻击的角色可以去“抱拥之间”，这里有攻击次数+1的ジオエフェクト让其站在上面装备最烂武器不停攻击己方一防御或回避高角色既可，推荐近身攻击靶子为反击次数为0的弓箭手，远距离或魔法攻击靶子为忍者。练武器技或固有技因为不能享受攻击次数+1的效果只要随便找一关敌人不会主动冲过来的，对着忍者或在无敌ジオエフェクト上的角色狂放即可。

练级法

先去星之墓场的第1关，这里敌人成3×3方格排列，用剑lv10的飞天无双斩可以一击全灭（拳lv20的魔拳ビックバン也可以，但需熟练度较高且拳套比剑攻击力低很多）提升敌 lv8次后（这里提升9次以上经验也不会多多少）练到lv200没什么问题。

到练武洞窟第3关，这里敌人也是3×3方格排列，但是res、def、经验值都高的宇宙魔族系，还有经验+50%的ジオエフェクト，要想用飞天无双斩一击倒，攻击力要有16000以上，不够可以用ブレイブハート加。这样可以练到lv1000左右。

再去道具界弄一把legend的宇宙银河刀并尽量提升其lv，这样即使将敌人 lv提升20次也可以将练武洞窟第3关的敌人一击全灭。练到2、3千级也不成问题了。

盗贼等剑素质低的角色推荐先用侍或魔人将剑练到lv255再转生天才盗贼。如果atk装备适性低的话多转生几次，奖励点数全加atk。魔物系就比较难练了，需要转生或收徒学会魔法并将其练到能打3×3方格，推荐用省时间又不坏眼睛的スター。但魔物没有武器熟练度修正因此int很低，等级低时需要有强力装备 +int住人＋マジックアップ。

用收徒学魔法的方法要提升弟子的等级学会魔法最快的方法是让弟子装备带exp屋300的装备及和师父相同的武器，在师父给强力敌人最后一击时站在师父旁边，这样会99%的发动连携分到经验值，迅速达到学会魔法的lv。这样就不需要专门来练弟子了。

初期赚钱法

后期钱多得用不完，但初期钱不够用时可到星之墓场的第4关，这里的敌人レイス身上全装备3个珠子，将其全捕获后卸下到商店卖掉总共可赚到150万左右（不用复活，直接剥光后削除即可）。

强力装备入手法

究极绿色装备

魔剑良纲、超合金ロボスーツ、超时空エンジン这3件装备为究极装备，用绿色表示，其中魔剑良纲攻击力最强，外形极酷且攻击距离为5，隔空用剑杀人的感觉很棒；超合金ロボスーツ则是最强防具，这两件还分别加2\3的mv，20\30的jm；超时空エンジン装备后可以全屏高低差无视瞬移，但不能进道具界的时空门……

部分最强装备（最强装备指legend固定的装备）取得必须

部分最强装备需要从次强装备的道具界（敌lv127起）的道具神身上偷取，其lv未在议会提升时接近3500，hp约250万。因此盗贼lv至少要有1800左右。

复制最强装备法

得到最强装备后进最强装备的道具界（敌lv255起）100层会有道具神2，其lv未在议会提升时接近7000，更是具有1000万hp的超级血牛，可从其身上偷盗一件同样的最强装备，可以用此法复制最强装备。但要有相应的实力和盗贼lv3556。而魔界ウォーズ2プリニースーツ的lv最初就是100，无法进入道具界收服住人，也无法复制，不过可以反复偷。

只有一次取得机会的装备

梅花杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

自由谈

客座主持：胜负师

胜负师语：由于GOUKI正在为第一次的Gamehalo DVD紧张地工作，所以本次自由谈由在下代为主持。经常在读者来信中看到这样的提问："在网上发表过的文章可否用于杂志的投稿？"答案是肯定的。网络上的好文章有不少，但阅读群体往往不大，在传统媒体上发表有利于让更多人品评优秀的作品。不过文章著作权的完整性自然不容忽视，像下面这篇原本出自网络的文章在作者的认真修改下更趋成熟，这样的创作态度也是值得肯定的。希望诸位电玩才俊踊跃投稿，UCG会为大家大开方便之门。

从人文角度看游戏的发展

文：天之业云

游戏发展的人文化倾向

在过去的十年里，伴随着硬件的飞速进化，游戏的进化到底体现在哪里？不知道有没有人和我一样思索过这个话题。

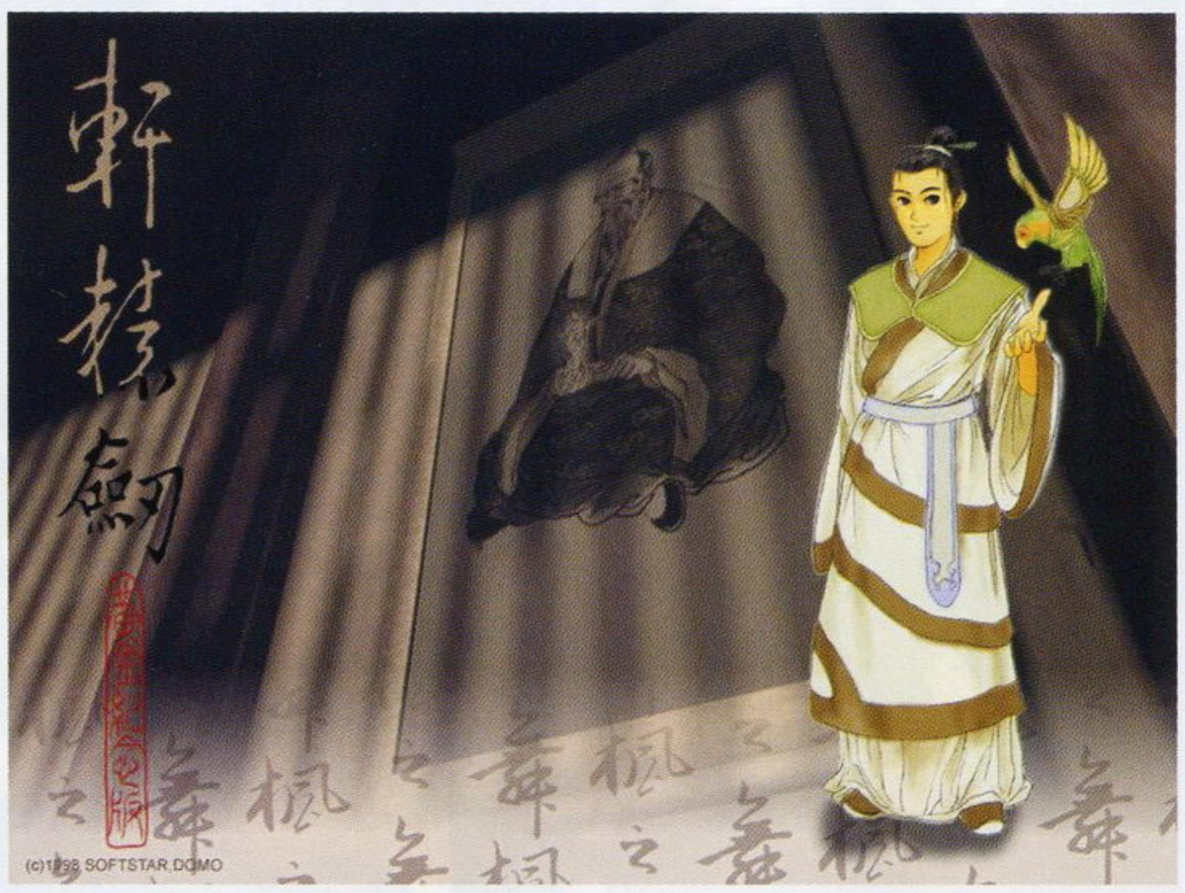
透过血腥暴力的FPS、感人的RPG、平衡的SLG、绞尽脑汁的AVG、爽快的FTG……我们看到的是越来越多的游戏带上了人文主义色彩，这对于游戏来说，是一种积极的发展趋势，也是伴随着游戏硬件的飞速进化而来的。随着游戏硬件的进化带来的高表现力和大容量，允许制作者往里面塞入大量的信息，从表面上来看是CG、材质、贴图、语音；从精神层面上来看，是制作者的心血，也是其文化修养和精神感悟。游戏的用户面越来越广，玩家的平均年龄也从原来的儿童逐渐向青年过渡，而对于比较高的年龄层，是比较难以接受在内容方面相对空洞的文化产品的，所以从这个角度，顾客群的变化也为游戏的文化性提出了要求。游戏正在逐渐接近于电影电视成为娱乐方式的主流，而电影电视是非常富有人文气息的文化产品，游戏想要在这方面取代电影电视，必须在改变其本身的文化苍白性和无力感。游戏的大容量使得他可以用一些成熟的艺术手段来丰富自己，比如说，音乐、戏剧、电影、绘画，而这些都是充满人文气息的文化艺术手段，拥有很强的艺术表现力和文化积累，而游戏在与他们之间的融合过程也使得游戏开始有了一些人文色彩。所以，游戏发展的本身对游戏提出增加其文化内涵和人文色彩的要求。

所谓人文主义，简单来说就是指"以人为本"，强调从人的全部经验和积累来获得思想，肯定和尊重人类在思想方面的创作。当然这个帽子大了一点，至少对现在的游戏还不合适，这里所说的人文特色，是指艺术与人文之间的关系。也就是说艺术作为文化积累，是人类经验的一部分，反映的是人类的思想，同时积极的文化也对人类发展有促进作用。几千年的人类发展，在很大程度上是体现在人类的文化发展上的，音乐、美术、诗歌、戏剧、电影……都拥有很强的表现力并积累了很深的人文内涵。因为这些都是大众化的艺术，比较贴近生活，创作者和欣赏者都是大众，在这些艺术作品被创作的过程中，融入了创作者和欣赏者的思想和感悟，这也是人文主义重视人类文化的原因。而游戏正在被大众接受，越来越多的人愿意把自己的娱乐时间交给游戏，也就是说游戏将成为主要的大众娱乐方式。那么游戏能否取代以上文化娱乐方式而成为人类文化发展的主流方式呢，或者诞生有自己特色的文化特点和人文特征呢？如果客观地回答，现在还不可能，因为游戏本身还太年轻，尚缺乏艺术积累和文化积累，实际上现在的游戏还是积累期。但是随着硬件平台的发展和媒体的发展，已经有很多制作人在自己的作品中加入文化特色和人文精神，而且也出现了一些优秀的萌芽。

优秀的人文化游戏介绍

我们先来看看这些优秀的作品：

"《轩辕剑》系列"：这个系列一直在尝试中国传统人文文化与游戏的结合，正如DOMO工作室所言："《轩辕剑》代表的，正是中国文化的力量"，这也是这个系列作品一直以来孜孜不倦上下求索的主题。这个系列是从外传《枫之舞》开始发展壮大的，之所以它获得玩家的认同，是因为它的整个故事情节和我们熟悉的中国历史人文结合了起来，是虚幻的主角人物和历史上那些风云人物结合了起来。玩过"枫之舞"的人都会融入那个中国历史上激情燃烧的春秋战国岁月，各种学说、思想并存，每个人都在坚持自己的理想。（实际上中国



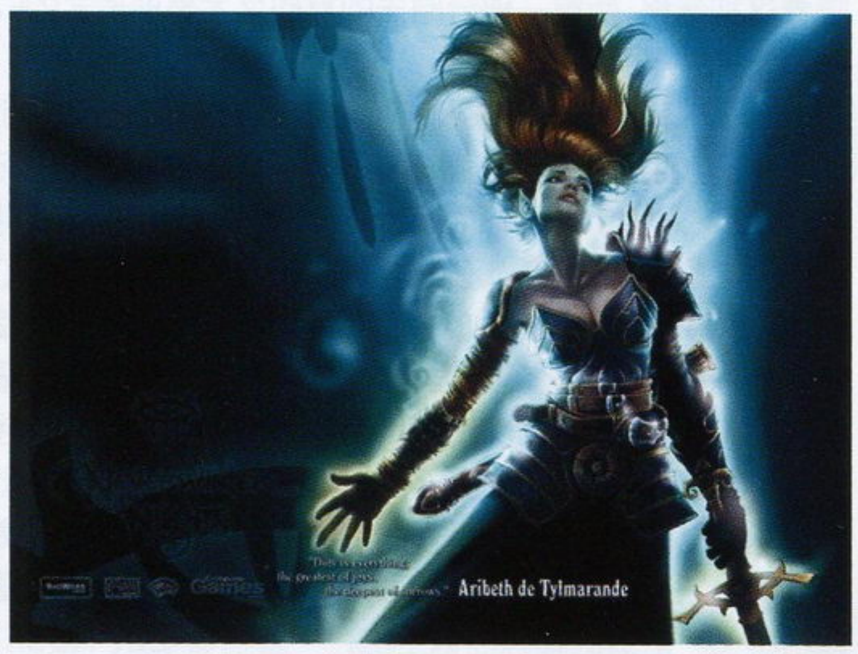
的文化很多方面都是在那个时期建立起来的）玩家就在自己与游戏的互动中获得共鸣，这种共鸣建立在对自己的母文化的理解和认同上，这是游戏独有的魅力，是其他艺术手段无法达到的。而本系列在3代《云和山的彼端》中达到了顶峰，其实《枫之舞》在文化方面已经做得非常成功，但是3代又把它在文化方面拔高了一个层次，游戏由于横跨欧亚，对于世界历史和中国历史都涉及很深。比如欧洲中世纪教会，十字军东征，大食与大唐的战争，安史之乱等。我们知道，中国文化方面的几次大繁荣，都是建立在中外文化的激烈碰撞和交流的结果上的。所以，这个题材的选择，本身就体现了DOMO对中华文化的理解。本作的惟一缺点是过于恢弘的历史文化塑造掩盖了它在人物情节方面的刻画，当然在其外传《天之痕》里得到很好解决，《莉莉天之痕》由于此作比较细腻感人，凄美的情节使得玩家完全被游戏折服。但其本身历史文化感就没有

www.plumbook.cn

正传那么强了。而且本系列的音乐，美术都非常强调凸现中国本民族文化特色。可以说是一款非常重视人文特色的游戏。

“《龙与地下城》系列”（Dungeons & Dragons）：前面提到，《轩辕剑》凝聚的是中华民族几千年的文化，那么“《龙与地下城》系列”（以下简称《D&D》就是西方文明的结晶了。

确切地说，“《D&D》系列”不只是一个游戏，而是一套游戏规则。这套游戏规则有着其他作品无法比拟的优点，就是需要一个玩者既要担任仲裁者的角色，同时也要担任说书人（说书人这个角色实际上是受了西方历史上的吟游诗人的影响，但还要更加复杂一些），描述整个世界的设定和玩者所遭遇的怪物、陷阱和其他的人物。大多数时候这位仲裁者也会为这个世界设计一些额外的要素。这极大地鼓舞了游戏玩家的创作力，而且游戏官方也肯定这些作者的创作力，有意往这方面引导。短短二十多年就诞生了十几个系列（还不计算衍生作品在内），无数文字量的小说、设定、背景、同人，大量插画，甚至有人为这些系列设计建筑、武器、甚至语言等等。究其原因，就是这种创作方式使得作品很好地融入说书人的文化积累和创作灵感。当然这些与我们现在说的PC GAME or CONSOLE GMAE还是相差甚远的，它实际上是TRPG的规则，而且在触电之前还经历了很长一段时间的没落期，这直接导致创作它的公司TSR的濒临破产和被魔法风云会的开发商Wizards of the Coast所收购。这种情况一直到blackisle&bioware制作出成功的D&D PC游戏《柏德之门》才改变，可见游戏玩unpluge是很累的。那么说到PC上的D&D游戏，最为成功的就是“《柏德之门》（以下简称《BG》）系列”（Baldur’s Gate）和《异域镇魂曲 苦难》（planescape torment）了。



“《BG》系列”（这里还包括“冰风系列”和“无冬之夜”）并不是第一款D&D PC游戏，但他是最成功的例子。《BG》是建立在“《D&D》系列”中设定资料最丰富，设定最完整的战役背景“Forgotten Realm”（以下简称FR）上的。整个世界的文明设定实际上是人类现实世界文明的缩影，可说是吸收了人类世界所有曾经存在的古文明，包括了蛮族、爱斯基摩人、埃及人、阿兹特克人、日本文化、印度文化等等，这些都是玩者在这个世界中会遇到的设定。《BG》中的文化设定大致相当于现实世界的欧洲中世纪古文明，时间大致相当于文艺复兴时期。这样的设定对在西方文化熏陶下成长起来的西方人有很强的文化归属感，而对于在文化上相对独立的planesacpe的世界设定来说，FR的世界中西方文化继承感比较强，容易得到西方人在文化上的认同，所以blackisle&bioware选择这么一个世界背景做出这样一个正统的奇幻系列游戏，而对于我们这些从小接受东方文化熏陶的人来说，也许探求生命存在和情感深层次哲学意义的“《异域镇魂曲》系列”更加受欢迎些了吧。这就是所谓的文化隔阂，其实在游戏上一样是体现出来的。当然，《BG》的优点远远不止这些，比如它以极大的冗余量来解决游戏自由度和剧情方面的矛盾等，但这和本文的文化人文主题就有点远了，以后有机会再讨论吧。

再说一下《异域镇魂曲 苦难》，前面提到planescape世界的奇幻设定不是正统的奇幻设定，是所谓的Medieval Punk，就是中世纪的风格中带有一点PUNK的颓废与幻想。相对于其他的战役背景，planescape面向的是比较成熟的玩家，在这个系列里玩家们的目的也不再是打倒恶龙拯救公主，而是探索信仰、哲学以及善恶之本质。也就是说这个世界的文化历史设定和其他什么设定都是为了反映信仰、哲学及善恶这一主题而被创作出来的，同样受了一点PUNK文化的影响。那么对于《苦难》这部作品，优秀就优秀在他对爱与死这两个千百年来的哲学话题进行了深入的探讨。虽然，作为一部游戏，可能达不到哲学家那样的高度，但是由于游戏拥有无与伦比的代入感，使我们在进行游戏的过程中，自然而然地去思考这样的话题，你就是你自己的哲学导师，在有些尖锐的问题摆在你面前时，你怎么思考，你怎么选择，这是其他的艺术现阶段还不能做到的，但是《苦难》做到了。在小说，戏剧里你是旁观者接受感动，而在游戏里你是主角，感受感动。《苦难》是非常适合有一点沧桑经历和复杂人生观的人尝试的。

顺便提一下，这几作都是当年的E3最佳RPG，可见，游戏主流文化是对其承认的。

“《最终幻想》系列”：《最终幻想》可以视为现在日本游戏文化的代表了。日本文化实际上是一种杂烩文化，其本身的建立就是借鉴和消化了东西方两种文明的结果。作为在这种文化下成长起来的现代日本人，对外来文化的态度也持拿来主义态度（所以搞得日语里尽是片假名，有些甚至还不知道从哪国语言里转化而来的）。反映到游戏里，就是游戏里杂七杂八什么东西都有（并非贬义），真正以文化为背景的游戏是不多的。这也是像《FF》和《DQ》这样的游戏在日本大受欢迎的原因。

像《FF》这样的游戏，评论啊，介绍啊，分析啊，早就堆得比山还高了。这么多珠玉在前，具体介绍就免了。这里还是说说《FF》与文化之间的联系。

1.从文化定位上，进入次世代以后，“《FF》系列”的文化就牢固地定位在20岁左右这个游戏的主流消费阶层上，而且还不落俗套。基本上，《FF》进入次世代后，就很少有面对低龄层的幼稚剧情描画和对高龄层的复杂世界观和复杂情感刻画，一般都是对于主流消费层比较有亲和力的爱情和亲情的描写，主要利用浪漫气氛的营造和细致的情感塑造来进行。在《FF》里，是不会有像《异域》这样的复杂深刻的情感刻画的，因为这样做是不会对主流消费层有很大吸引力的。而且SQUARE为“《FF》系列”做广告也是主要选择时尚杂志而不是专业游戏杂志，表明SQUARE本身就是在把《FF》作为一种文化产品进行包装。这里举一个例子，我在玩《FF Ⅶ》时有个core user朋友，极端讨厌克劳德那招“超究武神霸斩”的名字，说是什么“超”和“究”两个字非常恶心。但后来我学日语时才了解到，“超”和“究”是日本年轻人非常喜欢用的两个字，在当时也是非常流行，可见其制作者从细小的地方就很留意自己的文化亲和力。而迎合主流消费层的文化但不落俗套就是《FF》最高明的地方了。大众文化难免有俗气的一面，但是《FF》能选择其精华部分加以利用，再糅合一些小资文化情调（这应该算相对大众文化知识层次和文化层次高一些的小众文化），形成自己的文化特色就是一件非常了不起的事。而且还做到有选择性地改变自己每一代的文化特色。我总觉得“《FF》系列”和王菲的音乐很相似，两者都做到有的放矢的另类，这也可能是SQUARE选择王菲唱《FF Ⅷ》主题歌的一个原因吧。

2.绮丽的画面、秀逸的音乐。没有人否认《FF》的画面是美丽的，即使是反对他的人也不得不承认“《FF》系列”的美丽。SQUARE使用的图形技术可以不是最先进的，但他的美工一定是世界上最好的。这本身就是SQUARE极端重视其图像表现力的反映，看看《GRAPHIC》杂志上面的100万美元年薪招美工的广告就知道，没有一家游戏公司给美工的待遇超过SQUARE。而且，这些美工也

www.plumbook.cn

的确表现出了《FF》的那种亦真亦幻的美。《FF》的美就是在真实和幻想之间的那一点点虚幻而飘逸的存在，但的确能够恰到好处地把握住。每一代《FF》里都有我无法忘怀的美丽画面，比如《FF Ⅶ》里尼布尔海姆附近的过山车轨道（就是那个要掉下去好几次，掉下去时要连打框键的地方），那激烈的战斗后看见金黄色夕阳及在铁轨上反射出来的迷眼光线，在我的心里调制出一种动人心魄的美。又如《FFX》的幻光河同样令人浮想连翩。同样，音乐也是如此，很好地反映了《FF》的文化色彩。画面和音乐都是比较能直观反映文化性的东西，在这两方面加强，既能吸引一些light user，也能反映和建立自己的文化特色。

3.交互性，这应该是《FF》进入次世代后最为人诟病的地方了（其实我觉得以前几作的交互性也不强，《FF》一直就是在走着欣赏性强于游戏性的路线）。其实，RPG要做到比较强的交互性，就像《BG》那样，需要大量的冗余信息，这才会让游戏者在游戏的过程中感到充分的自由，但是呢？《FF》一直是强调欣赏性的作品，如果要完美保持现在《FF》的画面、音乐、艺术特色再做到强交互性的话，可能会变得吃力不讨好。而且，不能要求RPG有ACT的交互性，ACT的交互体现在人与机器的操作互动上，RPG向来都不是这样的。当然，虽然《FF》强调电影化，但是他毕竟还不是电影，玩过《FF》的朋友都有感觉，《FF》给予我们的感动，往往比看一部电影要强烈得多。而电影与游戏的最根本区别就是交互性。那《FF》的交互性到底体现在哪里？我认为《FF》的交互体现在感情的交互上。怎么说呢？《FF》的感动是调制在我们自己的感情之上的，《FF》利用非剧情部分（比如战斗、小游戏）对玩家的一些紧张、激动等情绪为剧情部分的情感描写做铺垫，然后在剧情部分产生的情感（比如爱、恨、悲伤、快乐）又反过来作用于非剧情部分。在一次次情感与情绪的调动和调制中，与玩家产生共鸣。之所以在这样的游戏中感动会强于某些电影，是因为你融入了情感在其中。当然，非常认真地看一部优秀影片也许会产生同样的感动。如果制作时再适当强调一下游戏本身的交互性，那这样的感觉会更加强烈。

近十年的游戏发展，文化与人文已经逐渐渗透到各类游戏之中，越来越成为游戏非常重要的因素。比如《鬼泣》中的哥特式建筑、巴洛克风格的音乐，《火焰之纹章》中对人性的细致刻画和深刻挖掘，《樱大战》浓厚的浪漫主义文化气息，《MGS》里表达的和平反战思想，《女神侧身像》里人物内心的感情变化……实在是举不胜举，限于篇幅原因，就不一一罗列了。而且几款非常受欢迎的作品，像《系谱》、《FF Ⅶ》、《樱大战》、《真·三国无双3》等无一不是弱化游戏的难度而增强游戏的文化、人文要素，也许这种倾向是现在游戏发展的主流。

以上从文化、人文的角度选择了一些比较有代表性的优秀游戏来介绍。对于多数游戏玩家来说，这些都是棺材板儿游戏，老得不能再老了，可能都玩过，只是很有可能在玩的时候并没有注意到这些。不过对于没有玩过的朋友，最好能够找来玩玩，因为我认为这些就是近十年来游戏发展的精华。

评论，预测及乱弹

既然，如上文中所述，游戏的艺术化，人文化代表了一种积极的发展方向。那么结合我们现在已经能够做到的程度来看，游戏向着人文化发展的话，将会走一条什么样的道路，以及会发展到什么程度呢？是否能通过借鉴其他艺术形式的发展道路而得到一些启示呢。结合游戏发展的优秀萌芽和借鉴其他艺术的发展历程我们来做如下预计。

1.借鉴和吸收其他艺术表现形式成熟的表现手段、艺术沉淀和从其他文化源头汲取营养，来丰富游戏自身。这是现在游戏中做得最多的，也是迄今为止做得比较好的一方面。也许是游戏容量的扩大和硬件的进步使得游戏设计师有了更广阔的发展空间，从而不得不到其他艺术表现形式里寻找灵感，也许是设计师有意把来自其他艺术形式的思想和人文理解在游戏里体现出来。总之，我们在游戏里的确看见了这种发展倾向。

对于借鉴其他的艺术表现语言，最多的就是来自电影、美术、音乐了，因为这些要素本身就和游戏有很强的亲缘关系。通常，这也是指现在经常说的游戏电影化倾向。从这个角度来说，游戏电影化是没有什么过错的，相反是一种积极倾向，他实际上把电影优秀的文化积累和表现手段挪用到游戏里来。随着这种迁移，使得一部分原先的其他艺术表现形式的FANS也开始对游戏感兴趣，扩大了游戏的用户群，这不能不说是一件好事。

游戏从其他文化源头汲取营养，现在主要体现在其与大众文化的融合过程中。以前的游戏发展过于强调难度要素的重要性，使得玩家逐渐核心化，可以视为一种“小众”文化。而游戏要被大众接受，吸收和借鉴大众文化的文化要素是非常重要的。但是这里也存在一丝忧虑，就是大众文化难免有俗气的一面，推动游戏大众化进程的一部分原因也是商业利益驱使。那么，在游戏逐渐借鉴和融合大众文化的过程中，是否会带来游戏品质的恶劣化，格调的庸俗化呢？这个矛盾实际上是来自小众文化和大众文化之间的矛盾，其实艺术的发展过程，也是一个由小众文化到大众文化的过渡过程，俗化与否，很难说。我们以音乐为例，巴洛克派的音乐是为了迎合王室贵族的欣赏品味，古典派是随着王室的没落，资产阶级的萌芽而发展起来的；而浪漫派是随着资产阶级兴盛，迎合小资产阶级的趣味而诞生的；一直到JAZZ、ROCK、POP……实际上是迎合平民大众的口味，整个过程就是一个从小众文化到大众文化的过渡，也是对大多数人的尊重和理解过程。音乐的这种发展与人文主义、个性舒展、承认个人尊严及尊重个人品味等等是相符的，其实也是文艺复兴提出的主题。那么我们既然承认音乐这种从小众文化到大众文化的过渡，为什么就不能承认游戏也存在这种变化呢？当然，这种变化中糟粕的产生是难免的，但是可以在时间里沉淀下来的都是精品。而且，人们对于雅或俗的看法也会随着社会历史的改变而改变，随着人的欣赏口味的发展而改变。举个例子来说，柴可夫斯基的音乐在当时的俄国被认为是轻浮的、不入流的东西，可是我们今天再看呢？如何在大众化的过程中避免庸俗化，如何从大众文化里吸取精华、剔除糟粕，丰富和发展自身，对每一个游戏制作人提出了更高的要求，也是每一个游戏制作人应该去思考的问题。

比较优秀的萌芽有：“《最终幻想》系列”对电影的表现手法的借鉴，《暗黑编年史》和《塞尔达传说 风之杖》在卡通手法上的运用，《樱大战》对戏剧和日本传统文化的借鉴，《皇家骑士团》对人物文学式的心理描写，《火焰之纹章》里对古代欧洲军事谋略和计策的借鉴等等，都是比较成功的例子。

2.积累和发展自己的表现手段和艺术特色。如果只是片面强调借鉴和吸收他人的文化，游戏只会逐渐地迷失自我，继而成为其他艺术的附庸，这当然是每个关心游戏的人都不愿意看到的。游戏想要发展出自己的文化特色，就要强调自己的特点，而游戏最大的区别于其他艺术形式的特点就是“互动性”。“互动性”是游戏的根本属性，也是游戏诞生至今一直在发展和积累的主题。而“互动性”也是和游戏的“游戏性”、“可玩性”联系起来的，是一个游戏好玩与否的根本所在。随着游戏的发展，由重视“互动性”出发，诞生了无数优秀作品。比如《马里奥》、《大金刚》、《街霸》、《VR战士》等等。但是在游戏

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

碟中碟 DIGIDEA　wotoo 网图 www.wotoo.com

实况足球的历史时刻
实况足球的历史时刻

WORLD SOCCER Winning Eleven 6 FINAL EVOLUTION

《足球游戏志》创刊杯全国实况足球大赛2003.6 即将拉开战幕！

来自全国8个地区的实况高手

北京 天津 上海 重庆
武汉 广州 厦门 香港

哪个地区实力最强？

谜底将在7月揭晓！

现正式寻求以上八个赛区的预选赛赛事代理

代理单位可：

1. 冠名代表队名称，比如北京XXX队。（XXX是代理赛事公司的名称）
2. 赛事代理公司将会出现在后续广告的大赛赛事协办单位中。
3. 免费获得《足球游戏志》连续两期一个整版广告。
4. 获得决赛当天场地的广告位。

主 办：完全实况文化交流有限公司
北京碟中碟软件科技发展有限公司
协 办：北京网图计算机信息技术有限公司
媒体支持：《游戏机实用技术》杂志
PConline 游戏版
ENET硅谷动力游戏版

创·刊·杯
FOOTBALL GAME MAGAZINE
足球游戏志

具体报名事宜请登陆 WWW.WINNING11.COM.CN 查询
欢迎除以上指定的八个地区外的其他地区加盟全国实况足球大赛
具体请打垂询电话：（010）88467200-2026

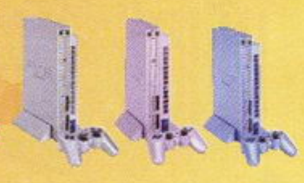
碟中碟 DIGIDEA
北京碟中碟软件科技发展有限公司
咨询电话：010-88467040/88467080/88467054/88467098　网 站：www.digidea.net　www.every.com.cn
技术支持：E-mail: service@digidea.net　地 址：北京市海淀区西四环北路63号馨雅大厦北座三层

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海 普陀区立名游戏机经营部

欢庆“五.一”买主机送大礼！

39001 型 + AV 线 原装振柄 美塞亚直读 正版碟 ￥1550 元



39000 型 限定版 上市啦！（银红蓝）各三色 ￥2250 元

原配置（最新直读已到！） ￥1650 元

原配置（兼容日版、美版片） ￥1400 元

￥800 元

贴换为您·省·省·省

旧 PS、DC 主机换 PS2（39001 型原配置）贴 1200 元
旧 GB 彩机换 GBA 全新日版贴 200 元
旧 GBA 机换 GBA.SP 贴 400 元

购买或贴换高档主机者，均赠送 50 元物品任选，加送游戏手办，赠完即止。

各类主机售前三保：①保证现场改机；②保证原厂封条；③保证开机画面。 售后三包(有质量问题)：30 天内包退、包换、一年包修！

PS2 30001 型(全新行货)+ 原装美塞亚Ⅱ直读 + 原装振柄(2 个)+ 原装记忆卡 + 支架 + 送 50 元礼品(任选) 2288 元　DC 主机 + 手柄 + 原装记忆卡 + 送 VGA 500 元
PS2 39000 型 + 原装美塞亚Ⅱ直读 + 原装振柄 + 原装记忆卡 + 支架 + 送原版片一张 + 送 50 元礼品(任选) 2388 元　GBA 主机 + 充电器 + 电源 498 元　GB 彩机 380 元
PS7501 型 /9002 型 + 原装振柄 + 原装记忆卡 +10 款游戏 488 元　PS-ONE(原配置) 500 元　SS 主机 + 双手柄 + 电源 +10 款游戏 288 元　GB 薄机 + 电源 220 元

别忘邮费呦！套餐邮费 30 元，单机、手掌机及配件 20 元，碟片（片数不计）10 元　本店新到 DVD、VCD、动画片，欢迎来电咨询！

PS2 正版碟

实况足球 6	150 元
三国战记	190 元
郑问三国志	350 元
魔法精灵(美版)	90 元
监视者	290 元
高达 0079	290 元
格兰帝亚Ⅱ	120 元
GT2001	120 元
真人跳舞	220 元
实况 J 联盟 4	190 元
装甲奇兵Ⅱ	250 元
高达DX	290 元
马克西姆	290 元
雷神之缆Ⅲ	290 元
待	290 元
魔术师奥凡	190 元
生与死(完美版)	290 元
合金装备	150 元
炎之记忆	150 元
永恒之戒	180 元
铁拳 TT	150 元

PS 正版碟

棒球 98 决定版	49 元
超能力大战	49 元
98 世界杯	49 元
卡通猪	59 元
青龙骑士团	69 元
波波罗物语	99 元
跨过俺的尸体	99 元
咸蛋超人大作战	99 元
板面超人	99 元
爆钓列岛	99 元
棒球 2001	99 元
精灵狩猎者	99 元
美少女麻雀	149 元
女神传说	149 元
伦敦精灵侦探团	149 元
黑之瞳	149 元
SNK对CAPCOM	199 元
R4 赛车	199 元
实况足球 IV	199 元
幻想水浒传Ⅱ	199 元
神来	199 元
OMEGABOOST	199 元
人鱼传说	199 元
圣龙传说	199 元
南梦宫网球	199 元
宿命传说	249 元
兵器(2CD)	249 元
机器人 a 外传	249 元
玉茧物语	249 元
皇牌空战Ⅲ	249 元
梦幻骑士	249 元
真女神转生	249 元
龙战士Ⅳ	299 元
龙战士Ⅲ	249 元
汪达尔之星Ⅱ	299 元
双界仪(3CD)	299 元
D · 之食卓(2CD)	299 元
太空战士Ⅳ	299 元
电车 GOII(限定版 + 手表)	299 元
高达 SD 英雄传	299 元
育成拳王	99 元
前线任务	99 元
俄罗斯方块	49 元
斗魂传	49 元
极品麻雀	49 元
弹子轨	49 元
实况 J 联盟	99 元
兰色骑士	99 元
恐龙危机Ⅱ	199 元
FFT 日版	199 元
99 拳王	299 元
恶魔城	199 元

DC 正版碟

刀魂	29 元
海钓	29 元
麻雀	29 元
超音速 I	29 元
机器人 a	39 元
魔狭力量	39 元
世嘉拉力	39 元
北人	39 元
电车 GOII	39 元
高达在线	39 元
棉花小魔女	39 元
枪手赛车	49 元
机甲战士	49 元
欧洲杯 2000	49 元
超音速Ⅱ(限定版)	49 元
酷 · 滑雪	59 元
超时空M3	59 元
七星魔法使	59 元
CAPCOM战机	59 元
樱花大战Ⅲ	79 元
恋爱物语(限定版记忆卡)	99 元
VR刑事	99 元
鬼屋冲版	59 元
兰刺	59 元
梦幻之星 I 代	69 元
方程式赛车Ⅱ	99 元
NBA2000	99 元
F1 方程式	99 元
特大号足球 I	99 元
炮弹飞车Ⅱ	99 元
特警 2002	99 元 ES
(3CD)	99 元
火焰圣母(2CD)	99 元
死神之枪(带原装枪)	139 元
阻击者	139 元
生化韦洛尼卡(普通版)	199 元
D之食卓Ⅱ	99 元
樱花大战Ⅳ	89 元
海豚	39 元
太空频道	39 元
GT 赛车(限定版)	39 元
我的爱神	39 元
法拉力 357	39 元
电脑战机	49 元
街头涂鸦	39 元
梦游美国 2001	39 元
VRⅢ	39 元
特大号(加强版)	59 元
青云 6 号	39 元
基连之野望	150 元
GTⅢ	100 元
瑞曲金刚	150 元
VR4	90 元
上计特大号	90 元
铁拳 4	150 元

乘 706、105、743、852、1516、827、807 路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘 743 路高陵路站下）

邮购地址：上海市普陀区铜川路 2016 号　收款人：徐立敏　邮编：200333
本店咨询电话：021－52798344　投诉电话：13311880169

家庭游戏总汇 三美(郑州)电子

十年老店的信誉 一成不变的服务！

周边齐全　批发、零售、邮购、价格终点站
有专业技师维修并回收以上主机

门市地址：郑州二马路77-22号
公司地址：郑州二马路25-2号
邮政一招122（号房）
电话/传真：0371-6976026
售后服务电话：0371-6952219
13803712126
联系人：窦小姐 宋必成

上海 游戏王 电玩专卖

乔致迁禧

新址：上海市重庆南路308号（近建国东路、卢湾区文化馆底楼）
电话：021－54653948　54653949
联系人：葛先生　邮编：200025

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间，各类主机特价中！

为答谢广大游戏玩家的厚爱，游戏王4月底乔迁新址后，扩大经营场地，提供更齐全的游戏产品及周边配件，同时供应街机电脑板，并以最优惠的价格、更完善的售后服务，来赢得更多游戏玩家对游戏王的信任，开展邮购业务，热忱欢迎全国各地玩家的惠顾及来电垂询！

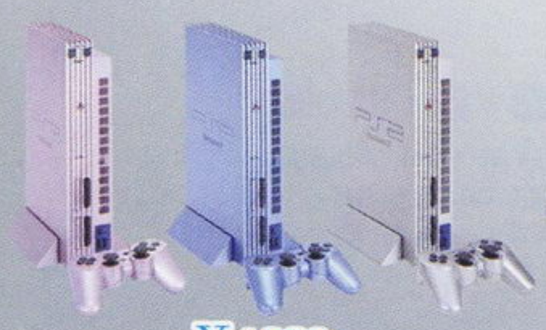
承诺：本店所售各类主机若有质量问题，30天包退包换、365天保修、终身维修！

★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

凭此广告购主机加送，价值50元的物品（任选）掌机除外

话梅糖&3DM-SMW
www.plumbook.cn

上海超时代毛毛电玩专卖



凡在本店购买NGC主机者，均可凭卡免费租借NGC正版碟，终身制。

EZ-Flash烧录器
上海销售点
¥690

¥490

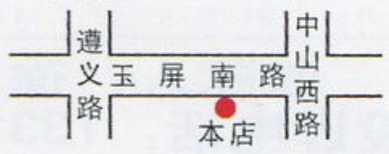
本店有大量DVD动漫，爱好者请来电咨询！

注：本店专业维修各种游戏主机，改机，立等可取！

回收各种游戏机主机 正版盘以旧换新

浦东店：上海市浦东新区张扬路423号
（富杰商行内，靠八佰伴旁）
电话：021-58772543
联系人：毛建武

长宁店：上海市长宁区玉屏南路59号
邮编：200051
电话/传真：021-62748885
联系人：江松海



上海大自鸣钟二手电子市场一楼24档
是沪上唯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
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

二手PS2 30000型 售900元

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
电话：021-62779909 联系人：张先生

3D2游戏机周边系列产品
诚证全国各地代理商

a NEW DIMENSION IN GAMING

XBOX震动手柄

PS2双震动手柄

PS无线手柄

GAMECUBE RF无线手柄

XBOX震动方向盘

光盘修复器

PS2遥控器

PS2震动方向盘

- **SONY PS2系列：**
  RF无线手柄、双震动手柄、震动方向盘、遥控器、手柄延长线、S端子线、竖支架等。
- **SONY PS系列：**
  IR无线手柄、震动手柄、普通手柄、震动方向盘、手柄延长线、S端子线、记忆卡等。
- **XBOX系列：**
  震动手柄、震动方向盘、手柄延长线、S端子线等。
- **GAMECUBE系列：**
  RF无线手柄、震动手柄、震动方向盘、手柄延长线、S端子线、记忆卡等。
- **GBA系列：**
  充电手柄、充电器、充电电池、照明灯、收音机、旅行包等。

光盘修复器 —— 修复、清洁及保护各种类型的CD、VCD、DVD光盘

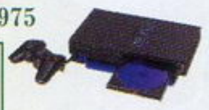
深圳市锐拓贸易有限公司　地址：深圳市福田区华强北路赛格科技园4栋中8楼839
电话：755-83766968　传真：755-83766998　网址：www.reetop.com　Email：3d2@reetop.com

南京风云电玩

专业批发、维修、邮购，热情服务，真诚待客！

迎五一、庆新店开业特价销售！网址：WWW.NJ-FENG YUN.COM　WWW. 风云电玩.COM

新店
鼓楼店：★中央路28号（口腔医院与麦当劳中间）　电话：025-3612540
★中央路批发总店：建宁路13-12号　电话：13305176975



PS2全新30001＋现场改机＋原振＋直读＋AV线	全套1580元
PS2全新39001＋现场改机＋原振＋直读＋AV线	全套1850元

邮购特价
绝无虚价 货真价实

PS2、DVD游戏　全部5元／片
PS2台湾版精装DVD游戏　全部10元／片
最新动画DVD品种齐全　全部5元／片
全新GBA卡32M/30元　64M/45元　128M/90元
智慧宝盒烧录系统：128M卡＋上网线＋机器　248元／套
智慧宝盒烧录系统：64M卡＋上网线＋机器　188元／套
Link：128M　218元　64M　145元

所售PS2主机均有原始开机画面，
原厂封条，现场加装完美直读！
Xbox主机硬盘可以升级、直接拷贝游戏

★ 本公司长期以低价格批发、零售各类电玩产品、周边、模型。
★ 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359号 陈强（收）邮编：210037 电话：025-3462500	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
  3.中央路31号　电话：13327828657　联系人：浦国华
- 许府巷店：中央路359号（公交车站旁） 电话／传真：025-3462500　联系人：陈先生
- 中央门总店(批发部)：建宁路13-12号（24小时批发热线：13305176976
  13338605293 陈先生　13305176975 居中伟）
- 维修部：中央路359号 电话：025-3462500 中央路63号 电话：025-3249216

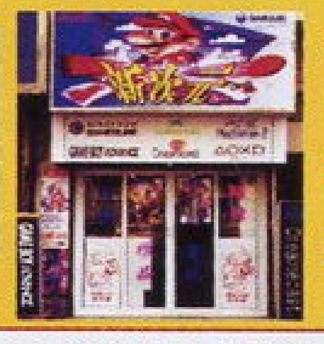
业精于专　方显卓著

受篇幅所限，各类主机及周边配件价格，请来电或上网查询。

话梅杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

上海 新次元

上海顶尖电玩店　专业的二手买卖



新次元不是第一，但我们正在努力……

回收原装变形金刚玩具！

凡来本店购PS2、X-BOX、NGC主机者，凭当天发票，报销30元车费

PS2 37000型限定透明版＋美塞亚Ⅱ型原装直读＋AV线双原装手柄＋游戏一张＋原声CD＋散热支架＋摇控器＋原版游戏＋拳王电话卡一套＋PS专用电源＋8M原装记录卡　仅售：3300元　（另有其它型号可供选择）

PS2特价主机：主机＋PS2原装手柄＋AV线＋米塞亚直读＋原声CD＋PS.SS双用光枪　仅售：1580元　（购主机者均有原版游戏、散热支架相赠）

PS2 39001型套机：主机＋原装PS2手柄＋AV线＋米塞亚直读＋原声CD＋PS.SS双用光枪　仅售：1880元　（购主机者均有原版游戏、散热支架相赠）

PS239001型套机：主机一台＋米塞亚Ⅱ直读＋原装PS2手柄＋AV线＋原版游戏＋专用散热支架＋原声CD＋PS.SS双用光枪＋游戏＋再送记录卡　仅售：2230元　（再送电源一只）

Xbox日版主机＋原装手柄＋AV线＋内置硬盘＋内置硬盘无须记录卡＋超完美直读＋精美CD包一只　＜再送原声CD一张＞　仅售：1890元

任天堂NGC主机＋专用NGC手柄＋8厘米原版CD＋原装专用电源一只＋GBA-NGC通信线＋AV线　＜再送8厘米CD包＞　仅售：1290元　银色限定版：1390元

GBA机　港460元　GBA机日产550元
GBA机SP美850元，亚850元，日890元
＜购充电器再送游戏单卡一盒＞
高价回收GBP、GBC、GBA机，各类GB可贴换，让你逐一进化

品名	价格/邮费
PS2 原版游戏	
异度传说(D9)全封全新	310/10
妖精战士4代	360/10
鬼泣2	448/10
星海海洋	420/10
生化危机4	390/10
混沌军势	410/10
寂静岭	320/10
阿格拉斯中文版	350/10
风之克罗亚2	290/10
保镖（开封）	180/10
灵魂军团	280/10
空战	180/10
合金装备实体	380/10
FF10代国际版(开封)	298/10
监视者	120/10
波罗丝物语	160/10
FIRE枪神(开封)新	190/10
暗云(开封)	220/10
探之行	260/10
机甲兵团	180/10
格兰地亚X	180/10
GBA 原版卡 精品收藏	
黄金太阳	188/10
光明力量	265/10
寂静岭	228/10
机战A	285/10
拿破仑	185/10
恶魔城	188/10

品名	价格/邮费
地狱奇还屋	148/10
特大号足球	185/10
游戏王	185/10
机器猫	128/10
洛克人	128/10
GTA赛车	128/10
GTA选手权	128/10
-ZERO	125/10
绿色兵团	168/10
桃太郎	158/10
航空管制员	158/10
街霸IIX	185/10
风之克罗亚	138/10
WS 原版卡	
FF1代	230/10
FF2代	230/10
机战	190/10
路行鸟	180/10
数码暴龙2	130/10
格斗料理传说	130/10
机甲斗士	80/10
铁拳	90/10
宇宙战舰	180/10
NGC 原版游戏	
玛莉奥4代	370/10
星际火狐	320/10
生化危机0	380/10
生化危机1	380/10
生化危机2	330/10
轮	320/10
炸弹人	399/10

品名	价格/邮费
封神榜	320/10
猴子球	230/10
兰色风暴	200/10
萨尔达特典	260/10
游戏王(限定版)	420/10
动物番长(开封)	280/10
梦幻之星带猫	460/10
洛克人	430/10
阿卡迪亚	415/10
原装NGC刀魂摇杆	420/10
3DO 原版游戏	
幽游白书	260/10
神龙之谜	90/10
信长野望霸王传	290/10
NGP 原版卡	
皇家骑士团	260/10
SNKVS卡普空	160/10
泡泡龙	150/10
饿狼传说	160/10
索尼克	190/10
口袋网球	130/10
NGP电源	90/10
NGP保护套	15/10
SS 原版片	
95拳王	280/10
豪血寺一族3	260/10
饿狼RB	230/10
96拳王	280/10
街霸VS漫画英雄	270/10
DC原装3D摇杆	190/10
DC赛车方向盘	130/10

品名	价格/邮费
DC原装格斗手柄	190/10
SS2m-4m加速卡	50-120/10
SS电影卡（原装）	230/10
DC上网键盘	80/10
PS 中古绝对日本原版盘	
格兰地亚	420/10
吃豆小子	160/10
超能力大战	480/10
放浪冒险潭	460/10
龙珠	180/10
G世纪高达	330/10
陆行鸟	220/10
跳舞机	180/10
街霸VS漫画英雄	160/10
伦敦精灵侦探团	280/10
寄生前夜	480/10
FF6代	290/10
FF7代	340/10
FF8代	410/10
神龙传	280/10
海贼王露菲	390/10
机械人2096	130/10
波波罗物语	160/10
封神演义	190/10
战斗国家（改）	150/10
大盗伍佑卫门	190/10
苍空之翼	180/10
赛车GO	180/10
洛克人8	190/10
银河战舰	290/10
极上沙罗曼蛇	200/10

品名	价格/邮费
主机各类周边	
新原装VR战士4摇杆(红兰)色	365/10
原装铁拳4摇杆	298/10
PS2原装摇控器	230/10
PS2原装光枪	300/10
N64 卡带系列	
超人五兄弟	180/10
柯来咪大决战	130/10
外星生物	120/10
实况足球	160/10
飞龙之拳	180/10
J计划2	130/10
恶魔城	280/10
飞空之翼64	150/10
破坏工程虎	220/10
MRC 大赛车	150/10
星球大战	260/10
野战排	300/10
机战64	360/10
耀奇岛	330/10
玛莉64	390/10
声控皮卡丘	380/10
PSII.XBOX VGA	330/10
日本原版原声CD限定版推荐	
樱花大战"奇迹"之钟2CD	350/10
樱花大战2蒸气歌声馆2CD	380/10

品名	价格/邮费
公仔特区(以下物品全部原装进口)	
大型高达限定版RX-78 全高500mm	398/20
精品机战哈罗蛋	168/10
FF七代公仔	180/10
鬼武者2人偶（关节可动附武器）	185/10
街霸ZERO2隆（可换装）	290/10
街霸ZERO2肯（可换装）	290/10
玛莉赛车(附带特殊道具)	175/10
玛莉全遥控赛车(附道具)	390/10
2000拳王"京"(可换装)	360/10
FF八代主人公人偶(配大刀)	180/10
多拉A梦吸尘器(可吸尘)	138/10
多拉A梦大冰箱(可制冷)	238/10
口袋妖怪摇控妙蛙种子	198/10
口袋妖怪摇控迷之怪兽	198/10
SVC双人手办	28/10
桑巴阿明哥手办	28/10
海贼王人偶	28/10
捉猴记手办	28/10
口袋街霸人偶	28/10
炸弹人手办	28/10
三国无双2关羽(彩色)人偶	85/10
三国无双2周瑜(彩色)人偶	90/10
三国无双2孙尚香(彩色)人偶	90/10
三国无双2陆逊(彩色)人偶	90/10
无双2张飞(单色)人偶	50/10
无双2陆逊(单色)人偶	50/10
变形金刚系列	
警车特典版	530/10
兰霹雳特典版	530/10
超级机械昆虫	560/10
超级百丈跳	330/10
Q版秃鹰	190/10
六合体陆上战士(博派)	330/10
六合体狂派"煞星"(二手)	760/10
头领战士"猿猴"(二手)	430/10
头领战士"小诸葛"(二手)	380/10

有大量日本动漫DVD卡通片供应、卡通原声CD可供选择，品种多，节目不断增加中！

收藏精品：第一代"美国"原版变形金刚DVD全套9枚组(上、下精美套册) 仅售：360元 全球限量版 真心收藏

PS2 全自动金手指

大放送：隆重推荐，全自动金手指，独家本款。每当你闯关练级时因为种种险关，望而却步，于是将一些游戏从此放入收藏品行列！因为没有通关而使你耿耿于怀

现今推出一款金手指"攻关助理"它破除以往烦琐的密码输入，采用AI人工智能全自动的金手指收搜功能，不必手动输入密码，无须再为金手指密码而头痛不已，内置200条经典PS2游戏密码，使游戏性再次提高，更爽快的将游戏进行到底　每张仅售：39元　邮费全免

快快行动，热卖中！

邮购地址：上海市(市西)黄浦区大沽路193号新次元(近人民广场、重庆路口)　021-63751223
收款人：唐佳君　营业时间：10：00－18：30　邮编：200003　联系电话：63723241
公交路线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道4线、地铁1号线

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号(店面)　邮编：200021
咨询电话：021-53837005　收款人：王君春

主机

品名	价格/邮费
PS2主机（30001型＋原装手柄＋直读）	1580/30
PS2主机三色限定版	2250/30
PS2主机（39000型＋原手柄＋直读）	1950/30
NGC主机NGC松下Q主机（可看全DVD）全套	2750/30
NGC主机（NGC主机＋原装手柄＋电源线＋AV线）	1480/30
DC主机美版全套（含主机＋原装手柄＋电源＋记录卡）	590/30
PSohe主机全套（含主机＋手柄＋电源＋记录卡＋直读）	580/20
Xbox主机主机全套＋直读	1980/30
GBA.SP 主机 日版 主机＋电源 超低价	8**/10
GBA主机日版超低价	5**/10
EZ-Flash 128m	450/10
GX-Flash 128m	400/10
EZ-Flash 256m	670/10
GX-Flash 256m	620/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

软件

品名	价格/邮费
NGC赛艇	140/10
NGC萨尔达	280/10
NGC星际火狐	350/10
NGCNBA2002	280/10
PS2铁拳4	180/10
PS2黑色细胞	180/10
PS2真三国无双猛将传(9.5成新)	280/10
PS2高达	180/10
PS1机械人大战a外传（9.5成新）	180/10

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

周边及配件

品名	价格/邮费
PS2打碟机（原装）	680/30
PS2钢琴（原装）	650/30
PS2铁拳4摇杆	260/30
PS2VR4摇杆	380/20
PS2硬盘	1900/20
PS2GT3方向盘	880/30
PS2激光原装枪	330/10
PS2激光组装枪	90/10
PS2组装光头	250/10
PS2原装光头	480/10
PS2分量S端子线	150/10
PS2分量端子线	198/10
PS2原装遥控器	180/10
PS2金手指(卡＋碟)	90/10
PS2原装手柄	130/10
PS1原装手柄	65/10
PSone原装振动手柄	95/10
PSone(HoR1)原装手柄	65/10
NGC原装VGA	380/10
NGC原装 S端子线	190/10
NGC原装分量线	280/10
NGC原装遥控手柄	290/10
Xbox色差端子线	280/10
Xbox装遥控器	290/10
Xbox原装手柄	260/10
DC原装手柄	68/10
DC原装记录卡	75/10
DC原装VGA	90/10
GBA原装保护贴面	40/5
GBA9-10小时大容量充电器	35/10

GBA卡

品名	价格/邮费
勇者斗恶龙	58/5
世界传说	58/5
疯狂的士	58/5
牧场物语	58/5
HUNTER*HUNTER	58/5
F.F.T	98/5
火焰之纹章 烈火之剑	98/5
炸弹人三	58/5
拳皇二	58/5
机器人大战A.O.R	各58/5
指环王双塔	98/5
指环王魔界	58/5
古墓丽影	58/5
鬼眼狂刀	58/5
实况足球2	58/5
忍	58/5
钻地先生A	58/5
怪兽农场	58/5
狙击手	58/5
梦幻之星	58/5
口袋红.蓝宝石(中文版)	58/5
洛克人1，2	58/5
特鲁尼克大冒险	58/5
简单任务	58/5
光明之魂(中文)	58/5
火焰纹章	58/5
七龙珠ZERO	58/5
游戏王6 7 8	98/5
玛莉奥1 2 3	39/5
龙战士1 2	39/5
蜘蛛侠	58/5

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询　邮购GBA主机送游戏卡一盒(GB)二盒以上免邮资

上海市黄浦区广西南路81号淮海店
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

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路、轻轨明珠线

江阴次世代电玩专卖店

凡来本店购买主机（GBA）除外，
凭当天车票，可报销车费30元

品名	价格
PS2 39000型（限定版粉、银、蓝三色）	2200元
PS2 39000型	1800元
PS2 39001型	1700元
PS2 39006型	1750元
PS2 30001型	1450元
XBOX 港版	1880元
XBOX 日版	1850元
NGC Q	2600元
NGC 普通	1380元
NGC 银色	1450元
GBA SP（限定版）	1880元
GBA SP	880元
GBA	5XX元
PSONE	560元

各类限定版主机请来电查询

NEW

NGC：GBA转接器　480元（可在NGC上玩GBA卡）
PS2：7.2真彩16：9大液晶、无残影　750元
XG-FLASH 128M　450元
EZ-FLASH 128M　480元

次世代电玩带你走入游戏新时代

NGC原版游戏

品名	价格
生化危机1	380元
生化危机0	380元
阳光马利奥	395元
超战斗封神	350元
萨尔达传说	350元
萨尔达传说（限定版）	585元
梦幻之星（连网卡）	630元
实况最终版	430元

GBA卡

品名	价格
勇者斗恶龙	50元
太空战士战略版	86元
新世界传说	48元
黄金太阳中文版	50元
黄金太阳2	85元
马利奥4代	48元
游戏王8代	92元
游戏王7代	88元
索尼克2	88元
马利1代	27元
马利2、3代	28元
马利赛车	28元
真女神转生	50元
召唤之夜	50元
正邪幻想曲	48元
VR-3	27元
机战0中文版	52元
机战R中文版	52元
机战0日文版	45元
银河之星中文版	53元
网球王子	88元
口袋蓝、红中文版	52元

版面有限，无法一一刊登
详情请来电查询

本店回收、贴换各类主机。买PS2、X-BOX、NGC、GBASP主机送会员卡一张（价值50元）。另有大量DVD动画片出售。

总店地址：江苏省江阴市暨阳商城1区高巷路103号　邮编：214400
公交线：（1、11、12）高巷路口下，联系人：缪戟　电话：0510-6892853
分店地址：江阴市人民中路137号二楼南菁电脑城B4-4　邮编：214400
公交线：（1、2、11、19、20）中医院下 联系人：王雷　电话：0510-6874702
邮购部：江阴市人民中路137号二楼南菁电脑城B4-4
邮资：主机一律30元，卡带一律10元　市区内可免费送货上门

本店提醒大家请务必写清地址、邮编，款汇出后请速与我店联系，谢谢合作

江苏常州逸韵电玩专营店

本店宗旨：服务热情、顾客至上、让您买得放心，买得称心，玩得开心！本店所有商品均有质保。

PSⅡ 30001＋现场改机＋原柄＋IC＋AV 全套　1580元
PSⅡ 39001＋IC＋原柄＋AV 全套　1850元
PSⅡ 30001＋带原厂封条＋第一次开机画面＋现场加装弥塞亚Ⅱ＋原柄＋AV　全套　1880元（热卖中）
PSⅡ 30002＋现场改机＋弥塞亚Ⅱ＋AV 全套　2050元
GBA SP　900元　GBA游戏均特价供应
GBA LINK 常州市总代理　代理价：180元／套（烧录器＋卡）谨防假冒！
PS one　101、102、103全新机火爆价　550元／台
DC全新机　全套580元　（数量有限）
XBOX主机＋改装IC＋送DVD遥控器 全套　2050元
NGC主机 1450元

本店另有千余款日语原声动画片，600余款卡通音乐CD，500余款动画DVD，欢迎爱好日本动画的朋友速来购买，凭此广告前来本店购买动画VCD、音乐CD的朋友均可享受八折优惠（活动时间为2003.5.1—6.1）。本店所有邮购商品，均经专业人员测试，保证质量，款到当日发货。三月内有质量问题包换，邮费15元，保价另计。

邮购部地址：江苏省常州市青果巷8号
邮编：213003　收款人：刘雪琴 小姐
总店地址：江苏省常州市青果巷8号
电话：0519-8108234
分店地址：江苏省常州市戚墅堰区卫东桥东侧10层楼工行对面
电话：13063992326
投诉热线：0519-6129270　刘先生

（新坊桥小学）　文化宫　本店　和平南路　青果巷　麻巷东　同济立交桥

诗桓杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海浦东 GAME 游戏风暴 专营店

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！PS2100%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 PS2、Xbox)

PS2 39000(春季限定三色版)	2250 元
PS2 39000(普通版)推荐	1900 元
PS2 39006 推荐	1850 元
PS2 39004	1800 元
PS2 39001 推荐	1750 元
PS2 30001(翻新机)	1500 元
Xbox 港版(标配)	2000 元
日版(送遥控器)	1900 元
美版(标配)	1850 元
NGC Q	2650 元
普通色	1380 元
银色	1460 元
DC	560 元
PSone	530 元
GBA	520 元
GBA SP	8XX 元
XG Flash	4XX 元
EZ Flash	4XX 元
SFC	120 元
SS(土星)	250 元

GBA 原装高清晰加亮被窝精品！
PS2 原装光头 300 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 PS2、Xbox 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：

PS2 太鼓达人套装、原装 VR4、铁拳 4、刀魂 2 摇杆、原装遥控器、原装无线电手柄、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

Xbox 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，各主机攻略秘技。(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)

崂山东路 浦东大道 东方路 ★●车站 本店

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

诚招本市游戏机加盟店！

本公司把真实可信的价格做到最低

北京嘉兴游戏机经营店

GBA价格 540元 (日本原装颜色不限)
EZ GBA烧录卡128～256M 烧录器 390～680元
GBA SP 840元

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号
模型中心热线电话：010-64035610 电话／传真：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

原装主机

微软 X-BOX、日版 + 直读(热卖中)

索尼原装 PS2 39000 型春夏限定机	2330 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 30000 型(原装电磁振动手柄，原机 AV 线，电源线，保修半年)	1960 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 30001/30004(原装电池手柄，原机 AV 线，电源线，完美直读，保修半年)	电询／邮资 50 元
世嘉原装 DC-美版(原装手柄，振动器，AV 线，110V-240V 电源，56K 调制解调器，保修半年)	580 元／邮资 40 元
索尼原装 PS2 39000 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 + 完美直读)	2050 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 39001 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 + 完美直读)	1920 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 39002 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 + 完美直读)	1930 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 30007 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 + 完美直读)	2000 元／邮资 50 元
索尼原装 PS2 35000 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 + 完美直读)	2150 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软 Xbox(日版)+ 直读	1780 元
索尼 PS one(原装振动手柄 +AV 线 + 电源)	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源)	1430 元／邮资 30 元

GBA 卡大全 GAB 卡免邮费

GBA 新卡推荐

GBA 新卡	
炸弹人Ⅲ	49
拳皇Ⅱ、Ⅰ	49/48
机战 O·A·R	49/49/49
指环王双塔(128M)	95
指环王魔界(64M)	52
真女神光之书	49
真女神暗之书	49
星之卡比	49
V 拉力	33
索尼克Ⅱ(128M)	91
风之少年Ⅲ(128M)	90
海盗路飞Ⅰ、Ⅱ	49
通灵王Ⅲ(128M)	98
魂斗罗	33
哈利波特(密室)	49
实况足球Ⅱ	49
古墓丽影	49
火枪英雄	49
鬼眼狂刀	49
金太郎	49
黑色编年史	52
星星传说	52
刀魂	33
忍	49
怪兽农场	49
街霸Ⅲ	49
狙击手	49
梦幻之星	49
塞尔达	49
口袋红蓝宝石	49
樱花大战	49
洛克人Ⅲ、Ⅱ	49/48
陆行鸟	53
电钻 A	49
换装迷宫	49
美国大兵Ⅱ	49
简单任务	51
光明之魂(中、日)	49/48
火焰纹章	49
龙珠 ZERO	49
游戏王 4、5、6、7	49-105
炸弹人 2(红、蓝)	50
德鲁尼克	49
索尼克Ⅰ	49
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	32
坏玛莉	47
龙战士 1/2	33/33
古惑狼	49
古惑狼Ⅱ	65
洛克人 ZERO	49
泡泡龙	33
GT Ⅱ	49
露娜	49
羊之心情	49
魔界村 R	33
恶魔城Ⅰ、Ⅱ(中文)	49/49
黄金太阳Ⅰ(中文)	49
黄金太阳Ⅱ	89
F1A 战机	33
幻想水浒	33
快打旋风	33
成龙	33
玛莉赛车	33
雷霆战机	33
大战略	33
役满麻将	49
铁拳	49
三国志(中文)	49
机械化军团	49
足球小将	49
古惑狼Ⅱ	56
恐龙危机	49
J 联盟 2002	49
罪恶工具	49
NBA	33
彩虹六号	49
坏玛莉工作室	52
勇者斗恶龙	52
游戏王 8（128M）	92
真女神转生	51
街霸方块Ⅱ	49
李小龙	49
超人	49
闪灵二人组	50
奥普利克大冒险	49
疯狂的士	53
武元刃	55
忍	53
牧场物语	55

GBA 配件

4-5 小时充电器	35
9-10 小时充电器	45
12 小时充电器	65
2 头、4 头对打线	15/22
原装放大镜(带灯)	25
高亮度夜视灯	15
原装高亮度夜视灯(可调光)	35
超级冷光管	45
GBA 装用包	15
GBA 格斗盔甲	15
GBA 金属包	55
GBA 原装电视接收器	280
GBA 金手指	45-175
GBA 贴屏(组装)	10
GBA 贴屏(原装)	45
GBA 立体声扩音器	45
GBA 锐屏	38
GBA SP 耳机	25
GBA SP 包	18-30
GBA SP 套	15
FFTT 限定贴膜	27
GBA SP 手柄	30

以上配件邮费 5 元

GBA 卡

恐龙世纪	63
DDR Ⅲ	58
星球大战 2	56
世界网球	65
实况 6	50
火焰之纹章	52
光明之魂 RPG	52
光明之魂格斗版	63
机械天使	65
真人快打	63
极线小轮车	69
幸运鲁克大冒险	59
烈火之焰	62
西方大陆战记	65
欧洲拉力	59
口袋电击兽	63
海陆空大战	58
恐龙危机	63
恐龙岛	62
封神榜	52
GBA 带电兽(红、蓝)	63
卡片召师	69
冰河世纪	43
头文字 D 赛车	55
蟋子王	51
网球王子	52
沉默的遗迹	52
信长夜叉录	55
钻地小子	43
叮当大冒险	55
大富翁 5	55
全日本 GT	58
GTA 赛车	63
X-MEN 战士	52
蜘蛛侠	55
罪恶工具	52
信长野望	55
雷神之垂	63
东尼滑板Ⅱ	69
3D 战机	33
F14 战斗机	33
大战略	63
街霸 2	52
炸弹人 2	52
钻地小子	33
口袋红、蓝宝石(中文)	55
犬夜叉	52
炼金术士	52
沉默遗迹(中文)	50
GT 赛车	54
露娜(中文)	54
银河之星(中文)	52
机器人大战 R(中文)	50
机器人大战 O(中文)	52
网球王子 II(红、蓝 128M)	90
换装迷宫 III	56
变形战机 R	39
全明星赛车	55
玩具兵人	45
Q 版赛车 II	55
风之古丽亚Ⅰ、Ⅱ	35/36
沙罗曼蛇	33
雷曼	52
纯情房东	52
大盗伍佑卫门	55
侏罗纪	53
机械化兵团	55
足球小将	52
太空战士战略版(128M)	89
口袋红、蓝宝石(中文)	53
犬夜叉	52
炼金术士	52
沉默遗迹(中文)	50
GT 赛车	54
露娜(中文)	54
银河之星(中文)	52
机器人大战 R(中文)	50
机器人大战 O(中文)	52
网球王子 II(红、蓝 128M)	90
换装迷宫 III	56
变形战机 R	39

配件大全

PS2 原装铁拳摇杆	280
PS2 原装 VR4 摇杆	350
PS2 原装刀魂摇杆	360
PS2 横支架、竖支架(原装)	27/25
PS2 防尘网	35
DVD 遥控器(原装)	190
DVD 遥控器(组装)	65
原装 8W 记忆卡	125
原装限定版手柄	230
金手指(原装)	190
(组装)	95
原装包	85
光枪 (原装)	290
(组装)	95-150
原装手柄	120
分把器(原装)	350
(组装)	75
Xbox 原装全新手柄(日版)	280
Xbox 原装 DVD 遥控器	160
Xbox 原装限定版手柄	330
NGC 原装记忆卡 59 格	89
NGC 原装记忆卡 251 格	165
NGC 手柄(原装)	190
(组装)	75
NGC 原装防尘器	65
NGC 原装无线手柄	360
NGC、PS2、Xbox 通用 UGA	280
NGC 与 GBA 连线	65
NGC 原装刀魂摇杆	370
NGC 用原装 GBA 卡连动器	460

以上产品邮费均为 10 元

NGC 正版碟

阳光玛莉	390
星际火狐	390
梦幻之星	410
梦幻之星（网卡）	680
阿卡迪亚	410
索尼克Ⅰ、Ⅱ	380
街头篮球	390
NBA	390
玛莉 4	390
大乱斗	370
塞尔达风之杖	350
塞尔达风之杖 + 特典	560
生化 0（带记忆卡）	360
生化Ⅰ(带记忆卡)	385
生化Ⅱ	330
生化Ⅲ	330
实况 2002	360
炸弹人	420
批克米	390
路易鬼屋	290
星球大战	390
巨人（带记忆卡）	390
RUNE	370
血腥咆哮	390
CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
银河战士	440
刀魂	430
PNO3	380

以上商品邮费均为 10 元

攻略大全

GBA 版攻略	
机战 A	12
FFT	18
机战 R	10
机战 O	14
皇家骑士团	11
换装迷宫	11
黄金太阳Ⅰ、Ⅱ	12/10
恶魔城Ⅰ、Ⅱ	12/16
龙战士 V	12
露娜	12
口袋红、蓝宝石	12
塞尔达	10
洛克人 ZERO	15
真女神光之书	15
真女神暗之书	15
火焰纹章	12
风之少年 2	12
黑色细胞	13
创造球会	13
勇者斗恶龙	16
PS2 版攻略	
合金装备－本质	13
宿命传说Ⅱ	12
暗黑编年史	15
珍迦	15
钟楼Ⅲ	11
SD-NEO	12
恶性变异Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	21
GTA Ⅲ、Ⅳ	13
幻想水浒传Ⅲ	10
龙战士 V	13
三国无双Ⅱ	12
三国无双－野将传	12
高达战记	12
铁拳 4(附 VCD)	18
VR 战士 4	13
封神演义Ⅱ	13
绝体绝命都市	15
太 10	15
格兰蒂亚 X	14
异度传说	14
荒野兵器Ⅲ	12
王国之心最终混合	13
鬼泣	12
鬼舞者Ⅰ、Ⅱ	15/12
ICO	13
侍	13
生化维罗尼卡	12
实况足球 6	15
太 7	20
太 8	22
太 9	20
合金装备	20
合金装备Ⅱ	13
鬼泣Ⅱ	22
生化危机 4	22
三国无双 3	18
最终幻想 X-2	18
混沌军团	22
天诛Ⅱ	16
真女神转生Ⅲ	16
星之海洋Ⅲ	16
分裂细胞	19
樱花大战	18

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

加装夜光屏和 SP 效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装 GBA 夜光板，原装 330 元，组装 190 元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对应 8 种语言）

DC 原装光头 140 元，原装 PS Ⅰ光头 170 元，原装 PS Ⅱ光头 280 元
(外省客户请电询) 邮费 10 元

www.plumbook.cn

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）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 手机:13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路125号

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。例如：××省××市×××路×××号 收件人：××× 邮编：×××××× 款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机 本店原版片可以旧换新

PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工)全套)	2010/30
PS2主机(30001型+原装手柄+美赛亚2代+人工+支架+游戏(全新特注声明返修主机)	1700/30
PS2主机(30006-30007型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏)	2080/30
PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏	2080/30
PS2主机(39000R+原装手柄+端奇叮当)	2250/30
PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工+支架+游戏	1860/30
PS2主机(30002型+原装手柄+直读IC+人工+电源PAL制式	1870/30
PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工+电源PAL制式	1880/30
PS2 3色限定版主机	2250/30
PS2代主机39000型三色限定版	2400/30
PS2硬盘	1650/30
PS2分量S端子线	120/10
PS2原装遥控器	180/10
PS2组装光头	280/10
PS2原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3方向盘	750/10
PS2光线枪(原装)	250/10
PS2打碟机	650/30
PS2钢琴	620/30
PS2鬼武者	260/10
PS2鬼武者2	320/10
PS2猛将传	298/10
PS2阿尔戈斯战士	385/10
PS2德嘉(限定版)	580/30
PS2漫画英雄对卡普空2代	390/10
PS2 hack//恶性变异Vol.2	188/10
PS2三国无双(白金限定版)	680/10
PS2燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2实况6最终版	410/10
PS2实况6	380/10
PS2 完美射手5代	430/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2世界梦幻明星足球	350/10
PS2心跳回忆3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2声控足球加控制	650/10
PS2荒野骑兵3	360/10
PS2三国志战纪	180/10
PS2太空频道5	380/10
PS2暗黑之心2代	380/10
PS2 007古士邦	258/10
PS2乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2我的暑假	380/10
PS2幻想水浒传3	415/10
PS2封神演义2	420/10
PS2机器人大战IMPACT	450/10
PS2异度传说	330/10
PS2创造球会2002	298/10
PS2 PROJECT MINERVA(陈辰纪香)限定版	450/30
PS2雷盖亚	360/10
PS2鬼泣	280/10
PS2旧世界的遗产	250/10
PS2吉翁前线	350/10
PS2荒野骑兵3代(限定版)	550/10
PS2波波古罗丝物语(限定版)保证全新	150/10
PS2幻想水浒传3代(限定版)	1080/30
PS2燃烧战车(最终版)	360/10
PS2高达战记(限定版)	780/30
PS2王国之心	430/10
PS2风之克罗诺亚	320/10
PS2卡片召唤士2	430/10
PS2大鼓之达人	680/30
PS2宿命传说2代	385/10
PS2浪漫沙加	385/10
PS2黑云2代	350/10
PS2超战斗封神	385/10
PS2拳王2000	365/10
PS2龙战士5代	375/10
PS2SD高达G世纪NEO	385/10
PS2超级忍	385/10
PS2吉翁前夜	180/10
PS2钟楼3代	365/10
PS2王国之心(最终版)	390/10
PS2魂斗罗	295/10
PS2感染扩大 V1.03侵食污染	365/10
PS2鬼泣2代(超大作)	405/10
PS2 ZOE2代	460/10
PS2三国无双3代	430/10
PS2真女神转生3	395/10
PS2星之海洋3	385/10

特汪

本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2完全直读免引导 只需200元
Xbox直读 100元
10000型-18000型均可改直读

PS2创造球会3	385/10
PS2无线手柄	680/30
PS2王国之心限定版	880/30
PS2燃烧战车(实体)限定版	850/30
PS2浪漫沙加(限定版)	830/30
PS2太空频道 5 1代(PAL制)	30元
PS2海豚(PAL制)	40元
PS2VRC赛车(PAL制)	50元
PS2小丑战车(PAL制)	20元
PS2空气滑板(PAL制)	20元
PS2风之少年Ⅱ代(PAL制)	60元
PS2黑云(PAL制)	50元
PS2GT3(PAL制)	60元
PS2山脊赛车5代(PAL制)	60元
PS2PS2生或死2(PAL制)	60元
PS2毁灭(PAL制)	30元
PS2星球大战(PAL制)	20元
PS2ATV越野赛车(PAL制)	20元
PS2SKYGUNER(PAL制)	20元
PS2野狼赛车(PAL制)	20元
PS2摩托GT(PAL制)	60元
PS2索尼欧洲足球(PAL制)	50元
PS2铁拳TT(PAL制)	60元
PS2旧世界遗产(PAL制)	60元
PS2樱花大战	395/10
PS2樱花大战(限定版)	750/10
PS2樱花大战初回特典版	490/10
PS2生化危机枪下游魂4代	385/10
PS2刀魂2	395/10
PS2 FF10-2	430/10
PS2 VR4进化版	350/10
PS2妖精战士4代精灵黄昏	365/10
PS2妖精战士(限定版)	595/30
PS2第2次机器人大战α	415/10
PS2第2次机器人大战α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2代(限定版)	980/10
PS2维纳斯与布雷斯	395/10
PS2维纳斯与布雷斯(限定版)	730/10
PS2真女神转生3代(限定版)	980/30
PS2真三国无双3(限定版)	980/30
PS2混沌军势	405/10
PS2VR4进化版摇杆	350/30
PS2太十一2枪	1XXX/30
PS2机器人大战α手柄	350/10
PS2刀魂摇杆	395/30
PS2合金弹头	345/10
PS2天珠3代	365/10
PSone主机(全套)	550/10
PSone(双手柄+电源+AV线+记忆卡)	560/30
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全套)	560/10
PS最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS太空战士7代	350/10
PS太空战士8代	420/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	280/10
PS幻想传说	280/10
PS永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS心跳回忆1代限定版	980/10
PS心跳回忆2代	450/10
PS心跳回忆3代	220/10
PS 95拳王	150/10
PS陆行鸟	100/10
PS恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS拳王京	150/10
PS放浪冒险传	290/10
PS浪漫沙加II-2代)每套	280/10
PS浪漫沙加(限定版)	480/10
PS幻想水浒传1代	280/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战F	230/10
PS汪达尔之心1代	280/10
PS汪达尔之心2代	300/10
PS燃烧战车1代(普通版)	180/10
PS燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS燃烧战车1代(限定版)	980/30
PS荒野骑兵(1-2代)每套	260/10
PS寂静岭	180/10
PS时空之轮	290/10
PS妖精战士(1-3代)每卷	260/10
PS宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS少年街霸3代	280/10
PS圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS机器人大战α	330/10

PS机器人大战α外传(限定版)	950/30
PS SD高达	120/10
PS恐龙危机	180/10
PS三国无双	120/10
PS寄生前夜2代	300/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS异龙三国志	150/10
PS盗墓者2代	150/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS实况3	50/10
PS皇家骑士团	330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS原版真女神转生	285/10
PS龙骑士	350/10
PS修道院迷	185/10
PS北欧女神（限定版）	1380/30
PS永恒传说（限定版）	1280/30
PS神勇雷台（限定版）	380/30
PS圣剑传说（限定版）	580/30
PS燃烧战车人偶(烈焰飞轮)	980/30
PS1代太空战士1代	340/10
PS1代太空战士2代	340/10
PS1代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1代原版片 火焰纹章	450/10
PS1代东京美人学院	285/10
PS1代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1代W新机动战记	280/10
PS1代G高达机动武斗传	280/10
PS1代机器人大战α(限定版)	850/30
PS1代风之谷少年排球	220/10
PS1代北欧女神普通版	450/10
NGC 松下Q主机(可看DVD全套)	2750/30
NGC主机+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
NGC DVD色差线	280/10
NGC原装VGA	380/10
NGC原装S端子线	188/10
NGC原装遥控手柄	288/30
NGC DVD色差线	280/10
NGC原装S端子线	188/10
NGC原装遥控手柄	288/30
NGC生化危机0(送记忆卡)	320/10
NGC生化危机1(送记忆卡)	340/10
NGC生化危机2	340/10
NGC生化危机3	340/10
NGC蓝色风暴	250/10
NGC猴子球	260/10
NGC猴子球2代	360/10
NGC天使之翼	450/10
NGC路易大冒险	298/10
NGC大乱斗	420/10
NGC星球大战	410/10
NGC索尼克2	345/10
NGC VR射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC巨人	365/10
NGC动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC战斗封神	420/10
NGC血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	395/10
NGC沙滩排球	385/10
NGC神机世界	385/10
NGC梦幻之星1、2	435/10
NGC迪士尼明星足球	350/10
NGC迪士尼滑板	425/10

特注：NGC均有一次性开机画面

NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代HARO	385/20
NGC马里奥聚会4	365/10
NGC塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC桃太郎电铁	415/10
NGC索尼克合集	350/10
NGC永恒阿卡迪亚	415/10
NGC实况6最终版	430/10
NGC指环王双塔	415/10
NGC任天堂	/10
NGC刀魂Ⅱ	430/10
NGC银河战士	450/10
NGC萨尔达风之杖	248/10
NG PNO3	385/10
NGC刀魂摇杆	385/10
全套(直读已到可现场改装)	1800/30
XBOX（手柄+电源线+AV线+主机直读）	1800/30
XBOX DVD色插 端子	280/10
XBOX原装遥控器	285/10
XBOX生与死3	320/10
XBOX幻魔鬼武者	320/10
XBOX枪之女神	398/10
XBOX丛	398/10
XBOX疯狂出租车	398/10
XBOX HALO	410/10
XBOX世嘉GT2002	420/10
XBOX三国无双	430/10
XBOX铁甲飞龙	450/10
XBOX生与死沙滩排球(初回限定版)	380/10
XBOX红海	420/10
XBOX铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX玉加	450/10
XBOX分列细胞	450/10
XBOX燃烧战车实体	365/10
XBOX拳王2002	180/10
XBOX合金装备(实体)	360/10
XBOX分裂细胞	390/10
XBOX刀魂Ⅱ	430/10
XBOX真女神转生(限定版)	880/10
DC主机(全套)	580/30
DC原装VGA	90/30
DC原装鼠标	60/30
DC樱花大战3(特价)	68/10
DC樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC机器人大战α(特价)	60/10
DC格兰蒂亚2(特价)	38/10
DC火焰圣母(特价)	158/10
DC装甲核心(特价)	80/10
DC春雨喋日(特价)	38/10
DC井上凉子(特价)	38/10
DC温泉2(特价)	25/10
DC超级弹球台(特价)	25/10
DC滑雪(特价)	38/10
DC青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC人面鱼	98/10
DC es	98/10
DC莎木1代	200/10
DC莎木2代限定版	250/10
DC喷漆小子	48/10
DC梦游美国	48/10
DC能量宝石2代	98/10
DC D之食卓	108/10
DC海豚	48/10
DC太空频道	48/10
DCVR3	48/10
DC电脑战记	48/10

XRGB-2 万用 VGA 28800日元

DC世嘉GT	48/10
DC生与死（初回限定版）	198/10
DC拳王99	150/10
DC拳王2000	250/10
DC拳王2001	258/10
DC樱花大战4代	150/10
DC VR网球	48/10
DC NBA2K	48/10
DC沙	55/10
DC索尼2代限定版	40/10
DC神机世界	48/10
DC我的女神	98/10
DC梦幻之星	88/10
GBA主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王(限定版)	980/10
GBA SP原装电源+总电器(日版)	850/30
GBA龙战士(正版)	150/10
GBA恶魔城(正版)	220/10
GBA光明力量(正版)	350/10
GBA火焰文章(正版)	350/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA玛丽赛车	45/10
GBA实况足球2002	75/10
GBA机器人大战A	65/10
GBA皇家骑士团	65/10
GBA火焰之文章	75/10
GBA恶魔城	65/10
GBA泡泡龙	65/10
GBA光明力量	75/10
GBA铁拳	65/10
GBA索尼克大冒险2代	75/10
GBA幻想水浒传	58/10
GBA幻想水浒传(正版)	220/10
GBA三国志	65/10
GBA玛丽	55/10
GBA 99拳王EX	70/10
GBA罪恶克星X	65/10
GBA大盗五佑卫门	65/10
GBA银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA网球	65/10
GBA快打旋风	58/10
GBA创造球会	75/10
GBA游戏王5	75/10
GBA游戏王6	150/10
GBA瓦里奥	75/10
GBA吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA烈火之炎	65/10
GBA古惑狼	68/10
GBA沙龙曼蛇	65/10
GBA魔法假日	65/10
GBA怪物农场	65/10
GBA克鲁尼克大冒险	68/10
GBA街霸	68/10
GBA恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA黄金太阳1代	68/10
GBA黄金太阳2代	150/10
GBA黄金太阳2(正版)	350/10
GBA光明力量(中文版)	75/10

GBA风之克诺亚2代	75/10
GBA恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA机器人大战R	75/10
GBA机器人大战R(正版)	395/10
GBA黑色细胞	85/10
GBA育成足球2002	75/10
GBA科乐美合集	75/10
GBA死亡弹珠台	75/10
GBA洛克人和佛尔特	75/10
GBA电视接收器	480/30
GBA宿命传说	75/10
GBA星星卡比	65/10
GBA少年街霸3	65/10
GBA超时空要塞	65/10
GBA 1联盟足球	65/10
GBA魂斗罗	65/10
GBA真女神转生	65/10
GBA口袋妖怪	65/10
GBA原创机器人大战	75/10
GBA索尼克2	65/10
GBA世嘉拉力	65/10
GBA洛克人EXE3	65/10
GBA风之克罗诺亚	65/10
GBA塞尔达	65/10
GBA陆行鸟	110/10
GBA指环王双塔	55/10
GBA海贼王	65/10
GBA拳王EX2代	55/10
GBA银河战士	60/10
GBA勇者斗恶龙	120/10
GBA FFT	180/10
SS少年街霸2代	250/10
SS饿狼传说	180/10
SS钢铁之女	120/10
SS Rigjord saga	280/10
SS樱花大战1代	280/10
SS樱花大战2代	480/30
SS樱花大战1代限定版	680/30
SS 8位机(送卡4片)古董级	250/10
SS少年街霸Ⅱ代	
人偶	
喷漆小子	198/10
路易鬼星人偶	288/10
萨而达人偶	198/10
樱花人偶6个	88/10
太10人偶	550/10
鬼武者2人偶	188/10
心跳回忆人偶6个	298/10

本店GBA主机480元(保修一年) 本店维修主机，当场修理，立等可取

持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张

乔乔人偶4个	88/10
亡国之心(全球限量300台)3个	980/10
变形金刚、擎天柱	880/10
红蜘蛛	480/10
洛地民	598/10
海贼王	128/10
少年街霸龙	280/10
肯	280/10
玛丽与赛车	150/10
太空战士召唤兽Q版人偶	68/10
三国无双Q版人偶	58/10
超时空要塞	680/10
多拉A蒙	120/10
樱花大战光武机	350/10
超级摩托王(自动变形) 珍藏版	1280/30
六面怪	550/10
航天飞机	880/10
警车	480/10
蓝光	530/10
大力神(二手)	450/30
声波(二手)	450/30
巨无霸伏特	1880/50
撒克巨人	1380/50
威振天	780/30

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店 想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！

日本索尼PSII专卖店

上海静安 游戏2000

注：本店因市政动迁现已迁至南京西路上海电视台对面的花鸟市场。
以下是新地址：上海市市西静安区凤阳路633号C3乙（大田路凤阳路口）
电话：021-62179924 13002128661 联系人：冷将 邮编：200041

普陀 玩蟲游戏店

邮购地址：上海市普陀区兰溪路92号甲 邮编：200041
电话：021-62546892 13003271873
联系人：陈卫

PSII系列

PSII主机 39001型+AV线+原装振动手柄+直读IC"美赛亚2代"+游戏+支架	1680元
PSII主机 30001型+AV线+原装振动手柄+直读IC"美赛亚2代"+游戏+支架	1450元
PSII限定版主机（银色、樱花色、金属蓝）+AV线+原装振动手柄	2280元
PSII限定版主机（透明深海蓝）+AV线+原装振动手柄+支架+遥控器	2450元
PSII改装芯片加免费改装手工	150元
PSII S端子线（国产）	25元
PSII S端子线（港产）	80元
PSII S端子线（日产）	150元
PSII分量端子线（国产）	35元
PSII分量端子线（港产）	80元
PSII分量端子线（日产）	240元
PSII支架（国产）	20元
PSII支架（日产）	120元
PSII太空战士X-2支架	250元
PSII限定版支架	150元
PSII记录卡	135元
PSII索尼记忆卡	160元
PSII太空战士X-2记录卡（3种）	220元
PSII无线手柄（罗技）	720元
PSII无线手柄（日产）	250元
PSII金手指（中文版）	90元
PSII枪（港产）	120元
PSII枪（日产）	290元
PSII电子琴	750元
PSII GT方向盘(罗技、GTII专用)	880元
PSII太鼓达人（全套）	630元
PSII索尼键盘	330元
PSII索尼鼠标	180元
PSII皇牌空战飞行摇杆	620元
VR4 EVO摇杆	330元
铁拳4摇杆	240元
刀魂II代摇杆	340元
PSII三国无双（限定版）	980元
PSII妖精战士（限定版）	620元
PSII机战δ（限定版）	650元
PSII越南战争3代	380元
PSII三国无双（日版）	440元
PSII机战δ（送DVD）	550元
PSII ICO（中文版）	180元
PSII VR4 EVO	380元
PSII太鼓达人（春天祭）	380元
PSII刀魂2代	380元
PSII SD高达	280元
PSII皇牌空战4代	380元
PSII铁拳TT	170元
PSII铁拳4	100元
PSII实况6代	120元
PSII实况6代（最终版）	320元
PSII旧世界遗产	150元
PSII王国之心	200元
PSII三国无双2代（白金版）	550元
PSII三国无双2代（中文版）	280元
PSII生与死2代（加强版）	80元
PSII FFX-2太空战士外传	380元
PSII魂斗罗	350元
PSII鬼泣2代	350元
PSII鬼武者2代	220元
PSII FF10（国际版、日版）	380元
PSII雷盖亚	120元
PSII WRC赛车	250元
PSII三国战记II代	380元
PSII天诛3代	380元
PSII樱花大战（限定版）	750元

X-BOX 系列

X-BOX主机+手柄+直读（日版）	1750元
X-BOX主机+手柄+直读（港版）	1780元
X-BOX主机+手柄+直读（美版）	1740元
X-BOX遥控器	180元
X-BOX手柄	95元
X-BOX枪（原装）	330元
X-BOX分量线	230元
X-BOX鬼屋3代枪版（同捆版）	680元
X-BOX记录卡	250元
X-BOX红海	300元
X-BOX生与死3代（超特价）	145元
X-BOX飞龙3代	450元
X-BOX分裂细胞	380元
X-BOX刀魂（送手表）	430元
X-BOX生与死排球	350元
X-BOX光环	380元
X-BOX LIVE套装+PSO梦幻之星	580元

NGC系列

NGC主机+AV线+手柄+萨尔达1630元（终身制免费借卡）	
NGC主机+AV线+手柄1380元（终身制免费借卡）	
松下Q版主机	2620元
NGC无线手柄	295元
NGC S端子（国产）	25元
NGC S端子（港产）	80元
NGC S端子（日产）	220元
NGC分量线	380元
NGC底盘NGP	420元
NGC接GBA线（日产）	150元
NGC接GBA线（国产）	30元
NGC 251格记忆卡	148元
NGC D端子	350元
NGC梦幻之星键盘	640元
NGC刀魂II摇杆	350元
NGC刀魂2代	430元
NGC洛克人DX	400元
NGC玛莉方块DX（3合1）	450元
NGC TOP GON空中力量	370元
NGC钻地小子	370元
NGC生化危机0代	300元
NGC生化危机1代	220元
NGC生化危机2代	330元
NGC生化危机3代	330元
NGC RVNE	300元
NGC阳光玛莉	330元
NGC星球大战（飞行中队）	220元
NGC星球大战（克隆人危机）	440元
NGC零式战机	440元
NGC星际火狐	250元
NGC玛莉全明星大乱斗	250元
NGC桃太郎电铁II代	430元
NGC萨尔达（超特价）	250元
NGC永恒阿卡地亚	280元
NGC动物番长	280元
NGC银河战士	420元
NGC萨尔达（超特价、带特典）	450元
NGC分裂细胞	430元
NGC荣誉勋章	430元

GBA系列

GBA主机（港版）	490元
GBA主机（日版）	530元
GBA限定版（珍珠紫）	850元
GBA限定版（蓝、红水晶版）	850元
GBA SP	890元
GBA SP太空战士（限定版）	1780元
GBA SP比卡丘（限定版）	1320元
GBA SP耳机线（国产）	15元
GBA SP耳机线（日产）	50元
GBA SP水晶套	10元
GBA SP包	25-35元
GBA SP太空战士保护贴	40元
GBA卡黄金太阳（原装）	180元
GBA卡黄金太阳2代（原装）	380元
GBA卡机战A（原装）	180元
GBA卡机战R（原装）	280元
GBA卡机战OG（原装）	380元
GBA勇者斗恶龙	380元
GBA坏玛莉（原装）	220元
GBA玛莉赛车（原装）	220元
GBA火焰纹章（限定版）	980元
GBA烈火之剑（限定版）	420元
GBA白夜恶魔城	350元

PSONE系列

PSONE主机（日版）	580元
PSONE主机（港版）	550元
PSONE主机（美版）	540元
PSONE振动手柄	120元
PS北欧女神（限定版）	450元
PS心跳回忆1代（限定版）	550元
PS心跳回忆2代（限定版）	980元
PS 武藏传（千禧版）	450元
PS浪漫沙加（千禧版）	460元
PS前线任务3代（千禧版）	450元
PS圣剑传说3代（千禧版）	460元
PS合金装备（银色限定版）	980元

DC系列

DC主机+AV线+手柄	450元
DC原装手柄	80元
DC樱花大战3代	120元
DC樱花大战4代	150元
DC樱花大战1-4代（豪华限定版）	1230元
DC NBA2K	45元
DC喷漆小子	45元
DC索尼克2代	35元

烧录卡系列

EZ-FLASH	128M 440元	256M 680元
XG-FLASH	128M 390元	256M 650元

MD系列

索尼MD N1	2250元
索尼MD N10	2350元

本店现货提供索尼数码相机P9 售价：3500元

普陀店另外出售高达模型、变形金刚、反恐精英人物手办等玩具。欢迎来电查询！

新店开张，本公司特别推出（超特价）软件，均现货，活动到10月1日截止。超特价软件有X-BOX生与死、岚世纪、NGC萨尔达、蓝色风暴、PSII漫画赛车等等。欢迎来电查询！

- 推出租借NGC主机加软件（任选）加记录卡，特惠价150元。
- 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！（品种上百种）

游戏2000（静安店）
地址：上海市市西静安区凤阳路633号C3乙（大田路凤阳路口）
电话：021-62179924 13002128661 联系人：冷将 邮编：200041
公交线路：20、112.23.15.21.37.939.19. 地铁2号线石门路站下车
游戏2000（青浦店）
地址：上海市青浦镇欧洲街92弄3号(体育场路331号 奇洛电脑)
电话:021-59722018 联系人：陆峰 邮编:201700

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：200041
电话：021-62546892 13003271873 联系人：陈卫
公交线路：94.44.837.63.143.876（花溪路下车）、轻轨(曹阳路下车)

上海杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

上海智力苑电玩超市

原配 1400 元　2800 元

原配 560 元

原配 1680(可现场改装)

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

现场改装

- PS2 主机全套(39001 型)主机 +AV 线 + 原装振动手柄 + 直读 IC=**1580 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" =**1550 元**
- PS2 主机全套(30001 型全兼容极品机)主机 +AV 线 + 原装振动手柄 + 直读 IC "美赛亚" =**2300 元**

新店地址：上海市西藏北路 917 号
电话：021-56901799

西藏北路 芷江西路 星火电影院 智力苑芷江店 西藏北路 197 号

史上 "39001" 最完美的直读 IC M-chip 加强版可直接打任何游戏（包括 D9）游戏

EZ-FLASH 上海指定销售商
128MB350 元
256MB700 元

PS2 39000 型 限定版已发售

粉色　蓝色　银色

1900 元　梦想成真的价格

现已发售 GBASP

850 元

卡通 DVD 动画大量现货供应

原配 5××元

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

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

198 元

特价 295 元 GBA 电视机

1200 元

PS2 台湾珍藏版游戏　特点：原封装内有中文说明书，节目内容不会死机，不伤光头。欢迎外地客户前来批发或邮购！

真 三国无双（中文版）	特鲁尼克大冒险 3	基翁前线	恐龙猎人	大逃亡
真 三国无双 2（日文版）	机动战士高达	蜘蛛侠	燃烧战车	007 特工队
真 三国无双 2（中文版）	机动战士高达战记	零	燃烧战车实体 D9	SD 高达
真 三国无双 2 猛将传	机器人大战 IMPACT	荣誉勋章	最终幻想 10	荒野兵器 3
侍	封神演义 2	绝体绝命都市	忍	铁拳 4
武装雄师	卡片召唤师 2	幻想水浒传 3	指环王双塔（中文版）	维纳斯于布鲁斯
实况 6（中文版）	盟军敢死队 2	头文字 D	龙战士 5	生化危机 4
GP 摩托车 2	生化危机维罗尼克	三角洲特种部队 3	NBA2K3	ICO
潜水艇	寂静岭最期之诗	刀锋战士 2	脱出潜龙	魂斗罗 DVD
太阁立志 4	极品飞车	保镖	异度传说 D9	实况 6 最终版 DVD
VR 战士 4	JOJO 奇妙冒险	统墓	实况 6 最终版	鬼武者 I
降龙默示录	沉默杀手 2	化解危机 2	阿尔戈斯战士	真 三国无双 3
MAXIMO（马克西姆）	超 战斗封神	式神之城	狡狐大冒险	ZOE2
铁拳 TT	七龙珠	古惑狼 4	暗黑编年史	SNK 对街霸
R5	宿命传说 2	感染扩大 2	真人快打 V	天诛 III
牧场物语 3	世嘉网球	恐龙危机 3	决战 2	刀魂 II
血腥电梯 3	忍者突袭	皇牌空战 4	死或生 2	太空战士 X-2
狙击手 2	鬼泣	漫画英雄 VS CAPCOM	浪漫沙加 2	妖精战士 4
狙击手 3	GT3	捉猴记 2	钟楼 3	机器人大战 2
真 魂斗罗	王国之心	偷车贼 3	鬼泣 2	VR 战士 4 最终版
大战略 1941	鬼武者 2	偷车贼 4	拳王 2000	星河传说 3

假一罚十

PS2 台湾珍藏版优点
不伤光头，不会死机，真心珍藏
零售价 25 元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

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

大量高价回收 GB 超薄机和 GBC 彩机　投诉热线：021-66830188

本公司有专业的维修部和维修技师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

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

分店地址
普陀店：上海市岚皋路 113 号(公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下轻轨镇坪路站下)　电 话：021-52900732　联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路 906 号　电话：021-62536579　联系人：奇奇
(公交:19 路、136 路.36 路.15 路、21 路均可到达)
愚园店：上海市愚园支路 18 号　电话：021-62485683　联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路 917 号　电话：021-56901799

This is Gamehal DVD

游戏机实用技术

敬请期待

超高音画品质！

做足120分钟！

回柴拍正

100个PlayStation硬件&游戏广告

带你回顾PlayStation九年发展历程

《最终幻想X－2》全CG+真ENDING

编辑部小编严格挑选的24个游戏预告片

真正的DVD菜单，真正的DVD享受！

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9.80元