Tot.62 ◆《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》堂堂登场！《最终幻想》再临PS！

游戏机实用技术

17 2002年9月A
TV GAME半月刊

特别企划

阳光马里奥

GBA联机游戏

新作直击

铳墓
捉猴2
机战R
JOJO的冒险奇遇

宿命传说2

黄金眼REVIEW

潜龙谍影2 自由之子

特稿 箱庭世界：宫本茂的涂鸦生涯

本期赠送《KOF2001》草薙京大幅海报

ISSN 1008-0600
17
9 771008 060006

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

华城新机地

专营：主机系列、原装游戏、游戏原声CD最新、最快、最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也颇具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。一直以来“新机地”就能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品，现在，“新机地”将在原先的零售业务的基础上，展开多项特色业务，以答谢新老顾客对本店的厚爱。具体如下：

★**游戏AV器材精品的邮购业务。**第一时间拥有心爱的主机、游戏的最佳选择！款到EMS发货，国内最长4天抵达。**购原装游戏送日本原厂海报。**

★**游戏AV器材精品的批发业务。**长期以低价位批发各类游戏及周边精品，各位商家切莫错失大好商机。

★新机地将定期推出市面难寻的最新游戏周边产品，请各位玩家留意我们的广告，欢迎来电查询！

新机地书店

欢迎大家的光临！最新游戏攻略、原画集、漫画及流行文化资讯杂志第一时间有售！电话：25192481

最新掌机SWAN CRYSTAL（水晶天鹅）闪亮登场！

WS的最新型号“水晶天鹅”现已推出，画面质量更高！显示屏尺寸更大！完全兼容之前推出的WSC游戏！现有酒红色与蓝紫色两种。最新力作《数码暴龙DPROJECT》已经有售！

NGC系列

最全的NGC系列，包括有三种颜色可供选择的NGC主机、可播放DVD影碟的“Q”及其他最新周边。最新NGC游戏《阳光马里奥》、《沙滩排球》也为您准备着！

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

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）杨永刚（汇款人）
电话：0755-25156912／82204282（查询电话）　0755-82286364
传真：0755-25198828
联系人：杨宇红（25156912 手机：13802233900）叶生（13828796288）

特别推荐：最强TV网络游戏《最终幻想XI》

← WEB MONEY卡

最强TV网络游戏《最终幻想XI》已经推出！本店当然不会错过！PS2 BB UNIT+PS2主机+KONAMI原装纵置支架+PS硬盘+《最终幻想XI》，让你一圆网络“最终幻想”之梦！更重要的，本店还特别为无法在网上支付费用的玩家们准备了即开即用的WEB MONEY，一举解决你无法支付费用的烦恼！同时，WEB MONEY也对应如《PSO》等其他网络游戏，如果你有这方面的问题，请让我们帮您解决。

NGC无线手柄“波鸟”有售！

“波鸟”（WAVEBIRD）已经上市！这款堪称是NGC目前最强周边的无线手柄有着与普通手柄无异的手感，并且不用受到手柄线的限制，最大摇控距离可达数十米！两节AA电池就可以让“波鸟”工作100小时，让你享受“无限”的游戏感。

XBOX改机直读IC到货，九十余款游戏供你选择！游戏数量不断增加中！

最强装备！XRGB2！

无论XBOX、PS2还是NGC一律通吃的XRGB2堪称发烧友的最强装备。此外最新的影音产品都对应该装备！可以在PC上尽情地享受游戏与电影的乐趣！同时，也适用于XBOX、PS2、NGC的廉价版VGA-BOX本店也有现货发售。

限定版PS2登场！

“海洋蓝”与“墨黑”限定版PS2有售！随机附送纵置支架以及摇控器一个。特别的白色外包装更显别致！

GBA超级装备四连发！

最简单易用的GBA烧录器FLASH ADVANCE 2！

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

GBA卡对卡对拷器

只需一盘GBA卡带及一盘空白卡带，您就可以通过这个GBA卡对卡对拷器实现游戏的录制！家中没有电脑、不能上网也能轻松实现第一时间玩到心仪游戏的心愿！

可能是GBA最有用的装备——GBA AFTERBURNER（GBA背光装置），让你的GBA变成传说中的“GBA LIGHT”，比起普通的GBA游戏画面要亮好几倍哦！本店提供专业的安装及保养服务，发挥您的GBA的最大价值。

GBA背光装置+GBA电视卡

新推出的GBA电视卡含有AV IN/OUT、99个预置选台，能够让您的GBA变成电视机、监视器！使用GBA来看电视，欣赏DVD，玩PS2是什么样的感觉？如果再配合GBA背光装置，那就真是绝配啦！！来吧！挖掘您的GBA的最大潜力！

GBA最新限定版有售！

以皮卡秋为主题的限定版主机绝对是《口袋妖怪》FANS的最佳收藏精品！

《机动战士高达战记》限定版&普通版有售！限定版的内容包括一件高达主题T恤以及原画集，高达FANS不要错过！

PS2 30000/30001/30006R直读IC有售！

《铳墓》两款限定版

最新游戏应有尽有！还在等什么？快来新机地感受最棒的游戏吧！

上海杂志3DM
www.plumbook.cn

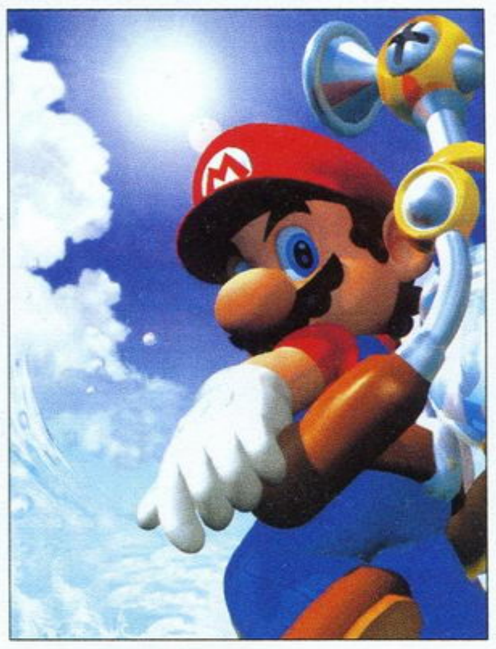
contents 目录

Tot. 62

Tot.62 2002-09-01

2 焦点
2 宿命传说 2
5 游戏情报站 SOUL
9 至爱排行榜 多边形
10 黄金眼 GOUKI
14 特别企划
14 GBA 联机游戏——联出来的精彩
17 前线狙击
17 口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石
18 怪物农场 ADVANCE 2
18 索尼克 ADVANCE 2
19 洛克人 EXE3
19 洛克人和佛尔特
20 钻子先生 Ace 不可思议的帕库太利亚
21 沉默的狙击手 3
22 怒首领蜂 大往生
23 真 · 三国无双 2 猛将传
24 DOA 极限沙滩排球
26 VR 战士 4 进化版
28 维纳斯与布雷斯
30 暗黑编年史
32 .hack vol.2 恶性变异
34 生化危机 0
36 特稿
36 《生化危机》迷你特辑 PART.12
38 箱庭世界：宫本茂的涂鸦生涯
42 特快专递
42 阳光马里奥
46 捉猴 2
48 JOJO 的冒险奇遇 黄金的旋风
50 铳墓
51 恐怖惊魂夜 2
52 超魔界村 R
53 超级机器人大战 R
54 游戏立方 多边形
58 攻略透解
58 我的暑假 2
60 幻想水浒传 III
64 研究中心 纱迦
64 封神演义 2
65 格斗之王 2000
66 黄金太阳 失落的时代
67 火热秘技
68 游戏动漫园 D · S& 阿修罗
70 星之心画廊 紫枫
71 读编往来 纱迦
76 自由谈 GOUKI
78 本期推荐
78 最终幻想 I · II
80 大喇叭
81 互动信箱
82 广告基地

封面 《阳光马里奥》之马里奥
封底 《灵魂能力》之 TAKI



索 引
GAME INDEX

ARC
VR 战士 4 进化版 26
DC
格斗之王 2000 65
GBA
超级机器人大战 R 53
超魔界村 R 10 52
怪物农场 ADVANCE2 18
黄金太阳 失落的时代 66
火焰之纹章 封印之剑 67
口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石 17
洛克人 EXE3 19
洛克人和佛尔特 19
皮诺比和菲比 10
死亡弹珠台 67
索尼克 ADVANCE 2 18
自制机器人 GX 12
钻子先生 Ace 不可思议的帕库太利亚 20
NGC
沙滩排球 10 67
生化危机 0 34
阳光马里奥 10 42 67
PS
天诛 2（日版） 67
最终幻想 I · II 78
PS2
.hack vol.2 恶性变异 32
暗黑编年史 30
沉默的狙击手 3 21
铳墓 11 50
封神演义 2 64
幻想水浒传 III 60 67
久远之绊 再临诏 11
JOJO 的冒险奇遇 黄金的旋风 12 48
恐怖惊魂夜 2 12 51
怒首领蜂 大往生 22
潜龙谍影 2 自由之子 13
RS 骑魂 12
食豆精灵世界 2 11
宿命传说 2 2
我的暑假 2 58
维纳斯与布雷斯 28
真 · 三国无双 2（美版） 67
真 · 三国无双 2 猛将传 23
捉猴 2 11 46
XBOX
DOA 极限沙滩排球 24

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。

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责任编辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宜明

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

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

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

广告总代理：北京东方天海广告公司
广告总监：刘 方
联系电话：010-66085246
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2002 年 9 月 1 日
定 价：人民币 8.80 元

文：纱迦

新时代的宿命传说，诞生于PS2上！

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年12月发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

焦点 Our Focus

Tales of Destiny 2 宿命传说2

鲁蒂　斯丹

2002年5月8日，业界传来一条惊人消息：NAMCO与任天堂正式宣布策略联盟（详见本刊2002年6月B杂志）。随后NAMCO公布了在NGC上的“《传说》系列”的最新作，预定2003年7月发售。这条消息不知令多少玩家捶胸顿足、几欲轻生（略加夸张），因为有很多玩家都一厢情愿地认为“《传说》系列”的最新作出在PS2上是板上钉钉的事情。不过现在PS2玩家扬眉吐气的时候到了，因为NAMCO已经宣布“《传说》系列”的最新作即将在PS2上登场！而且本游戏定于今年12月发售，比NGC版还要早得多！这款最新的作品就是《宿命传说2》。本作的剧情与前作密切相关，讲述的是《宿命传说》故事结束18年后主人公后代冒险的故事。喜欢《宿命传说》的玩家们就不用犹豫了，PS2就是你们的最佳选择！

“《传说》系列”最新作登场！

“在她出现的瞬间，我知道，我的冒险就要开始了。”

凯尔·杜纳米斯

KYLE DUNAMIS

年龄：15岁

身高：160cm

体重：55kg

《宿命传说》中登场的斯丹（スタン）和鲁蒂（ルーティ）所生的孩子，因为在凯尔很小的时候斯丹就外出冒险，他并不知道父亲长什么样子。鲁蒂也没有告诉凯尔关于他父亲的事，但凯尔坚信自己是斯丹的孩子，并且梦想能够成为像父亲那样的英雄。凯尔讨厌安定和无聊，经常追求新鲜刺激的东西。只要热衷于一件事就完全不顾其他事情，而且有不经考虑就擅自行动的恶习。

这一次的人设并不是大家所熟悉的藤岛康介，而是いのまたむつみ。いのまたむつみ本名猪股陆美，是一位著名的女画家。“《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，都是由她担当的。从游戏画面中可以看出，本作的人物比例和《宿命传说》比起来要更接近真实一些，大约是四头身，不知道这是不是以后“《传说》系列”的动向。

从人物介绍中我们可以看出来，前作的主人公斯丹终于还是和鲁蒂走到了一起，不过从凯尔的简介来看很有可能他并不是斯丹和鲁蒂的亲生儿子，而是养子。不过他的样子倒是和斯丹有几分相似。

“我相信你，凯尔，你一定会让我的梦想实现的，无论发生什么事情……”

莉亚娜

REALA

年龄：16岁

身高：155cm

体重：41kg

突然出现的谜之少女。具有很强的好奇心，性格开朗，美中不足的是做事太认真，责任感过分强。只要是凭自己的能力可以解决的事，就绝不会请求他人。另外，她所具有的神秘感也是驱使凯尔冒险的动力。不过从她的外表上很难看出她在战斗中究竟会充当什么样的角色。

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

全新的战斗系统：TRUST AND TACTICAL LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM

“《传说》系列”的最大特征就是包含有FTG要素的战斗系统LINEAR MOTION BATTLE，简称LMB。本作在LMB系统上又作了一定的改进，开发者自豪地把这种全新的战斗系统称为TTLMB（TRUST AND TACTICAL LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM）。

LMB系统是一种横卷轴动作型战斗系统，和普通的FTG一样，LMB系统中也有连续技、必杀技取消等要素，动作性非常强。因此就算是对RPG“苦手”的玩家也能玩得不亦乐乎。很多玩家就是从“《传说》系列”开始喜欢上RPG的。

自动放缩（AUTO ZOOM）

由于敌我双方经常要在很长的战线上作战，所以有时候屏幕不能把所有的参战角色都显示在同一画面上，而且本作的人物比例比前作要大很多，这样对玩家很不利。不过本作加入了自动放缩功能，这样就没有任何问题了。玩家可以自由控制画面的放缩，使战场上的一举一动都尽收眼底。

◀这就是一则应用自动放缩功能的实例，大家应该已经有所体会了。

精神力（SPIRITS POINT）

在战斗画面中我们可以看到一条青色的能量槽，这条槽代表精神力（スピリッツポイント），简称SP（SPIRITS POINT），因此也被称作“精神槽”。SP代表的是集中力、精神力，此项数值与物理攻击密切相关。SP越低，越难命中敌人，越容易被敌人击中，反之亦然。

当角色做出物理系攻击时，SP就会慢慢减少。使用晶术、采用防御或是静待时间经过都可以令SP慢慢恢复。引入SP值的用意就是为了使攻守更加平衡，这样使得游戏的战略性更高。

连携系统“《传说》系列”的重要特征和最大乐趣

所谓“连携”，就是我们通常所说的连续技，这在“《传说》系列”中是非常重要的东西。如果能够打出很高HITS的连续技，还能获得额外的经验值，而且相当惊人。正因为有这样一个妙趣横生的设定，因此“《传说》迷”们一直都在刻苦研究无限连续技，而且前几作中也确实存在着这样的技巧。

特技

◀所谓的特技，大概就和普通FTG里的必杀技差不多。

奥义

◀奥义大致相当于超必杀技，威力更大，也更加华丽。

形成连续技的基本规律：通常技→特技→奥义

普通攻击 → 特技：苍破追莲 → 奥义：空破绝风击

特定的追加技巧

这一点在FTG里也是很常见的，在特定的特技命中敌人后，还可以追加某种特定的技巧。这种追加技巧单独用是用不出来的。

通常特技：苍破刃

◀本来特技命中后只能再接续奥义。

追加特技：苍破追莲

◀苍破追莲是苍破刃的特定追加技巧。

战斗等级分（BATTLE GRADE POINT）

在《宿命传说2》中，根据玩家在战斗中的表现，在战斗胜利后会给出一个战斗评价，这个评价就是用所谓的战斗等级分（バトルグレードポイント）来表示的。据开发者声称，当战斗等级分累积到一定程度时，就可以获得特殊称号和特典。

说到称号，喜欢“《传说》系列”的朋友一定都知道这是什么东西，在此就不再赘述啦。

题外话：密密麻麻的战斗表示

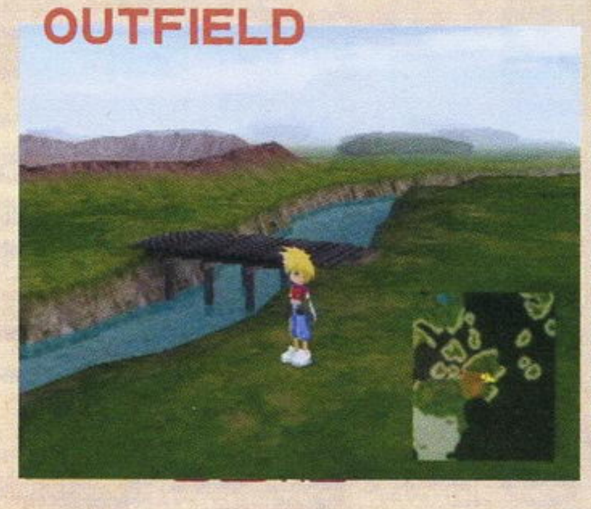
“《传说》系列”的战斗向来都是文字横飞，这一代加入了这么多新系统，自然又会出现更多信息表示，大家看看右图就知道了。如果再出几代，再多增加一些系统，恐怕画面上就只剩下文字了。（哭）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

利用PS2机能表现出来的全新传说世界

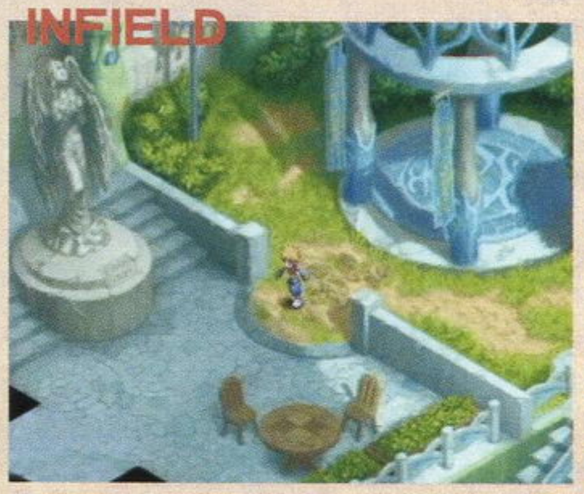
本作依然保留了大地图系统，玩家可以在大地图上自由移动。大地图上会看到城镇、遗迹等建筑物，只要走入这些建筑物，画面就自动切入建筑物内部。这种设定，就是我们经常说的“OUTFIELD”和“INFIELD”。下面就让我们来看看在新一代的《宿命传说》里，OUTFIELD和INFIELD会有怎样的进化呢？

OUTFIELD



◀《宿命传说2》大地图上的场景仍是全3D的，还可以自由变换视点。从这个画面来看，非常像当年PS上的《最终幻想Ⅶ》啊，真让人有些失望。不过开发者声称目前游戏的完成度只有32%，这只不过是开发中的画面而已。

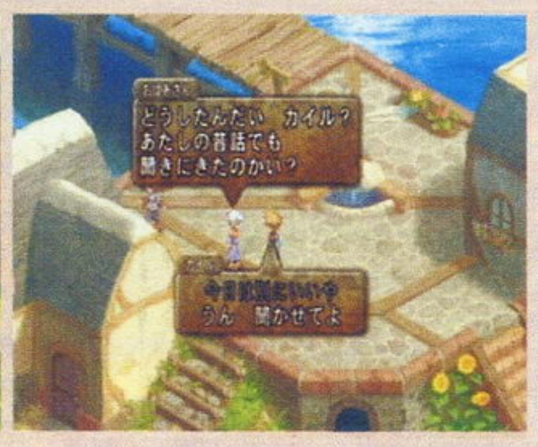
INFIELD



◀INFIELD还是大家熟悉的2D世界，这一点算是保持了系列一直以来的风格。当然，画面的解析度比PS版要高得多，画面更加美丽。如果32%完成度的画面就有如此素质，那么游戏完成后的画面一定会让人目瞪口呆的。

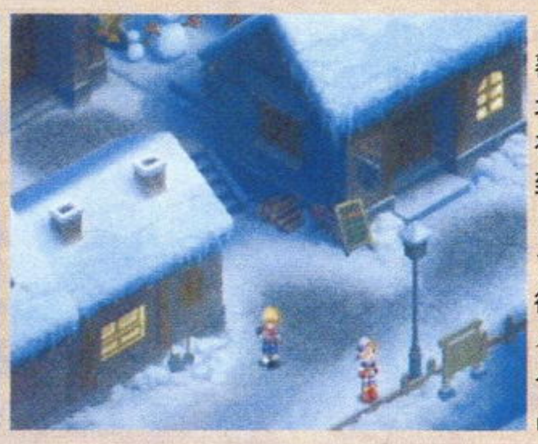
游戏场景大公开！前作中出现过的地方在新作中依然会出现！

クレスタ町



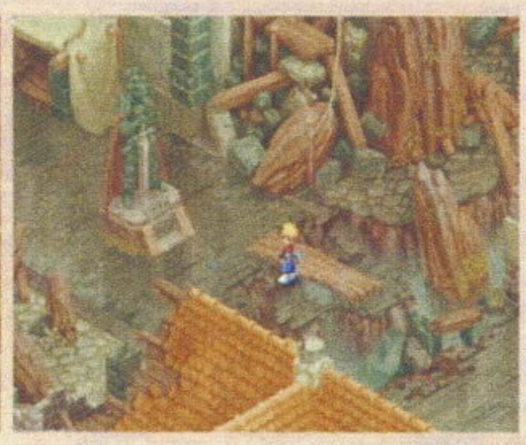
◀这是凯尔的故乡，他和他的母亲鲁蒂都住在这座小城里。在前作故事的后期，鲁蒂就是在クレスタ町的孤儿院里登场的。

スノーフリア



◀被冰雪覆盖的极北之城。在前作中到达スノーフリア后就会得知首都ハイデルベルゲ被占领了。

ダリルシェイド



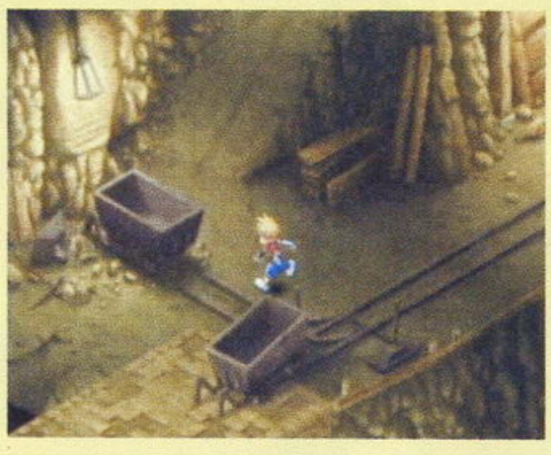
◀ダリルシェイドはセインガルド王国的首都，在前作中这里本来是一座繁华的城市，但在新作中这里竟然变得破旧不堪。

ラグナ遺迹

◀这是凯尔开始冒险后访问的第一个遗迹，到底这里面隐藏着什么样的秘密呢？

“《传说》系列”的特色之一，解谜要素依然健在！

“《传说》系列”的迷宫攻略中从来就少不了解谜成分，本作依然保留了这一大受好评的设定。虽然目前还没有什么这方面的情报，但开发者已经放出话来，说这一代的谜题会比原来增加很多，而且谜题也会完全不同，听起来真是很有挑战性啊！让我们拭目以待。



又是这种踩来踩去的机关谜题，实在是太小瞧我们这些“《传说》系列”的死忠玩家了。

完全继承前作的世界观，玩家熟悉的角色纷纷登场！

虽然都身为“《传说》系列”的作品，不过本作当然还是更接近《宿命传说》一些。在游戏中你可以找到很多你所熟悉的角色，如能够说话的剑ゾーデアィン、魔法的能源レンズ。凯尔的老爸老妈当然也是肯定要登场的，在冒险时还可以经常听到前代英雄们的光荣事迹呢！

刚刚开始游戏就听到了关于レンズ的消息，这可是在前作的最后时刻才出场的啊！

《永恒传说》的时间系统继承

随着时间的推移，游戏会发生昼夜不同的变化——这本来是《永恒传说》中才有的系统，但在《宿命传说》中将继承这一系统。至于会不会在《永恒传说》的系统上加以改进，目前还不得而知。

◀这是夜晚的OUTFIELD画面，有很多敌人只会在夜间行动，而且这种敌人往往要厉害一些。

▶这是白天的OUTFIELD画面，游戏有不少事件一定要在白天或夜间才会发生。

www.plumbook.cn

事件 SCEI停止生产POCKET STATION

近日，SCEI宣布PS用周边POCKET STATION正式停止生产，SCEI也公布到目前为止POCKET STATION出货量达到490万台，成绩斐然。

POCKET STATION于1999年1月23日起正式发售，当时的型号为SCPH-4000，零售价为3000日元，后来SCEI又推出了透明机壳的SCPH-4000C。POCKET STATION和PS记忆卡一般大小，玩家甚至可以轻松地将其挂在脖子上作为自己的饰物。尽管如此之小，POCKET STATION体内搭载却是32位的RISC芯片，显示屏是32×32点阵的液晶屏，有5个按键，具有应用IrDA红外通讯标准的红外线通讯口，可以和其他POCKET STATION轻松实现通信功能。

POCKET STATION推出后大受欢迎，但因为生产的问题，长期处于供货不足的状况。专门对应POCKET STATION的SCEI游戏《贴身玩伴》更引起了轰动，成为当时女性最时尚的游戏，同时还一举夺下1999年“第四回日本游戏大赏”的大奖。另外，应用到POCKET STATION的游戏还包括《最终幻想VIII》、《街头霸王ZERO3》及《超级机器人大战α》等等。但自PS2登场之后，POCKET STATION便渐渐不受关注。原来POCKET STATION还准备在美国发售，但到今年E3展，SCEA正式宣布取消POCKET STATION在美国的发售计划。

《贴身玩伴》

OUR VIEWPOINT

早在E3上SCEA宣布取消POCKET STATION的美国发售计划时，就有来自SCE内部的消息称，他们正在研制对应PS2与POCKET STATION相类似功能的机器，会是POCKET STATION2，还是更有野心的一款全新掌机？

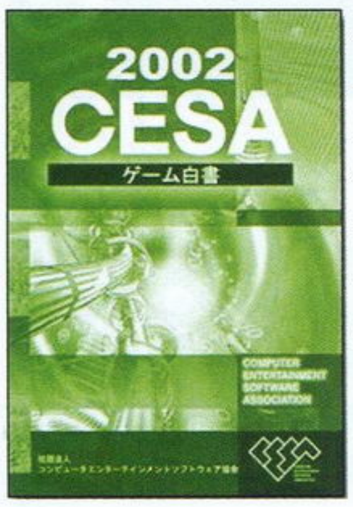
表面上看，目前其他大厂商都没有进入掌机市场的举动，但利润丰厚的掌机市场谁不动心？相信众厂商一直都在觊觎掌机游戏市场，但鉴于任天堂的GBA过于强大，都不敢轻举妄动，以免元气大伤。目前又有传言说SCE停产POCKET STATION后，将会生产新掌机……其实SCE不但过去自行生产POCKET STATION，打掌机市场的擦边球，这几年更大力扶持WSC，不但帮BANDAI大力推销WSC，甚至直接将好几款SCE的作品移植到WSC上，如《骰子》、《妖精战士》等，这是SCE真正进入掌机市场的探路石吗？

特报 2002年CESA游戏白皮书

每年7月份，日本CESA（电脑娱乐供应者协会）都会出版一本游戏界的动向报告书，今年是第6卷，照例书中将会报告关于游戏界软硬件的总销售额等详细数据。

CESA标志

这次的调查统计结果是，2001年度（2001年1月～12月）的游戏市场销售总额达到14575亿日元，即1兆4575亿日元，比上一年增长20.5%。虽然总销售额有大幅增长，但其实2001年的软件部分的总销售额比上一年减少了9.9%，只有2642亿日元销售额。硬件方面的销售额则比上年增长了惊人的74.1%，约为9401亿日元（其中6成为PS2主机的销售额）。在硬件的销售中，也是日本国外增长得多，日本国外的硬件销售额占全球硬件总销售额的7成左右，约为7189亿日元，比上年增长了105.0%。



《游戏白皮书》还公布了一项非常值得关注的数据，即游戏的平均开发费用，按顺序依次为：①PS2的平均游戏开发费用高达1亿2300万日元；②N64为6000万日元；②XBOX同样为6000万日元；④NGC为5000万日元；⑤DC为4800万日元；⑥WS为4700万日元；⑦GBA为4100万日元；⑧PS为2000万日元；⑨最低的是GB，为400万日元。各平台的游戏开发费用差距并不是太大，不过位于第一位的PS2平均开发费用竟然是位于第二位的N64和XBOX的两倍还要多。

OUR VIEWPOINT

这两年日本的游戏界非常不景气，虽然欧美方面一直呈喜人的增长趋势，但最终全球游戏软件销售额还是比上年下降了9.9%。但由于主机新发售等缘故，游戏界整体销售额还是大幅上涨。软件部分为2642亿日元的销售额，约占游戏界整体销售额的18%，对于游戏界来说，赚钱的永远都是软件，所以18%这个数字是不正常的。2001年新发售了GBA、NGC、XBOX这3款主机，但PS2的硬件销售额仍然占了硬件销售额的60%，其原因除了PS2游戏阵容日渐增强这一点之外，具备DVD播放功能及兼容PS软件仍是PS2主机畅销的重要原因之一。

特报 北美NGC销售促销活动即将展开，《阳光马里奥》软硬件套装10月发售

美国任天堂最近公布他们将于10月14日发售一套《阳光马里奥》套装，套装包括1台特别的靛青色的NGC、1张记忆卡59及一套《阳光马里奥》，这套软硬件套装的建议零售价为非常有竞争力的189.95美元。《阳光马里奥》无疑是目前NGC上最有号召力的游戏，也是近期最能提升主机普及量的游戏，任天堂把《阳光马里奥》与主机搭配销售将会令那些《马里奥》游戏的爱好者毫不犹豫地掏钱购买这套诱人的套装。

另外在11月3日，美国还会发售一款限定版主机——白金版NGC，同时带有一款白金色的手柄，任天堂的建议零售价为149.95美元。同时美国方面也将发售白金版GBA，发售日同样为11月3日，任天堂的建议零售价为79.95美元。白金GBA在颜色上与白金NGC也是配套的。比起PS2及XBOX，目前任天堂的主机是色彩最多变的游戏主机。另外，任天堂正式向外界公布，欧洲的NGC出货量已经达到100万台，每周都有9万台左右的NGC被运往欧洲。美国方面的NGC出货量为223万台（美国于3月31日发售），而日本方面则有153万台的出货量。也就是说，现在全球NGC的出货量总和为接近500万台。

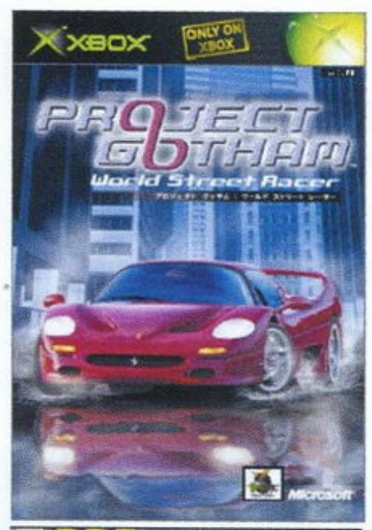
关联新闻

欧洲的NGC重要软件发售日确定：其实这些软件也基本上都是任天堂系的软件，另外《马里奥聚会4》与《瓦里奥世界4》日版与欧版同时发售，这是比较少见的。以下为游戏发售日：9月20日，《哐当巨人》；10月4日，《阳光马里奥》；11月1日，《永恒的黑暗》；11月22日，《星际火狐大冒险》；11月29日，《马里奥聚会4》；12月6日，《瓦里奥世界4》。

www.plumbook.cn

特报 XBOX 自发售以来创下多项游戏史上的纪录

7月18日，美国微软公司召开年度结算会，公布了他们在2001年度的财政情况。截止到2002年6月底，XBOX的出货量已经在全球范围内达到了390万台。微软最初预计XBOX销量会达到450万～600万台，但今年4月份又调低预计，目标定为350万～400万台，最终结果是他们达到了这个目标。微软也公布他们预计到2003年6月为止，XBOX将达到900万～1100万台的出货量。



美国的NPD Group公司经统计表明，XBOX自5月份宣布下调100美元的价格后，这两个月的销售成绩比之前增长了131%，这就是第一项XBOX所创下的游戏史上的纪录。

第二项纪录是而自4月份《光环》突破百万销量以后，《死或生3》及赛车游戏《Project Gotham Racing》也相继突破了百万销量，3款软件还都是与XBOX同时发售的软件。能在主机发售8个月内就创造出3款百万销量级软件是游戏史上是前所未有的，能在主机发售时就同时发售3款高素质的游戏也是非常难得的。

而第三项纪录则是XBOX主机自去年11月发售以来，XBOX软件在全球已经一共售出了2000万套，这是微软在7月18日的年度结算会上公布的。一台新主机能在这么短的时间内销售这么多软件，无疑也创造了游戏史上的一项新纪录。

刚刚达成百万销量的《Project Gotham Racing》由英国Bizarre Creations公司开发，之前Bizarre Creations公司曾由于在DC游戏《MSR》中的优秀表现而备受业界的关注。目前Bizarre Creations公司正在开发对应XBOX LIVE的网络版《Project Gotham Racing Online》。

关联新闻

7月23日，微软公布将正式在韩国、墨西哥、新西兰、新加坡、香港及台湾等6个国家和地区发售XBOX，正式开始在这些地方与PS2展开竞争。

微软公司6月底的统计数据表明，2001年7月到2002年6月底，微软整个财政年度共获得283.7亿美元收入，比上一财政年度的253.0亿美元增长了12%。

OUR VIEWPOINT

关于微软所创下的记录，还是要全面一些看待。XBOX为什么会创下这样的纪录，主机价格远远低于主机的硬件成本是主要的原因之一！如果真要算创纪录的话，恐怕游戏史上降价最快最多的主机、游戏史上引起亏损最大的主机两条纪录也可以加上了！当然，XBOX的主机性能没有任何人可以小看，在XBOX主机开发软件的轻松程度也是得到美日游戏开发者一致好评的，这两点，看看XBOX上软件的数量和质量就可以略知一二了。

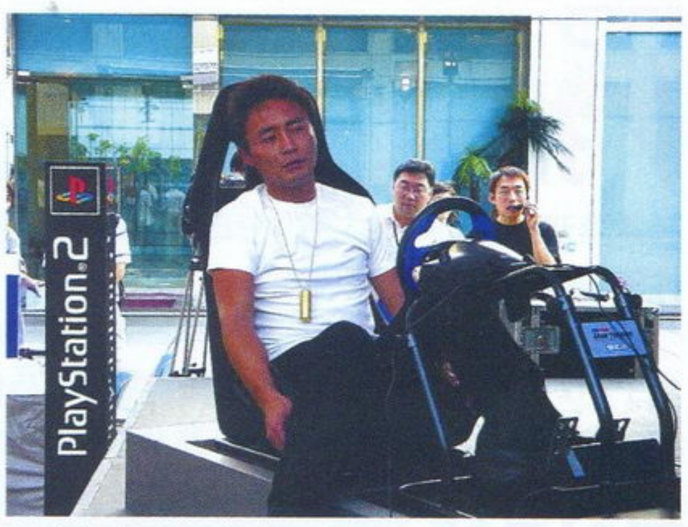
事件 《GT赛车概念版》中文版在台湾正式发售，制作人山内一典亲自出席中文版首卖会

7月25日，《GRAN TURISMO Concept 2002 Tokyo-Geneva》中文版（《跑车浪漫旅 2002 东京－日内瓦》）于台湾正式发售。而在游戏发售的前一天，即7月24日，台湾SCEH举办了隆重的首卖会，山内一典亲自出席了首卖会，与玩家共同庆祝游戏的发售。

《跑车浪漫旅 2002 东京－日内瓦》的售价只有新台币890元，游戏为全中文界面，前作《GTC2001东京》收录了50款在东京车展展出的概念车，而这一作则追加了在底特律、日内瓦车展所展出的另外70款新车，也就是游戏共收录了120款车。首批游戏将采用非常特别的透明盒来包装，以此来增加第一批游戏的吸引力，而来参加首卖会的玩家也有机会得到全球限量的特制豪华《GT》海报，共有300张。

在首卖会上，SCEH总裁安田哲彦表示：自PS2于今年1月在台湾发售以来，一直都受到台湾玩家的拥护，香港和台湾的PS2行货总销售量也突破了20万台，为进一步扩大战绩，SCEH今后将会带来更多的中文化游戏。至于中文化主机，由于目前台湾的PS2主机销量为10万台左右，在达到20～30万的普及量时，SCEH将会开始慎重考虑推出中文化主机。

而《GT赛车》之父山内一典在首卖会上接受记者采访时表示，《GTC》与《GT3》的区别在于：《GT3》注重真实的驾驶感觉，更面向高级玩家，而《GTC》则更注重驾驶的乐趣，初学者也能乐在其中，所以适合的玩家群要广得多。另外山内还透露《GT4》目前的开发度为30%，预计将在2003年推出，内容方面会是以往"《GT》系列"的数倍，有诸多新要素追加，而且还将增加台湾的赛道！《GT4》很有可能会是中、日、英3个版本同时发售！

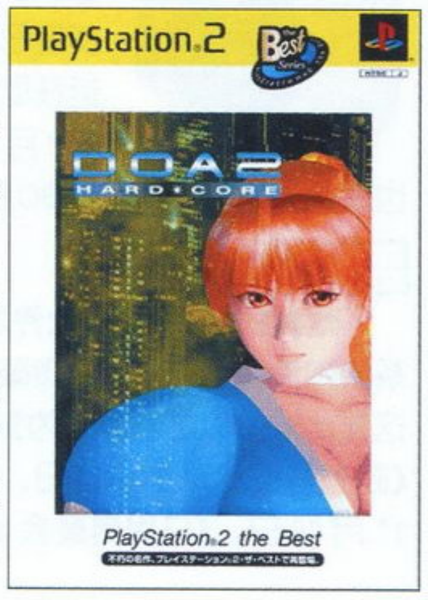


OUR VIEWPOINT

《跑车浪漫旅 2002 东京－日内瓦》是到目前为止PS2上最有份量的中文游戏软件，游戏的发售对使用中文的PS2玩家来说真是相当大的鼓舞。另外游戏售价为新台币890元，这只相当于人民币210元左右，这样一款重量级软件以这样的价格销售，看来SCE的确是对于台湾人的购买力在价格上做出了调整，相信这无论是对台湾行货游戏市场的发展，还是对台湾PS2的进一步普及都有很重要的意义。

事件 PS2《死或生2》销量突破142万套 "THE BEST"版《死或生2》即将发售

近日TECMO公布将发售PS2《死或生2 HARDCORE》的"THE BEST"版，售价为3000日元，发售日为8月1日。另外TECMO同时也公布PS2"《死或生2》系列"从发售至今，在日本、北美及欧洲等地都取得了极好的销售成绩，目前全球的总销量已经达到142万套。



《死或生2》PS2版最早于2000年3月在日本发售，2000年12月开始在欧洲及北美等地销售。相当意外地，《死或生2》在欧洲及北美大获人气，142万套的销量中，欧美的销量就占了6成。

特报 CERO 正式公布分级具体准则

由CESA于6月设立的日本电脑娱乐分级机构（CERO）于7月29日公布了按年龄来对游戏软件进行分级的具体准则。

所有的软件总的会被分两大领域，一种是"教育、学习、数据库领域"，另一种就是游戏了。游戏将按年龄来划分级别，包括"全年龄对应"、"12岁以上推荐"、"15以上推荐"、"18岁以上推荐"及"禁止发售"，共5个种类。目前审查的对象还不包括PC游戏，对象平台包括PS2、PS、N64、NGC、GB、GBA、XBOX、DC、WS。

评级的标准准则主要有"出血描写、尸体描写、争吵描写"等暴力表现及"男女拥抱、内衣的暴露、偷窥描写、乱伦、排泄、泳装"等性描写，还有"麻药、黑社会"等反社会的描写等也是评级的考查点之一。而"出血描写"又细分为"互动性出血"（即通过玩家的操作才导致的出血）及"非互动性出血"（比如在MOVIE中的出血场景）两种。CERO将力求在"检查社会伦理水准"和"制作游戏自由度"两个矛盾之间找到一个合适的点。

www.plumbook.cn

特报 第21届VSDA家庭娱乐奖揭晓

近日，第21届VSDA（21st Annual VSDA 2002 Home Entertainment Awards）家庭娱乐奖揭晓。欧美十分流行电子游戏及DVD的租借，从这次的获奖名单中我们可以看到欧美最受欢迎的出租游戏是《GTA3》。另外，《托尼·霍克职业滑板手3》可谓是威风八面，在三大主机平台上都有提名，而且是XBOX及NGC两种平台的“年度最佳游戏”。

关联资料

VSDA是美国的视频软件经销者联盟（Video Software Dealers Association）的缩写，它建立于1981年，是一个有着21年历史的非赢利国际性家庭娱乐组织。目前已经有超过1700家企业成为VSDA的成员，成员来自美国、加拿大及其他十几个国家，成员包括电子游戏的销售商、家庭娱乐制作商及一些独立电影制作室。

■最佳出租电子游戏

横行霸道3	Take-Two Interactive（PS2）

■最佳年度XBOX游戏

死或生3	Tecmo
光环：战斗进化	Microsoft
星球大战：Obi-Wan	LucasArts Entertainment
托尼·霍克职业滑板手3	Activision（大奖得主）

■最佳年度PS2游戏

鬼泣	Capcom
横行霸道3	Take-Two Interactive（大奖得主）
GT赛车3：A规格	Sony Computer Entertainment
潜龙谍影2	Konami
托尼·霍克职业滑板手3	Activision

■最佳年度NGC游戏

路易的鬼屋冒险	Nintendo of America
索尼克大冒险2 Battle	Sega of America
星球大战：侠盗中队	Lucas Arts Films
任天堂全明星大乱斗Melee	Nintendo of America
托尼·霍克职业滑板手3	Activision（大奖得主）

特报 游戏主机也会遭到电脑病毒攻击？电脑病毒撰写者声称即将开始攻击XBOX

目前各游戏主机都竞相加入了上网功能，这同时也为在主机上传播病毒提供了软环境，如果玩家不具有一定的防范意识，一些专门伤害游戏主机的电脑病毒将入侵游戏主机。由于微软一直以来都是电脑病毒撰写者的首要进攻对象，因此微软的产品XBOX很快将成为他们的攻击目标。据统计，目前已经有上百万台XBOX联入了互联网，要想在这些主机之间传播病毒将会非常容易。因为游戏主机在设计之初不可能会考虑到电脑病毒的入侵。不过也有人表示，虽然在游戏主机上传播病毒在技术上可行，但为什么至今仍没有游戏主机的病毒出现呢？他们认为病毒作者通常都追求怎样让病毒以最便捷的方式传播给最多的目标，而目前游戏主机显然不能满足病毒作者的这个要求。

OUR VIEWPOINT

如果有一天游戏机也要为了防止电脑病毒而为游戏机安装杀毒程序、安装防火墙……游戏机游戏的优点之一——方便性将遭到破坏。目前的PS2与XBOX都可以拥有硬盘，这也成了病毒的温床……游戏主机之间联网或接上互联网，这些功能在给游戏主机更多的可能性的同时，也给病毒的传播提供了可能。目前游戏机网络化的先行者是PS2与XBOX，它们的网络化进程将会非常坎坷。

花絮 誓要打破等待游戏发售纪录的英国男子近况

还记得上期“游戏情报站”中那位誓要打破等待游戏发售新纪录的英国玩家Jason Read吗？想一睹他的庐山真面目吗？下面就是他等待《恐龙猎人：进化》（Turok：Evolution）而“驻扎”于商店门口的盛况。现在离9月1日的发售期还有30天左右，他能坚持到底吗？

▲这就是传说中的Jason Read了。他的帐篷上就用大字写着“为TUROK排队中”，而他现在背的包大概就是由ACCLAIM公司赠送的TUROK专用包吧？

▲专卖店前正在阅读游戏杂志的Jason Read。对游戏的喜爱竟然达到这样的程度，真令人佩服，但Jason Read已经年届25了，他难道不用工作吗？

软件 《ICO》继集浮出水面

《ICO》是去年由SCE制作的个性软件，游戏自推出以后就备受关注，也在全球范围内大受玩家的青睐，SCEH还在香港及台湾地区推出了《ICO》全中文版。负责游戏开发的是SCE的第三开发小组，目前向外界公开了几张续集的游戏画面，同时也在各媒体打出募集游戏开发人员共同开发《ICO》续集的广告。可以看出游戏的画风与前作一致，看来游戏仍将保持前作那样超凡脱俗的游戏理念及别致的画面演绎方式。

软件 《忍》最新游戏画面公布！

SEGA在欧洲方面也公布了《忍》的游戏画面，其中有诸多画面是美国及日本方面之前未曾公布的，看来这次是《忍》更高完成度的游戏画面。主角秀真鬼魅一般的身影依然尽显忍者本色，飘逸的红围巾依然绚丽夺目。

▲想不到秀真的对手还包括坦克！这果然是一个现代忍者传说！SEGA什么时候能公布游戏的冒险部分呢？

▲秀真的洒脱身姿让人对游戏产生无限的期待，他手中所持的为胧忍族首领的证明——妖刀恶食！

软件 《天诛3》高完成度游戏画面素质惊人

Activision最近在欧洲举办了一个名为“Activate 2002”的新作发表会，展出了多款即将推出的大作，其中就包括《天诛3 天堂之怒》。从游戏最新的高清晰画面来看，《天诛3》比原来又有了进一步的改进，其中也包括主角力丸在外貌上的改进。新公开的画面中我们可以看到，力丸的双眼变得更加深邃，更加写实，而他的发型也更加接近1代的旧造型。游戏画面加强了对光源的处理，看起来更富有层次感。就像开发公司K2所说的那样：游戏正式推出时将会和E3展上公布的内容有很大的区别。因为诸方面的改进，游戏可能延期到2003年第一季度发售。

▲游戏的发色数看起来比原来有了提高，画面还加强了对光源的处理，看起来更富有层次感。

▲游戏画面素质上了层次，连同游戏中的人物造型也有了大幅提高。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

软件 NGC《索尼克百万合集》具体内容公布

NGC《索尼克百万合集》(Sonic Mega Collection)是SEGA为了庆祝《索尼克大冒险2 BATTLE》NGC版达到全球100万出货量而决定推出的一款超级合集游戏，值得一提的是，《索尼克大冒险2》原来就是纪念索尼克诞生十周年的游戏。

NGC《索尼克百万合集》几乎集合了原来MD上所有的《索尼克》游戏，每一款游戏都是以往享誉全球的超热销游戏。目前已经预定会收录7款《索尼克》游戏，包括：①《刺猬索尼克》(ACT，1991年7月26日发售)②《刺猬索尼克2》(ACT，1992年11月21日发售)③《索尼克弹珠台》(PUZ，1993年12月10日发售)④《刺猬索尼克3》(ACT，1994年5月27日发售)⑤《索尼克与纳克尔斯》(ACT，1994年10月18日发售)⑥《蛋人博士的Mean Bean机器》(PUZ)⑦《索尼克3D BLAST》(ACT)。

《刺猬索尼克》

《刺猬索尼克3》

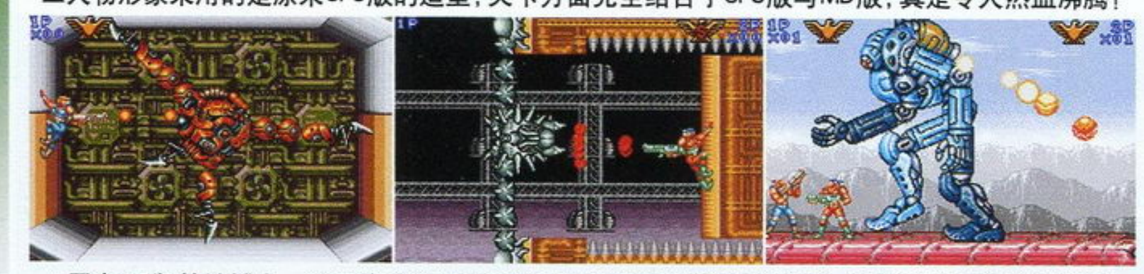
《索尼克与纳克尔斯》

《索尼克3D BLAST》

软件 GBA版《魂斗罗》将在2002年11月登场

GBA《魂斗罗》的日版目前已经确定正式名称为《魂斗罗HARDSPIRITS》(魂斗罗ハードスピリッツ)。游戏将完美地结合原来1992年SFC版的《魂斗罗 SPIRITS》及1994年MD版的《魂斗罗 HARDCORE》，甚至连游戏名称也是二者的结合，为"HARD"加"SPIRITS"。游戏并未设有武器升级系统，而是一开始就拥有3种武器可以选择，《魂斗罗》的最大乐趣——双打也将通过通信对战线来实现。游戏的开发者为KCET。另外游戏的美版名为《CONTRA ADVANCE》。

▲人物形象采用的是原来SFC版的造型，关卡方面完全结合了SFC版与MD版，真是令人热血沸腾！


▲原来MD版的缺憾之一就是难度过低，现在和颇有难度的SFC版结合后，游戏的难度将会如何呢？

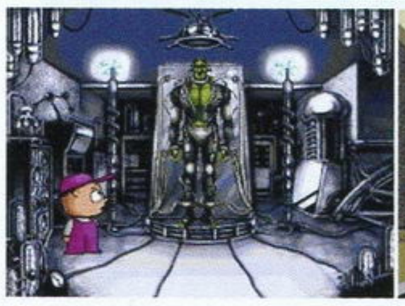
软件 光荣8月掀起中文游戏旋风

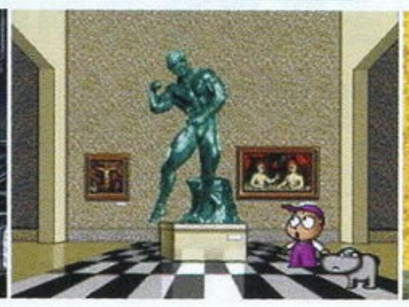
台湾光荣即将于8月8日发售PS2的全球百万大作《真·三国无双2》的完全中文版。整部游戏将被彻彻底底地中文化，包括界面、字幕，甚至连CG动画及游戏进行中的所有配音都将完全改为由汉语配音！前作《真·三国无双》中文版那标准、到位的汉语配音曾震惊了所有人，而文字、语音量大过前作几个级别的《真·三国无双2》当时谁也不敢想会出中文版，想不到马上就要推出了！游戏发售时会同时推出限量珍藏版T恤及珍藏海报，游戏定价为新台币1950元。另外《三国志战记》中文版于8月2日上市。

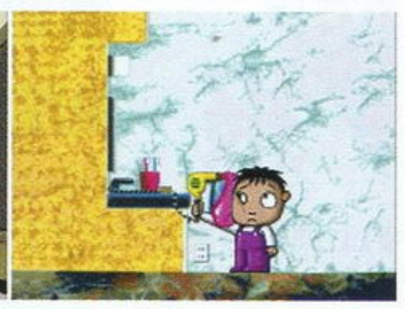
软件 SEGA超轻松的个性搞笑游戏《开关》

即将在8月29日发售于PS2的SEGA游戏《开关》(SWITCH)是一款非常有个性的搞笑游戏，游戏中玩家将面对一个由开关所组成的世界，每按下游戏中的一个开关，游戏就会表演出让你意想不到的搞笑的结果，这也是游戏所要提供给玩家的最大乐趣。游戏将会有1000个开关！这将是对玩家想像力的一次"洗脑"。《开关》最早是1993年于MD的CD机上登场的以CD-ROM为媒体的游戏，本作PS2版是时隔9年的重新制作版，游戏将在画面、音乐及游戏内容等各方面进行大幅的强化。

◀古灵精怪的按开关过程示范。







软件 日本著名科幻作品《战斗妖精雪风》将游戏化

日本著名科幻作品《战斗妖精雪风》将于8月25日发售第一部DVD动画《战斗妖精雪风 OPERATION:1》，同时日本AQUA SYSTEM公司决定将动画制作为一款XBOX游戏，预定明年春发售。由于原作就是以科幻战机模拟为主题的，所以游戏也将做成飞行类。

《战斗妖精雪风》是神林长平的代表作品，最早出版于1984年，曾获得第十六回日本科幻大会的"星云奖"(日本长篇小说类)。1999年，又发表了续集《GOOD LUCK 战斗妖精雪风》。作品的动画作品由知名的GONZO(以制作3D机械+2D人物的《青之6号》而闻名)负责制作，动画DVD共有5卷。2002年8月25日才刚刚制作完第一部。

▲DVD封面是由多田由美描绘的主角深井零。

☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆

◆**任天堂最得意的第二方厂商RARE即将转为第三方厂商：**最近从法国任天堂传出信息，著名的RARE公司即将脱离与任天堂的第二方关系，转为更为自由的第三方软件商。这一传言早已流传，又一直都被两方所否定，但最近仍有消息传出，RARE将会为PS2及XBOX开发游戏，不过"这丝毫无损于RARE与任天堂的友好关系"，而且原来由任天堂授权的游戏仍然只会在任天堂的主机登场。

◆**TECMO的恐怖游戏《零》移植XBOX：**PS2上TECMO的恐怖游戏《零》正式公布将会移植到XBOX上，并将于年末在XBOX上登场。PS2版《零》于去年底依次在日美发售，总计出货量为20万套左右。由于利用相机吸魂的创意被好莱坞看中，好莱坞电影商决定开拍《零》的电影，由美国的一流电影制作公司DREAM WORKS(梦工厂)拍摄。新版的XBOX《零》将与电影《零》具有相辅相成的宣传效果。

◆**S端子线降价：**SCEI日前公布PS及PS2用的S端子线(型号为SCPH-10060)从7月25日开始从原来的3000日元降到2500日元。S端子线是比AV端子线更高一级的数据传输线，接入支持S端子信号输入的电视中将获得比原来清晰得多的画面素质。7月25日还将发售PS2专用的D端子线(型号为SCPH-10330)，价格同样为2500日元。S端子与D端子是不同的信号传输方式，但在画质方面两者没有太大区别。

◆**《真·女神转生NINE》将会有单机版：**今年是《真·女神转生》诞生10周年。ATLUS于7月24日召开记者招待会，公布了各"《真·女神转生》系列"新作的情况。其中XBOX版的《真·女神转生NINE》将会先于年内发售一款单机版，之后在2003年春ATLUS才发售游戏的网络版。另外11月份ATLUS将发售GBA的《真·女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书》，该作将以多媒体方式展开，相关的漫画及动画将于10月展开，而且还将发售相关的卡片。记者招待会现场也公布了PS2版《真·女神转生》的一段秘密影像。

◆**SONY在澳大利亚的盗版芯片诉讼案中败诉：**SONY目前在全球范围内打击能够允许PS游戏机玩盗版光碟的"mod chips"。澳大利亚的联邦法官根据澳大利亚法律判定市场上销售的mod chips并没有侵犯SONY的版权。而1周后在加拿大，一男子因为销售mod chips而被判刑并被处以1万7000美元的罚金。

◆**SEGA将通过Activision在欧洲发行《铳墓》：**据悉，今年11月《铳墓》将由Activision在欧洲发行。在此之前，SEGA原来在欧洲的所有PS2游戏都是由SONY发行的，但问题也因此产生，比如SEGA的网球游戏和NAMCO的网球游戏都由SONY发行，同一家发行商在相同的时间内发行两款网球游戏只会导致无谓的竞争。因此SEGA此举也是为了避免这样的问题。

www.plumbook.cn

最速特报

老顽童马里奥 SUNSHINE 一夏

至爱 TOP GAME 排行榜

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：7月22日～7月28日

TOP GAME 20

这个夏天最耀眼的游戏首推NGC的超大作《阳光马里奥》，前作《马里奥64》曾经创造了1000余万套的销售成绩，是宫本茂大师的又一个神话！本作自然也是人气鼎沸，万众期待，游戏发售至今已经雄霸榜首两周。照行情来看，接下来的较长一段时间同样会是马里奥的天下，因为这几乎是所有NGC玩家必买的游戏。

多边形 主持

1位 上周1位 阳光马里奥

一周内销量 10万0533套 累计销量 40万9298套

任天堂■NGC■ACT■2002-07-19

游戏对海水的描绘实在令人叹服。如果能够在这样的海水中畅游一番，这个夏天还真没白过。贯穿在游戏中的每一个奇思妙想，都可以令玩家回味好长一段时间。

2位 NEW! JOJO的冒险奇遇

一周内销量 9万6276套 累计销量 9万6276套

CAPCOM■PS2■ACT■2002-07-25

可能只有JOJO的漫画迷们才能体会出游戏的滋味，首周能够取得这样的成绩已经很不错了。游戏能够如此贴近漫画，看来CAPCOM内部有一批JOJO迷。

3位 上周3位 实况力量职棒9

一周内销量 5万9897套 累计销量 22万4993套

KONAMI■PS2■SPG■2002-07-18

多边形对棒球只是一知半解。该系列在日本一直很有人气，同名作的NGC版这次排名18位，主机的普及率对游戏销量起了决定性的作用。

4位 上周2位 恐怖惊魂夜2

一周内销量 5万3795套 累计销量 23万9813套

CHUNSOFT■PS2■AVG■2002-07-18

如果您有一定的日语水平，本作绝对值得一玩。这可是“电子音像小说”10周年纪念作品，素质之高不言而喻。

5位 上周6位 我的暑假2

一周内销量 5万1425套 累計銷量 25万9190套

SCE■PS2■AVG■2002-07-11

别具一格的优秀作品，玩过这款游戏后大家都会觉得童年是多么的珍贵。如过您玩不到本作，可以先找来PS版《我的暑假》感受一下游戏独特的氛围。

6	山佐数码世界3 NEW!	山佐娱乐■PS2■SLG■2002-07-25■4万7569套◆累计4万7569套
7	捉猴2	SCE■PS2■ACT■2002-07-18■4万0344套◆累计11万6695套
8	自制机器人GX NEW!	任天堂■GBA■A・RPG■2002-07-26■3万3080套◆累计3万3080套
9	RS骑魂 NEW!	SPIKE■PS2■RAC■2002-07-25■2万7130套◆累计2万7130套
10	幻想水浒传III	KONAMI■PS2■RPG■2002-07-11■2万4084套◆累计29万6078套
11	通灵王 超・占事略决2 NEW!	KINGRECORD■GBA■ETC■2002-07-26■2万2160套◆累计2万2160套
12	丛 -MURAKUMO- NEW!	FROMSOFTWARE■XBOX■ACT■2002-07-25■2万2017套◆累计2万2017套
13	实战柏青哥アラジンA	SAMMY■GBA■ETC■2002-07-18■2万0634套◆累计9万6084套
14	古惑狼 ADVANCE	KONAMI■GBA■ACT■2002-07-18■1万6080套◆累计4万0580套
15	电车GO！旅情篇 NEW!	TAITO■PS2■SLG■2002-07-25■1万3760套◆累计1万3760套
16	棋魂2	KONAMI■GBA■TAB■2002-07-18■1万3438套◆累计5万8051套
17	犬夜叉 风云绘卷 NEW!	BANDAI■WS■AVG■2002-07-27■1万0796套◆累计1万0796套
18	实况力量职棒9	KONAMI■NGC■SPG■2002-07-18■1万0438套◆累计4万8401套
19	铳墓	RED■PS2■ACT■2002-07-18■9689套◆累计5万0913套
20	世界足球胜利十一人 6	KONAMI■PS2■SPG■2002-04-25■8613套◆累计100万2777套

日本最新主机销量排行榜 7月22日～7月28日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
PS2	9万5300台	7万5000台	226万6900台
GBA	4万4800台	4万3600台	151万0500台
NGC	2万7400台	1万7500台	67万6400台
WSC	1万2000台	8700台	4万8600台
PS	4100台	3400台	15万4900台
XBOX	2400台	5400台	22万8500台

PS>XBOX？这个情况已经持续好长一段时间了，感觉XBOX似乎永远无法在日本翻身做主人。趁着暑期强档，虽然没有太多非常优秀的游戏面世，PS2每周还是可以卖得很好。如今PS2在日本的销量就已经超过了1000万台，再来讨论“谁才是最后的胜利者”似乎有点无聊。当然玩家购买主机完全取决于自己的喜好，千万不要犯“人云亦云”这样的低级错误。

阳光马里奥

画面 音效 系统 关卡设计

GOUKI

绝赞！6年的等待是值得的！完全继承了前作的伟大理念并发扬光大的美妙作品！画面靓丽异常！对于“水”的表现堪称最强！关卡的设计称得上是天下无双！对于游戏视点的处理让同类游戏根本无法比肩！如同卡带一样的读取速度令人非常满意！丰富的隐藏要素使得本作的探索乐趣不亚于前作！新增道具水泵使每位玩家都有属于自己的一套游戏方法！作为一款动作游戏耐玩度之高令人叹为观止！让人彻底理解了“进化”的真正涵义！——这样级别的游戏未来一两年里玩不到该怎么办？

LIKY

作为任天堂“旗手”式的游戏，此作的品质没有让人失望，游戏完美地体现了任天堂的游戏风格，让人觉得这才是真正意义上的游戏，纯粹给人带来游戏乐趣的游戏。在广阔的场景下，你能充分发挥想象力，让马里奥随意地在各个世界里展开精彩的冒险。舞台之丰富，花样之繁多让人目不暇接，惊喜不断。许多舞台加入了很强的解谜要素，无论是对付BOSS还是达成过关条件都需要找到正确的方法才行，让人感觉这已经不是一款纯粹的动作游戏，越来越向《塞尔达》靠拢了。

阿修罗

没有深入进行游戏的玩家初看画面可能会觉得本作和《超级马里奥64》相比只是在画面上稍微好了一点而已，但其实不然。新增加的水泵系统为游戏增色很多，玩家可以利用它开发出很多不同的玩法，绝对能够表现出任天堂那种超绝的想象力。同任天堂其他游戏一样，这款游戏中的小细节很多，不光是在通关流程中如此，BOSS战也是一样的，如果不能好好把握它们是无法完美通关的。如果非要找缺点那就是视点这个3D游戏的通病了，虽然本作在这方面已经很注意了，但是有时候还是很不方便。

黄金珍藏

NGC/特制DVD-ROM/NINTENDO/SUPER MARIO SUNSHINE/ACT/2002-07-19/7格

沙滩排球

画面 音效 系统 移植度

GOUKI

游戏操作相当简单，简化到极致的操作方法使任何人都能够轻松上手，将沙滩排球简洁明快的特点表现得恰到好处，这也非常符合SEGA-AM2的一贯作风。画面的表现非常出色，音乐很有特点，游戏的移植度也可以称得上是SEGA-AM2有史以来做得最圆满的一次。加入了大量的迷你游戏以及原创要素，使这样一款街机移植作品的耐玩度得到了很大的提高。游戏支持最大4人对战，这也让本作成为了NGC上迄今为止最适合4人同乐的体育游戏。

多边形

排球游戏一直是体育类游戏的一个冷门题材。至今表现最为出色，最大限度地体现出排球运动独特魅力的游戏非本作莫属。游戏给我印象最深刻的是它的操作异常简单，仅用两个按键就能完成排球中所有的动作，玩家上手自然非常容易。当你投入比赛后，你会发现游戏的操作感还不错，但总给人一种有力使不出的感觉，这可能是游戏在视角方面还未能做到尽善尽美的缘故。虽然游戏中加入了很多街机中没有的参赛队伍，但感觉每个队伍实力几乎相同，新增的换装系统也没有想象中那么吸引人。

纱迦

和最近人气急速飙升的《DOA排球》不同，本作只是一款单纯的沙滩排球游戏。出场选手均未采用实名，玩家还可以自由编辑心目中的女子沙滩排球选手。游戏的操作秉承了AM2体育游戏的一贯风格，操作非常简单。游戏中最重要的是位置，只要你站的位置合适，就能打出FANTASTIC的配合，非常赏心悦目。作为一款街机移植作品，开发者当然还是想了不少心思的，如原创的“炸弹排球”模式就是一个非常有趣的例子。总的来说用来休闲还是相当不错的，不过游戏的乐趣也就仅此而已了。

热血推荐

NGC/特制DVD-ROM/SEGA-AM2/BEACH SPIKER/SPG/2002-07-18/1～4人/3格

超魔界村R

画面 音效 系统 难度

GOUKI

也许只有老玩家才会去碰这款游戏。无论如何，这款游戏的BEGINNER难度就够让人难受的了，的确可以称得上是“最难的ACT游戏之一”。游戏的难度除了关卡以及敌人攻击方式的设计之外，很大程度上都来源亚瑟那异常简单而且略显生硬的动作，这也是对玩者操作技巧的最大考验。有人会对这种考验乐此不疲，而有人则会很快厌倦或是退缩，这也是该系列始终保持一定数量忠实玩家的原因。游戏的移植度还算不错，并且针对关卡流程进行了一些小手术，让游戏显得更加人性化一些。

LIKY

该系列可以说是“超难ACT”的代名词，而超任版的《超魔界村》又被许多玩家评为系列最难，这次在GBA上玩到它的移植版果然见识到它的厉害，心中只有一个感觉：这是人玩的游戏吗？游戏似乎在考验玩家忍耐的极限，即使把难度选成“BEGINNER”，在一个场景反复几十遍也是常有的事情。游戏虽然设计了随时存盘功能，但是读取的时候却只能从每段场景的特定地方开始……奉劝大家如果不是ACT达人或是对该系列有特别感情的话还是不要碰它的好。

阿修罗

老实说我以前都没有很认真地玩过“《魔界村》系列”，因为这个游戏的手感实在太差了！起跳的时候一定要考虑清楚，否则很容易就跳到敌人的头上去了。这次可以算是比较仔细地玩了几遍，最后得到的结论是“变态”！游戏的操作性一如既往地差，还好二段跳可以稍微改善一下这种“特色”。但是就算如此，游戏的关卡设置还是只能用“变态”来形容。还好游戏的升级、必杀技系统、存盘系统和音乐还算比较吸引人，让人可以不断玩下去。这款游戏绝对不向动作游戏“苦手”者推荐。

不过不失

GBA/卡带/CAPCOM/SUPER GHOULS'N GHOSTS R/ACT/2002-07-18/1人

皮诺比和菲比

画面 音效 系统 难度

LIKY

比起前作，此作的进步是显而易见的，在保持了前作画面华丽的基础上，游戏在系统上作了很大强化，特别是加入了一个新人物，使得游戏变得丰富起来。游戏中要经常利用不同角色的特性来进行解谜，一味的猛冲猛打是不能过关的，有的谜题设计得也非常巧妙，需要好好思索一番才能解决。在场景方面这次也比前作丰富不少，不同场景的特色也比较鲜明，特别是那个遗迹的舞台让人印象深刻。不过总觉得游戏的爽快感不太强，而且角色动作似乎也太少了点。

阿修罗

前作就是以华丽的画面作为卖点，本作比前作在画面方面更是强化了很多，号称使用了“全CG”。但是我自己并不是很喜欢这种CG风格的游戏，因为这种纯2D游戏使用带了3D效果的人物总感觉怪怪的。（以前的《大金刚》感觉要好一些，可能还是制作实力的问题吧！）游戏的操作手感方面也还是存在问题，和《马里奥》、《索尼克》这样的经典ACT还差了很多。不过新加入的换人系统和新增的超级冲刺还算比较有味道，使解谜部分得到了加强，如果没有特别想玩的游戏时可以拿来玩玩。

SOUL

一款较为传统的二维动作游戏，主角同样有跑、跳、蹲等动作，但本游戏自然有其自身特色所在。游戏特色在于画面色彩艳丽异常，角色动作流畅，蜜蜂主角悬浮于空中时，可以一次性锁定多个敌人，再一起消灭，很有爽快感。收集到足够的磁碟后，角色的各项能力，如体力、速度、冲刺等可以进行升级，让游戏富于变化。游戏带有解谜成份，可以交替使用两个角色来解谜，两个主角具有迥异的空中冲刺能力。但由于空中冲刺次数限制得太死，游戏的速度感及爽快感打了折扣。

不过不失

GBA/卡带/HUDSON/ピノピィ—&フィーピ—/ACT/2002-07-18/1人

15分及以下：垃圾GAME；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

捉猴2

画面 ■■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■■■□
道具的设计 ■■■■■□□

GOUKI

游戏的最大缺点就是进化程度未能达到预想中的水准，包括画面、音乐以及关卡的设计都未能近如人意。道具方面虽然没能追加什么新奇的玩意儿，但前作的那些道具就已经非常有意思了，但缺少针对某一道具所设计的关卡是最让人失望的地方，大多数关卡都没有什么特别的要求，换言之就是难度降低了。值得一提的是游戏追加的三个迷你游戏比较有意思，但搜集那些日记、漫画、音乐则让人觉得有些无聊，只是单纯地以“收集”达到延长游戏时间的目的而已。

D·S

SCE当年大人气的原创动作游戏的最新续作。在保留了前作的游戏系统上，画面的表现因为硬件机能的提升而显得更为精美，音效方面也做了一定的改良。这款新作最突出的特色就是细分了猴子的种类与各自的特性，这一点让以“捉猴”为目的的单一乐趣也得到了一定的延伸，不会让玩家有强烈的重复感而感到厌倦。同时游戏的缺点也比较明显，关卡的设计与前作雷同，新道具只有那么几种，游戏的玩法也和前作大同小异，实在有些无法向一直期待这款作品的老玩家交代。

SOUL

比起同类游戏的始祖《马里奥》，新《捉猴》自然是比新《马里奥》嫩了点，但《捉》在游戏内容上与《阳》有很大不同，是以捉猴及丰富多彩的道具为乐趣，也算是希望能避开《马》的风头吧。另外《捉》的游戏难度要远远低于《阳》，对一些不擅长动作游戏的玩家或是初玩游戏者来说要亲切得多。本作的卖点之一就是隐藏于游戏中的300只猴子的造型各异，令人捧腹，但由于游戏难度低，因此更多的时候，这些不同的造型仅仅低留于造型表面，并没有对“捉猴”的过程产生什么影响。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SCE/サルゲッチュ2/ACT/2002-07-18/1人/至少300KB/必须DS2

铳墓

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

SOUL

内藤泰弘与藤岛康介的人物设计与机械设计组合果然不同凡响，主角BEYOND THE GRAVE酷到极点，背着的大棺材（！）让主角走起路来重量感十足。游戏中各BOSS，尤其是最终BOSS设计得相当有个性。游戏的整体气氛营造非常成功，叮叮哐哐不绝于耳的枪声、一拥而上的敌人等等。初次接触此游戏的玩家都会被游戏中的那股狂热的氛围所吸引。但游戏的缺点随后便开始体现：变化太少。虽然这与游戏的宣传口号“让游戏简单直接”有关，但游戏性不足也会很容易让人放弃游戏。

D·S

表面刺激火爆，实则缺乏内涵与技巧性的动作游戏。游戏的制作负责人包括内藤先生与藤岛先生，但在整个游戏的构架与细节的制作上却明显缺乏强有力的支持，导致游戏难度比较低，而且少了一点过关之后的成就感。当然游戏中的过场动画是非常精美流畅的，将故事的世界观完美地展现了出来，并有机地将剧情串联在一起。游戏画面比早期看过的预告片有所增强，可以烘托出“孤胆英雄”的气势。此外值得赞赏的是该游戏的限定版所赠送的模型非常精美，乃日本手办大厂海洋堂出品。

多边形

这款游戏的出现只能说是为PS2暑期游戏平添了一道开胃菜。由于主人公手中的两把枪是无法更换的，而游戏中途也无法得到新武器，所以玩家从头到尾只能使用那么几种射击方式，这就导致游戏自始至终的节奏比较单调。可能在“棒、棒、棒”中玩家就这样过了好几关。幸好每关还有一个较有个性的BOSS和高素质的过场动画，不然真的会给人一种单调的感觉。如果游戏的系统再丰富点，场景变化再多点，游戏时间再长点，主角的运动神经再发达点……可能游戏的口碑会更好点。

不过不失

PS2/DVD-ROM/RED/GUNGRAVE/ACT/2002-07-18/1人/80KB以下

久远之绊 再临诏

画面 ■■■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■■□□
人设 ■■■■■□□□□□

D·S

这是一款在剧情设计上几乎无可挑剔的名作。对于以前没有接触过该游戏的玩家来说很有必要尝试一下。游戏当中有着强烈的“宿命论”，虽然可能对玩家会产生消极的影响，但是也可以从剧情的安排上看出编剧的良苦用心，可以把其中的某些观点看作对人性、对爱情乃至对生命的一种反省吧。游戏画面和人物设计是游戏中的焦点所在，几乎每一幅游戏图片都可以达到作电脑壁纸的精美程度，而且游戏的配乐也是恰到好处的，让用心欣赏过的玩家有种“余音绕梁”的美好感觉。

纱迦

和过去的版本比起来，本作有了长足的进步。首先是画质明显得到了提高，看上去相当干净。背景图的CG更具有质感，不会像普通的CG一般冰冷。音质比DC版提高了不少，采用了标准PCM 44.1kHz-16 BIT的采样率，和DC经过压缩的音质比起来好听了不少，大家看过OPENING后便知分晓。游戏中可以选择PS版的明朝体及DC版的Gothic体这两种字体，看上去非常养眼。SAVE时还可以写一小段备注，非常有意思。剧情方面则没有什么新追加的东西，一句话，值得FANS收藏的游戏。

多边形

如果抛开对日语的要求这一点，该游戏在同类型的文字AVG游戏中的地位可是非常突出的。游戏的时代背景扩张得很广，包括了日本4个不同时代所发生的相关联的故事，女主角高原万叶更是迷住了无数玩过该游戏的男性玩家的心。诉说一段凄美的爱情故事是游戏的主线，但期间复杂的人物关联与细节铺垫都让玩家难以释怀。如果说喜欢这种文字AVG类型游戏的玩家至今还没有找到一款令你满意的游戏的话，《久远之绊 再临诏》从某种意义上来说可能就是你最终也是最美的回忆。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/FOG/久远之绊 再临诏/AVG/2002-07-18/1人/102KB以上

食豆精灵世界2

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

纱迦

以南梦宫的招牌角色食豆精灵PAC-MAN为主角的小游戏。游戏的操作非常简单，除了方向键外只要用到两个键就可以完成所有的动作了。PAC-MAN还可以坐上专用的“PAC-MAN MARINE”号潜水艇在深海中冒险，非常有意思。本游戏照例又收录了《PAC-MAN》、《PAC-MANIA》等4款有PAC-MAN登场的经典游戏，这已是南梦宫屡试不爽的招数了。玩家只要在游戏中找到“NAMCO COIN”，就可以投入街机玩这些游戏。

D·S

NAMCO不朽的游戏名作重出江湖。记得当年笔者第一款接触的游戏就是俗称的《吃豆》，而后NAMCO每推出一款相关的新作，都抱着期待的心情去试玩一下。尽管该新作在游戏的乐趣方面把握得很好，但却总也无法找到当年连夜奋战的原动力，不是游戏的制作水平退步了，而是喜欢该游戏系列的玩家长大了吧。游戏的模式非常丰富，长时间游戏也可以让新玩家不会觉得厌倦。但在动作的设计与通关的技巧上还是过于单调，实在很难满足那些“ACT老鸟”的挑剔口味。

SOUL

当年PS的第一作就相当优秀，游戏既有如《超级马里奥64》那样的动作要素，又有自身“吃豆”的特点。本作完完全全是一款3D场景的游戏了，画面漂亮可爱，玩起来较之其他的3D动作游戏感觉更轻松、休闲一些，游戏中还有众多隐藏关、隐藏道具，有耐心的话可以尝试达成这些隐藏要素。最能调动大家怀旧情绪的就是游戏中提供的初代街机版《吃豆人》游戏了，闲暇时拿出来挑战一两把仍觉得非常吸引人，不由地感叹难怪当年《吃豆人》能“吃”遍全球无敌手啊！

不过不失

PS2/DVD-ROM/NAMCO/PAC-MAN WORLD2/ACT/2002-07-25/1～2人/至少90KB

www.plumbook.cn

JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风

画面
音效
系统
忠实原著度

GOUKI

的确是只有原作FANS才会，并且才能玩的游戏。CAPCOM的卡通渲染技术在此作中运用得非常纯熟，将荒木大师笔下风格各异的角色再现得神形兼备，某些画面甚至感觉与原作彩页无异。看来没有采用传统的CG来表现确实是明智之举。玩法方面非常巧妙地解决了本体和替身之间切换使用的问题，忠实原作的精神在某些关卡中体现得淋漓尽致！FANS不可能不感动。但游戏流程偏短以及后半程游戏玩法的单调是非常致命的弱点，通关之后种种隐藏的收集要素也弥补不了什么。

D·S

《JOJO的冒险奇遇》的最新游戏化，CAPCOM的游戏制作人员将能够体现原作神髓的3D制作技术引入到这款游戏的设计中，开发设计出全新概念的《JOJO的冒险奇遇》的游戏。故事内容完全忠实原著，将第五部的剧情合理安排在游戏中的故事模式中，看过漫画原作的玩家游戏起来一定会倍感亲切。因为从以前的FTG类型改变成ACT类型，这样的构想本身就大幅增强了游戏的可塑性，使得玩法变得非常丰富，和其他质量较高的3D动作游戏相比也不遑多让。

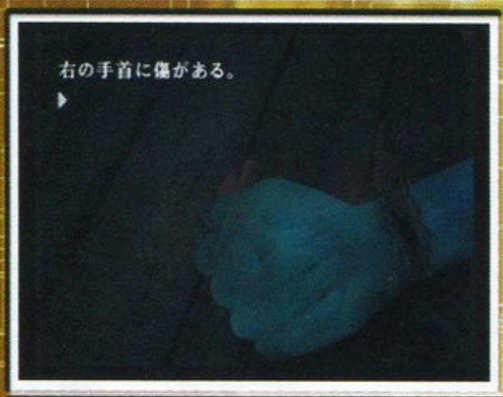
紫枫

编辑部里就我、GOUKI、D·S 3个人爱看《JOJO》，与其在“黄金眼”里来向大家推荐这个游戏，倒不如向大家推荐《JOJO》这套漫画。其一：这部漫画实在是太酷了！男生必看！其二：没看过漫画的玩友在游戏时仅仅会觉得这游戏制作精美，但打起来却不知所云，更不要讲去领略荒木大师所设计的那些诡异剧情了。所以还没开始玩这游戏的朋友，请你找到漫画先看一遍。我保证你会有另类的满足感！不过……

游戏时间过短确实令人有点失望，这也正是我只打8分的原因。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/CAPCOM/ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风/ACT/2002-07-18/1人/至少42KB/必须DS2



恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌

画面
音效
系统
故事

阿修罗

在开始玩这个游戏之前，可以说我对这个游戏一点好感都没有！玩了以后，我的看法完全改变了：这款游戏实在太有创意了！虽然主流程只是一个相对比较普通的杀人事件侦破过程，但是玩家除了可以欣赏到新奇的犯罪手段外更有机会读到鬼故事、科幻故事、探险故事、心理故事、生化故事和激情故事。总之，7个完全不同的故事可以让你完全沉醉于游戏的世界之中，而且探索全部105种结局也令人激动。主角的各种“死法”还有各种搞笑的结局的确很引人入胜，当然前提是有一定日文基础……

LIKY

作为电子音响小说，无疑画面、音乐、剧情是决定它能否成功的关键，而本作能进入白金殿堂当然绝非侥幸。前作已颇受好评的剪影式角色在本作中更是3D化，配合大幅强化的背景画面，带来更真实的视觉体验；多次出现的那首童谣相信听过的人都会印象深刻，可曲调稍变却又成为祭典的欢快乐曲；剧情扑朔迷离，随着选择的不同，故事进程以及犯人都随之而变化，同时适时的振动更加使人投入。不过语言的障碍使得大多数国内玩家无法更好地理解这个游戏，遗憾啊！

邪魔天使

进入《ファミ通》的白金殿堂，首周销量近21万，难怪中村光一曾口出狂言说该作能卖100万份。作为庆祝电子音响小说十周年的纪念性作品，该作无论是画面还是音乐都达到了业界顶尖级水平。采用剪影式的人物表现方式让玩家更有想象的空间，动作也非常流畅；而游戏的音乐更是将日本民族乐器与交响乐有机地结合了起来。多达105种的结局更是让人大呼过瘾，其中不乏有非常“变态”的，在下对制作人的想象力真是佩服得五体投地。游戏惟一的缺点就是对玩家日语水平的要求太高了。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/CHUN SOFT/かまいたちの夜 2 ～监狱岛のわらべ唄～ /AVG/2002-07-18/1人/350KB

RS 骑魂

画面
音效
系统
专业度

GOUKI

游戏的界面设计很大程度上参考了《GT赛车》，包括赛道的选择画面都非常眼熟。画面效果出色，重放模式更是临场感十足，不过在比赛中没有配乐是非常失败的。在所有的模拟驾驶游戏中，摩托车驾驶游戏并不是很罕见，但在专业程度上本作应该算是最高的了。之所以这样说是因为没有实际驾驶过摩托车的我根本无法适应此游戏，一般赛车游戏的操作方法及心得对于此作是完全不适用的。应该说，没有实际摩托车驾驶经验的玩家将很难驾驭这款游戏。

多边形

这是一款让我爱不起来，也恨不起来的摩托竞速游戏。因为游戏的设计风格和我以前接触过的摩托竞速游戏有很大的不同。游戏强调的是驾驶摩托时的各种技巧，对弯道技术要求特别高，如果不多尝试几回，玩家很难在游戏中寻找到摩托车行驶时那种风驰电掣的感觉。游戏的画面只能说是中规中举，可以说是日本中小型游戏厂商的普遍水平。令我感到意外的是，本作在日本的评价还不错。如果你是喜欢摩托竞速游戏的玩家，可以去尝试一下这款游戏。

SOUL

与一般赛车游戏相比，摩托车游戏对玩家的操作要求要高得多，但正因为如此，能够流畅地在赛道上飞驰让玩家更具有成就感。在游戏模式上，主要还是通过比赛赚取资金，之后不断强化自己的爱车，从而在比赛中获得更强的速度感。本作不但画面上几乎无可挑剔，在速度感的营造上也相当成功，风驰电掣的感觉并不差于一般的赛车游戏。总之不论游戏系统模式还是游戏画面，都让人想起《GT赛车3》，而且游戏中登场的所有摩托车也都是现实中的真车，因此称之为《GT赛车》的摩托车版也并不为过。

不过不失

PS2/DVD-ROM/SPIKE/RS ～RIDING SPIRITS/RAC/2002-07-25/1～2人/96KB

自制机器人GX

画面
音效
系统
难度

LIKY

推荐推荐，强力推荐。之前就非常期待这款作品，上手后一发不可收拾，玩得停不了手了。游戏的乐趣就在于自己组装机器人，装上不同的武器与别人对战，或许这年头带有这种要素的游戏太多了，但是这款游戏在战斗系统的设定上相当成功，种类繁多的机器人、武器、零件，花样繁多的攻击方式，使战斗充满了挑战性和战略性，再加上画面的回旋、放缩、半透明等各种特效将整个战斗表现得临场感十足。而且游戏不光只是一味的战斗，众多个性丰富的角色和跌宕起伏的剧情为游戏增色不少。

SOUL

游戏的形式与一般的机械人动作游戏很相似，即提供种类繁多的部件让你任意组合，一边不断地强化自身，一边不断地参加更高级别的比赛。与追求真实度的《装甲核心》相比，本游戏的部件更追求部件的想象力，如游戏中有妖精机体、英雄机体等，武器的造型甚至还可以设计成宠物。动作方面，不像《装甲核心》那样是略微复杂的模拟操作，而是二维式的，更为轻松简单，不同的装备就可以发展不尽相同的战法。本作的缺点是战斗画面略显得有些粗糙，但不俗的游戏性弥补了这个缺点。

阿修罗

虽然LIKY对这款游戏十分推崇，但是阿修罗在玩了以后则还是对它不敢恭维。在游戏公布的时候我对它的印象就不是很好，主要就是因为它的画面。游戏中的机器人机器人都采用CG绘制，看上去总感觉怪怪的。实际玩到以后，游戏中各个角色的设定更是让我大吃一惊：这不是70年代的画风和GBC的画面吗？暂且不提画面也罢，我对游戏的进行方式也不是很满意，总之对我来说这不是一款吸引我的游戏。我惟一感到还不错的就是对战时击中对手的爽快感，对这一点制作厂商把握得还算到位。

热血推荐

GBA/NINTENDO/カスタムロボ/A・RPG/2002-7-26/1～2人

15分及以下：垃圾GAME；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

文：Solidus Gouki

潜龙谍影2 自由之子

PS2	KONAMI	ACT	1人
	2001年11月29日发售		80KB
DVD-ROM	对应5.1声道输出		6800日元

1998年8月～2001年9月，3年的制作时间对于一款游戏来说的确不短。而我可能算是少数几个希望这款游戏继续延期的人之一——虽然这款游戏的成功是绝对可以预料的，虽然对于KCEJ-WEST小岛组的作品我有着绝对的信心，但夹杂在对这款游戏无以言表的崇敬及期待之情间的那一点点忐忑不安让我希望能够给小岛组更多的时间来让他们做到更好，直至最好。

因为这是《MGS2》，前作在全世界销量达到660万套的超级游戏。

1998年9月3日，《MGS》改变了这个世界，现在，轮到这个世界来改变《MGS2》！

到底是进化，还是革命？

看来小岛组还是选择了前者：进化。在PS2机能的烘托下，无论是画面、音乐，还是敌兵的AI，进化的成果是显而易见的。虽然与最初公开时那段10分钟的影像相比，实际画面质量稍有逊色，但也足以让大部分人满意了。完全由即时演算的画面所组成的游戏避免了从CG切到实际游戏画面时的突兀感，玩家的投入感更高；而有人抱怨游戏的发色数太低，不过从另一方面来说，激战时战士们的鲜血在这样的画面上就显得格外触目惊心。音乐方面，此作还是秉承了前作的音乐特点，多以电子合成乐为主，相比较而言，PLANT篇潜入状态下的音乐稍稍逊色一些，总给人一种莫名其妙的悠扬感，不太符合玩家的心情；由哈里·格里森·威廉姆斯谱写的游戏主旋律相当成功，几乎让人忘掉《MGS》的主旋律了。

画面与音乐应算是游戏“可以想象的提升部分”，而敌兵AI的提高无疑给人的惊喜更多一些。可以这么说，如果画面与音乐没有提升到如此素质，我们只会稍稍抱怨一番，但若没有敌兵在游戏中的“精彩演出”，那么我们失去的就是游戏的乐趣了。敌兵的编队搜索、呼叫后援时的小动作，负伤后给自己注射强心针，这些小细节部分作为玩家的你是否在投入游戏前想到了呢？游戏中包含着如此多的小细节，完成度之高令人吃惊，也让人体会到了世界顶级制作团队一丝不苟的创作精神。

两个完全不同的游戏舞台让人惊喜不已，这样的故事设定也让《MGS2》成为了第一个双主角的《METAL GEAR》游戏，同时也是第一个在游戏中还存在较长时间跨度（事件前后历经3年）的《METAL GEAR》游戏。相比较而言，我更喜欢TANKER篇的舞台设计，虽然流程非常短，但是舞台的大小却并不比BIG SHELL小多少——当然，TANKER篇结尾那一段剧情也为TANKER篇的精彩程度增色不少。并且，就游戏时间的比例而言，在TANKER篇的隐藏小细节比PLANT篇要多得多，设计水平也更高。PLANT篇的“拆炸弹”的构思虽然还算过得去，但如同F脚仓库那样的设计实在是太少了，对于非常享受潜入时那紧张刺激的我来说实在不过瘾，并且，由于故事所限让人无法前往SHELL 2也让人非常失望。

狗牌的收集是本作的新增要素之一。以狗牌收集为目的进行游戏时所采用的方法与正常游戏是完全不同的，技巧性更高。这也是增强游戏耐玩度的好办法。有些狗牌的收集的确是比BOSS战难多了。而另一新增要素“BOSS战生存模式”除了能够让玩家随时挑战BOSS之外，更有价值的应该是能够不断锻炼玩家的BOSS战水平，得以最终取得BIG BOSS的级别吧！BOSS战的设计与前作相比没有太多进步，除了对FATMAN一战之外，场地偏小、缺乏变化、自由度不高是受非议最多的，并且对梵普一战还有BUG存在，让人感到非常遗憾。

主角是Snake，这在《MGS2》发售之前是不容置疑的事实。

雷电的存在是《MGS2》最令人震惊的地方，同时也是《MGS2》自2000年E3展公开以来小岛组最需要保守的商业机密之一。不光是玩家，就连KOA（KONAMI美国公司）的职员在游戏发售的前一刻也都不知道雷电的存在！2001年5月，美国E3展开幕在即，即便是小岛秀夫如何担心《MGS2》的开发进度，他仍然也要按照之前的承诺，在展会上再公开一段《MGS2》的宣传影像。这样就带来一个问题：按照小岛秀夫的计划，玩家应该是在最后一刻才知道有“雷电”这么一个角色的，因此绝对不能在展会上透露任何有关雷电的情报，否则就会完全失去设计这个角色的意义。最终小岛秀夫想出了一个折衷的办法，那就是将雷电的形象换成了Snake的造型，出现在长达9分钟的VER.E3 2001展示影片中。小岛秀夫在展会上在接受记者访问时说道：“这一段展示影片将会把玩家带入真正进入游戏的那一刹那！”因此，所有人都将这一段展示影片视为游戏正式版本的一部分。谁也没有想到，小岛秀夫在这段影片中故意加入了错误的以及容易令人误解的信息，只有当玩家真正开始正式游戏的时候，才会发现真相。这或许就是小岛秀夫要传达的另一个讯息：在今天这个信息爆炸的时代，信息本身的可靠性、甚至其价值早已大打折扣了……

如果说美国玩家比日本玩家要“幸运”，相信大家都会同意吧？——对于美国玩家来说，雷电的出场是新鲜的，是刺激的，是不可预知的；对于日本玩家来说，雷电则只是一名普通的新角色，除了对《MGS2》也走“美形”路线感到惊奇之外，也许还会略微感到一丝被欺骗的凉意。

写到这里忽然想到，在日版发售前大张旗鼓地公布新角色，这是否算是小岛组对“《MGS》系列”在日本的销量远不如欧美的一个小小的报复呢？（笑）至少在雷电这一点上，美国玩家体会到了小岛组的用心良苦。

尽管游戏90%的时间都在使用雷电进行游戏，但小岛秀夫仍然坚称“Snake还是本作的主角。”基于游戏，相信有很多人都无法接受这句话，包括我在内。有多少人因为坚信Snake的PLANT篇是游戏的隐藏模式而将整个游戏一遍又一遍地完成呢？应该不在少数。“Snake的传说”只有等到《实体》时才会真相大白。基于故事，身世一片空白的雷电显然有比Snake更大的发挥空间，但故事的末尾处却无情地告诉我们在此之前有关雷电的一切信息都有可能是不可信的，包括雷电自己本身在内。在整个精妙的故事中起主导的地位的，不是指东往东，指西往西的雷电，也不是传说中的战士Solid Snake，而是一心寻求“真正的自由”的Solidus Snake。游戏的副标题“自由之子”正是Solidus Snake理念的最佳写照！整个故事可以没有Snake，可以没有雷电，但却不能没有Solidus Snake的存在。Snake的出场本身就是计划之外的事情，而雷电完全是一颗棋子。至于幕后的神秘组织“爱国者”，我们无法考证小岛秀夫在编写《MGS》的剧本的时候是否就已经有了“爱国者”这个概念，虽然“爱国者”的存在的确为我们解释了一些事情，但同时留下了疑问更多。无论是基于故事的角度考虑还是基于商业的角度考虑，“爱国者”为续作留下的铺垫都让我们有理由相信这不仅仅是《MGS3》能够解释得清楚的。

“那我应该相信什么？当我离开的时候，我应该给这个世界留下什么？”——雷电的这个疑问带出了系列的主题。已为人父的小岛秀夫当然不会在游戏中宣扬不利于青少年成长的东西，并且，在他的作品中总能够预见性地讨论未来几年内令人关心的社会话题，例如核弹、基因、恐怖主义。“信念”是小岛秀夫在他的每部作品中都着力强调的要素之一。无论是Solidus Snake还是Solid Snake，或者Liquid Snake，他们都有自己的信念以及哲学，他们的区别只是“我应该给这个世界留下什么”这个问题。说得“土一点”就是看你是否能够保持自立、自强、自信，为自己也为后人建造美好的未来！

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

特别企划

GBA 联机游戏

联出来的精彩

文：LIKY

“独乐乐不如众乐乐”，这句话用在联机游戏上再恰当不过。玩游戏就是在寻找一种快乐，享受一种快乐，而人的天性就喜欢交流，特别是喜欢将快乐分享给别人，所以玩家们喜欢有更多的人来和他（她）一起来感受游戏的精彩，同他一起分享游戏带来的乐趣。从很早的FC时代开始，双打游戏就已经成为一个不可或缺的组成部分，随着时代的进步，主机机能的不断提升，多人游戏的概念也不断深入，像PS、DC、N64上有很多游戏都支持最大4人同玩，而PS2上的《WE》甚至支持8人同玩……相比于这些主机，以强调便携和随意为卖点的掌机GBA可能只算是一台属于个人的主机，因为它只能让一个人独享。但是一个神奇的东西使得这一切发生改观，一根小小的联机线使得分享不再有障碍，交流不再有阻隔，于是GBA的游戏变得精彩，而它的联机游戏也更加不俗。

联机游戏给大家提供了一个多人同乐的舞台，给大家提供一个互相对抗、互相合作的机会。

◀四大腕同乐 GBA

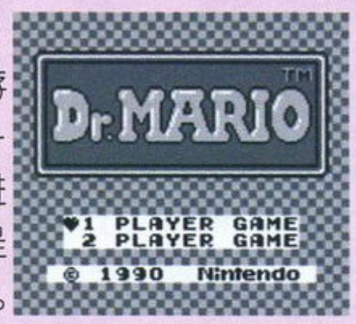
从左至右依次为任天堂 宫本茂、NAMCO 原口洋一、SEGA 明越稔洋、CAPCOM 冈本吉起。

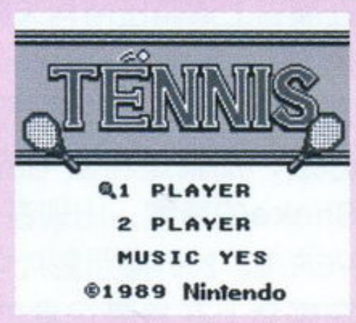
VS.

四小编齐玩 GBA ▶

从左至右依次为……还是让大家来猜吧。猜对了的读者我们会给他一个意想不到的奖品哦。

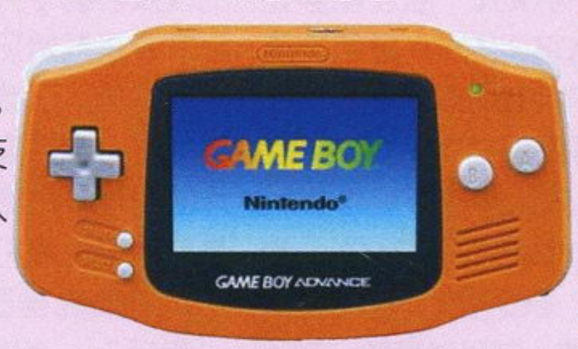
GB 的过去





如果要谈GBA的联机游戏，就不得不谈到GB，第一个创立掌机利用对战线来进行联机游戏这个概念的正是GAMEBOY这个神奇的东西。1989年发售的GB引入对战线的设计堪称经典之举，对战线这一周边使得游戏的乐趣成倍上升。自己清楚地记得以前在学校里与同学一起连线玩GB游戏的情景，《网球》、《热斗96》、《麻将》、《马里奥医生》……就是这些简单的游戏，常常使我们寝室的一堆人对战得不亦乐乎，特别是《马里奥医生》，规则简单而对抗性极强，经常能引发寝室里面五六个人轮番上阵，对战热潮可谓一时无两。印象最深的是，经常在晚上对战正酣之际寝室突然熄灯，结果躺在床上半天睡不着，一闭上眼睛就看到那些胶囊在眼前飞舞，耳朵里也净是连锁时的那个特殊音效“嘀嗒嘀嗒嗒”……

GBA 的现在



作为GB的后续机种，GBA不光在机能上作了大幅强化，在联机扩张性方面也作了进一步的提升。通过联机线可以支持最大4人同时游戏。而且有很多游戏都支持1盘卡带4个人联机，这一进步比起以前的GB来说简直就是质的飞跃。

1卡4人联机的原理

GBA有256KB的“CUP外部内存”，利用这个内存可以存储一定的游戏资料，所以在进行1卡4人联机的时候，主机（插有卡带的GBA）可以将游戏资料传输到另外3台GBA的内存中，这样那3台GBA就不需要游戏卡带也能游戏，这就是1卡4人联机游戏的原理。256KB的内存容量肯定不能跟32M、64M的游戏容量相比，所以许多GBA游戏提供的1卡4人联机模式要么属于正常游戏的简化版本（如《马里奥赛车》只能选择4条赛道），要么是附带的小型迷你游戏（如《超级马里奥》附带的“SUPER MARIO BROS”模式），不过就是就是这些简化版本或者迷你游戏往往都可以让人玩得不亦乐乎，这就是多人游戏的魅力。

联机游戏的必备道具——通信对战线

进行联机游戏时对战线肯定是必不可少的，在2001年3月21日GBA发售之际，任天堂就发售了GBA的专用通信对战线，售价为1400日元（约100人民币）。GBA的对战线与以前GB的对战线有个很大的不同，线的中端有个插口，通过这个插口可以连上另一根对战线，而另一根又可通过同样方式再连上一根，于是可以这样无限连接下去。由于GBA只支持最多4人同时游戏，所以只要有3根对战线相连就可以了。对于国内的玩家来说，见的最多的应该还是组装的对战线。组装线质量都还不错，使用过程中基本上都没有什么问题。组装的对战线有两种，一种是跟原装对战线一样的“2头型”，价格10元左右；另一种是特殊的“4头型”，价格在20元左右。“4头型”的对战线可以说是“2头型”的强化版，它可以一次就让4台GBA连接起来，通过接头的颜色来区分1P（紫色）、2P（黄色）、3P（红色）、4P（绿色），非常方便。如果你经常和多人联机，可以考虑买这种对战线。不过它也有个小毛病，就是线太重，特别是在进行2人联机的时候，因为只用到2根线，多余的线由于过重会产生拉扯，稍不注意就会使接口松动甚至断开，感觉不像用“2头型”那么自由，所以建议玩家还是两种对战线都买一个吧（如果宽裕的话——）！

www.plumbook.cn

独乐乐不如众乐乐

GBA联机游戏大推荐

联机线准备好了，下面就该步入正题了，我们来看看联机的游戏。

通信、交换、对战如今可以算是掌机游戏的标准功能了，现今发售的绝大部分GBA游戏都可以进行联机。当然，根据游戏的不同，联机的概念也不尽相同，比如一些RPG、SLG类的游戏通常都是通过联机来交换道具，从某种意义上来说这种联机只能算是一种暂时性的交流，还到不了“大家同时一起玩，一起合作或是对抗”的地步，而且由于针对性太强其他人很难共同参与。而对于一些规则简单、玩法有趣的动作游戏来说，联机一般都能够提供比单独玩时更大的乐趣，而且能够非常直观地体现出这种乐趣，吸引更多的人一同参与。

对于那些“交换型”的联机游戏在此就不多说了，下面着重向大家推荐一些能够多人同乐，参与性、对抗性都比较强的联机游戏。

1卡4人对抗型 马里奥赛车 ADVANCE

游戏人数：1～4人　类型：RAC　推荐度：10

《马里奥赛车》绝对是GBA上最经典的联机游戏，这么说不光是因为它本身的高素质，还在于它那精彩的1卡4人联机模式。虽然用一盘卡带联机只能选择4条赛道，只能选择相同的角色，但这些都无碍于游戏表现出它独特的对抗乐趣。说起来，编辑部曾经就为它引发一阵联机对战热潮。那一段时间LIKY、D·S、SOUL、邪魔天使、紫枫等人晚上经常聚在SOUL的小房间，一玩起来就没完没了。游戏的最大乐趣就在于对抗性十足，尤其是因为能够互相陷害导致战况激烈非凡，经常就是刚刚用龟壳砸中前面的对手，自己就被后面的对手用同样手段惩罚了，于是互相大骂，笑声不断。印象最深的还是SOUL君的“变态玩法”，因为他的驾驶水平实不敢恭维，基本上每次都是荣膺倒数第一，于是“怒从心头起，恶向胆边生”，开赛后他也不想得什么第一了，一上来就潜伏在道具箱旁边，调转车头，没人过来时就猛扔龟壳，猛放闪电，要是看见有人要过来了就立刻加足马力猛冲过去撞，号称自己是“第一名杀手”，惹得众人都大骂他“变态”……

1卡4人对抗型 《超级马里奥 ADVANCE》系列

游戏人数：1～4人　类型：ACT　推荐度：8

GBA上的两代《超级马里奥》都收录了一个叫“SUPER MARIO BROS”的附加模式，这个模式其实就是FC上我们俗称《水管兄弟》的游戏，不过当时只能2人玩，而现在利用GBA的强大机能可以进行4人对战。参与人数一多，游戏的乐趣也就成倍上升了。游戏的目的很简单，看谁先收集到5个金币就算赢，但是，说起来简单做起来就不那么容易了，版面里不光有各种敌人在对你的生命构成威胁，其他3个对手也都不怀好意地在各自算计，在互相陷害，例如把你举起来往敌人身上扔，在你脚下把你顶得飞起来……总之，为了达到自己的目的不择手段。其实，它的性质与《马里奥赛车》很相似，都是在竞争中用各种非常手段来对抗，追求一种用“恶作剧式”的方法打败对手、达成目的后的满足感。

1卡4人对抗型 炸弹人的故事

游戏人数：1～4人　类型：ACT　推荐度：8

GBA上的《炸弹人的故事》有个经典的4人对战模式，就是让4名玩家在一个版图内互相炸，互相陷害，而且这个模式也是只用1盘卡带就能实现的。游戏的规则简单至极：谁是最后的生存者谁就赢。不过要安然活到最后却也不是一件简单的事情，不仅你的3个对手时刻都在威胁你的生命，自己的一个小小的失误往往都会断送自己性命，很多人都有自己放炸弹把自己路堵住然后眼睁睁地看着自己被炸死的经历。其实很多时候运气比技巧还重要，三、四个人撞到一起、十几个炸弹一起放出来谁都不可能有那么快的反应来躲避，往往只有走了“狗屎运”的家伙才有可能活下来。也正是这极大的不可预知性导致游戏的刺激感和对抗性十足。再加上游戏中的场景十分丰富（有8种地形可以选择），不同的场景都有一些独特的机关，使得对战的激烈程度更为火爆。游戏惟一有一点不足就是需要经常传输数据，耽误不少时间。

顺便说一下，HUNSON在这款游戏之后又推出过一款《炸弹人MAX2》（有两个版本同时推出），这款游戏虽然也对应1卡4人联机，但联机模式与前作差别很大，有点类似于以前FC上一款俗称为“猫和老鼠”的游戏（就是那个控制老鼠躲避猫的追捕，到处偷家具，利用皮筋可以上下弹跳的游戏），个人觉得这个联机模式非常失败，毫无乐趣可言。

1卡4人对抗型 一石八鸟

游戏人数：1～4人　类型：TAB　推荐度：7

这款游戏的名字非常古怪，但是它的内容却相当丰富，它是KONAMI在2002年3月份发售的一款桌面游戏的合集，其中包含了“麻将”、“大富豪”、“神经衰弱”等8款桌面小游戏。在此向大家推荐它是因为其中的每款小游戏都可以做到1卡多人玩。虽然其中有几款游戏大家可能连规则都弄不明白，（比如那个こいこい、花合わせ，其实我也不明白。）但是“麻将”和“大富豪”相信大家都会玩。麻将就不多说了，“大富豪”其实就是4个人打扑克，类似于我们俗称的“争上游”。因为这两个游戏都能够做到1卡4人玩，所以可以非常方便地邀上朋友一起打几局，不过可不要赌博哦！

4卡4人合作型 光明之魂

游戏人数：1～4人　类型：A·RPG　推荐度：9

《光明之魂》意义就在于它是掌机史上第一款即时连线动作RPG。以前的那些连线动作游戏两个人只能同在很小范围内活动，而在这款游戏中，大家可以在同一层迷宫内随意移动。当然这只不过是游戏一个很小的特点，其实也不用说这些套话了，对于游戏来说，这些只是一些虚名吧，这款游戏能带给我们的最大的感受就在于它可以让我们体会到互相帮助的乐趣。通过连线，大家可以并肩作战、交换道具，可以充分体现团队合作精神。想象一下，4个人围在一起，大声叫嚷指挥别人该如何进行下一步行动，嬉笑怒骂，这是多富有人情味的画面呀！惟一可惜的是，连线模式下为了提高速度而去掉了BGM，遗憾呀遗憾。

www.plumbook.cn

4卡4人对战型

火焰之纹章 封印之剑

推荐度：7

游戏人数：1～4人　类型：S·RPG

《封印之剑》中的对战系统同样保持了“《纹章》系列”一贯的高难度和高战略性，对战时的3个选项使得战斗更多样化。第一项为是否显示双方的职业，这带来完全不同的作战思路，职业和武器间的相克使得战斗时要考虑的因素非常多；第二项为胜利条件是点数还是生存，不同的选择战斗时的重点也互不相同；第三项为能否自带武器，这更是使得不少角色间强弱易位，缺乏趁手的武器对于剑圣这种低攻击高技巧的职业有相当大的影响，细细研究其中大有文章。对战时不仅要考虑角色的实际数据、使用武器，就连职业、战斗顺序都不能忽视，一张强力的支援关系网更是不可缺少，实际战斗可谓千变万化，令人沉醉其中。如果你是“《纹章》系列”的忠实玩家，千万不要错过这次的对战模式呀！

2卡2人合作型

快打旋风

推荐度：9

游戏人数：1～2人　类型：ACT

CAPCOM这个擅于炒冷饭的大师终于在2001年GBA发售没多久时将这款经典街机游戏移植到了GBA上，当时不知感动了多少老玩家；通过GBA的通信线还可以进行双打，这更让玩家大呼过瘾。70年代出生的玩家可能还记得，当时在街机厅玩这款游戏的人几乎都在双打，体验合作战斗的乐趣也是本作的主题。CAPCOM将这个精髓完全移植到了GBA上，两人合力通关，特别是打出在街机上经典的“摆拳”折磨BOSS时一定会勾起老玩家们那美好的回忆。不知谁说过，“每个人身上都有热血的一面”；所以，拿上你的GBA，约上几个好朋友好好地玩一下这款“曾经的经典”吧！

2卡2人对战型

街头霸王II X 苏生

推荐度：10

游戏人数：1～2人　类型：FTG

说到联机游戏怎能不提对战格斗类游戏呢？《街头霸王II X 苏生》恐怕要算是目前GBA上最优秀的对战格斗游戏了，极为优秀的手感和极为准确的攻击判定使得它的对战模式无可挑剔。玩家对战时绝对是凭真本事说话，绝对不会有什么“赖皮技”、“BUG连招”之类的打破游戏平衡度的东西出现，所以它可算是GBA上最适合拿来对战的格斗游戏。

2卡2人对战型

铁拳 ADVANCE

推荐度：7

游戏人数：1～2人　类型：FTG

《铁拳 ADVANCE》其实是一款做得相当不错的游戏，NAMCO利用GBA有限的机能最大限度地体现出《铁拳》的精髓，无论是在画面上还是在系统上。虽然因为GBA的按键问题游戏的操作作了简化，但角色80%的招式都作了保留，而且一招一式有板有眼，绝非敷衍。游戏的对战模式相当精彩，因为系统的高平衡度使得对战也显得很公平，而且用大迫力动画来表现的指令投在对战中使出来后有很强的成就感。惟一感到不足的是游戏可选人物太少，但仍不失为一款对战格斗游戏的佳作。

2卡2人合作型

胜利十一人

推荐度：7

游戏人数：1～2人　类型：SPG

恐怕不少玩家都见到过“包机室”里10台PS有9台都在对战《WE》的景象，没错，这在国内绝对不稀奇，《WE》的热度就是这么高。而以PS版的《WE》为蓝本制作的GBA版《WE》绝对是喜欢这个系列的掌机玩家们对战的首选游戏。游戏不仅手感一流，操作也与PS版的相差不大，如果不是因为画面稍逊，还会以为自己就是在玩PS呢。不过对战的时候，游戏速度会稍微有一点拖慢，而且解说语也会去掉，稍显遗憾。

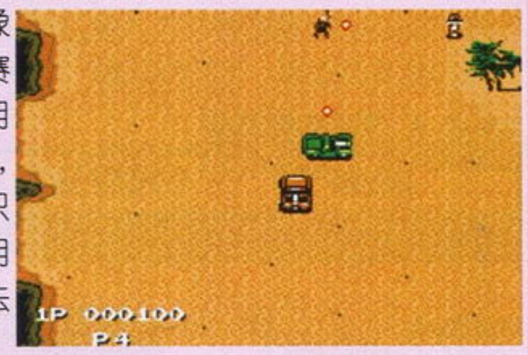
特别例外型

POCKET NES

推荐度：9

游戏人数：1～2人　类型：ACT

POCKET NES不是某个游戏，它是一个模拟器，一个以GBA为平台的FC模拟器，它能让你用GBA来玩FC游戏，像以前那些经典的《魂斗罗》、《赤色要塞》等老游戏都可以用GBA来怀旧一番。其实最诱人的是这个模拟器支持联机功能，而且是可以像《马里奥赛车》那样用一盘卡带联机，不过由于受GBA内存方面的限制，只有小于190KB的游戏才可以这样联机，否则只能用两盘卡带联机。目前市面上已有不少GBA用FC合卡出现，玩家不妨去试试吧，和朋友一起去找回当年的那份感动。



结语

以上给大家推荐了几款联机游戏，其实好的联机游戏绝不止这些，比如一些益智类的小游戏如《泡泡龙》、《噗哟噗哟》等就非常适合来对战，而格斗游戏还有《KOF EX》、《罪恶装备》等等都能在联机对战中找到和平时不一样的乐趣！再者，GBA上还有一些第一人称视点射击游戏如《DOOM》等也可以联机爽一把，在此就不一一多说了，玩家可以自己去发掘、去寻找。

脑中一直都在思考一个问题：难道GBA真的只能最多4人联机吗？不能更多了吗？单从对战线的连接方式看来是可以让无限多个GBA连接起来的，既然能在硬件连接上这么轻易就实现多人连接，那么在软件上有没有可能实现超过4人的联机游戏呢？虽然任天堂一直对外宣称GBA只能支持最大4人联机，现在的许多游戏也确实是这样，但是软件技术的进步是日新月异的，靠软件来实现超过4人的联机似乎也并不是不可能。或许GBA的硬件设计就已经定下了“最多4人”的标准，但是硬件的标准某些时候是可以通过软件来突破的，我们可以想想以前的SFC，在SFC时代的末期，有些游戏如《星际火狐》、《超级马里奥 耀西岛》等通过加载特殊芯片的方式获得了超出SFC硬件机能的表现，这种通过软件来弥补硬件机能不足的做法已经有过成功的先例，那么在GBA上做到相同的事情相信也并不是什么难事。再加上GBA的软件开发环境非常自由和开放，许多个人程序员都能开发出一些令人眼前一亮的以GBA为平台的小软件如POCKET NES、PICTUREBOY等等，照这种趋势，在GBA上似乎什么事情都有可能发生。或许某一天，GBA上就会出现一款全新感觉的联机游戏，不仅允许超过4人同时玩，还带有电脑网络游戏概念的允许多人随时接入、随时退出……希望这不是自己的胡思乱想。

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

文：LIKY

ポケットモンスター ルビー Pokémon　ポケットモンスター サファイア Pokémon

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

GBA	NINTENDO	RPG	1～2人
	预定2002年11月21日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		售价未定

从今年春天任天堂正式公布GBA版《口袋妖怪》的情报开始，我们一直对游戏的正式名称一无所知，因为任天堂一直都是用“口袋妖怪GBA（暂名）”来“敷衍”我们。（笑）许多FANS也经常去猜测、争论游戏的副标题会冠以什么样的字眼，现在谜团终于解开了，官方终于公布了游戏的正式名称以及标题LOGO，GBA版的《口袋妖怪》将继承以往系列的“优良传统”，分两个版本一同发售，分别叫做《口袋妖怪 红宝石》和《口袋妖怪 蓝宝石》。这次给大家带来的情报不光是这些，新妖怪和新系统的披露一定会让你大呼过瘾。

崭新的系统——2对2的战斗

从最早的《口袋妖怪 红·绿》到后来的《口袋妖怪 水晶》，每次都是1对1的战斗，你是不是对这种单打独斗式的战斗系统感到厌倦了呢？如果是的，那么这次GBA版的《口袋妖怪》一定会带给你惊喜，因为它的战斗系统进化为2对2的形式了。主人公在战斗时可以同时控制两只妖怪，对方也同样是两只，这样一来，不仅战况比以前要更加激烈，战略性也比以前有了更大的提高。以前只用考虑两只妖怪之间的属性相克关系，派出一只克制对方属性的妖怪出战基本上就OK了，但这次要考虑4只妖怪之间的属性相克关系，派什么属性的妖怪出战最合适，用什么属性的招式最恰当，这些都对玩家有了新的要求。

既然能让两只妖怪同时出战，那会不会有“合体技”的设定呢……不明。

战斗就要展开，对方是“二人组”，我们也派出两只妖怪吧。

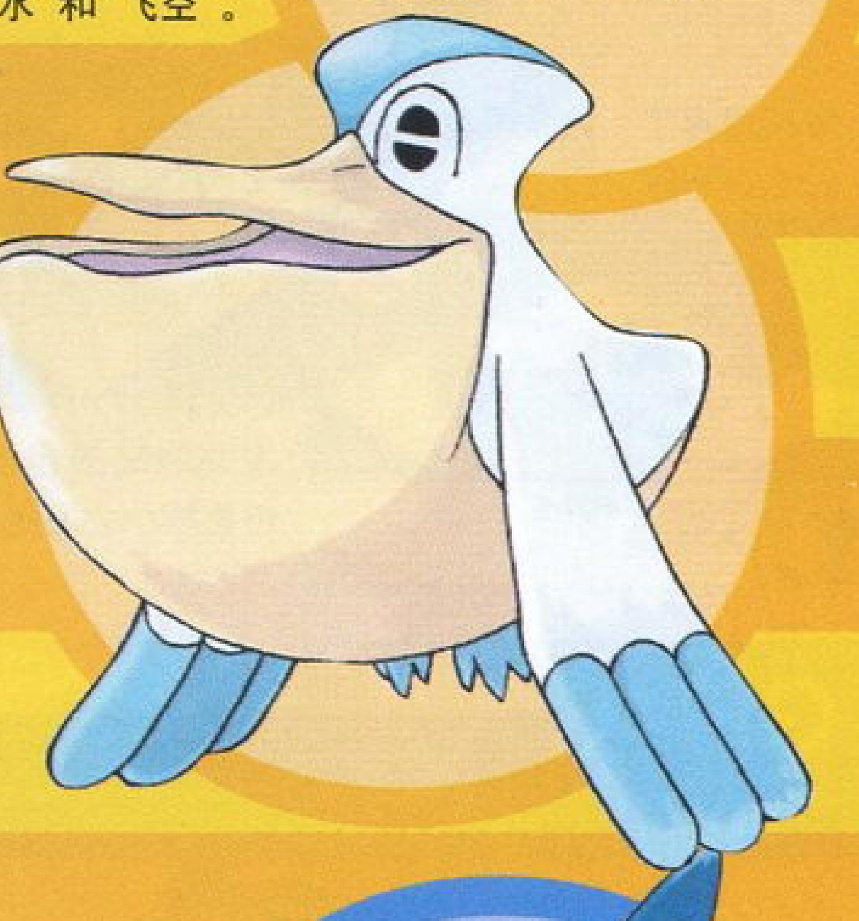
敌方的“蘑菇仔”在使用吸收我方HP的招式，看来它是草系妖怪。

最新登场的妖怪

它就是“蘑菇仔”了，属于“草系”妖怪，会施放“孢子”来催眠敌人。

像鹈鹕一样的水鸟，有一张巨大的嘴，属性为“水”和“飞空”。

ペリッパ
类型：水鸟型妖怪
身高：1.2 米
体重：28.0 公斤



キノココ
类型：蘑菇型妖怪
身高：0.4 米
体重：4.5 公斤

サメハダ
凶暴型妖怪
身高：1.8 米
体重：88.0 公斤

像鲨鱼一样的妖怪，也属于“水系”，巨大的牙齿让人生畏，物理攻击力极高。

故事会从哪里开始呢?

游戏中的世界是非常神奇的，风格各异的城镇，形形色色的人们，精彩纷呈的小插曲……主人公的冒险也因此而精彩。我们先来看看游戏中的两个城市吧。

这是一个充满现代感的工业城市，宽敞的大街，林立的大楼，只不过看起来非常冷清。

这种风格的小镇在以前的几部作品中是经常见到的，四四方方的小屋，缓缓流淌的小河，充满安静祥和的气氛。

FANS的节日——口袋妖怪庆典2002

从7月20日到8月11日，日本国内会举办名为“口袋妖怪庆典2002”的巡回演出，这可是专门为口袋妖怪FANS准备的大礼啊。庆典上不仅会有口袋妖怪的“时装秀”，还会组织大规模的“口袋妖怪卡片”的对战活动，不过最最吸引人的还是GBA版《口袋妖怪》的试玩了。会上专门准备的游戏体验版能够让大家提前感受到《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的魅力。可惜的是，国内的玩家就……

真人扮演的口袋妖怪哦！

激烈的卡片对战。

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

文：LIKY

怪兽农场ADVANCE2

GBA	TECMO	SLG	1～2人
	发售日未定		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		售价未定

以养成各种怪兽为主题的人气SLG游戏《怪兽农场》即将在GBA上推出第二作，游戏方式仍保持传统的“培养+对战”的形式。玩家要悉心培养自己的怪兽，不断训练它，最终目的是让它在怪兽大会的比赛中获得第一。

霍莉

她的身分也是怪兽饲养员，这次作为主人公的助手被派遣到小岛上。其实她在PS版的《怪兽农场》中就曾经登场过。

在农场中细心地饲养怪兽。注意背景画面是会根据四季而变化的。

这次的故事紧随前作，在前作中，主人公在一个小岛上办起了一个怪兽农场，但却始终找不到一个良好的培养怪兽的方法，于是在这次的故事中，会有一个名叫霍莉的女孩来到小岛上，她会帮助主人公解决难题，协助他培养出最强的怪兽。

新怪兽登场

ガルウ

这次游戏的主角型怪兽，好奇心旺盛，对许多事物都感兴趣。

ギタン

可爱的恶魔型怪兽，喜欢恶作剧，但总是以失败而告终。

ライデン

武斗家型的怪兽，执著于自己的信念，醉心于修行。

探索遗迹，寻找道具

在前作中玩家只能在农场中培养怪兽，而这次加入了一个新系统，就是能带上怪兽出去冒险了。（其实这也不能算是新系统，PS版的两作都有的，所以这次只能算是“复活”。）玩家可以带上怪兽去遗迹里面探险，寻找道具。注意哦，许多珍稀道具是只有通过这种探险才能得到的。

发现道具了，赶快看看是什么好东西。

遗迹的场景虽然很简单，但也要小心不要迷路。

CHECK POINT

玩过前作的玩家可要注意了，这次的《怪兽农场ADVANCE2》能够接续前作的资料哦，也就是说能够将前作中培养的怪兽传送过来，这样你的心血就不至于白费了。

GBA	SEGA	ACT	游戏人数未定
	预定2002年发售		记忆方式未定
卡带（容量未定）	对应周边未定		售价未定

索尼克 ADVANCE 2

世嘉招牌角色索尼克又要在GBA上活跃了。在前作《索尼克 ADVANCE》获得大家的好评后，续作的消息很快就公布了，我们又可以在GBA上见识索尼克那疾风一般的速度，体会游戏无与伦比的爽快感，还有那些熟悉的同伴，他们又会给我们带来什么样的演出呢？

索尼克

每次都是游戏正统的主角，速度比风还快，没有谁能跑得过他。

特尔斯

长有两只尾巴的小狐狸，可以利用尾巴的旋转来浮空。

纳克尔斯

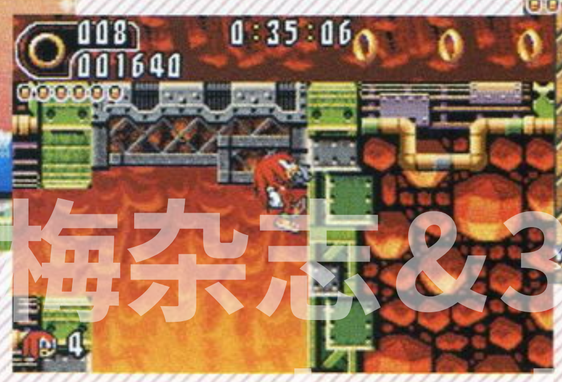
脾气火爆的家伙，他的拳头挺厉害的哦。

多彩的舞台

游戏的舞台非常丰富，不光有风光秀丽的海滨，也有熔岩喷发的火山，而且这些场景的画面效果一流，鲜艳亮丽，让人看得赏心悦目。

色调明朗的舞台，碰到上面的钢琴还会让它发出声音。

在灼热的火山内部有个工厂，细心地探索吧。



这是与前作第一关相同的场景，这次经过重新描绘，更加鲜艳细致了。

索尼克——速度的象征

“《索尼克》系列”一向追求的就是爽快感，那种快得让人窒息的速度感给人以极大的刺激。比起前作，这次在速度感的表现上将更为突出，新的场景和新的动作也使得游戏的花样比以前丰富很多，这次游戏的口号就是：向着更高层次、更大爽快感的ACT游戏进化！无论你有没有玩过前作，这次的精彩你都不要错过。

话梅杂志&3DM-SM

文：阿修罗

上一期阿修罗刚刚做完前作的回顾，没想到现在新作的情报就公布出来了！有传闻说CAPCOM还在着手开发NGC版的《洛克人EXE》，关于这些小道消息我们暂时不予考虑，还是来看看这个在动画和游戏方面都有不俗表现的《洛克人EXE》在GBA上有什么新的变化吧！

GBA	CAPCOM	A・RPG	1～2人
	发售日未定		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		售价未定

前线狙击

洛克人EXE3

新！战斗芯片！

就像《口袋妖怪》每次推出新作都会增加怪兽一样，“《洛克人EXE》系列”每次也都会增加一些新的战斗芯片。这次肯定也会增加很多全新芯片！在这里我们看到了两种新的芯片。

特殊芯片，能够将攻击造成的伤害复制到指定的敌人身上，很有创意的攻击方式。芯片画面上的メットール好可爱呀！

看样子是使用空气攻击的芯片，就图片上所显示的来看是无属性的芯片，但是具体效果还不很明了。20的攻击力也太低了吧……

就算是旧有的芯片，这次它们的图片也会重新绘制！

第一印象

游戏的地图画面依然是前两作那样的斜45度视角，风格也没有很大变化，但是可以肯定的是新增了很多场景。电脑世界的画面则比以前更加鲜艳，看起来更加漂亮。至于收藏芯片的文件夹画面则和前作的感觉不太相同，由此可以推想系统方面大概会有所变化。

▶这个新的NAVI叫做Flashman，从它的名字和攻击方式看来应该是雷属性的！

前两作热斗和洛克人的敌人是WWW和ゴスペル，这次一定也会有新的敌方组织登场！当然现在这一切还都不很明了，但是从图片中我们也看到了新型号的病毒和敌方NAVI了！

新！敌人！病毒！

这幅图底下的敌人就是新的病毒ラウンダ了，而上边的则是大人气的ラビリング！

这个长得像中国人的家伙看起来应该是新的敌对组织的成员，这回到底敌人的目的是什么呢？

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	预定2002年8月10日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

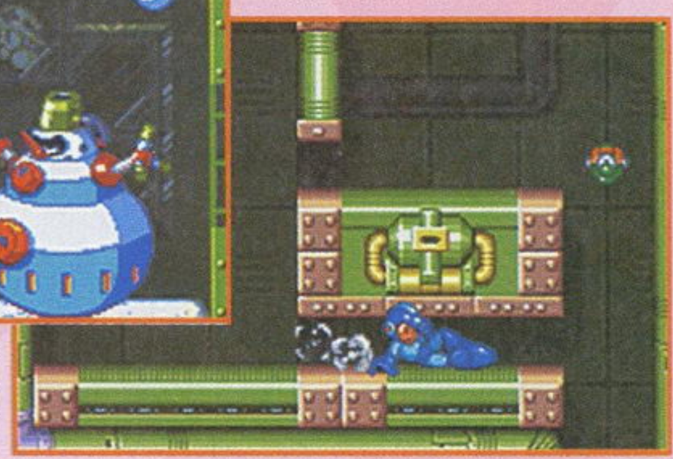
洛克人和佛尔特

又是一款洛克人游戏，看来今年果然是“洛克人年”！这款游戏移植自SFC的同名作品，是正统的ACT型洛克人游戏。

本作最大的特色就在于除了可以选择正统《洛克人》的主角洛克人外，还可以选择在《洛克人7》中十分活跃的角色佛尔特（他也是“《洛克人EXE》系列”的最终BOSS）。游戏的方式仍然和正统作品相同，闯过不同的关卡、获得提升能力的道具，游戏的最终目的是打倒占据了瓦伊里城的KING！

洛克人和佛尔特在操作上是有很大差别的！

佛尔特的爆击枪攻击范围很广，连射能力也很强，但是却不能够发射洛克人特有的蓄力弹。



与洛克人相比，佛尔特的机动性和跳跃能力要强很多，但是因为不能够进行滑铲，所以有的地方只有洛克人才能通过。

游戏中有一个专门为不擅长动作游戏的玩家提供的系统，这就是升级道具交换系统。

在游戏过程中玩家可以收集到很多螺钉，带着这些螺钉去莱特博士的研究所就可以换到提升主角能力的升级道具。和SFC版一样，GBA版也会有萝尔的通信机等特殊道具出现。

洛克人图鉴？

每个关卡中都会有被KING偷走的CD。每一枚CD中都记载了一名角色的数据。CD总共有100枚，如果全部得到的话，就可以完成洛克人大图鉴了！为了这个目标，好好利用洛克人和佛尔特不同的能力吧！

话梅杂志&GM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

MR. DRILLER A ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

钻子先生 Ace

不可思议的帕库太利亚

这是发售前最后的报道！相信有很多人和阿修罗一样对这款游戏很感兴趣，那么就让我们看看它究竟和以前的《钻子先生》有什么不同呢？

GBA	NAMCO	A・PUZ	1～4人
	预定2002年8月23日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

不可思议的帕库太利亚

这个名字和游戏的副标题一样的模式将是游戏的主要模式，在这个模式中玩家不光可以体验到挖掘的乐趣，甚至还能够享受育成的乐趣。因为在这个模式中，玩家的主要任务就是通过在不同迷宫中的挖掘从而得到各种道具，而这些道具中有很多就是用来培育那些叫做“帕库太利亚”的神奇生物的。

挖掘方面自然是不用说的了，《钻子先生》最大的乐趣也就在于规则简单而技巧却又相当复杂的挖掘过程了！不过这一次游戏的规则和以前的作品会有所不同，比如氧气的消耗方式就做了很大的调整。在原来的作品中，氧气是随着时间的流逝而逐渐消耗的，在本作中，玩家做出的各种挖掘动作都会消耗氧气，所以使用那种不讲究策略的胡乱挖掘行为来游戏是无法通关的！

因为氧气的消耗系统的改变，游戏的难度也会上升，不过新增的道具系统则会对难度进行一些调节。玩家在挖掘的过程中会不断得到一些特殊的道具，当中除了那些用来培育帕库太利亚的饲料外，就是用来辅助玩家通关的“钻石”了。这里的钻石是Drill Stone，而不是我们通常理解的Diamond，钻石的效果各不相同，有的可以帮助主角恢复一定的氧气残量，而有的则可以破坏版面中的特定砖块。因为效果很多，所以如何有效地利用这些钻石前往终点也是很能够考验玩家策略能力的。

以前我们也报道过，在本作中新增了一个商店系统。这回我们得到了更多的情报！正如大家所见，商店位于版图中各种砖块之间，但是商店的种类却不止一种。除了可以买到各种钻石和饲料的传统意义上的商店外，还有可以让主角携带道具安全返回地面的，被称为“HomeWay”的车站一类的商店。不管怎么说，商店的设定使得游戏更加方便，也更加富有乐趣！

当玩家在挖掘遗迹的过程中得到了饲料和道具后，就可以前往钻子研究所培育帕库太利亚了！只要不断给它们喂食，就可以和它们互相交流。用不同的饲料来培育这些帕库太利亚，它们的外形也不尽相同，而且它们能力的成长也会受到不同程度的影响。要想得到不同形态的帕库太利亚就需要采用不同的培育方法，并且还要多和它们沟通沟通哟！

通过给予道具，帕库太利亚会向不同的方向成长。右边的就是其中的一例，看，颜色很鲜艳吧。

钻子大奖赛

这个也是本作新登场的模式。在这个模式中玩家要和由电脑控制的其他角色一起进行比拼挖掘速度的比赛。比赛的过程中，其他角色的位置也会随时表现在屏幕上，玩家可以随时掌握赛局的动向。

Mission Driller

这是和以前的作品相同的任务模式，除了少数关卡的名称发生变化外，基本上没有很大的改变，在这里就不再重复描述了！不过值得一提的是，在这个模式下也会出现各种商店，这样游戏的方式也会有所改变。

钻探竞赛

如果使用4盘卡带进行通信对战的话，这个模式最多可以让4名玩家同时进行游戏。玩家可以从6名角色中选择自己喜爱的人物进行比赛，而自己的角色形象也会在别人的机器上出现，就好像真正的赛跑那样，大家都可以很清楚地了解比赛的最新情况。

钻探竞赛简化版

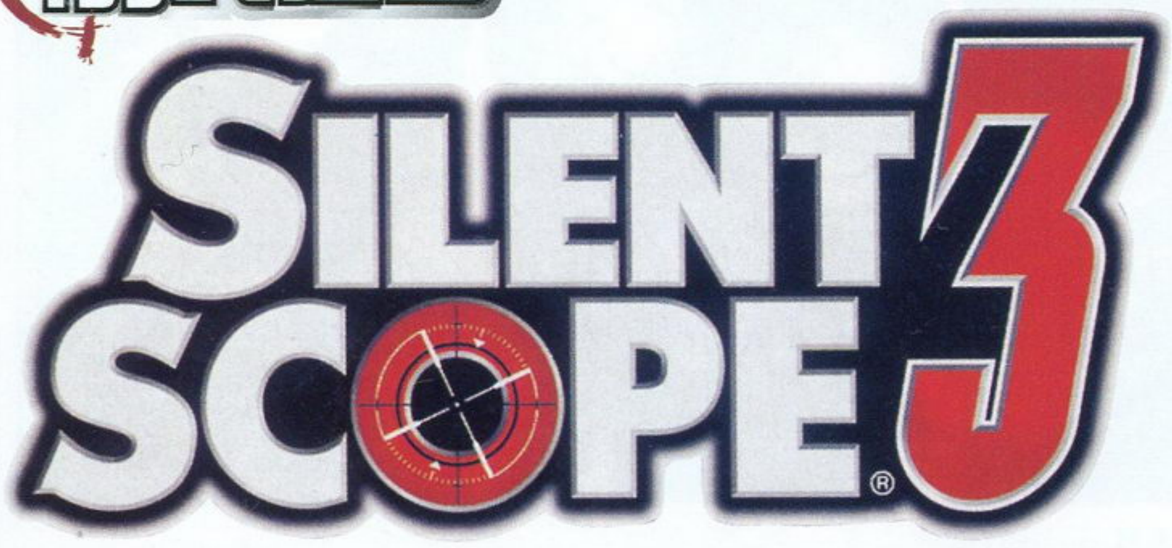
如果只有1盘卡带的话，要实现4人对战只有使用这个简化了的模式了。基本上这个模式的游戏方式和钻探竞赛是一样的。但是因为容量的限制，这个模式下玩家可以使用的角色只有Susumu一人，而选择的场地也只有200m一个，所以大家还是都买卡比较好一点呀！

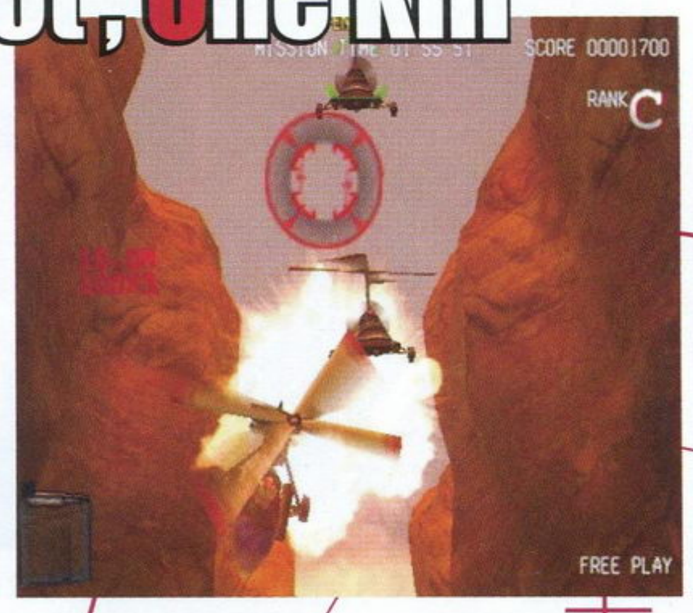
www.plumbook.cn

前线狙击 沉默的狙击手 3

文：多边形

One Shoot, One Kill





"One Shoot,One Kill"是美国海军陆战队狙击手们的口号。在各种电影、军事节目以及游戏中，狙击手已经成为头脑冷静、观察敏锐、神秘冷酷的代名词。正因为狙击手这一兵种的地位非常特殊，所以在游戏中扮演狙击手会给你带来一种从未有过的体验，这也是狙击游戏今日大行其道的原因。KONAMI著名街机游戏"《沉默的狙击手》系列"最新作品《沉默的狙击手3》即将在PS2上推出，这可能是广大TVGAME玩家能够在家用机上玩到的最棒的狙击游戏了。

PS2	KONAMI	STG	1人
	预定2002年10月17日发售		79KB
DVD-ROM	—		6800日元

经过前两作的锤炼，"《沉默的狙击手》系列"已经发展了一套比较完善的游戏系统。初看画面，可能玩家会觉得3代与前两作相比并没有什么变化，但实际上，3代在游戏难度和游戏节奏上比起前作来都有了很大的提高，游戏对玩家的射击精确度又提出了更高，甚至可以说是苛刻的要求。游戏中的许多任务都只会给玩家一次机会，如果不能一发子弹命中目标的话，结果只有GAME OVER。细细观察，玩家还是能够看出，《沉默的狙击手3》在游戏画面上较前作又有了一定的提高，场景的纵深感加强了不少，景物的描绘的也更加细致、考究。玩家与敌人的战斗距离也越来越远，这无疑加大了游戏的难度。

街机的兴奋感觉120%移植！ 狙击 -SOGEKI-

在街机上，游戏被称为《狙击-SOGEKI-》，而移植到PS2上后，KONAMI在游戏原有的基础上，加入了许多全新的要素并取名为《SILENT SCOPE 3》，成为系列真正的第3作。游戏的一个特征就是可以选择多条行动路线，使得整个游戏的攻略时间比以前大大增加。在游戏中，电脑会根据玩家的表现随时进行打分，屏幕上面还有一个CONDITION槽，提示玩家当前这一关的完成情况。游戏另外一个特点就是当玩家完成游戏之后可以选择进行下一关，或者重玩这一个关。

特种部队 VIPER

玩家在游戏中扮演一位代号"毒牙"狙击手，是国际特种部队VIPER的一员，随时待命出击，惩治一切恐怖活动。为了营造一种真实的临场感，KONAMI在游戏中还设计了一位女性观测手，随时配合玩家的行动。观测手的作用就是向玩家通报例如风速、敌我距离、能见度等各种数据，并配合玩家的各种行动。所以在游戏中玩家会经常听到一位女性的声音。

Stage 1 大楼争夺战

这是游戏最初的一关。一群逃犯占领了市中心的一栋大楼，妄图以人质为挡箭牌和警方展开了最后的顽抗。所有逃犯都是黑布蒙面、荷枪实弹，这一情形经常会在新闻报道和电影中出现。因为逃犯身上都捆绑了烈性炸药，所以必须狙击他们的头部，不然人质的性命不保。

本关BOSS挟持一位人质，并且手持机枪向我方扫射，必须迅速将这个亡命之徒绳之以法。

一枪爆头

"一枪爆头"的设定堪称"《沉默的狙击手》系列"的经典，像这样成功击毙BOSS级罪犯，游戏画面上就会出现如上图的骷髅画面。但这个画面只会出现在日版游戏中。

Stage 2-1 游轮之战

这次要和海豹突击队协同行动。玩家先是要在小皮艇上歼灭在游轮上的巡逻的恐怖分子，然后潜入内部，最终目的是救出被恐怖分子挟持的政界要人。

本关将展开惊心动魄的夜间狙击战，更是对玩家手和眼的严峻考验。

Stage 2-2 机场压制

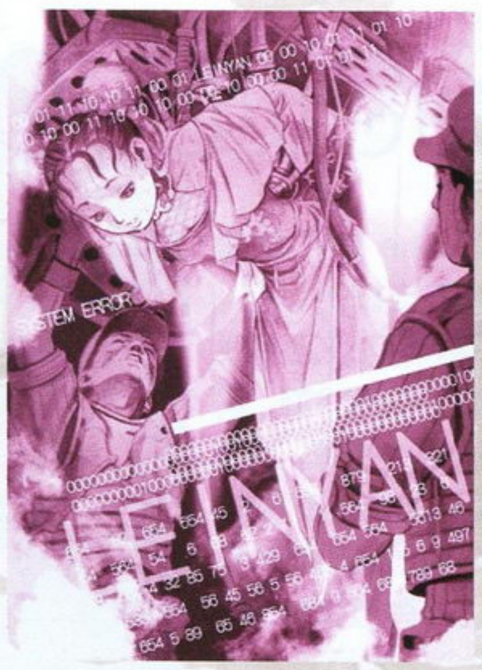
民航同样是恐怖分子进攻的重要目标。这次恐怖分子又劫持了一架大型客机，并以此为资本向政府提出种种条件。本关必须准确射杀每一个罪犯，一旦失手他们就会撕票。

罪犯出现！

机场的地形相当复杂，要把握每一次狙击的机会。

BDM-SM

文：纱迦



“《怒首领蜂》系列”是CAVE公司最具代表性的作品，也是当代最有名的STG之一。本系列最大的特色就在于那密不透风的弹幕，初学者乍看之下，恐怕会被吓得半死，难怪在日本有“地狱”的美称。系列最新作《怒首领蜂 大往生》今年刚刚诞生，现在马上就传出要移植PS2的消息，实在是令众FANS欢欣鼓舞。目前PS2上的正统STG数量明显偏少，《怒首领蜂 大往生》移植得正是时候！

PS2	CAVE	STG	1～2人
	预定2002年内发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

STORY

1000年前，古代的文明国家制造出具有自我战略意识的机械兵团，掀起了“无人世界大战”。大战最后发展成谁也不能抑制机械兵团的局面，失去了一切的人类为了不重蹈覆辙，将机械兵团封印在月球上。

这样1000年过去了，人类文明终于进入了和平时代。在这个时代，机器人技术得到了飞速发展，人类不能完成的事情全部都交给机器人去做。这时，传来了月球上有异常动向的报告，被封印的机械兵团再次启动。

是谁将封印解除的？电脑的意识是……

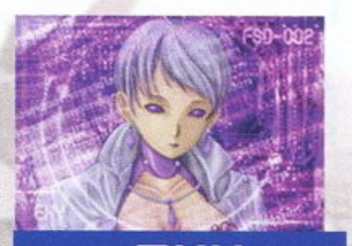
联合国军得到的情报表明：苏醒的机械兵团正以地球为目标整顿兵力，准备对月球的首都月华侨发动先制进攻。联合国军派出参加作战的战斗人员中有操纵战斗机等强化兵器的专用导航员——精神人偶。所谓的“精神人偶”就是指能够完成对战斗机进行接续、装填等全部程序并可以计算武器强化程度的战斗用机器人。

精神人偶的出现使战斗机的强化变得更加容易，另外根据精神人偶类型的不同还可以使用不同的强化兵器，是实战中不可缺少的装备。不过这样却产生了一个矛盾：人类又一次回到了那个机械对机械的战争时代……

系统解说

除了密不透风的弹幕外，连击HIT数、发动HYPER和上亿的分数设定都是“《怒首领蜂》系列”的特色。本作贵为系列的最新作，系统当然又有很大的改进。首先是增加了一个GP计量表，只要玩家不断地消灭敌人，就能让GP计量表不断增加，加至全满之后，画面中就会出现一个HYPER道具，每得到一个HYPER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，令HITS数不断上升。如果此时还残有HYPER的话，HITS数会翻倍。如果连续攻击停止的话，HIT数就会立刻变为0；如果是打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，不过发动HYPER攻击时仅有1.5秒的无敌时间，而且只能在发动范围中消除敌弹。最要命的是，发动HYPER时敌方的火力和弹速会增加！所以如果各位修行不够的话，就不要用HYPER了！

在街机版《怒首领蜂 大往生》里一共可以选择6架战机，不过选择的方法有些特殊，目前还没有资料表明家用机会增加新机种。进入游戏后玩家首先要选择自机种类，一共有两种。Type A：副机往前方射击，火力较集中，速度较快；Type B：副机往斜前方射击，攻击范围较广，速度较慢。选定种类后要选择精神人偶，也就是选择驾驶员了。驾驶员不同，机体的性能会有很大区别。



EXY

综合攻击加强型精神人偶，起初带有1个保险，每损失1架战机就会增加1个保险，最多可携带2个保险。

LEINYAN

集中攻击加强型精神人偶，起初带有2个保险，每损失1架战机就会增加1个保险，最多可携带6个保险。

SHOTIA

散弹攻击加强型精神人偶，起初带有3个保险，每损失1架战机就会增加1个保险，最多可携带6个保险。

二周目传说

现在二周目（即第二遍游戏，但难度将大大加强）设定已经成了STG的必备设定，《怒首领蜂 大往生》也不例外，不过至今为止也没有几个人见过二周目，因为进入二周目的条件太苛刻了，据说要一机不死且不放保险完成第一遍游戏才能进入，也有资料说是要获得至少30个蜂弹道具才行。而二周目的难度就更令人咋舌了，传说在二周目里只有一架战机，不能续关，而弹幕自然是更加夸张。（大家请自行回忆高中物理课上教过的布朗运动，就和那差不多了。）如此难度，一定要在家用机上苦练，方可将其翻掉。

www.plumbook.cn

文：纱迦

8月29日参上！真·三国无双2 猛将传

SHIN·SANGOKUMUSOU 2

貂蝉

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	2002年8月29日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

一身转战三千里 一剑曾指百万师

上一期已经为大家初步报道过《真·三国无双2 猛将传》了，游戏马上就要发售了，相关情报也是越来越多，真叫人心痒难耐。光荣日前已经表示，《真·三国无双2》白金限定版将与《真·三国无双2 猛将传》同时发售。这款所谓的白金限定版包含了《真·三国无双2》和《真·三国无双2 猛将传》两款游戏，只售9800日元，可谓相当划算。如果各位错过了前一次三国大潮的话，这一次就不要再犹豫了！

未公开的隐藏秘密

▲这是光荣未正式对外公开的设定，可以想象，游戏正式发售后，我们还会找到更多的惊喜。

在武将选择画面中，原来用L1和R1键可以改变所选武将的势力所属。但从左图中可以看出，现在L1和R1键的作用变成了“モデル（MODEL）变更”，也就是说，每一位武将都会有不同的造型！如此一来，不但大家又多了一种选择，更重要的是选择两名相同的武将对战或合作就不再是梦啦！

超爽的护卫兵编辑系统

◀从图中可以看出本作一共有23个关卡，比原来多了3个。

玩家可以自由编辑自己的8位护卫兵的姓名、服饰、方针、性别甚至装备，此外还可以让武将来当你的护卫兵，不过这样的话就只有一个名额了。当然武将的能力是普通护卫兵所不能比的，而且如此一来就可以放出原来只能在双打时才能使用的激无双乱舞了。

无双护卫兵

呂布

其他令人激动的全新要素

☆ CHALLENGE模式增加到4种

新增快速到达目的地的“速驱”模式和比拼连续技的“连击”模式。

☆为达人们准备的最强模式

最强模式的难度远远胜过原先的HARD难度，还追加了新道具和新事件。

☆传说中的究极Lv.5 武器

在最强模式中可以获得每位武将的最强武器，其附带的能力无法想象！

☆与《真·三国无双2》联动

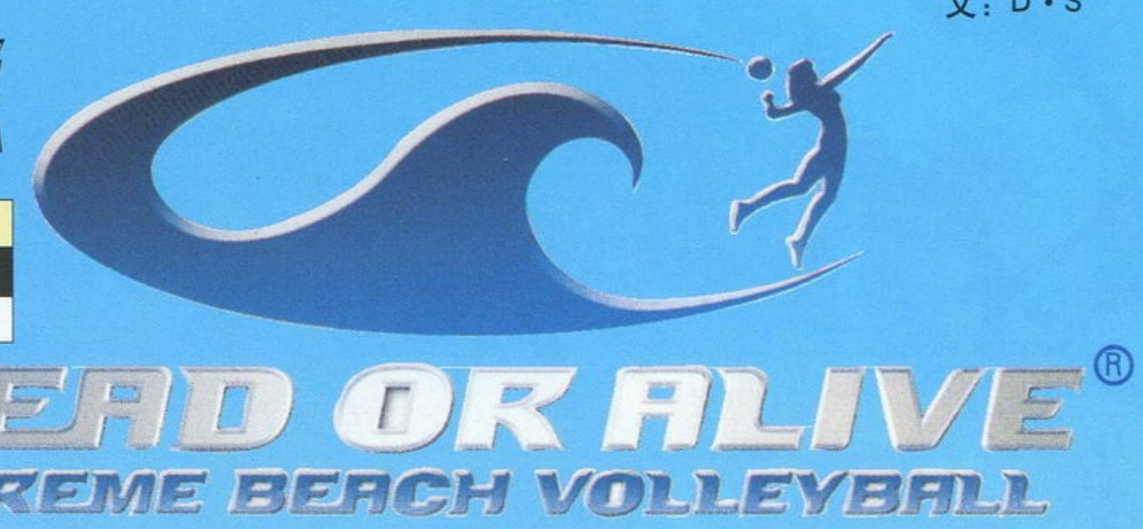
通过记忆卡的资料交换，《真·三国无双2》也能拥有《猛将传》的功能。

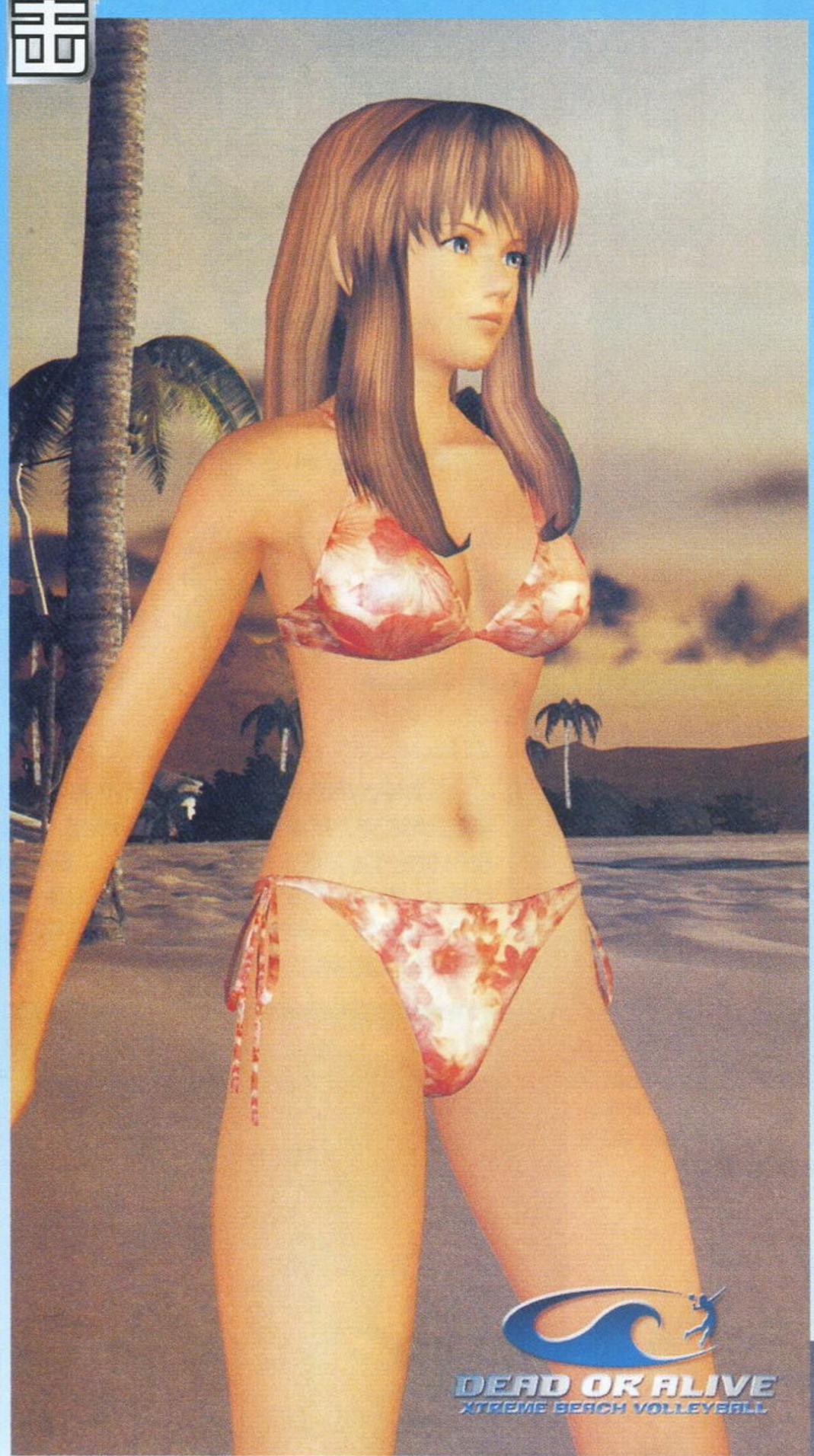
话梅志 .DLS. .plu .cn

DOA极限沙滩排球

文：D·S

XBOX	TECMO	SPG	游戏人数未定
	预定 2002 年秋季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		6800 日元





XBOX 上年内最令男性玩家兴奋的游戏《DOA 极限沙滩排球》目前距离游戏的发售日已经不远了。当然为了进一步扩大对该游戏的宣传，TECMO 每间隔一段时间就会公布一部分 MM 的泳装图片。这一招也许真的对那些“免疫力”低下的玩家有着强大的杀伤力吧，到游戏发售的时候不怕你不乖乖掏出银子来！

因为“日式美少女”的旋风已经成功登陆欧美地区，这款新作的目标当然也是在全世界范围内的热销了。而游戏的开发负责人板垣先生也接受了媒体关于这款游戏的访问，那此次就让我们在了解访谈的基础上看一下最新公布的游戏图片吧。

《DOA 极限沙滩排球》直击访谈

——首先请问现在的开发情况如何？

板垣：比如岛上的时间、记录单元的使用方式等，目前要决定的事情太多了。到底做到什么程度，要边确定作业量边进行。

——我想再确认一次，我们都认为这款游戏是“沙滩排球游戏”。

板垣：不对呀。虽说是沙滩排球游戏，但这是在岛上进行的沙滩排球游戏。当然，排球的部分是肯定会有的，但实际上是想让玩家进入角色，充分体会南国岛屿的生活，所以开始时进入球场可能一个人都没有。

——真像冒险游戏呀。

板垣：是啊，我想像那样的冒险要素有很多。我非常不喜欢那种按照《生与死》那样两个人先选角色，再选对战队伍，最后开始打排球……这样老套的东西我是很讨厌的。因此现在我想做一款可以享受岛上愉快生活的游戏。

——在组队时会不会考虑到角色之间的关系？

板垣：当然有啊，沿用了《生与死 3》里面的人物关系。比如，AYANE 不会和 KASUMI 组队吧；但虽说如此，这在游戏进行中变成可能也说不定……如果没有这样的要素的话玩家会觉得很乏味吧。

——游戏中有时间流逝这个概念吧？

板垣：有的。如头上戴的花会枯萎什么的，因为是鲜花嘛。因为在岛上度过的是假期，我考虑最低在两周时间左右。当然，不是说玩一遍就完了，根据玩的方式不同，内容与情节的发展也不会一样的。因为是家用游戏，要考虑的事情实在是太多了。

——最初接触这款游戏的时候会是在秋季游戏展上吧？

板垣：我们以这个时间为目标吧，我希望在临时贩卖店里也能让玩家看到最新的游戏画面。

——明白了。那么下次的采访我会在这次采访的基础上询问在南国的海岛上生活的情况。

板垣：那就太多了。（笑）

◀▼ 无论在亚洲还是欧美地区都人气绝顶的美少女 HITOMI 当然是这款游戏指定的代言人了！

话梅杂志&3DM SM

夏末来到这片温柔的海滩与她邂逅……

当你认为自己缺乏对美的理解的时候，请在这个

▶系列永远的女主角KASUMI在游戏中的魅力也是不能小觑的啊！

◀TINA的身材就是以欧美玩家的审美眼光来看也是无可挑剔的了。

8位美少女与你在碧海蓝天之间的约会！

话梅杂志&3DM
www.

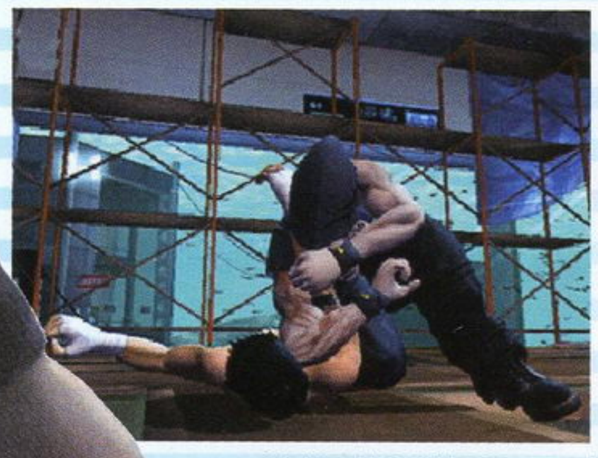
文：多边形

J6头号暗杀者、VF大会的神秘访客！

VR战士4 进化版

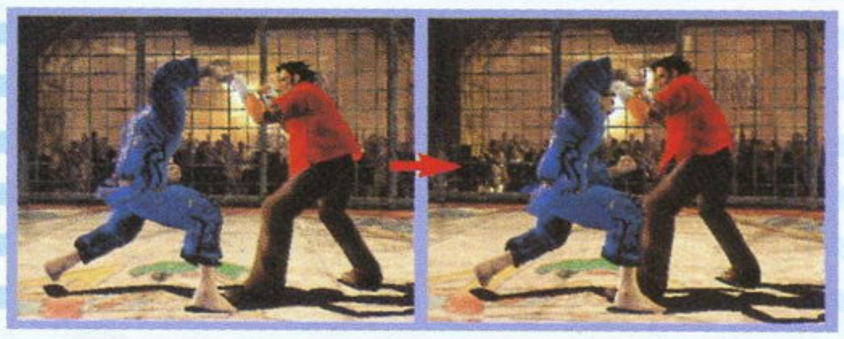
ARC	SEGA-AM2	FTG	1～2人
	预定2002年8月7日发售		–
NAOMI2	Access Card、VF.net系统		48万5000日元

可能喜欢和关注3D格斗游戏的玩家早就得知，SEGA即将推出王牌3D格斗游戏《VR战士》的最新作《VR战士4进化版》（以下简称《VR4 EVO》）。新版《VR》的最大改变就是加入了两名硬派格斗家，而且均为男性。这次介绍的重点也就围绕着这两名VR新人展开。



日守刚的投技极多，而且与一般的投技有很大的区别。刚的投技可分解为抓住→移动→投掷等多个部分。由于投技的指令变化繁多，所以令对手防不胜防。不仅投技出众，日守刚在打击技上也不输给任何人，他的打击技多连带有一击倒地的判定，当对手倒地之后又可以施加丰富的投技予以制裁。虽然日守刚是位强力型新人，但要想将他驾御得炉火纯青还需要玩家花大功夫去研究自身以及对手各种招式的判定。

日守刚招式解析 NO.1 铠通



此招属于古武术流。先制止对手的进攻，然后再用拳头痛揍对手腹部。铠通的原意是指用强力攻击，重创身穿铠甲的敌人的腹部。其实以“铠通”命名招式的游戏有很多，在《SF3.3》、《莎木》、《灵魂能力》等游戏中都出现过铠通一词。

日守刚招式解析 NO.2 水面拂

用脚狠扫对手的下盘，使其失去平衡，而动作的重点在于闪避到对手侧面再进行攻击。类似这样的招式在另一款著名3D格斗游戏《铁拳4》中同样出现过。

人物背景

尽管“Judgement6”是一个管理严密的组织，但还是有不少成员因发现组织的真相而脱离J6。为了避免组织内部的机密外泄，J6内部还设立了一个专门暗杀“叛离者”的神秘机构。该机构内所有执行暗杀任务的成员都是由收留的孤儿训练而成的，该机构的首领就是一位名叫日守刚的青年。他的父亲是一位曾经参加过奥运会的柔道选手。年幼的日守刚因父亲被好友杀害而沦为孤儿，他最后被秘密组织J6收留，并被训练成世界一流的杀手。现在日守刚收到上级的命令，参加格斗大会，而他真正的目的是在比赛上杀死众多格斗家……

Goh Hinogami 日守刚

身高：176厘米
体重：66公斤
性别：男
血型：AB型
国籍：不明
职业：暗杀者
流派：柔道（结合暗杀古武术）
嗜好：收集银制饰物
上级者向

制作人：两名新角色有这样的特点！

——踢拳道和柔道家，这两个人到底是怎样的呢？对此既是一名上级游戏玩家又是开发小组领导的片桐氏给我讲述了很多情况。

■片桐：关于布拉德，经常在外景测试的现场听到“这个人真像个用泰拳的家伙呀”之类的话，而事实上也是以泰拳选手作为形象基础的，因此大家都会那么想。但实战中这名角色用的却是与泰拳完全不同的战斗方式，其拳法相当酷！打击时并不是单纯的按下键然后出拳，而是融入了舞蹈的要素在里面，其进攻方式相当丰富。因为是一个使用者不同战斗方式也有很大不同的角色，我想喜欢这种类型的玩家会很高兴的。另外，因为他的

话梅杂志&3DM-SMV

狂战士参战！

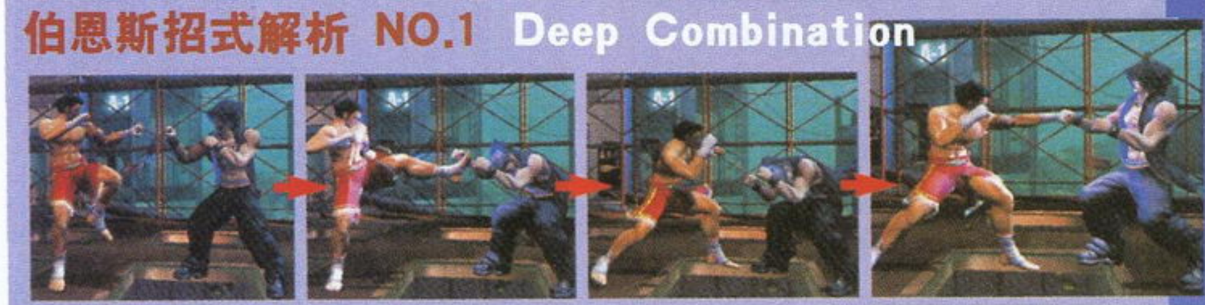
踢拳道源于日本，始发于五十年代中期，是在空手道、柔道、拳击基础上创立的一种日本新武技。踢拳道是一种没有套路，注重实战效果的搏击术。其技法包括：拳法、腿法、肘法和膝法。踢拳道理论认为，人体四肢中，脚力、肘力和膝力大大强于手力，故偏重于腿、肘、膝技法。

新人布拉德·伯恩斯以打击技为主，加上丰富的连技和进攻后有效的回避技，使得他成为连VF初学者都极易掌握的角色。

人物背景

在世界格斗赛场上，突然出现了一位武功盖世的新人，他就是布拉德·伯恩斯。伯恩斯以其凶狠的腿法加上变化多端的进攻套路，席卷世界拳坛。因为伯恩斯天生有着一副俊朗的脸庞，这也成为他到处拈花惹草的资本，所以出道以来一直给人“情场浪子”的花花公子形象，伯恩斯也因此欠了一屁股的感情债。虽然伯恩斯的所作所为与他的格斗家身分完全不符，但是站到擂台上的他却始终能够发挥其世界一流的格斗才能，至今未逢对手。一天，伯恩斯从一个女人那里得知世界格斗大会的消息，为了能够一尝针锋相对的快感，伯恩斯决定参加世界格斗大会。

伯恩斯招式解析 NO.1 Deep Combination



用以牵制对手的连续技。在测试版中，按K键可踢出长距离的中段脚，被击中的对手硬直时间很长，这时候再配合双拳展开凶狠的进攻。

伯恩斯招式解析 NO.2 仑平

属于回旋系连续技。Back Knuckle→Knee Kick，此招既能防止对手侧移，又具备一定的回避效果，之后再接以大杀伤力的关节打击技，会给对手造成极大的伤害。

基本进攻就是以打击技为主，所以连按键也可以使出各种技巧，我想与日守刚相比更适合初心者吧。但是，使用熟练的话也是位很厉害的角色哟。

——另一名角色日守刚，难道是给上级者用的？

■片桐：对。他是一名使用柔道投技的角色，但与一般的投技角色又有所不同，战斗时要考虑是“从抓住对方到移动再到投”、“想抓住对方时如何去抓”这些问题。但是单纯地靠投技是不行的，实际上在外景测试时有人问“这个人叫日守刚吧，很强吗？”，偶尔我会演示新的技巧给他们看，大家的反应都是“哦，原来如此”。（笑）总之是个值得玩家们自己去发掘的角色。只要玩家自己去摸索就会找到破解以前难以应付的技的方法，对VR达人来说会是相当有趣的事情。我想我做出的这两个新人真的很值得大家去研究。

千变万化的打法令对手防不胜防！

布拉德·伯恩斯 Brad burns

身高：178厘米
体重：68公斤
性别：男
血型：B型
国籍：意大利
职业：拳师
流派：踢拳道（结合泰拳）
嗜好：一切令人兴奋的事物、追求异性
初级者向

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

PS2	NAMCO	RPG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应网络		售价未定

《7兵团》是NAMCO于2000年12月21日发售的RPG，它以绚丽的画面、独特的战斗系统、充实的故事情节得到了玩家的好评。“7”在这款游戏中充分地发挥了作用，战斗时只能派7名角色上场，角色站在一个4×3的小地图上战斗；纵排与横排的数字相加也刚好等于7，以及7位勇者等。而《维纳斯与布雷斯》继承了《7兵团》的系统。并且由于这款游戏对应网络，所以可以进行网络对战和新敌人资料的下载。这次介绍的是新公布的两名同伴角色与继承系统。

维纳斯与布雷斯

～魔女·女神·毁灭的预言～

莉莉

在主人公住进这条街后就成为了哥雷姆山贼团的成员，是位擅长防御辅助魔法的神官，对谁都温柔体贴，与其他团员的关系相当好。

STORY

在“千年祭”即将到来之际，人们心中永远磨灭不了的就是那“999年之灾”的预言。一天，过着安定生活的主人公布拉德·波阿鲁面前出现了女神阿莉娅的身影，但女神带来了真正的世界毁灭预言，她命令布拉德在100年内找出避免这场灾难的方法。不死不老之身的布拉德为了将世界从灾难中拯救出来亲自组织了一支骑士团，并和同伴们一起与魔物展开了殊死的战斗……

避免灭世的灾难

▲不死不老的主人公为了守护世界挺身而出。（女神阿莉娅：“这就是我们作为拥有不死生命的人的任务。”）

◀从故事的序盘就成为了布拉德的同伴。（莉莉：“真是讨厌哪，一直盯着人家看，我还要做晚饭呢！”莉莉真是太可爱了。）

加雷夫

拥有强壮身体的哥雷姆山贼团战士，非常值得信赖，经常照顾他人，小孩子都很喜欢他。身体虽然很高大，但其实是个感情很细腻的人。

神秘的充满妖气的森林

▶与不死不老的主人公不同，同伴是会死亡的，像这样的相遇与分别的场景都有描述。（加雷夫：“对于拥有很长寿命的人来说，团员的生命是很短暂的啊……”）

www.plumbook.cn

水城斯库雷，可以看到远处的钟塔。

这里有变化

描述与同伴之间的交流

《维纳斯与布雷斯》与《7兵团》不同的地方就是同伴之间的人际关系与交流被很细腻地刻划了出来。不死不老的布拉德为了将世界从毁灭中拯救出来要在100年的漫长岁月中守护阿尔梅塞拉大陆，期间会遇到不同的同伴。同伴们会恋爱、结婚、生小孩，然后小孩长大后也会恋爱、结婚，成为布拉德的同伴。怎么使同伴间的亲密度上升现在还不明确，不过由于这一系统的加入玩家的感情投入度一定会增加！而且可能因为父母职业的不同后代的能力相应的也会发生变化，培养具有什么能力的后代也是游戏一大魅力！游戏中角色众多，供玩家选择的余地也相当大。

阿莉娅

出现在布拉德面前的不死不老的女神，就是她命令布拉德去寻找避免毁灭预言的道路。

布拉德·波阿鲁

因为某件事而成为不死不老之身，为了寻找避免毁灭预言的方法而不停地战斗。

薇薇

跟随布拉德的神出鬼没的大魔女，其真正目的至今仍然是个谜，看外表就知道一定是个强大的家伙。

主人公就是这三人

描述同伴之间的友情

友情

◀不仅是男女关系，同性同伴之间的友情也描述得很细致。（战士："不过你这家伙确实厉害嘛，跟你一起并肩作战我也会用铁球全力进攻的！"）

▼弓箭手对忍者的表白简直是太老土了！（弓箭手："是吗?确实是很漂亮的花，但比起你的美貌就不算什么了。"）

恋爱

结婚

▲经过恋爱同伴终于结婚了，祝你们幸福！（魔法师："啊，我一定是中了幸福的魔法了！"小孩子？）

生小孩

同伴结婚然后诞生新的生命

▶弓箭手有小孩了！这孩子长大后有可能成为布拉德的同伴哟！（弓箭手："啊，我也当爸爸了，看来要为孩子打造一把弓了！"难道职业一生下来就决定了？）

完成女神赋予的使命是主人公的任务

▼在面对毁灭预言的长期战斗中，通过不同方式的合作进行战斗。（加雷夫："我来消毒，如果伤口化脓了就麻烦了。"果然是个心细的人。）

▲与预言一起降临的女神——阿莉娅，似乎与布拉德变成不死不老之身有着什么关系。（女神阿莉娅："战场的鬼神，悲剧的螺旋，弑神的布拉德……"难道主人公他……）

像神殿一样的地方，可以看到中间有一辆水车，但是却有种不寻常的气氛，这里面到底有什么呢?

自古就有的巨大钟塔是这条街的标志。大陆屈指可数的大城市，但治安相当差，而且还存在有黑暗公会的流言……

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

文：SOUL

PS2	SCEI	A · RPG	1人
	预定2002年秋发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

作为《黑云》的续集，本作与前作在剧情上并没有关联，而且在应用了卡通渲染技术后，《暗黑编年史》成为面貌全新的一作。另外本作的整体画面也偏向于亮丽、鲜艳的主色调，与前作略显黑暗的感觉截然不同，也许是制作者考虑到《黑云》在日本的支持率不高，所以才决定将整体色调又改回东方人更为喜欢的那种鲜亮的感觉，希望本作在日本也能大获人气。从目前的效果来看，《暗黑编年史》游戏画面中的人物形象与游戏的插画设定感觉非常接近，不像其他游戏，插画归插画，游戏画面归游戏画面，看来本作所使用的卡通渲染技术的确有一手。而在游戏系统方面，建造自己城镇的系统当然是很有意思，但对于随机迷宫系统，却并不是每个RPG或是A · RPG爱好者都很喜欢的，是将乐趣集中于迷宫的解谜还是集中于在迷宫中探宝呢？《暗黑编年史》选择了后者。

▲本作的惟美原画设定，相当宏伟的景观，四通八达的铁路网证实火车在游戏中具有很重要的地位。而本作游戏画面中的场景其实也一直给人以大场面的感觉。

前作《黑云》在欧美销量超过50万套！

DARK CHRONICLE

ダーククロニクル

暗黑编年史

利用业界尖端的贴图纹理技术，让本作的画面完全看不出是由多边形组成的！

www.plumbook.cn

莫妮卡

游戏系统的核心——战斗系统

本作中战斗是以全动作方式进行的，就和其他的A·RPG一样，主角们的攻击分为直接攻击和间接攻击两种，如尤利斯用手中的扳手攻击属于直接攻击，用自己的手枪攻击属于间接攻击；而莫妮卡的剑攻击是直接攻击，魔法攻击是她的间接攻击。

除此以外，攻击方式还有不同的变化，连续按攻击键角色就会作出连续技攻击，按住攻击键角色就会使出蓄力攻击。而且战斗中两个主角可以依玩家的意愿随时进行切换，想用谁就用谁，这样游戏中的战斗更为丰富多变了。

丰富多彩的攻击方式！

武器改造系统

本作中的武器是可以进化的。让武器和特定的道具进行组合改造，可以让武器带有属性，如火属性或是雷属性等，这样在攻击一些特定的敌人时就可以根据它们的弱点对症下药了。在改造过程中，一些固有的组合还可以创造特定的武器。总之玩家可以在游戏中多多尝试改造，很可能就会有惊喜。

另外本作中武器还有耐久度的设定，一直不断地使用武器的话，武器就会被磨损。

增加游戏耐玩度的各系统！

尤利斯

立体模型系统

除了“随机迷宫系统”以外，本作的另一大特色系统就是“立体模型系统”。即玩家可以在冒险过程中收集到各种各样的部件，用这些部件可以建造属于自己的城镇。立体模型系统是前作《黑云》的原创系统，本作中得到了强化，首先是可以收集的部件数量大幅增加，其次是这次建筑的方向及建筑的颜色都是可以调节的，最后是本作加入了地形高低差概念，这也影响了城镇的建设。随着本作游戏进度的发展，玩家自己的小城镇规模也会越来越大，当玩家在自己建成的小镇里闲逛时，就能充分体会到那份成就感。

与原画风格保持一致的游戏画面！

www.plumbook.cn

文：邪魔天使

即将崩坏的“世界（The World）”

恶性变异 .hack Vol.2

PS2	BANDAI	RPG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

BANDAI制作的长篇RPG“《.hack》系列”第一作已经发售了，并且获得了很高的人气度，现在公布第二作的情报！根据最近公布的影像，本作又有所进化，更加有魅力了！

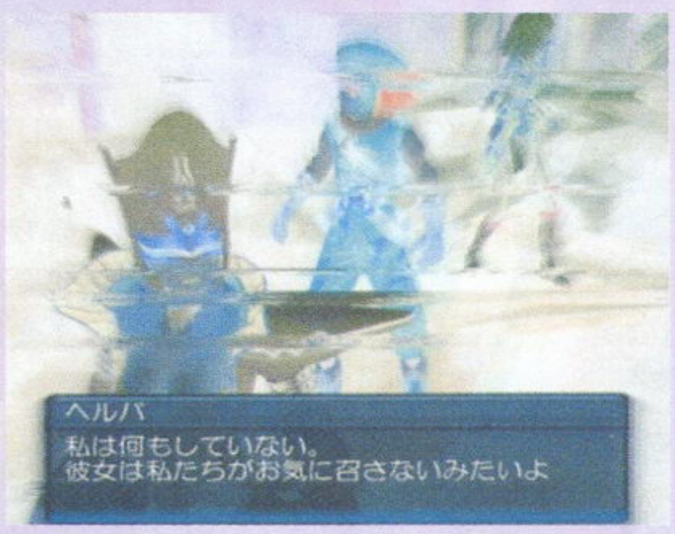
◀访问已经崩坏了的神殿的凯特与布拉克罗丝，这里是前作进行最终决战后留下的遗迹吗？还有那些对凯特虎视眈眈的系统管理员，似乎要呼唤出什么神秘巨大的东西……

▲上图——琉斯：“不用说了！到此为止吧！果然你们这些家伙对于这个世界来说是危险的东西！”

▶右图——布拉克罗丝：“这个地方快要崩溃了！”

已经成为大众话题的长篇RPG系列第二作 即将登场！

BANDAI制作的长篇RPG《.hack》一共分为四部，情节恢宏壮大，自上个月系列第一作发售以来，许多人都被其独创的世界观所吸引，现在我们所能做的就是等待续篇——《恶性变异 Vol.2》的早日发卖了。下面是已经明确了的情报，请FANS注意！



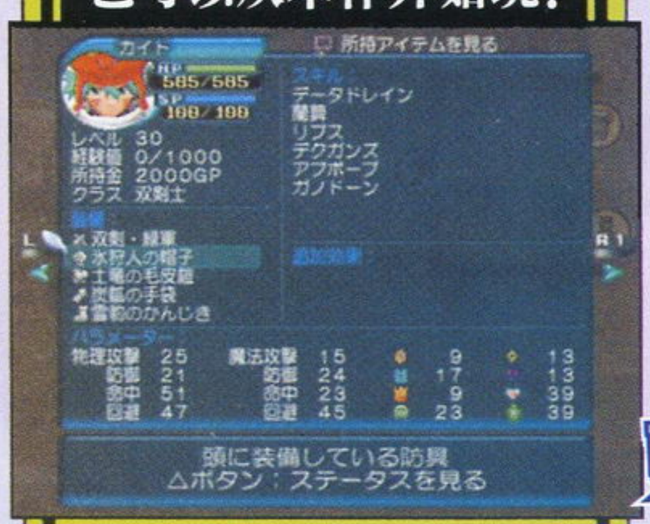
▲▶布拉克罗丝与赫尔巴等前作出现的角色本作将继续登场，也许前作还是谜的地方这次就会真相大白。（上图——“我的控制器被汗水弄短路了……”）（右图——“我什么也没做！她好像对我们不是很满意呀。”）

CHECK……

可以继承Vol.1的记录！

本作可以继承前作《感染扩大Vol.1》的通关记录，通关时的级别、数据以及道具都可以继承，这对玩家来说是个好消息。另外如果是从本作才开始玩的话也可以让角色和装备以高级别的状态来开始游戏。而且前作的内容概要以及画面都会进行重放，没有玩过前作的人也可以放心进行游戏。

也可以从本作开始玩！



▲为了缩短与继承了前作记录的玩家的差距，可以在最初就选择级别比较高的角色进行游戏。

STORY

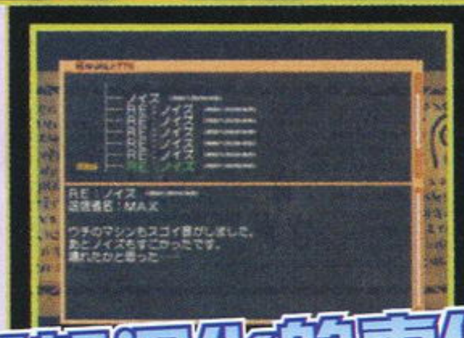
前作的故事只不过是事件的开端？一个谜紧接一个谜，故事情节发展备受注目！

在剧情设定中，《The World》是一款世界销量达到2000万份的超人气网络游戏，在朋友的邀请下，游戏的主人公凯特（カイト）进入了游戏，却被一些正体不明的人击败，而现实世界中的朋友也进入了昏睡状态。主人公认为拯救朋友的关键一定在《The World》里，在同伴的帮助下一步一步地接近了事情的真相……本作《恶性变异 Vol.2》的故事就是紧接前作展开的。

激战的最后是……

◀前作最后，布拉克罗丝似乎感觉到什么，提议再进行一次调查。

▼作为决战舞台的区域已经被系统管理员封锁，这里面到底有什么呢……



▲前作最后的场景就是面对巨大的BOSS，本作就是紧接这一幕开始的。

更加深化的事件之谜

▲加速进行的《The World》发生异变，事件的谜越来越深化。

封锁！？

▲上图——布拉克罗丝：“POWER UP的宣传广告？有那个东西吗？”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

凯特和同伴们的命运到底怎样？

SCOOP!! TV动画版角色的英姿！请密切注意！

已经肯定的是本作中会出现TV动画版《.hack//SIGN》中登场的角色！主人公司（つかさ）以及他的同伴米米尔（ミミル）和贝亚（ベア）将超越媒介的界限出现在游戏的世界中，但是他们在游戏中到底扮演着什么样的角色现在还不明确，也许到了TV动画版的最后这个谜有可能部分明确吧……（为什么是部分不是全部？）

司，降临！

◀▲跟随巨大的守护者来到游戏世界的司，怎样与米米尔、贝亚交流呢？非常期待凯特和司两大主人公的共同演出！

司和他的同伴们

TV动画版的主人公·司，是个不擅长交流的内向的少年。本作的看点之一就是通过冒险，司怎样向同伴敞开心扉达到心灵的补完的过程（这，这……汗）。本作对同伴的描述也非常细致，米米尔和贝亚也是很有魅力的角色，千万不要忽视了！

TV动画版的主人公 司

米米尔

司的损友？

一个乐天派，喜欢照顾他人，偶然与司交谈后就跟他一起行动了，而且经常与司吵架。

贝亚

理解司的人

沉着的值得信赖的剑士，总是在关键时刻作出准确的判断，听到司的情况后开始对事件进行调查。

以自我为中心讨厌与他人接触的问题儿童，因为接触了某个石板而被关在了游戏中，并受到有消除他人意识的特殊能力的守卫者的保护。（从造型上看非常像碇×治，而且性格更是……看来要突破某自闭儿童的框架还是很难哪。）

CHECK TV动画版的注意点

TV动画版《.hack//SIGN》在TV东京系列的每周星期三深夜0:55～1:25放映，故事也达到了高潮，必看呀！DVD系列也由BANDAI陆续发售。

◀与游戏版有些不同，TV动画版要享受的是动画与戏剧性的东西。

CHARACTER 除了熟悉的角色之外又有新角色登场！

本作中前作活跃的的重要人物以及同伴将继续登场，把故事发展推到一个新的高度，除此之外还有一名新角色加入，这里简单介绍一下包括新人在内的14名角色的情况。

◀召开贸易大会收取参加费的蕾切尔，难道是一名擅长做生意的角色？（关西人都会做生意的说……）

蕾切尔·レイチェル

操关西方言的女剑士

受关注的新角色就是这位操一口关西方言的女剑士可爱了！（太像明×香了！）

NEW

凯特（玩家）

拥有禁断能力的游戏版主人公

使用双剑上所刻的纹章之力进行战斗的双剑士，因为所戴腕轮的神秘力量他拥有能消除游戏数据的禁断之力。为了拯救被管理员击倒的朋友，开始追查事件的真相。

加尔加

玩家的朋友，被人称为"苍海的逆戟鲸"，是一个相当有名气的人。

布拉克罗丝

性格率直的女重剑士，协助凯特调查事件的真相，是个值得信赖的人。

米丝特拉尔

非常活泼可爱充满朝气的咒文使，兴趣是收集道具，不过收集的道具中不免有……

皮罗西

拥有庞大身躯的重斧战士，虽然长着一张奇怪的脸，但实际上是个善良的人。

米亚

外表看起来像猫的剑士，因为对凯特的腕轮感兴趣而接近他。

艾尔克

性格稳重的咒文使，因为对米亚非常感兴趣，所以与她一起行动。

夏目

矮小的双剑士，非常喜欢主人公，只要一点小事就很容易感动。

砂岚三十郎

擅长用日本刀的具有日本风味的重剑士，虽然很粗鲁但喜欢照顾他人。

加尔蒂妮娅

一个禁欲的女重枪使，很少说话，但战斗时却是最值得信赖的同伴。

巴鲁姆克

被称为"苍天的巴鲁姆克"的名角色，做事光明正大，讨厌不正派的行为。

贝鲁巴

以诡异姿态出现的充满谜团的角色，似乎与事件有很深的关系，那面具下到底是……

阿乌拉

将腕轮交给凯特的谜之少女，她的正体才是故事最大的谜！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

有消息指出本作的确切发售日是11月21日。8月上旬CAPCOM将举办一个《生化危机0》体验版的派发活动，凡是在活动期内购买了NGC版《生化危机》或者是向游戏店预约了《生化危机0》的玩家都有机会免费得到一张《生化危机0》的体验版！我们将对这款体验版进行第一时间的报道，请FANS密切关注！

NGC	CAPCOM	A · AVG	1人
	预定2002年11月21日发售		记忆要求未定
特制DVD-ROM	对应周边未定		7800日元

两人协力逃出噩梦之地！这一次是“搭档模式”的详细介绍！

搭档模式详细介绍

道具的交换

比利和瑞贝卡一起行动时，进入菜单画面就会额外出现一个“道具交换”的选项，能够让他们自由地交换任何道具。例如相互补给弹药、回复体力、组合道具等等。玩家要依据两人的情况来及时进行调整，是一个使用频率相当高的系统。

从这张公开的道具交换的图片上来看，两人所持道具的上限都是6格，不过一把长枪就占了瑞贝卡2格道具栏。

道具的置下

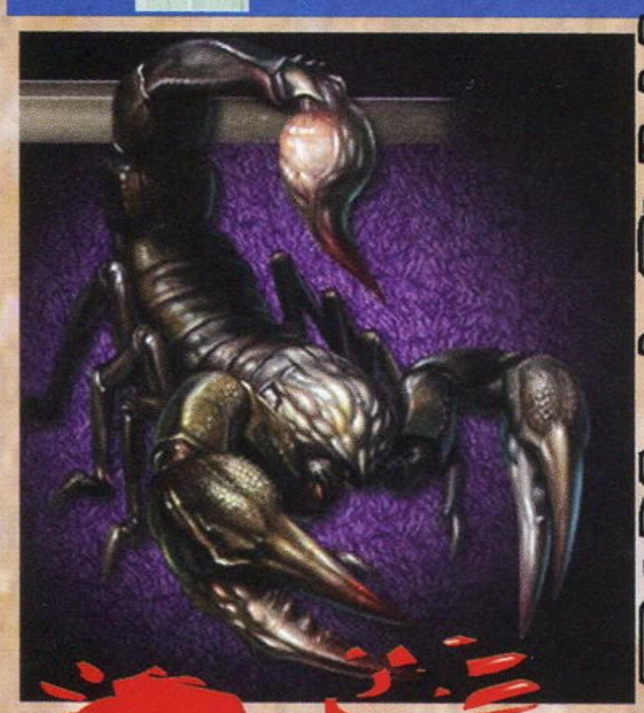
比利和瑞贝卡分开行动时，是不能进行道具交换的。在必须进行道具交换的时候，你可以选择将目标道具扔在地板上，然后等到操作另一名角色时再前来取得目标道具，算是对道具交换系统的一种补充。同样的，如果你有太多的垃圾道具需要弃用时，也可以采用这个办法。

角色间的切换

传说许久的“角色切换”系统终于有了正式的答案！玩家可以在比利与瑞贝卡之间进行操作的切换（是否有条件限制还不是很清楚），这就意味着游戏中必然会出现许多需要两人协力才能够解开的谜题（就像是《生化危机2》中的ZIPPING系统那样）。在战斗中也可以视两人位置的不同切换控制达到改变射击角度的目的。并且，对于未操作角色，你也可以对其行动特点进行设定。

命令

对于未操作角色，你可以对其进行多种行动的设定。具体情况视其道具配置、体力高低以及身处的场地而定，你可以在“攻击”、“待机”（节约弹药）、单独行动（交给电脑操作）以及“共同搜索”等项目中进行选择。也就是说，两名角色的安危都是你在决定之前必须考虑的事情。



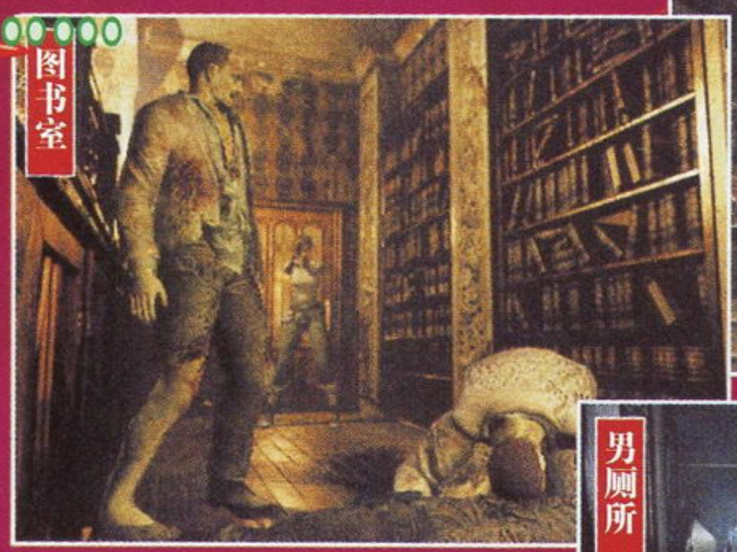
BOSS级怪物大蝎子

由于t病毒的泄漏，因此除了安布雷拉人工制造出的怪物之外，还有大量不可预知的生物受到了t病毒的感染而成为可怕的怪物。在E3展公开的影像末尾，我们看到了一只巨大的蝎子划破列车车顶从天而降的画面。这只身长3m、宽1m、高3m的庞然大物毫无疑问正是t病毒的牺牲品！它的身体比普通的蝎子要大上数十倍，外壳也坚硬异常，最可怕的是经过突变了的尾巴，除了有恐怖的攻击力之外，还有麻烦的毒性攻击！看起来它将会成为列车上瑞贝卡与比利最强劲的敌人！

瑞贝卡和比利与大蝎子陷入了苦斗！看那个大蝎子几乎把整节车厢都塞满了。

列车之后的舞台是……

早在第一次报道时我们就已经提到过，列车只是游戏序幕的舞台。虽然列车的目的地现在还是一个谜，但从本次公开的情报来看，“一座如同《生化危机》那样的洋馆”是可以肯定的。当然了，此洋馆非彼洋馆，无论是洋馆内部的装璜还是建筑结构都与《生化危机》中的洋馆有着很大的不同。特别值得指出的是，在此次公开的图片中，我们看到了一张极有可能是这座洋馆主人的肖像画——他会不会就是斯宾塞呢？



▲这里可能是洋馆的图书室一类的地方。看那个倒在地上的丧尸的动作，似乎是在撕咬地上的尸体？

◀从建筑结构上来看这里应该是正门大厅部分，注意看画面中央的那张肖像画。有了《生化危机》和《维罗尼卡》的经验，直觉告诉我们，这张肖像画非常重要。

▶男厕所。这么大的厕所在系列作中还是第一次看到。瑞贝卡进男厕所干什么？把丧尸赶尽杀绝吗？

▲比利在狭小闷热的锅炉室中探索着。如果在这里碰上了丧尸的袭击就不怎么好对付了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TAITO®

PlayStation®2

今度の電車GOは旅情編

氷川きよし

電車でGO!® 旅情編

LET'S GO BY TRAIN! RYOJO-HEN SINCE 1996

《电车 GO！旅情篇》7 月 25 日发售！

本作品作为一款模拟真实驾驶的游戏，与实际驾驶还是有区别的。本作品的说明与路线情况都参考了 2002 年 2 月日本通产省发布的资料。

充满季节感与旅行情趣的游戏画面。

同时发售

拆卸可能！！

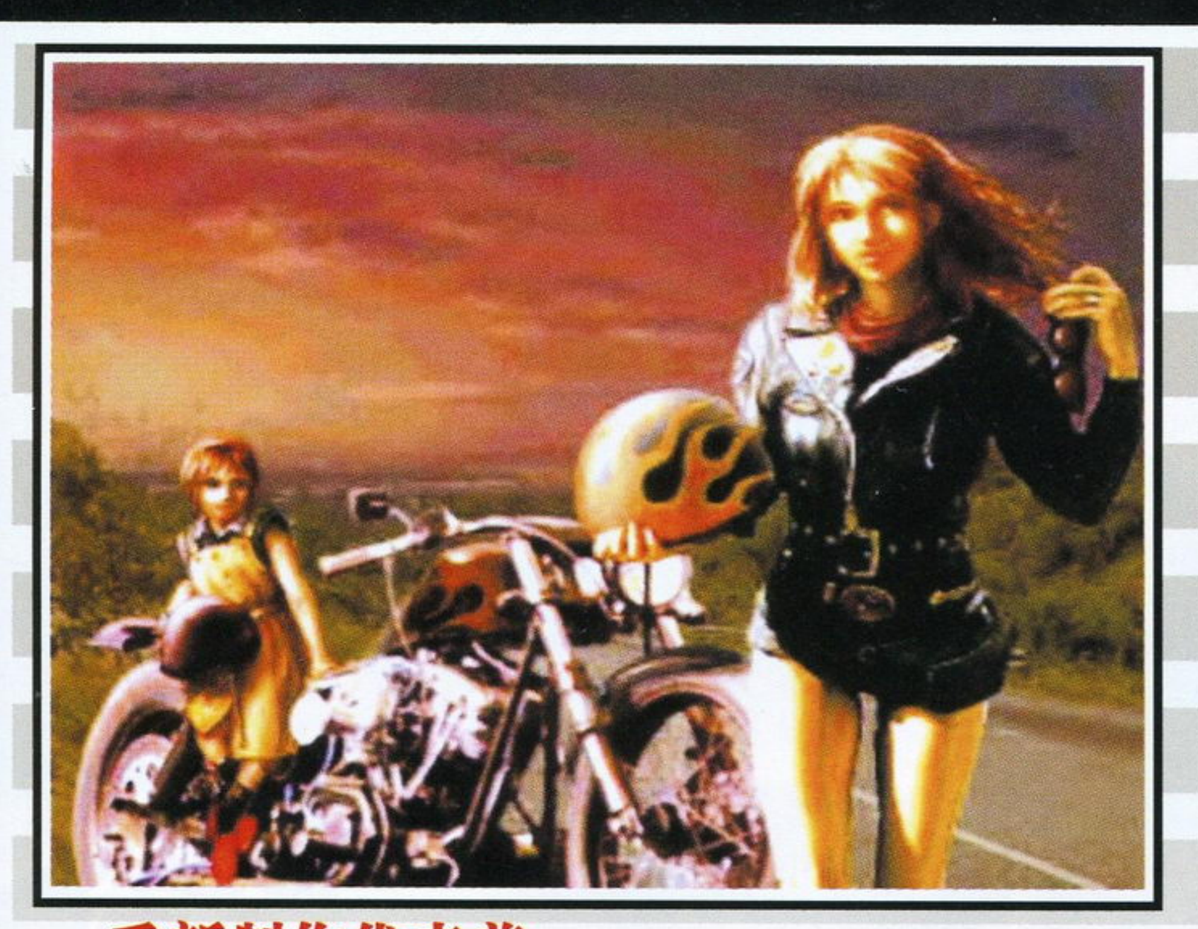
纯木制的刹车操纵杆操作器

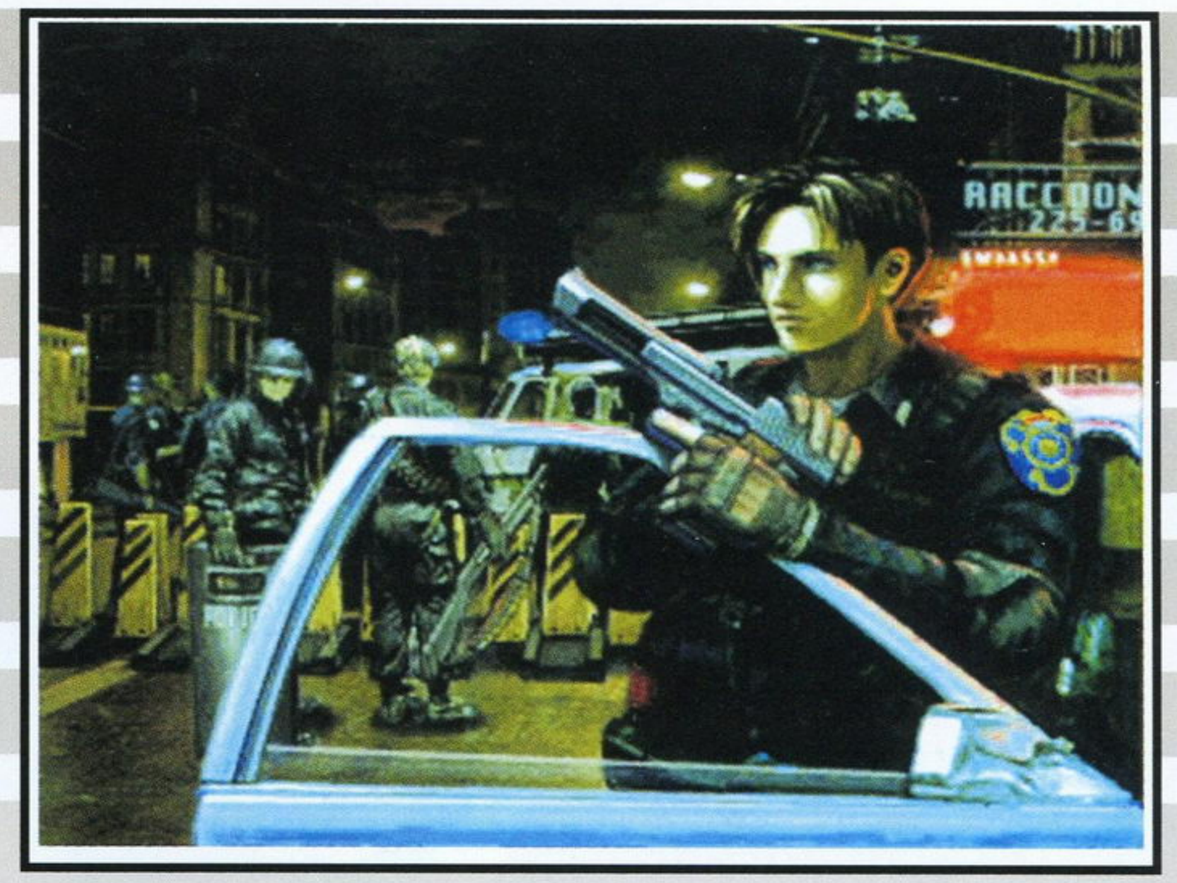
電車でGO! 旅情編 专用控制器

标准价格 ￥6800

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI





重新制作代表着……

既然是重新制作，不仅仅是剧情，游戏的系统、画面等等一切基于“游戏”的内容都在1997年初的企划书中得到了更新。故事的大幅删改导致之前已经制作完成的背景画面有95%以上无法使用，重新制作是肯定的。除此之外，一些之前已经制作完成了的敌方角色也不得不进行删改，以符合新作品的需要。新的角色和怪物设定原画、CG造型也有了更新的版本。通过近一年《生化危机1.5》的制作，制作小组对PS的性能有了更多的了解，毫无疑问，新作将比《生化危机1.5》在画面上更具有表现力。

《生化危机》迷你特辑 PART.12

登场人物介绍

艾达·王●年龄不详●身高不详●体重不详●AB型血

在里昂的剧情中登场的神秘组织的间谍，为了查探安布雷拉的研究成果而成为安布雷拉芝加哥分部研究员约翰的女友。现在为了夺取威廉姆博士的G病毒而潜入浣熊市。

本·贝尔托卢奇

自由记者，因为听说浣熊市警局局长布莱恩·艾隆斯的一些负面传闻而来到浣熊市采访，结果被艾隆斯关到了监狱里。不过鉴于警局现在的处境，本在监狱中反而比较安全。

布莱恩·艾隆斯

心理有些异常的浣熊市警局局长，为了满足自己的私欲而收取威廉姆博士的黑钱，将克里斯与吉尔提供的“洋馆事件”的证据收藏起来，并一再阻挠克里斯他们的调查活动。

雪莉尔·柏肯

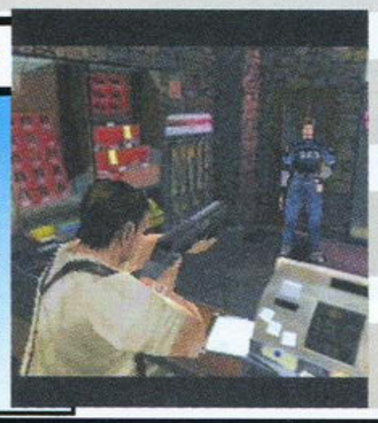
在克莱尔的剧情中登场的重要角色，威廉姆与安耐特的女儿。按照母亲的吩咐雪莉尔来到警局避难，但却与父母失去了联络，只有在警局内四处躲避丧尸的袭击，是一个坚强的小女孩。

马文·布拉纳

浣熊市警局的警员，是不多的幸存者之一。算起来也应该是里昂的前辈了。

罗伯特·肯特

浣熊市枪械店的店主，和巴瑞·博顿的交情不错。有时也会参与浣熊市警局武器的改良工作。



安耐特·柏肯

安布雷拉的研究员，威廉姆博士的妻子。艾隆斯与威廉姆之间的交易就是通过安耐特来完成的。安耐特非常担心女儿雪莉尔的安危，威廉姆出事之后安耐特就像疯子一样在城内到处寻找雪莉尔的下落。

威廉姆·柏肯

安布雷拉的主任研究员，为了能够成为安布雷拉的高级干部而一直埋头于G病毒的开发工作。但悲剧就在G病毒完成之时发生，威廉姆的研究成果被安布雷拉高层夺走，失去了G病毒的威廉姆在生命的最后一刻选择了向自己体内注射G病毒！

www.plumbook.cn

新颖的ZIPPING系统

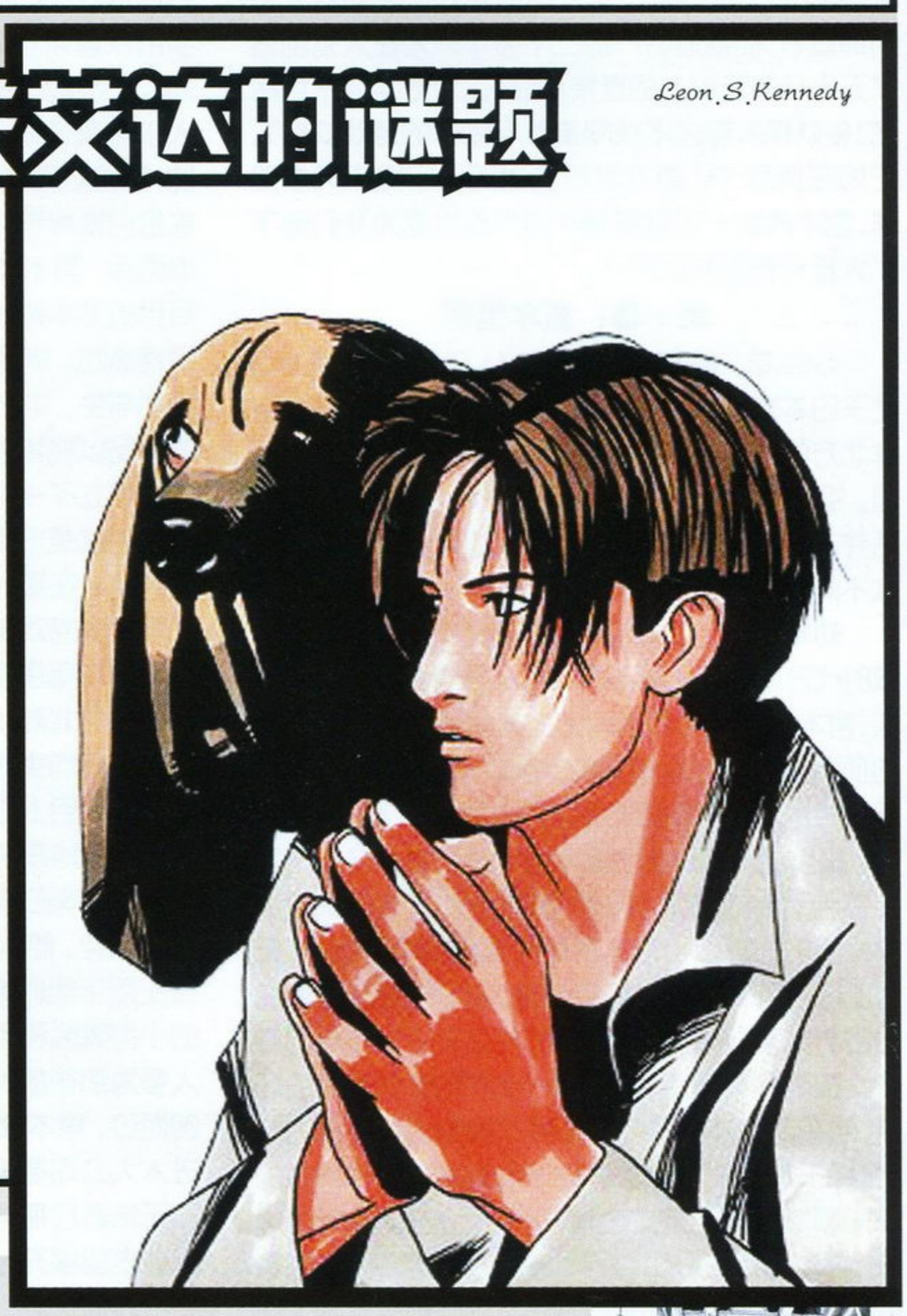
里昂与克莱尔在遍布丧尸的浣熊市邂逅，只是短暂交谈之后随即便被大火所隔开，无奈之下两人只有相约在警察局会合……《生化危机2》的OPENING不但奉献给玩家一段品质绝佳的CG动画，而且也将游戏的初期目的交待得非常清楚——无论是里昂还是克莱尔，目标都只有一个，那就是前往警察局。将里昂与克莱尔的剧情各制成一张碟更体现了制作者的良苦用心！同时同地，玩家接触到的是两个截然不同却又有着千丝万缕联系的故事，而整个事件的真正结局，也必须是在完成了两人的剧情之后才会出现！前作中，虽然克里斯与吉尔的行动在理论上是同时进行的，而且两人的流程也几乎一致，但却只是在末尾处两人才见了一面，有点不合逻辑：此作中男女主角间的“互动”程度有了很大提高，两人在游戏中后期达到的区域有所区别，并且也有了“时间先后”的概念，比如某件武器在里昂篇中没有取得，那么在接下来的克莱尔篇中克莱尔就能拿到此件武器，更加有效地对付敌人。此外，游戏还通过许多小的细节来突出“里昂与克莱尔是同时行动的”，例如游戏后半程前往研究所的火车以及那扇必须要两个人的指纹才能打开的研究室之门。这样的系统被制作者称之为“ZIPPING系统”，有了这个系统的支持，游戏的耐玩度以及趣味性比起前作的确是高了不少。

还记得这扇门怎么开吗？虽然里面只有一些子弹而已，但游戏的趣味性无疑加强了！

表关&里关的设定☆有关艾达的谜题

艾达的手枪里根本就没有子弹！里昂表关的剧情发展到这里，成为了最震撼人心的地方。

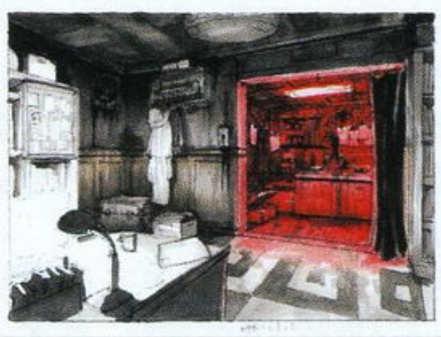
虽然游戏被划分为了A碟（里昂篇）和B碟（克莱尔篇），但A碟与B碟的关系却并不只有先后次序而已。以A碟开始进入里昂篇，被称为“里昂表关”，在完成之后会留下称为“克莱尔里关”的记录，让玩家从克莱尔那边了解到事件更多的真相；同样的，以B碟开始进入克莱尔篇，在完成之后会留下称为“里昂里关”的记录——这样一来游戏的耐玩度无疑提升了不少！并且，里昂篇与克莱尔篇在作为“表关”或“里关”时，在剧情上也会发生一些变化！比如艾达的“死”就是曾引发过争论的问题——在“里昂表关”中，艾达从连接桥上坠下，里昂痛苦地将G病毒样本随之扔下连接桥；在“里昂里关”中，艾达则在动力室内“死”在了里昂的怀中……落下无底深渊，似乎没有生还的可能？从这一点上来看，“克莱尔表关→里昂里关”似乎才是《生化危机2》的正史；而在《威斯克报告书》中，威斯克明确指出他从艾达手中得到了G病毒样本！这又该如何解释呢？从这一点上看，“里昂表关→克莱尔里关”才是最合理的解释——话虽这样说，不过在“里昂里关”中，艾达是绝对有机会拿到G病毒样本的——在第一次控制艾达时，艾达捡到了雪莉儿遗落的挂坠，挂坠中收藏着的正是G病毒的样本！

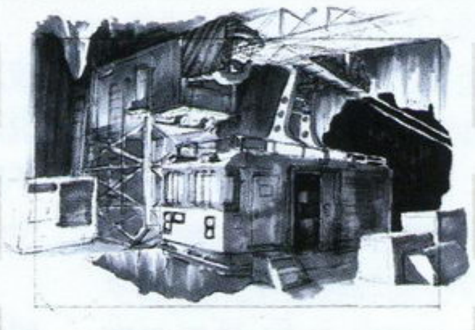


游戏的场景原画设定

警局大厅

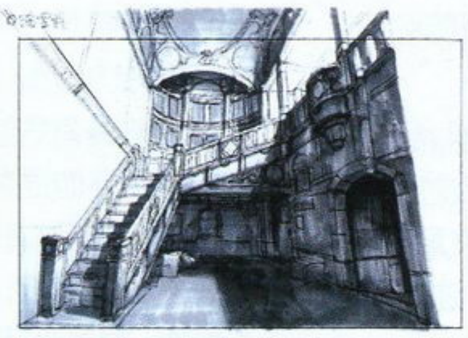
S.T.A.R.S. 的办公室


暗室

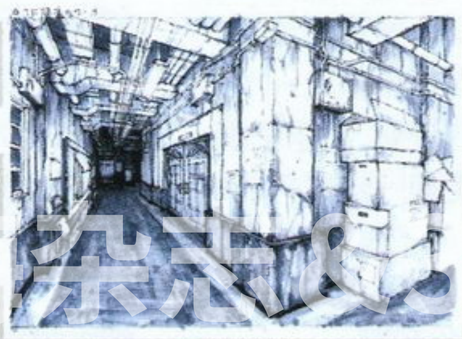

轨道电车

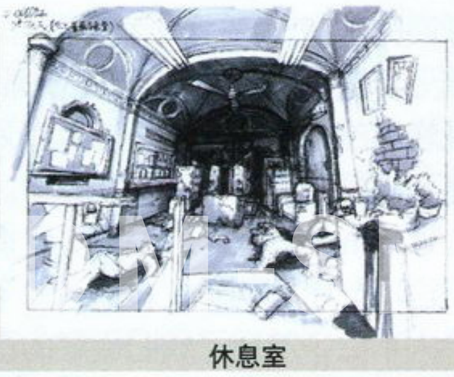
顶层的钟楼

艾隆斯的密室


暗室前走廊

一楼走廊


二楼走廊


休息室

www.plumbook.cn

箱庭世界：宫本茂的涂鸦生涯

文：特约撰稿人 DARKBABY

It's me,Mario!

从1990年的日本文化艺术设计大赏到第1回Interactive Achievement Award终身成就奖……自电子游戏产业诞生以来，没有一个制作人的成就和荣誉能够望及宫本茂大师的项背。在全世界游戏制作人和玩家的心目中宫本茂已经完全被神格化了，其亲手创造的不朽名作“《马里奥》系列”达到了累计销售约两亿套的天文数字！比之更可贵的是宫本茂的游戏制作理念成了广大游戏制作人奉为圭臬的宝贵文化财产。宫本茂就是任天堂游戏文化的缔造者，他创造的产品二十多年来为任天堂创造了五十亿美元以上的直接利益(这个数字还不包括《口袋妖怪》等宫本茂间接参与制作的游戏软件)。正如在撰写TV游戏发展史时无法回避任天堂那样，宫本茂数十年游戏制作的传奇生涯为我们留下了大量珍贵的文化财产。

第一幕：童年憧憬

1952年（昭和二十七年）11月16日宫本茂诞生于日本京都的乡间，其父母原本是二战期间赴朝鲜北方的开拓民，1952年朝鲜战争爆发后从平壤归国。祖孙三代聚居于老旧的宅院中，虽然童年的生活并不富裕，但周遭的独特氛围却孕育了宫本茂与众不同的赤子之心。

幼年的乐土隐藏在群山环抱中，佐久间象山当政时代开始大量移植的西洋杉一直绵延到视线的尽头，宫本茂有时会利索地爬上其中最高大的一株树的顶端并尽量站直身躯极目眺望远方的景色，那种天地豁然开朗的感觉给童年的心灵留下了深刻的印象，每当低头发现自己置身危境时又会不自觉地发出惊天动地的喊叫，不过时隔不久他又会再次重演那惊险的一幕……宫本茂每天清晨都早早起来，穿过家门前的稻田田埂四处游荡，其足迹遍及附近的山谷树林。偶然的机会宫本茂发现了一个神秘的洞穴，故老相传这里过去是一向宗徒隐匿武器的场所，他在洞口徘徊了多次始终不敢踏入那漆黑的洞窟。终于有一次带着家里的手电筒进入那个神秘的未知领域探索，洞中的幽深远远超出了少年的想象，蹑蹑穿行在一个接一个的大小洞窟间，正当恐惧感逐渐侵蚀心头时却发现不远处照射来丝缕久违的自然亮光，踏出洞口顿时见到一派全新的景象，呼吸着清新的空气，山对面一线飞瀑沿崖壁垂直滑落……那种无以言表的成就感使宫本茂对周围世界有了独特的感悟。

随父母迁居京都近郊小镇后，宫本茂的探索之心依旧没有任何收敛，他很快就与周围街坊的孩子们混熟了，那条战国时代末期楠木正虎、松永贞德等避乱时曾涉足的碎石街道上满是那些孩子们追逐呼唤的声音。宫本茂还带领同伴爬上屋顶像忍者般到处穿梭游荡，当他们发现了邻家的屋顶上一个贮藏物品的隐秘小屋后便将其作为联络的秘密据点，甚至还规定了暗号以识别身分。更有一次他们听说附近某武士后裔家的地下室里埋藏了大量宝贝，于是宫本茂带领同伴夜间潜入地下室探宝，结果在一个大木柜中发现了残旧破烂的古代和服。

物质贫乏的年代里，少年宫本茂最奢侈的娱乐就是数月一次随父母搭乘火车去京都市中心逛百货商场和看电影，当时正是迪斯尼动画片全盛时期，《小飞侠》和《白雪公主》等伟大作品给宫本茂留下了不可磨灭的记忆。除此之外宫本茂的主要娱乐项目就是赶在盂兰盆节等祝日观赏乡间小剧团的能乐和木偶戏演出，记忆力超群的小宫本经常在演出结束后召集同伴排演能乐剧，据说他最拿手的保留剧目是根据明朝抗清英雄郑成功事迹改编的《国姓爷东征》。进入小学就读后，宫本茂并不安于学业，整日里用木块雕刻傀儡人形或者拣拾白铁片等材料制作各类玩具，遭到了父亲严厉地呵斥，宫本茂被迫回到书桌前做作业，但在掩人耳目的书本背后，他却用铅笔在白纸上天马行空地尽情涂鸦。每逢寒暑假，宫本茂就背着画夹到公园等地写生。中学时代宫本茂迷恋上了卡通漫画，他的作品以独特的风格获得了学校同学们的青睐，为此还成立了一个卡通漫画同好会，在当年宫本茂最欣赏的就是日本早期漫画家石之森章太郎的作品。如果有人在那时问起宫本茂的未来理想，他会毫不犹豫地说当戏剧演员或者画家。

1970年宫本茂考入了金泽市立美术工艺大学，他在这个北陆小城度过了整整5年学习生涯。彻底摆脱父母约束后宫本茂越加我行我素，只在一些感兴趣的课目上才会见到他的身影，即使在上课时还是自顾自地在讲义的露白处和笔记本上率性地涂涂画画。宫本在课余常听录音带，尤其对甲壳虫乐队情有独钟，他买了一把吉他自弹自唱，虽然没有经过任何正规训练却也颇有些造诣，空闲时常去当地的小型舞会和酒吧表演以赚取外快。他平时交往的人多为那些放浪形骸、服饰怪异的艺术家。5年匆匆而过，宫本茂如履薄冰地完成了学业，但是他对进入大公司循规蹈矩地工作丝毫没有兴趣，深知自己无法适应那种刻板而拘束的环境。宫本茂希望的职业是能够充分发挥自己的想象力，而且工作环境要舒适愉快。

宫本茂在家闲居一年多后，父亲把他推荐给了故友——任天堂骨牌公司的老板山内溥，宫本茂听说这家公司最近在从事电子游戏器材的开发制造，不禁对此产生了浓厚兴趣，他决定去专程拜访一下世伯山内溥。

（宫本茂是天生的左撇子，当有人问起这是否是他成为天才游戏人的关键时，宫本一笑置之。事实上左撇子从医学角度分析其脑波运动状态确实异于常人，但宫本茂的成就多半还是源于自身的勤奋）

第二幕：命运的初会

1977年的任天堂正处在革命的萌芽期。经历了许多年的徘徊和磨难，社长山内溥引领着企业逐渐在方兴未艾的电子游戏领域摸索出一条发展道路，那是个鼓励自由创造的年代，任天堂似乎注定就是宫本茂向往的乐土……

为了郑重起见，宫本茂脱下了甲克虫乐队那样的奇装异服而穿起了正式的西装，蓬乱的头发也经过了刻意的梳理。走进任天堂的大门，有几个同龄的青年人穿着雪白的工作服擦肩而过，他们正激烈地讨论着工作中遇到的疑难问题，神情是那样的愉悦和充满活力，宫本茂一下子就被这种氛围所感染了。被带到山内溥那里，那位素未谋面的世伯却没有任何虚饰的欢迎言辞，山内用一种似笑非笑的神情揶揄道：“我们这里需要的是工程师，而不是您这样的画家。”任天堂一直以来都是重理轻文，山内溥认为任天堂并不需要下笔千言的才子，而有创造力的机电技术人员才是真正有实用价值的。初次的见面很快就在略带尴尬的气氛中结束了，不过山内溥对宫本身上那种稚气未脱的天真产生了浓厚兴趣，决定在一周后再次会面。宫本茂在今西弘史的带领下参观了任天堂的工厂，这个工厂并非仅仅如原来想象中那样充斥着冰冷而喧嚣的现代工业气息，许多神情快乐的青年工程师正埋头制造着各种各样奇特的小东西，从光线枪到手工印刷机不一而足。在15年后宫本茂接受美国芝加哥某报记者专访时说：“在那个时候我真切感受到任天堂独特的企业氛围，到处浸染着自由和创造的气息，这不就是我理想中的工作环境么？”

第二次的见面气氛缓和了许多，两者的交谈触及到了很多实际的东西，山内溥觉察到宫本茂看似木讷的神情背后隐藏着对事物敏锐的感触，认为有必要再次与他接触，山内建议下次见面时宫本茂能提供一些实际的儿童玩具设计构想。

第三次见面时宫本茂携带了很多亲手制作的玩具，他拿着自己的杰作逐一向山内溥讲解。最重要的作品是一个用五彩碎布拼成的大象，这个玩具的基本构造非常简洁，耳朵和鼻子等关键部位做了夸张处理后而显得格外引人注目。宫本据此阐述了自己的设计思想：“成功的儿童玩具首先必须要有可爱而独特的造型，其次是悦目的色彩，最后玩具材质必须不具有危险性，那样家长才会放心地去掏腰包！”此外他还拿出了许多最近的画作进行展示，选用题材非常能获得孩子的共鸣。山内溥非常入神地倾听着欣赏着，面前这位年轻人的才华大大超出了预期，很多理念与他本人不谋而合。山内决定正

www.plumbook.cn

式邀请宫本茂加盟任天堂，由于暂时没有合适的职位，宫本茂被安排到企划部，直接的领导者就是横井军平。横井是当时任天堂的灵魂人物，带领着手下的技术人员进行着各种充满个性的发明创造。他也是任天堂制作电子游戏的先驱者，从最初的简单模仿他人到后来确立“短、小、轻、薄”的自我创作思想（“短、小、轻、薄”的思想近期被山内溥再度提出，间接证明了世事循环衍化的真理），横井就是任天堂进入电子游戏领域的奠基人。1977～1980年这三年间，宫本茂从前辈横井军平的身上学到了很多足以影响一生的东西，特别在1985年以前其制作的游戏完全可以视为是横井思想的延伸。由于当时任天堂的产品大多与机械相关，横井给宫本茂安排的大多是诸如街机机台外部装饰等零星差事，不过因宫本茂对色彩和图案的巧妙搭配使得任天堂当时生产的街机机台非常受欢迎，TAITO就是当时最大的客户。（题外话：1997年TAITO濒临倒闭时任天堂意外地注入大量资金购买了该会社约19.3％的股份成为第二大股东，在管理上又让TAITO完全独立运营，这被人视为是违背任天堂商业法则的举措。此举可以追溯到两社在电子游戏产业萌芽期的密切合作，任天堂的首部街机游戏《太空勇士》几乎就是TAITO不朽名作《太空侵略者》的完全克隆版。）

宫本茂似乎注定要与电子游戏结缘。1980年NOA（美国任天堂）社长荒川实因陈旧产品大量积压而急电要求开发最新型街机产品，当时任天堂三大开发部门都处于满负荷运转状态，根本抽不出人手增加新项目。在当时的日美电子游戏业界，软硬件产品的开发并没有明确的部门划分，硬件制造团队往往又同时承担着软件的设计工作。横井军平提出应该成立一个专职的软件开发部门，山内溥对此深表赞同，他把目光聚焦在了全社惟一的闲人宫本茂身上。初试身手的宫本茂决定以横井军平为GAME&WATCH开发的《大力水手波普》作为范本，根据横井建议把游戏中的场景设定为工厂的废墟，宫本茂把跳跃作为游戏中最关键的动作技巧，爽快的操作性被视为游戏开发的关键任务。版面设计分布也煞费苦心，独创性地加入了高低段差和敌方诱导的要素，经常来工作现场检查进度的横井对宫本茂的设想非常赞赏。正当开发工作渐入佳境时，传来了《大力水手波普》版权交涉搁浅的沮丧消息，宫本茂只得重新设计剧本，大反派布鲁诺成了猩猩大金刚、女主角奥莉薇改为科莉拉，波普被改成了红帽子、蓝工装裤并留着一撇小胡子的滑稽形象，宫本茂一开始把这个人物命名为“Mr. Videogame”，后来被NOA社员改为了马里奥（Mario）。这款游戏的背景音乐是由宫本茂自己制作和灌录的，1997年被IGN选入不朽游戏名曲TOP100。

宫本茂的开山大作《大金刚》1980年年末在日本率先上市，其结果可谓是一败涂地，仅仅销售了数千台便被打入冷宫。但是该街机在次年登陆北美后却获得了极大成功，累计销售6万台以上，为NOA创造了约1.2亿美元的利润。

第三幕：神话

《大金刚》的失败对宫本茂是一个重大的打击（该游戏的海外辉煌还是一年后的事情），包括横井军平在内的任天堂全社上下都对他的能力持怀疑态度。只有山内溥认为宫本茂还有更大的潜力可挖，加之GAME&WATCH部门急需人手便把他直接调到横井的第一开发部。

宫本茂负责开发《大力水手波普》，他对制作《大金刚》的失败经历进行了全面的剖析，发现控制游戏流程的节奏是成败的关键。游戏中设计了道具的概念，当波普处于山穷水尽的绝境时，吃下菠菜罐头后顿时进入无敌状态，这样的构思能够极大激发玩家的挑战欲望。《大力水手波普》终于在日本市场获得了广泛认可，累计销售了近400万套，成为GAME&WATCH最成功的游戏软件，这下连横井也不得不对这个后生晚辈刮目相看。以后宫本茂似乎完全找到了制作游戏的感觉，几乎所有参与开发的游戏都获得了良好市场反响，山内溥任命他统括负责任天堂所有的游戏软件开发事务。1983年宫本茂制作了以马里奥和路易兄弟为主角的街机大作《马里奥兄弟》，配合任天堂专门设计的对战机台使任天堂获得了街机领域的最大成功。这部游戏随后成为任天堂当年发售的家用主机FC的首发软件，销量迅速突破了160万套，为主机的普及做出了极大贡献。

1984年春某日，山内溥把宫本茂叫到办公室，他决定正式成立一个由宫本茂负责的名为“娱乐事业部”的独立软件开发部门，这个部门就是后来被称为日本家用游戏最强开发团队“任天堂情报开发部”的前身（简称NSL；制作了例如《超级马里奥64》、《塞尔达传说64 时之笛》等一大批不朽杰作，现有开发人员约400人，无论薪水待遇还是自身技术实力都是世界首屈一指的）。山内溥对宫本茂说：“我们必须创造像米老鼠那样经久不衰的游戏角色，利用角色品牌价值的累积提升游戏的号召力，那样才能够立于不败之地。”当时虽然FC处于最辉煌的时期，但一直存在着雅达利危机意识的山内溥深知任天堂必须制作出一个划时代的产品来证明自己，宫本茂则是完成这项使命的最佳人选。

什么才是突破性的游戏产品呢？这个问题困挠了宫本茂和他的同事们相当长的一段时间。童年经历的回忆唤起了宫本茂无穷的灵感，他精心营造了一个充满神秘和幻想的童话世界，《超级马里奥兄弟》（《Super Mario Bors.》）的操作性达到了当时前所未有的高度，游戏设定了大量隐藏要素供玩家去探索发掘，水管暗道、隐藏的部屋等独特设想都紧密贯穿了宫本茂童年的生活。收集金币和蘑菇及金花等道具配置也使得游戏进程自始至终没有冷场，诸如跳旗杆奖分等迷你游戏更是大大激发了玩家的挑战欲望。这个伟大的游戏被誉为ACT游戏的原始范本，确立了角色、游戏目的、流程分布、操作性、隐藏要素、BOSS、杂兵等以后通用至今的制作概念。凡是经历过这个游戏的人都能感受到，这是一个真正属于宫本茂的幻想世界，可以从中唤起久违的童真稚趣。在游戏的细节设定中，宫本茂把马里奥的倒霉女友命名为碧奇（宫本最喜欢的水果桃子的英文译音），而大反派库巴是他嗜好的一种小零食的名称，食人花则是借鉴了幼时村口一条恶狗的名字……这些也凸显了宫本茂性格的可爱之处。《超级马里奥兄弟》成为家用游戏主机首部真正意义上的超大作游戏，其巨大的成功堪称空前绝后，游戏日本本土销量总计800万套，全球累计更是达到了4000万套的天文数字。《超级马里奥兄弟》为TV游戏文化的普及发展作出了巨大的贡献，宫本茂也因此当之无愧地站在了金字塔的顶峰。次年趁热打铁推出的《超级马里奥兄弟2》正式把马里奥兄弟的形象进行了区分，马里奥红衣而矮胖，穿绿衣的弟弟路易高瘦如竹竿。路易在该游戏中惊人的跳跃能力一时成为话题。1988年1月23日推出的3代被很多人公认为“2D《马里奥》系列”的最高杰作，这部作品不但一如既往地保持了完美的手感和平衡性，并且增添了诸如“飞天马里奥”等大量崭新要素使得动作更加丰富多彩。本作还可以通过在大地图移动的方式自由选择前进路线。《超级马里奥兄弟3》全球贩卖2800万套以上，再续初代之销售神话。

1986年2月21日随FC-DISC SYSTEM同时发售的《塞尔达传说》是宫本茂游戏制作生涯的又一个里程碑。这是任天堂的首部A·RPG作品，同时也是世界上第一款真正带记忆功能的游戏，任天堂希望用这款首发大作达到普及FC周边设备的目的，宫本茂自身则将之作为游戏理念再次向纵深延伸的尝试，这款游戏的优秀品质得到了玩家一致公认！

神秘的海拉尔大陆上各大种族和平地生息繁衍着，众神赐予的代表着力量、勇气、智慧的黄金三角的魔力守护这片乐土，直到有一天魔人加洛多罗夫（加农）的出现彻底打破了安宁。为了救出被劫走的塞尔达公主，精灵族的后裔林克踏上寻找黄金三角的冒险之路，最终将魔人封印在奈落之底。过去“《马里奥》系列”主要卖点是爽快流畅的操作性，采用俯视视点的《塞尔达传说》的精髓主要在于探索性，玩家必须将加洛多罗夫隐藏在地下的九大迷宫逐一搜索出来才能顺利过关。游戏的自由度极高，剧情会根据玩家发现迷宫的顺序产生微妙变化，通关一次后出现的“里塞尔达传说”的模式也使得游戏耐玩度倍增。在思想性上宫本茂大量借鉴了中国古代道教的阴阳两仪思想，从多角度剖析了

www.plumbook.cn

善恶本质的激烈冲突。故事的设定也完全跳脱凡俗，虽然最终魔人被彻底打倒了，然而林克的爱人塞尔达公主却因诅咒陷入了永无止境的长眠，此事古难全的结局设计大大提升了游戏的感染力同时也为续集作品预留了伏笔。大多数的玩家只关注《塞尔达传说》的游戏性，但其图像水准也是可圈可点的，1Mb的大容量展示的震撼画面完全达到了任天堂鼓吹大容量磁碟性能的初衷。配乐方面达到了FC主机PSG音源的极限，序幕时悠长而飘渺的钟声至今仍在笔者脑际清晰回荡。《塞尔达传说》推出后可谓势如破竹，迅速达到了160万套的销量，其超高难度成为广泛的社会话题，各大游戏杂志也因为竞相开设疑问解答的栏目而使得销量大大提升，但是这部伟大的作品仿佛是一座无法逾越的高峰，以后的FC-DISC没有一部作品能够达到与之比肩的水准，注定了该周边设备最终惨淡收场的命运。

《林克的冒险》推出于次年的1月14日，媒体依然是FC-DISC。讲述了前作的数年后，林克为了拯救陷入了永无止境长眠的塞尔达公主，探索分散大陆各地的六大神殿，安置魔力水晶并再次打倒加洛多罗夫的故事。这部作品放弃了前作的俯视视点而采用了类似“《马里奥》系列”的横向前进模式，操作感的要求大幅提升。独特的育成系统增强了玩家的代入感，本作导入了传统RPG的经验值概念，LEVEL UP时可以自由选择把能力点加在攻击力、魔力、体力三项数值上，如此一来玩家育成的林克堪称千人千面，不同能力取向的角色产生的细微变化也让游戏产生了重复娱乐的价值。

《谜之村雨城》无疑是宫本茂游戏制作生涯中遭受的最惨痛的挫折，该作品的制作取向直接导致了FC-DISC的一蹶不振。《塞尔达传说》推出后玩家对该系列难度太高的抱怨不绝于耳，这使得宫本茂对自己一贯秉承的游戏理念产生了动摇。1986年末推出的《谜之村雨城》可以称为《塞尔达传说》的严重缩水版本，动作和解谜要素大幅删减，整个游戏流程相当短，通常大约5小时即能通关。这部作品把感官效果的追求置于首位，图像和发色数都达到了硬件性能的极限，通过播放静止动画来推进剧情，游戏中主角鹰丸施放全范围攻击道具时的大迫力完全颠覆了一般玩家对过去任天堂游戏质朴无华的印象。虽然《谜之村雨城》获得了不俗的销量，但是第三方继而争相仿效，充斥市场的大量金玉其外败絮其中的劣质游戏很快令FC-DISC系统走向穷途末路。事后宫本茂对《谜之村雨城》进行了深刻的反思，认识到游戏产品要想昌盛不衰必须坚持发扬趣味性和耐玩度，刻意追求华而不实的声像效果只能使游戏的本质完全扭曲。

宫本茂曾经对自己的游戏制作理念做过精辟的总结：“把自己亲眼看到听到并感悟的东西，利用夸张幽默的手法表现出来，无非就是这样的……”让玩家游离于现实和梦幻的狭间，这就是宫本茂游戏的奥妙所在。

第四幕：箱庭的思想

1990年11月21日任天堂16位家用主机SFC问世，《超级马里奥世界》作为首发软件再度担负起了推动硬件销售的重任，该作品集FC三作之大成，除了图像和音效等各方面因硬件性能的飞跃大幅度提升外，过去作品丰富多彩的动作要素都进行了完美诠释，本作品最大的创新点是增加了小恐龙耀奇这个全新的协力角色。《超级马里奥世界》等游戏的出色表现使得SFC硬件销售势如破竹，很快将竞争对手远远甩在背后。TV游戏市场的迅速扩张使得游戏文化逐渐被社会所接受，该年因为宫本茂为游戏产业做出的杰出贡献，日本文化设计论坛向他颁发了“日本文化艺术设计大赏”，这无论对于宫本茂本人还是整个日本TV游戏界都是破天荒的第一次。

1991年4月任天堂在千叶幕张举办了名为初心会的大规模新作展示，会场上首次公布了SFC平台的《塞尔达传说 众神之遗产》和《FF Ⅳ》的高完成度开发画面，突如其来的震撼报道使得会场顿时沸腾。《塞尔达传说 众神之遗产》于SFC诞生一周年纪念日发售，令得任天堂阵营在该年的圣诞商战再次占尽风光，日本权威游戏杂志《FAMICOM通信》给这部游戏打出了39分的惊人高分，《塞尔达传说 众神之遗产》也成为了SFC主机上综合评价最高的一款游戏。为了扩大宣传声势宫本茂力邀学生时代的偶像——与手冢治虫齐名的漫画大师石之森章太郎担任游戏的插画，在赤阪高级会所举行的记者招待会席间，宫本捧着石之森大师的亲笔不禁百感交集。

相比天真无邪的“《马里奥》系列”作品，《塞尔达传说 众神之遗产》深层次展现了宫本茂创作思想的另一面，游戏用洗练简洁的对话和自然衔接的事件来体现出表里两层世界的微妙联系，宫本茂用相当隐晦的笔触描述林克、加洛多罗夫、塞尔达这三者间的纠结冲突，黄金三角（Triforce）作为诸神的赐物成为守护海拉尔大陆的秘宝，但同时这种强大力量也成为了孕育罪恶的源泉。序幕时林克的噩梦、屋外的风雨交加便使玩家被深深吸引而不能自拔……有人把《塞尔达传说 众神之遗产》冠以“宫本茂的电影”的美誉丝毫不为过，在情节交代中大量采用了电影化的叙事手段来增加感染力，场景转换时的镜头推移也颇见功力。在操作性方面该作品不愧是宫本茂盛年时期的巅峰之作，难易度由浅至深调控得非常到位。本作增添了跳跃、游泳等动作要素，圆弧斩等必杀技产生的爽快感也远非其他同类型作品可比拟。《众神之遗产》设定了丰富的探索要素，大量的隐藏事件和分支情节等待玩家去发掘，暴笑的人鸡大战事件流露了制作人BT的另一面。值得一提的是宫本茂亲自参与了游戏的音乐制作，他将初代作品中部分名曲进行了重新配器编排，大大唤起玩家们的怀旧情绪。

《塞尔达传说 众神之遗产》被公认为宫本茂游戏制作理念完全成熟的标志作品，其时正式确立的箱庭理论以后一直为宫本本人所津津乐道。所谓的箱庭理论从技术角度分析是由于技术条件的限制使得游戏制作者只能在局促的一小块场景中展现自身的构想，如何最大限度地发挥游戏趣味性就是所有制作者必须面对的课题，能否真实展现空间的感觉便是衡量制作者水准的最佳杠杆。思想角度的剖析可以追溯到宫本茂的大学时代，大学所在地金泽对于他来说是个完全陌生的都市，没有任何亲人和故交。每当夜幕降临时，在街道上隅隅独行的宫本茂都会对每个灯光闪烁的窗户背后产生奇特的憧憬。宫本茂认为：“每个人、每个群体都有其独立而封闭的世界，两个人的蓦然相遇就好比是两个完全不同箱庭世界的相互碰撞和融合，那种奇妙的感觉决非可以言传……”基于这种思想，宫本茂的游戏非常强调单一场景的独立性和场景切换时产生的巨大视觉落差，比如在其游戏中经常会用黑暗的地下甬道来连接两个截然不同的场景，从另一端突然现身所造成的思维跳跃感更衬托了游戏的趣味性。箱庭思想就是宫本茂十多年游戏制作生涯的独特感悟，这种理论涵盖了所有的游戏类型，游戏规则即使是发展到ONLINE游戏的今天也完全适用。

SFC时代开始，由于任天堂企业规模的不断扩大，宫本茂已经很少亲自参与实际的游戏开发工作，多数的时间他都奔波来往于日本和美国两地监督调控任天堂所有游戏的开发进程。作为企业的灵魂人物宫本茂深谙社长山内溥一直鼓吹的培养游戏角色品牌的重要性，企业样板形象的马里奥发展日趋多元化，诞生了《马里奥赛车》、《马里奥医生》、《马里奥画板》等大量新类型卖座游戏，另外耀奇、卡比、STARFOX等也逐渐发展成为市场含金量极高的角色品牌。

1995年8月5日发售的《超级马里奥 耀奇岛》是宫本茂最后一部亲自参与制作的SFC游戏，这款游戏的风格迥异于“《马里奥》系列”中的其他作品，类似蜡笔画的唯美风格展现了别致的立体视觉效果，相对于过去部分玩家对“《马里奥》系列”的BOSS战相对乏味的诟病，本作每个关卡的关底都设置了形象鲜明丰满的巨型BOSS，玩家必须通过缜密的思考去发现其存在的弱点。由于图像表现超出了SFC硬件的界限，卡带中搭载了FX芯片以加强主机的运算能力。这款游戏的STORY设定也非

www.plumbook.cn

常另类，讲述库巴为了实现自己的罪恶计划回到过去时代把尚在襁褓中的马里奥兄弟劫走，小恐龙耀奇勇敢地挺身而出从魔王城里救出兄弟俩并把他们平安送回家中。

在《马里奥》全系列中《超级马里奥 耀奇岛》的知名度并不高，但游戏中处处闪烁的创新点颇值得称道，这部作品同时也是宫本茂领导下的任天堂游戏由2D向3D全面进化的重要过渡产品。

（注：1995年推出的サテラビュー版《塞尔达传说 古代的石盘》是宫本茂的首次ONLINE尝试，基本沿用初代的游戏架构通过卫星定时向全日本播放，期间穿插追加了大量隐藏情节，专设的番组主持人用语音对游戏进行实时互动放送，比如某时报道传说的大妖精会在某处出现，限定时间内完成任务的玩家会获得各种奖品，这款特殊的BS版《塞尔达传说》曾经创下8万人同时参加的纪录。）

第五幕：时之笛

从1995年开始，TV游戏进入了群雄割据的时代，32位CD-ROM游戏机成为了未来发展的主流。任天堂社长山内溥认为只有确立产品的独特魅力才能在市场竞争中立于不败之地，任天堂与美国SGI等会社共同精心打造了高性能64位卡带式游戏机N64，出于对游戏发展的先见之明，这款主机针对多边形机能进行了特别强化。山内溥本人对N64寄予了极大期望，公开提出了“N64将改变游戏”的口号。

宫本茂似乎又回到了受命开发《超级马里奥兄弟》的11年前，但是任天堂此时所处的局面远比昔日更为险恶，虽然宫本茂领导的开发团队曾经创造过众多优秀作品，但为追求全三维效果的N64开发游戏对他们来说就意味着要彻底摒弃2D时代积累的那些宝贵的技术结晶。在大容量CD-ROM泛滥的时代，几乎所有的游戏开发厂商都对MASK卡带捉襟见肘的容量所能展现的效果持否定态度，甚至连著名的游戏制作人远滕雅伸也公然声言：“在这个时代里，无法播放MPEG格式动画的游戏主机根本没有生存的可能性。”除了挑战还是挑战，无论是任天堂的朋友还是敌人都迫切地等待着宫本茂交出答卷的这一天……

1995年末的任天堂初心会上《超级马里奥64》首次揭开了神秘的面纱，这部作品的优秀程度远远超过了所有到访者的想象，完全3D的箱庭世界里大胡子马里奥纵横自在地奔跑、飞行、游泳，动作的流畅和逼真程度令人瞠目结舌，其对存在感的强调是过去所有类似作品都无法比拟的。虽然在预展中未能尽窥全豹，但游戏中设置的大量各异其趣的关卡设计让在场者为其丰富的内涵彻底倾倒。更令人震惊的是这样一个出色游戏的卡带容量仅64Mb（等于CD-ROM容量8MB），人们不得不为任天堂的技术力所折服。当时已经脱离NAMCO成为独立制作人的远滕雅伸也悄悄参加了初心会，在试玩了《超级马里奥64》后他不得不承认：“这是一款划时代的杰作，其存在价值完全不亚于当年《超级马里奥兄弟》对TV游戏业产生的影响！”宫本茂在解释《超级马里奥64》名字的含义时也充满了自豪：“《超级马里奥64》的64；不但是表示仅仅使用了64Mb的容量，更说明了这完全是个64BIT级别的游戏！”

1996年6月23日耗资4000万美元的《超级马里奥64》终于随N64首发，在当时任天堂过去的盟友SQUARE等已经完全倒向了索尼阵营，PS呈现出独大的态势。肩负着沉重使命的《超级马里奥64》牵引着主机艰难地杀开了一条血路，发售三个月仅三款游戏面世的N64居然仅用80天就达到了出货100万台的成绩，这完全依赖《超级马里奥64》无以伦比的游戏品质对消费者产生的引导作用。9月末N64在北美上市时受到了空前的追捧，短短一年就售出了350万台主机。《超级马里奥64》的全球销量最终达到了1100万本，充分证明了玩家对其的认可程度。日本《FAMI通》对之的评价是39分，浜村通信赞叹道：“除了游戏中镜头切换的些微瑕疵，这部作品几乎就是无懈可击的。”（3D游戏的视点切换至今仍是游戏开发者无法完全解决的重大课题）

开发周期长达两年半的《塞尔达传说64 时之笛》历尽磨难，从卡带到64DD专用最后又改回为卡带，仅游戏使用的载体就一再更改。在开发途中担任插画的石之森章太郎大师的不幸病逝也给宫本茂的心灵以极其沉重的打击。那两年半的时间是任天堂加入电子游戏产业以来最黯淡凄凉的时期，虽然N64的游戏种类和数量乏善可陈，社长山内溥对《塞尔达传说64》的一再延期并没有过多苛责，他深信只有开发出超凡脱俗的作品才能重新获得市场的认可，在1997年末接受《日经新闻》采访时山内宣称1998年圣诞将是决定胜负的转折点。宫本茂对《塞尔达传说64》倾注了最大的心力，把时之笛作为贯穿剧情的核心是源于偶然的灵感，他为此大胆地将原剧本推倒重来，直到1998年初该作品才被正式定名为《塞尔达传说64 时之笛》。

1998年11月21日，日本各地的电玩专卖店出现了久违的队列，成千上万的玩家急切地把期待已久的超大作捧回家中。《塞尔达传说64 时之笛》再次上演了大作牵引主机销量的神话，N64的周销量由前周3000台以下的冰点急速跃升到15万台以上，这是该主机两年来第一次将PS主机踩在了脚下，此后凭借着《元气皮卡丘》、《邦乔与卡斯义》等作品的连携N64主机在1998年底掀起了相当成功的反攻浪潮，但是因为缺乏其他第三方厂商的通力协作，任天堂精心安排的一次战略大反攻最终在PS潮水般的软件阵容防御下宣告失败。宫本茂曾经惋惜地说：“如果那时我们能得到哪怕一点点协助，可能未来的局势就会完全不同。”

《塞尔达传说64 时之笛》被誉为任天堂美学的代表产物，其完成度之高令同业者惊叹不已，一个世嘉家用软件开发部门的高层在接受日本《游戏批评》访谈时由衷地表示：“这样的游戏，如果是鄙社的话恐怕在半年前就上市销售了。”TECMO主力开发小组NINJA TEAM的负责人坂垣伴信为了彻夜体验《塞尔达传说64》竟然忘记了上班，他事后笑着对《FAMI通》的记者说：“这是我平生第一次为了玩游戏而误工，这样的事情以后恐怕也不会再有了吧？”《FAMI通》给予了《塞尔达传说64》史上最初的40分满分评价，浜村通信等人总结性的评语代表了大多数玩家的心声：“满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们的最高敬意！”相比《超级马里奥64》，任天堂情报开发部的技术人员对三维立体空间存在感和纵深感的理解又达到了新的高度，视点转换的难题也得到了有效改善。该作品完全继承了2D《塞尔达》时代的探索和解谜等核心要素，揭开谜题后获得的成就感无法用言语来表达。战斗场面极具魄力，对BOSS战更是对玩家的操作技巧和思考发出了双重挑战。该游戏的剧本也沿袭了电影化的创作手法，虽然依旧是英雄救美的老套路，但是以“时之笛”这个穿越时空的道具作为剧情的主线给人平添了神秘感。对于过去、现在和未来三重世界观的穿插交错，宫本茂的笔触始终紧扣着“时间”这个主题，在未来的世界里成年的林克和塞尔达公主因共同战斗而产生了难以割舍的爱情，当林克只身返回现实世界再遇幼年的塞尔达，那份情感却宛如一场久已消逝的梦幻不可寻觅……此中深意颇值得玩味再三。

任天堂的N64主机最终没有实现成为TV游戏业主导者的期望，但是以《超级马里奥64》和《塞尔达传说64 时之笛》为代表的任天堂原厂游戏的高素质使得山内溥“N64将改变游戏”的誓言并没有成为痴人呓语，任天堂双璧的完美进化成了TV游戏产业由2D时代向3D时代进化的重要里程碑，任天堂对游戏性的理解再次获得了大多数从业者的认可。

最后：风继续吹

光阴荏苒，宫本茂这个甲克虫乐队的拥趸不觉迈向了人生的第五十个春秋。他进入电子游戏领域的二十多年间，看尽这个娱乐产业的盛衰荣辱。任天堂从一家京都小企业逐步成长为世界著名的跨国公司、恩师横井军平的退社和不幸身亡、索尼为代表的新兴势力的急速崛起、社长山内溥的引退……凡此种种犹如经历了一幕历史活剧。宫本茂本人也从一个无所事事的“闲人”成为任天堂全权负责游戏软件开发的专务董事，他获得的荣耀是游戏业界任何一个人都无法比拟的，但同时其身上肩负的责任也是同样艰巨。从《PIKMIN》开始，宫本茂领导着任天堂的软件团队向未来发起了新挑战，他的一举一动足以对整个游戏产业发生深远影响。

宫本茂与任天堂两者彼此互为表里，没有宫本茂的天才任天堂绝对不会有如今的规模，但如果不是在任天堂这样鼓励创造的宽松工作环境里宫本茂也无法脱颖而出。《孙子兵法》中所谓国战的五胜之道中有此一说：“夫将有才在外而君不御”（意思为有能力的大将在外统兵征战时，君主不横加干涉），正因为山内溥社长的信重使得宫本茂的才能得以完全发挥。今年初日本业界传出了微软企图以50亿日元收买宫本茂的惊人消息，这笔重金几乎相当于他一百年的薪酬（宫本茂的年薪约在3000万～5000万日元之间，而CAPCOM的冈本吉起为一亿日元），但是宫本茂却丝毫不为之动心：“任天堂是实现我幼时理想的乐土，能够毫无拘束地创造属于自己的艺术比什么都可贵！”

在贪婪和私欲横流的现实世界里，宫本茂不妥协于利禄的艺术家品格甚至比他本身的才华更值得我们钦佩。

伟大的Miyamoto Shigeru，历史将会永远记住这个名字。

E&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

欢迎来到海豚岛！

NGC	NINTENDO	ACT	1人
	2002年7月19日发售		7格
特制DVD-ROM	—		6800日元

6年的等 任天堂的

又是一个美丽的夏天，马里奥和桃子公主还有执事老蘑菇先生前往南方的热带小岛——海豚岛度假。一行人乘坐的飞机即将飞抵海豚岛，飞机上的电视开始翻放有关海豚岛的介绍，你还别说，这座小岛的形状真的很像是一个正在跃动的小海豚啊。岛上的原住民分别是一群头上顶着颗小椰子树的“MONTE族”和戴着奇怪的小圆帽的“MARE族”，他们都非常欢迎这群从遥远的蘑菇王国来的贵客。马里奥和执事老蘑菇先生很快就被精彩的介绍片所吸引住了，幻想着一会儿将享受到的日光浴以及一大堆好吃的……桃子公主却一眼发现在介绍片后面似乎有一个熟悉的身影一闪而过……

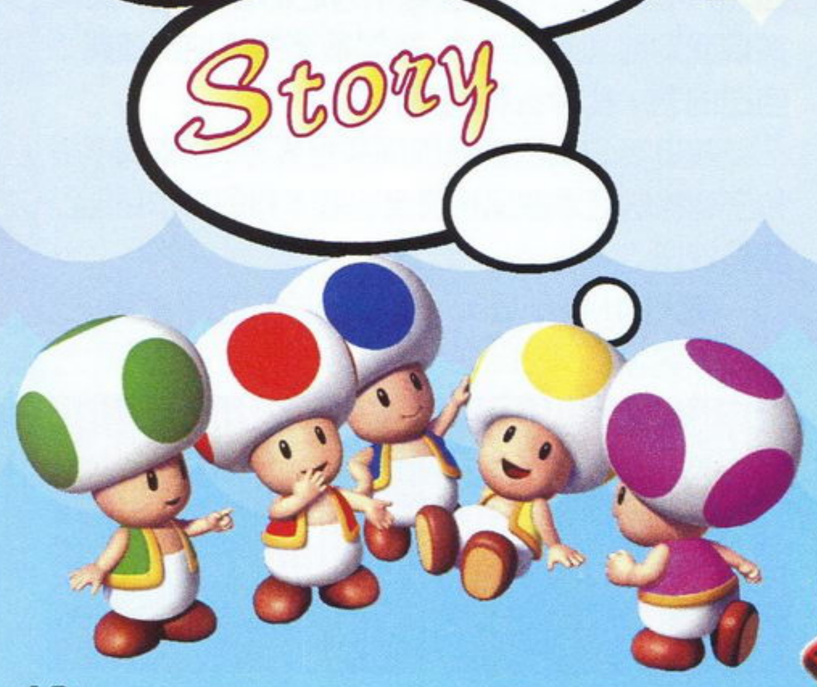
“马里奥？”

飞机降落之后，马里奥他们刚下飞机就被眼前的情景给惟住了——机场上居然有一大滩污水，而一旁的MONTE族代表又眼巴巴地看着马里奥他们。没办法，马里奥只有先行绕过污水寻找解决的办法——咦，这是什么？一个会说话的水泵？嘻嘻，如果你以为我只是一个水泵那你就错了！我可是伟大的奥亚马博士的最新产品！什么什么？奥亚马博士是谁？嘻，连他都不知道，去年秋天路易拿着的那个捉鬼专用吸尘器就是出自他老人家之手啊！马里奥背上这个自称“PUMP”的会说话的机器，回到机场将那一滩污水洗刷干净，还顺带着解决了一个躲在污水中的怪花。

这下总可以享受“我的暑假”了吧？不行。污染这座美丽小岛的罪魁祸首一定要找出来！MONTE族族人一口咬定马里奥就是犯人！小样你以为你穿上黑马甲我就不认识你了？亏我们还把你当我们的贵宾！可怜的马里奥被小岛的最高法院判决犯有环境污染、破坏公物、扰乱治安等罪，数罪并罚，等待着马里奥的将是——将整个小岛清洗干净！哐当！好好的假期就这样没喽！

在牢房里待了一晚上，马里奥一大早就被狱警给提了出来，原来小岛的一角再度被污水污染了。虽然马里奥有不在场的证明，但是MONTE族族人就认准马里奥了！无奈，马里奥只有再度背上PUMP，嘻嘻唧唧地去了。又当了一回义务清洁工之后，影子马里奥终于出现了！说他是“影子马里奥”其实并不恰当，因为他全身都是半透明的，还拿着一个老巫婆的扫帚，岛上的那些脏兮兮的东东就是这样被“画”出来的——哦，原来你就是犯……还没等马里奥把话说完，“半透明马里奥”背上桃子公主就跑！柔弱的公主根本就没有反抗的余地，只能照例趴在坏人的背上大呼“马里奥救我……”

——终于又回到“公主与马里奥”的宿命了……



阳光马里奥

SUPER MARIO SUNSHINE

话梅杂志&3DM-SME
www.plumbook.cn

真正的犯人？

半透明的马里奥，拿着一个扫帚到处搞破坏，并且还会留下一个“M”的标记。海豚岛上的居民根据目击者的证词——“戴着一顶‘M’字样的帽子、有一个圆嘟嘟的大鼻头、五短身材”，一致认为犯人就是马里奥！其实这个伪非马里奥的真正身分是……

终于结束了！

第一男主角马里奥出场！

www.plumbook.cn

这一次是南方美丽的海豚岛的大冒险！

金币、蓝币、红币和黄金太阳

金币是马里奥的世界里必不可少的东西，它可以明目张胆地摆在大街上，也可以悄悄地藏匿于海底深处，也有可能是马里奥击倒敌人之后的奖励。收集齐50枚金币就会得到1UP的奖励哦。蓝币是本作新出现的，数量比金币要少得多，它的作用是集齐了10枚蓝币就能够换得一枚黄金太阳！蓝币的收集方法比较多，一般是被放置在比较难以发现的地方，或者是需要完成某件事情就会出现。交换黄金太阳的地点是进入RICCO HARBOR关卡的那间房子，与房内的狸猫对话就可以了。红币的作用与前作相同，在关卡中集齐8枚红币就会引发黄金太阳的出现。红币只会出现在关卡的某几个“STORY”中。黄金太阳的作用与前作中的黄金之星一样，你的游戏目的就是不断收集它，才能引发新的事件、新的关卡的出现。

操作方法

在绳子上施展大车轮的方法有两种，一是用手抓住绳子时使用疾风水泵（PUMP），二是使用最普通的灌水水泵，每喷一次水都可以让马里奥双手挂在绳子上做摇摆动作，看准时机不断喷水就能够让马里奥的摇摆幅度越来越大，最后一边欢快地大喊着一边做着双手大回环！ yi~he~

L键	在地面时点一下是将视角调整到马里奥的正后方，长按再配合方向键马里奥可以往左右平移；跳起来在空中按下则是从空中重重地一屁股跺下来，除了能够攻击敌人，另外一个最大的作用就是抵消掉惯性，方便马里奥在空中定位。
R键	使用背后的PUMP。具体的作用要视PUMP的属性而定。
Z键	进入地图画面，阅读关卡的简单介绍，查看每一个关卡的“黄金太阳”以及金币的取得情况。
十字键	没有作用。
左摇杆	控制马里奥的移动，不同的力度有不同的跑动速度。
C键	控制视点。往左往右是以马里奥为圆心让镜头围绕马里奥旋转，往上往下是调整镜头的远近。
B键	与NPC交谈；拾起物品；在快速跑时是往前扑，不断按键则是用肚皮在地面上弹跳滑行，速度比普通跑动要快，但方向不好调整，并且遇上障碍物就会停下来；站在绳子上按则是变为用双手抓住绳子。
A键	跳跃。有多种跳跃方式。
X键	切换R键的性能。
Y键	按一下是马里奥的身后视点，可以用来观察周围的环境。不过要注意的是马里奥会原地随着镜头的转动而移动，站在比较险要的地方时要特别小心。
START键	游戏中途的暂停，可以选择存盘以及退出当前关卡；暂停时屏幕下方会显示当前关卡的任务。

特殊操作

A·A·A	连续进行3次跳跃，第三次跳起后马里奥会大叫一声“yahoo”高高跃起并翻着跟斗。缺点是不容易掌握落脚点。
→·←·A	返身高跳，在180°转身后进行跳跃就能跳得很高，是马里奥的主要跳跃技巧。注意这个技巧可以延时进行跳跃，因此也有误操作的可能，要小心。
左摇杆快速转动360°+A	马里奥会大叫一声旋转着身体跃起，比普通跳跃的高度要高，并且落点也比较好掌握。在任何跳跃动作时快速转动左摇杆也能够让马里奥在空中快速旋转身体。
墙壁三角跳	跳向墙壁后马里奥会有一个明显的用手扶墙的动作，再按反方向键+A键就能进行墙壁跳跃。属于必须掌握的高级技巧。

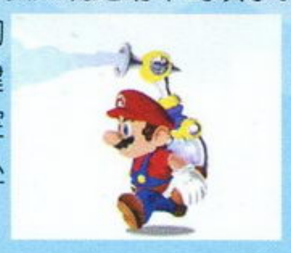
用肚皮滑行速度要比普通跑动快。如果先在地上洒一点水，再让马里奥滑过，你就会发现要比普通的肚皮滑行还要快，并且是不断加速的！

水泵的使用方法

水泵（PUMP）是本作的最大特色，关卡的设计也基本上是围绕着不同属性的水泵的使用方法来进行的。水泵共分4种：灌水水泵、喷射水泵、火箭水泵和疾风水泵。其中灌水水泵是基本装备，与喷射水泵一起成为游戏初期水泵的两种默认属性，在游戏中可以随时按X键进行切换；火箭水泵以及疾风水泵是可选装备，玩家可以选其一来替代喷射水泵的位置。当然，灌水水泵是强制保留的。

灌水水泵

最基本的水泵，普通的清洗工作一般都会使用它来完成。重按R键能够把水喷得很远，轻点R键可以实现跑动中的喷水。在清洗特定目标的时候，可以配合Y键的身后视点功能更加准确地进行。重按R键时再按A键，能把水猛地喷射出去；在空中旋转身体时按R键可以把水也洒得到处都是，清洗大范围的目标时非常有用。



喷射水泵

只能向下方喷水的水泵，能够让马里奥在空中停留大约5秒，使你更好地把握马里奥在空中的方位或是飞到普通跳跃无法达到的地方，比灌水水泵还常用。

疾风水泵

能够让马里奥就像是背了一个飞机发动机那样跑得飞快，在水中更可以无限制地尽情穿梭，非常爽快！

火箭水泵

故名思义，能够让马里奥就像被绑在火箭上那样一下子飞得老高。这种水泵非常有爆发力，若在游戏中你发现有些高台似乎是不可能达到的，那么这就肯定是为这种水泵量身设计的了。

www.plumbook.cn

各个关卡的简明任务指南

BIANCO HILLS

STORY 1：开启通往大风车的道路

要点：利用转动的水车跳过高墙，打倒另一边的大怪花就可以了。

STORY 2：打倒大怪花首领

要点：前往大风车最顶层，打倒那里的大怪花首领。当它张嘴时就往里面灌水。然后跳到它肚子上按L键用屁股跺它，重复三次。

STORY 3：根据进入关卡时的提示前往洞窟内完成里面的关卡

要点：跳到水蜘蛛身上再弹上去。里面的关卡是不能使用水泵的。

STORY 4：BIANCO 村的红币

要点：将关卡内的8枚红币收集齐全。

STORY 5：大怪花首领的反击

要点：将村庄后面的污染清除后，会救出一名村民，为他洗干净再和他对话他就会把你扔到后面的山崖上。一直跳到顶，可以看见远处有一个大怪花首领。有一些好像气球的东东会附在你的灌水水泵上，瞄准大怪花首领射击，会把它弄醒，它就会朝你飞过来。先将它从空中击落（向它喷水），再使用STORY 2中打倒大怪花首领的方法即可。要有点耐心。

STORY 6：被污染的湖的秘密

要点：根据提示前往指定洞窟，进入后完成一个不能使用水泵的关卡即可，要利用墙壁进行三角跳。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：使用灌水水泵攻击假马里奥。R键不要按得太死，可以边跑边喷。

STORY 8：湖上的红币

要点：收集湖上高台的红币。要利用红色箱子里的火箭水泵才能跳上去，由于没有喷射水泵来定位，所以一定要掌握好力度控制马里奥的落点。

隐藏的黄金太阳1&2：STORY 3以及STORY 6的关卡完成之后，再分别进入一次，在规定时间内取得红币即可。

隐藏的黄金太阳3：取得100枚金币即可。

RICCO HARBOR

STORY 1：金属箱内的大乌贼

要点：根据提示来到大集装箱前按B键拉断乌贼的触手，引发与大乌贼的战斗。它的弱点是嘴巴，捉住它的嘴巴往后拉，拉到一定程度就会对它形成伤害。攻击两次即可。不过在此之前最好能够将它的几支触手先拉断，这样比较安全。

STORY 2：GO！GO！踩着乌贼冲浪吧！

要点：到起始点后方的码头那里选一个乌贼在海上冲浪。沿着有金币的路线进入下水道，在45秒以内完成整个跑道就能取得黄金太阳。

STORY 3：大箱子里的黄金太阳

要点：根据提示取得中央被铁丝网包围着的黄金太阳。没有什么别的窍门，完全就是考验你的技术。

STORY 4：高塔里的秘密

要点：根据提示进入高塔里的关卡取得黄金太阳。进入高塔的方法有不少，可以先取得红色箱子里的火箭水泵，或者用三角跳跳上去。

STORY 5：复活的大乌贼

要点：打倒在直升机平台上再次出现的大乌贼。攻击方法与STORY 1一样。

STORY 6：水面上的红币

要点：STORY 2中的冲浪关卡里多了红币，收集齐就行了。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：使用灌水水泵攻击假马里奥。R键不要按得太死，可以边跑边喷。

STORY 8：耀西的水果大作战

要点：利用耀西把鱼变成平台的能力取得海中的黄金太阳。

隐藏的黄金太阳1：STORY 4的关卡完成之后，再进入一次，在规定时间内取得红币即可。

隐藏的黄金太阳2：取得100枚金币即可。

隐藏的黄金太阳3：STORY 2，在40秒以内完成可以再得一枚黄金太阳。

MAMMA BEACH

STORY 1：不可思议的树苗和沙城堡

要点：冲着沙滩上的小树苗浇水就会变出各种沙雕，其中有一个树苗会在不远处的半岛上形成一个沙城堡，穿过这座城堡就能拿到黄金太阳。

STORY 2：镜子大作战

要点：关卡内的三个巨大的阳光反射镜上有几个怪物，跳上去用灌水水泵将怪物射到另一边，等它一只脚跷起来的时候立刻跳起来按L键跺向镜子就可以把怪物弹出去。

STORY 3：暴走的巨虫

要点：利用沙滩上会变形的小树苗将巨虫顶翻，再跳到其肚子上跳起来用屁股攻击。

STORY 4：大沙鸟的红币

要点：根据提示跳进屋顶的破洞，收集大沙鸟身上的7枚红币以及一旁平台上的1枚红币即可。

STORY 5：和MONTE族族人赛跑

要点：与沙滩旁戴面具的人对话，比赛赛跑。比他先到终点就算你赢。

STORY 6：海中珊瑚礁内的红币

要点：收集齐附近海中珊瑚礁内的红币。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：使用灌水水泵攻击假马里奥。R键不要按得太死，可以边跑边喷。注意假马里奥的活动范围比较大。

STORY 8：西瓜节大赛

要点：最大的西瓜在山顶的旗杆那里，把这个巨大的西瓜推去海之家那里即可。中途要当心鸭嘴怪搞破坏。

隐藏的黄金太阳1：重复一次STORY 1，这一次会让你收集红币。

隐藏的黄金太阳2：取得100枚金币即可。

隐藏的黄金太阳3：在那个会下陷的树苗那里，喷水下陷形成的洞中，冲着墙上喷水，会出现太阳的标志。

PINNA PARK

收集了10个黄金太阳之后才会出现。

STORY 1：机器库巴覆场！

要点：进入游乐场，在过山车上利用飞弹向机器库巴攻击。假马里奥的身分也会暴露，原来是小库巴扮的……

STORY 2：大炮里的秘密

要点：躲过那些炮弹，靠近敌人，用水喷炸弹，将炸弹扔回去，炸3次即可进入大炮内部，完成里面的关卡即可。

STORY 3：海盗船附近的红币

要点：收集齐海盗船附近的红币即可。

STORY 4：拯救向日葵

要点：把夺取向日葵养分的敌人打倒！对着蛋喷水，让孵出来的大乌龟在沙地上扑个空，再跳到肚子上用屁股跺。本关卡结束之后会出现假马里奥背着耀西蛋跑的剧情，打倒假马里奥，就能获得耀西了。

STORY 5：停下来！暴走的摩天轮

要点：从摩天轮后面往上爬，利用可以改变方向的绿色铁丝网（向其喷水）到达最上层，解决掉乌龟，最后爬到缆车取得黄金太阳。

STORY 6：旋转耀西的秘密

要点：耀西在海盗船的右边，一颗人脸树的背后。之后站到“旋转耀西”没有耀西的那个位置就能进入隐藏关卡（注意吃相应的水果变成相应的颜色），完成即可。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：使用灌水水泵攻击假马里奥。R键不要按得太死，可以边跑边喷。注意这里对跳跃的要求比较高。

STORY 8：坐过山车射气球

要点：吊桥另一边就是坐过山车的平台。在绕完3圈之前用飞弹射完20个红气球即可。

隐藏的黄金太阳1&2：重复一次STORY 2和STORY 6，这一次会让你收集红币。

隐藏的黄金太阳3：取得100枚金币即可。

SIRENA BEACH

用耀西将开始时位于雕像正后方房子屋顶里的菠萝吃掉即可进入。

STORY 1：奇妙的生物MANTA来袭

要点：注意MANTA受到攻击就会一分为二，并且会越来越多，越来越小。

STORY 2：旅馆大厅的秘密

要点：红色的小鬼被水喷到就会变成平台，利用这一点一直跳到最上层，进入小鬼雕像的嘴巴内，完成里面的关卡即可。

STORY 3：旅馆迷宫

要点：从一楼男厕所可以跳上二楼；将红色的小鬼变成平台跳上三楼；从三楼落到二楼房间内取得菠萝。交给耀西吃，回到三楼，利用弹簧床跳到天花板上，找到有裂缝的地板，其中一个就通向存放黄金太阳的房间。

STORY 4：赌场的秘密

要点：跟男厕所通道旁的人对话可以进入赌场，把两个老虎机都变成“777”，再把全部是“？”号的图片翻转过来，就会出现一个水管，跳入完成里面的关卡即可。

STORY 5：赌场的地下首领TERESA

要点：当水果出现时就用辣椒引BOSS吐火，再用水果攻击，重复三次即可。

STORY 6：SIRENA海滩大扫除

要点：3分钟之内将海滩清洗干净。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：小心鬼会变成“假假马里奥”迷惑你。

STORY 8：旅馆里的红币

要点：收集齐旅馆里的红币即可。一二三楼都要找。

隐藏的黄金太阳1&2：重复一次STORY 2和STORY 4，这一次会让你收集红币。

隐藏的黄金太阳3：取得100枚金币即可。

MARE BAY

收集了20个黄金太阳后会在河道附近出现一道光，站在光里面按Y键对着太阳看即可进入。

STORY 1：塞住瀑布的软木塞

要点：目标是山顶大炮里的敌人。清洗山壁上被污染的地方，会出现新的道路或者平台。

STORY 2：遗迹的首领

要点：根据提示前往高台上的老人旁；BOSS是大乌贼，攻击的方法照旧。

STORY 3：瓶子里的红币

要点：在水中使用喷射水泵就会不断向上；要注意氧气的补给。

STORY 4：给巨大的鳗鱼刷牙

要点：与高台上的老人对话之后跳入瀑布，海底都市有一条鳗鱼，得用喷射水泵趁它张嘴时给它刷牙。要注意氧气的补给。

STORY 5：和MONTE族族人赛跑

要点：与戴面具的人对话，比赛赛跑。比他先到终点就算你赢。

STORY 6：海螺内的秘密

要点：到达最上层，往海螺的方向跳可进入另一个关卡，完成即可。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：在山崖间跳来跳去很容易失去目标，如果实在找不到了，就回到最底层找找。

STORY 8：金币鱼与红币

要点：由瀑布进入海底都市，有一条由金币和红币组成的鱼。

隐藏的黄金太阳1：重复一次STORY 6，这一次会让你收集红币。

隐藏的黄金太阳2：收集100枚金币。

隐藏的黄金太阳3：关卡内有一只黄金色的太阳鸟，用灌水水泵把鸟射下来可得到黄金太阳。

MONTE VILLAGE

巨大的太阳标志的建筑顶部的水管是此关的入口，需要用火箭水泵才能上去。

STORY 1：3个惹是生非的淘气包

要点：关卡内有3个浑身火红跳来跳去的家伙，先用水使它们冷静下来，再拉它们的尾巴把它们射入水池里让它们彻底冷静下来。

STORY 2：和MONTE族族人赛跑

要点：和MONTE族族人比赛赛跑，这一次面具男跑得很快。

STORY 3：烈火雄心

要点：利用村中最高的那颗树或者村子下面的铁丝网绕到村子中央取得水泵，救出村长。使用前一个方法需要一点点运气，使用后一个方法需要一些技巧。

STORY 4：不爱洗澡的淘气包

要点：把淘气包拖到水池子里就算赢。注意要用水平息它的火气。用屁股跺可以将链子里的钉子钉进去。

STORY 5：村庄下面的秘密

要点：得到耀西，回到关卡开始的地方从有蘑菇的地方跳下去，用耀西的果汁溶掉一个黄色的动来动去的东西即可进入另一个关卡，完成即可。

STORY 6：救出10位MONTE族族人

要点：3分钟之内救出10位MONTE族族人并将他们清洗干净，再回到关卡开始的地方同村长对话即可。

STORY 7：打倒假马里奥

要点：规矩照旧，没什么难度。

STORY 8：蒲公英与红币

要点：收集齐关卡内的红币即可。蒲公英是可以带你飞一段距离的。最后黄金太阳的出现地点有点挑战。

隐藏的黄金太阳1：重复一次STORY 5，这一次会让你收集红币。

隐藏的黄金太阳2：取得100枚金币即可。

隐藏的黄金太阳3：站在村内中央最高那颗树的顶端，向着真正的太阳喷水，就会发现太阳标志的图案。

www.plumbook.cn

攻略透解 サルゲッチュ®2 捉猴2

文：GOUKI

PS2	SCE	ACT	1人
	2002年7月18日发售		300KB
DVD-ROM	只对应DS2		5800日元

本作的最大乐趣是仔细观察猴子们的BT动作。比如这幅图中的“JACK猴”和“ROSE猴”，可惜的是当阿光靠近它们的时候它们就会大叫一声一拍两散，《泰坦尼克》的精髓尽失。

旅行补给站

进入游戏之后阿光就会来到这里，奇妙的空间转移旅行也将在这里展开！同时这里还是阿光在冒险中途进行补给的地方。当完成了一个关卡之后，阿光也会自动回到这里，接受新的任务。

瞬间移动装置

当你完成第一个关卡之后，从这里可以到达风格各异的关卡。你可以按START键进入挑战时间模式。

存档处

这里是进行游戏存盘以及读档的地方。至少需要300KB的记忆卡空间。

机器箱

收集机器代币10个可以玩一次！用金属剑敲一下转盘，会滚出一个胶囊。胶囊可以用金属剑砍开，看看里面有什么好东东？游戏的设定原画、游戏的音乐、迷你游戏、漫画……赶快收集吧！

训练装置

当你获得了新的道具时，就会询问你是否进入与此道具相关的训练关卡熟悉这个道具的操作。当然了，你也可以随时进入这个装置进行其他道具的相关训练。

游戏台

当从胶囊里获得了迷你游戏装置之后，就能够在这里玩迷你游戏了。迷你游戏共有3个。

陈列处

你在机器箱那里得到的一大堆东东就是在这里欣赏的。除了图片与日记之外，还可以在这里看到游戏中的CG哦！

操作方法

L2键：变为主视点模式，可以更方便地观察目前所处的环境。

L1键：将视点立刻变为阿光的身后视点。最好能够有一边行动一边调整视点的习惯，因为此作视点的自动转换不是很及时，需要不停地进行手动调整。

R1/R2键：跳跃。在空中再按一次就是二段跳。

□/○/△/×键：装备各种道具。

十字键：改变视点，不过由于左手一般都要操作左摇杆，所以可能会很少用到。

SELECT键：进入道具配置键位画面。

左摇杆（L3键）：控制阿光的移动。按下左摇杆是让阿光趴在地上。

右摇杆（R3键）：使用当前装备的道具。

START键：游戏中的暂停。

要像这个样子握住手柄！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

各种道具的使用方法

金属剑

基本道具之一，有不错的攻击力，一般的敌人都可以用它来对付。直接推动R3键就是将剑直接砍出，转动R3键就能让阿光拿着剑使出回转系的攻击。

捉猴网

基本道具之一，也是游戏中最常用的道具。使用方法和金属剑差不多，作用就是“捉猴”。

捉猴雷达

能够告诉你猴子大致方位的道具，在失去了明确捕捉目标的时候非常有用。当雷达上出现猴子的头像时按L2键就会出现这只猴子的详细情报。

水中移动器

阿光在水中的惟一道具。按下R3键就是在水中射出捕捉网。

冲刺呼啦圈

能够让阿光在平地高速移动的道具。先旋转R3键让呼啦圈蓄力，之后再使用左摇杆控制方向。冲刺起来后有不错的攻击能力。

弹弓

阿光的飞行道具之一，能够准确射中远处的目标。按下R3键是换子弹，推动R3键是装填子弹。

遥控车

按下R3键是召唤出遥控车，再使用R3键控制遥控车的行动。

竹蜻蜓

快速转动R3键就能让阿光飞到空中作短暂停留，用L3键控制方向。

香蕉回力镖

基本用法与弹弓差不多，在让回力镖飞出之后旋转R3键能让回力镖发出香蕉的香味，吸引周围的猴子。

水枪

旋转R3键就能射出水来，作用是灭火。在有些关卡中是必须使用到这个道具的。

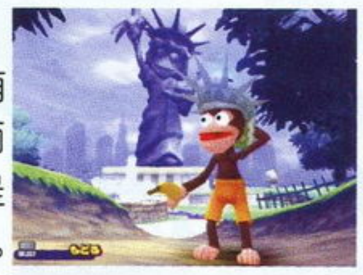
电磁铁

推动R3键就能产生磁力，将一些受磁力影响的物品给吸过来。

捉猴指南

本作的猴子虽然打扮各异，但是按照猴子身上所穿的裤子颜色大致上可以分为8个种类，不同种类的猴子的行动特点、性格也有明显区别。建议在到达新区域之后的第一件事情就是打开捉猴雷达，先了解猴子的种类，才能做到知己知彼，百战百胜！

黄色裤



最普通的猴子，没有什么特别突出的能力，而且也没有攻击能力，算是猴子世界里的最低阶级。想捕捉它不用费什么气力。

青色裤

和黄色裤子的猴子差不多，也没有什么攻击能力，但却非常胆小，总是躲在某个不为人知的地方自得其乐，要仔细搜索才能找到。

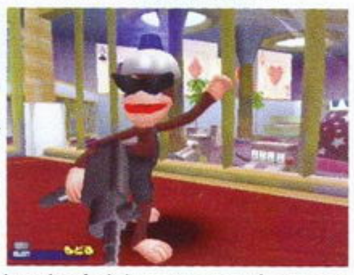
蓝色裤

算是猴子世界中的草上飞，拥有非常快的奔跑速度，在捕捉它时如果不得法只会疲于奔命到头来还是两手空空。推荐使用冲刺呼啦圈来先将其撞晕，再实施捕捉。很搞笑的是这种猴子在加速逃命时偶尔会跌倒在地，这也是捕捉它的好机会。

白色裤

有扔炸弹的特技，一旦发现敌情就会拼命朝敌人扔炸弹。但这种猴子有一个最大的弱点就是视力不太好（近视），感觉不如普通猴子敏锐，可以采用匍匐前进的方法慢慢接近它们，看准机会再……

黑色裤



枪手猴，是猴子世界中的暴徒，看到敌人就会疯狂地开枪。要接近这种猴子除了使用冲刺呼啦圈来个突袭之外，使用竹蜻蜓来个神兵天降也是不错的选择，只是不要落到枪口上就行了。

红色裤

拳手猴，是猴子世界中的武术家，徒手搏击术甚是了得。对这种猴子要把握扑上去的时机——等它们把一套拳打完之后再靠近捕捉就行了。注意它们出拳时的移动范围是很大的。

绿色裤

背着跟踪导弹的猴子，算是猴子恐怖分子，最难对付的目标之一。因为导弹是有自动跟踪性能的，很难摆脱。对付这种猴子除了速战速决或者和它拼血之外暂时还找不出什么好办法。当你体力低落时还是少惹为妙。

特殊打扮

还有一种猴子比较喜欢COSPLAY，总爱在某处尽情施展自己的魅力，就算是被抓住也在所不惜。这种猴子没有固定的攻击模式，也没有固定的捕捉方法，一般都是作为游戏中的调味剂而存在的。

全部关卡隐藏猴子的捕捉地点

关卡	只数	具体位置
第一关 海滨公园	1	在中央“自由猴子神像”下的某一个大灯中。
第二关 微风村	1	在村子里其中的一个小石头风车中。
第三关 飘浮码头	1	在中央石台里的一个大石箱子里。
第四关 热情街	1	藏在斗牛场外围的石墙中，使用探测器吧。
第五关 恐怖城堡	2	一只藏在游戏开始时的某一个石碑中，另一个在画室中，用水枪将壁炉弄熄，再用拳套将壁炉打开。
第六关 工厂	1	开始处墙上的某一个通风口之中。
第七关 赌城	1	酒吧内入口左方的点唱机内。
第八关 忍者城	1	竹林中央的大石头内。
第九关 雪山	1	在不断掉下大石头的地方，不远处有一个大石箱，猴子就藏在这里。
第十关 山谷	1	在喷火机器人附近的大石头里。
第十一关 沙滩	1	在开始处沙滩上方的猴子雕像内。
第十二关 少林寺	1	在庙中央的地下通道里的一个大花瓶内。
第十三关 猴子神殿	1	在地区的最深处，右边尽头的一个铁箱子里。
第十四关 金字塔	2	一只藏在右方的小金字塔内其中的一面墙里；另一个是在大金字塔里悬浮平台左上方的房间里的墙壁内。
第十五关 海贼岛	1	宝箱房间内，最大的一个宝箱中。
第十六关 冰山谷	1	温泉上层的圆弧顶小屋里。
第十七关 恐龙森林	1	第二地区内，跳过石梯机关之后，路边的铁箱中。
第十八关 都市大楼	2	过了使用橡皮艇的区域后，会看到一幅张印有通缉犯头像的图，其中一个就藏在后面的墙内；另一个藏在最后桥上的大铁箱内。
第十九关 基地	1	大飞碟内。
第二十关 月球基地	1	打最终BOSS前的那个猴子石像内。

通关之后的隐藏要素

在通关之后，便可以得到神秘道具“强力弹簧拳套”与“雷达眼镜”。“强力弹簧拳套”不但有着极强的攻击力，而且还能够将一些特定的地方击破，例如石像等。而石像中的就是隐藏着的连捉猴雷达也无法探测到的猴子了！“雷达眼镜”的作用则是可以发现捉猴雷达无法探测到的猴子，按L2键使用。

有趣的迷你游戏

随着游戏完成度的逐步提高，你就有机会在机器箱那里得到“游戏胶囊”，让你在游戏台那里玩到3款有趣的迷你游戏。

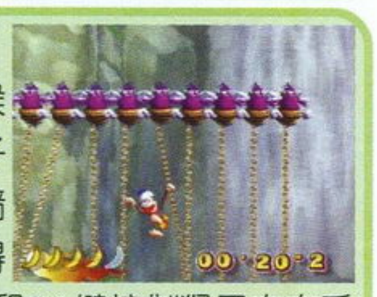
猴鼓舞

基本的玩法很简单，只需接照节奏使用L3键和R3键输入指定的方向即可。在指令还未到达时还可以利用L3键和R3键让猴子做出诸如拍手等各种调皮的动作。最后的评分画面也非常有趣哦！

5猴制足球赛

基本规则与5人制足球赛差不多，主要使用L3键和R3键来进行游戏。L3键控制球员的跑动，R3键控制射门的力度以及方向，不拿球时是铲球。□○△×键为换人及将球传给相应的球员。按住L1键是传高球，按住R1键是加速跑。比赛的赛制是淘汰制，一定要一口气连胜6场才能取得冠军！

爬绳



控制猴子在由绳子组成的绳墙上攀爬，取得香蕉。L3键和R3键控制猴子左右手的动作幅度，L1和R1键则是让左右手握紧绳子。要掌握好节奏才能取得全部的香蕉！

文：D·S

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	2002年7月25日发售		42KB
DVD-ROM	—		6800日元

特快专递 ジョジョの奇妙な冒険 【黄金の旋風】

JOJO的冒险奇遇

当年《周刊少年跳跃》的台柱式作品《JOJO的冒险奇遇》到今年为止已经连载13年了，而一众忠实的追随者直到今天仍非常喜爱这部漫画作品。自从CAPCOM在PS和DC上相继推出了改编自漫画原作第三部的相关游戏之后，它便获得了各方面的一致好评，在那些FANS的眼中更被奉为一代经典游戏。而随着游戏3D化进程的发展，各种能够体现原作神髓的3D制作技术也孕育而生，CAPCOM的游戏制作人员便根据PS2的硬件性能设计出一款全新概念的《JOJO的冒险奇遇》的游戏。故事内容完全忠实原著，将第五部的剧情合理安排在游戏的故事模式中，看过漫画原作的玩家游戏起来一定会备感亲切。但动漫改编的游戏也有一个“通病”，那就是游戏真正面向的玩家几乎都是动漫原作的爱好者，对原作没有任何了解的话，一般都很难投入其中。

平心而论，CAPCOM的游戏制作人员在该游戏的制作过程中的态度可以用“一丝不苟”来形容。因为从以前的FTG类型改变成现在的ACT类型，这样的构想本身就大幅增强了游戏的可塑性，使得玩法变得非常丰富，和其他质量较高的3D动作游戏相比也不遑多让。原作漫画中的角色替身能力很不均衡，但游戏在保留了原作战斗的高度刺激感和需要考验玩家的脑筋与观察力的特点时，还很恰当地做到了一款动作游戏应有的平衡性，这一点绝对是值得大加赞赏的！

本次特快专递以介绍为目的，希望更多的玩家能够尝试一下这款游戏。至于对剧情不太了解的玩家，恶补一下漫画原作是非常必要的。

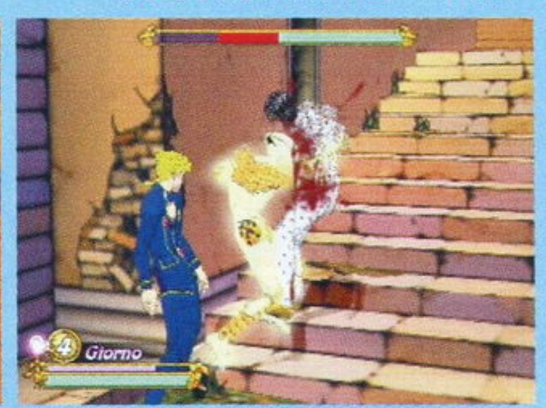
游戏系统简介

1. 本体模式与STAND（替身）模式

游戏中主角分为两种状态，一种是本体模式，而另一种是STAND模式。（见注）其中本体模式主要是用来加快移动速度的；而STAND模式则主要用来进行作战。玩家可以先通过本体模式使操控的主角走到对自己有利的地方，再转变为STAND模式进行攻击。在STAND发动攻击的时候，本体同样可以移动，这样在STAND攻击快要结束的时候，就可以再追加本体物理攻击，形成连续技。

注：所谓“STAND”就是将使用者（具有特异能力的人）的精神能量实体化的能力，而这些精神的实体都分别具有不同的特殊能力，会使用这种能力的人就是“STAND FIGHTER”。只有“STAND”才能攻击“STAND”，而当所属的“STAND”被击中时，使用者（本体）也会受到同等的伤害。

想要获得过关之后的高评价，就必须找出SECRET FACTOR。



利用对手仍然处于僵直的状态下再次发动STAND攻击。

像阅读漫画原作一样欣赏游戏中的剧情。

游戏的基本元素

2. 增强STAND能力限制和本体HP的SECRET FACTOR

在《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》中，有着一种被称为SECRET FACTOR的隐藏数值。当玩家所使用的角色在战斗中依照原著的情节取得优势时，SECRET FACTOR这项隐藏的数值就会出现。它不仅可以延长STAND的活动时间和攻击力，而且还可以回复本体的HP并提升本体的HP上限。

3. 新系统——STAND SHOOT

STAND SHOOT是在该作中用来调查对手的状况和四周事物的指令。当主角发现可疑的物品时，便可以利用STAND SHOOT进行调查，进而对物件或可疑人物使用替身能力。

4. 过关评价

在故事模式当中，每过一关就会显示出过关评价。评价的最高分为200分，这200分由两部分构成：一是本体的HP剩余量转换成的数值，二是发掘出SECRET FACTOR这项隐藏数值，进而叠加的累计量。

可见要想获得S级评价，就必须对漫画原著有所了解，并且需要玩家具有较高的操作水平。

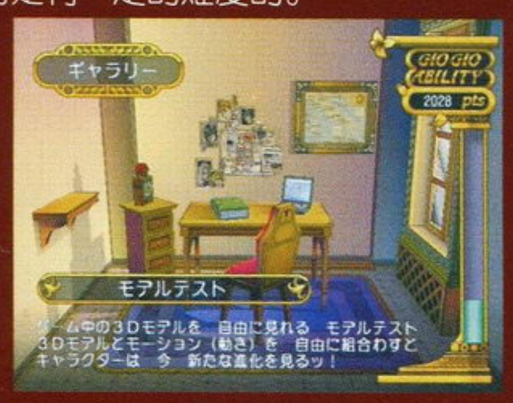
游戏模式简介

故事模式

该模式是建立在漫画原作剧情上的，忠实再现了《JOJO的冒险奇遇》第五部的故事内容。此外进入该模式之后，每关结束后的过关评价将影响到另一个模式ANOTHER STORY中出现的人物。如果某一关的过关评价达到S级，那么在ANOTHER STORY中的相应关卡就可以选择4位不同的角色进行游戏。在故事模式中除了战斗部分还包括漫画剧情部分和精彩的过场动画，相信每一位熟悉漫画原作的朋友看过之后都会更加投入。

画集模式

这是收录了大量资料性内容的模式，同时也是考验FANS的游戏完成度的模式。出现条件是只需要进行故事模式就可以了，但要想将里面的“？”变成可以浏览的隐藏内容的话，对漫画原作没有一定了解或者操作技术还不娴熟时，可是有一定的难度的。



设定模式

这个模式与一般的游戏没有太大区别，可以在其中修改部分游戏系统默认的设定。值得注意的是游戏的难度可以在这个模式当中选择，而难度不同，隐藏要素的出现条件也将有所变化。

另类故事模式

出现该模式的条件是必须要将故事模式通关一次，它的存在意义就是可以使用与漫画原作情节不同的角色来对付同一位敌人，这样玩法上就有很大的差别了。相信FANS也一定会觉得这个模式非常有趣味性和耐玩性。此外要进行该模式中的游戏的话，在故事模式的过关评价要尽量达到S或A的评价才会出现可以选择的角色，而同样获得较高的过关评价的话，在画集模式当中可以发现大量的设定资料、漫画故事和与游戏相关的隐藏要素。

登场人物能力简介

★ 乔尔诺·乔班纳（替身：黄金体验）★

GOLDEN EXPERIENCES（黄金体验）的能力就是将客观存在的物质赋予生命！只要殴打物体，就会生出小动物或植物；殴打人的时候，被击中者会感觉到自己的动作变得异常缓慢，也包括痛楚在内。

本体模式	R1 黄金体验	放出替身，进行拳攻击
	□ 本体拳攻击	可以进行三连击
	× 诞生新的生命吧！	使树木成长攻击敌人
	△ 我已经看出来了！	产生瓢虫捕捉敌人的踪迹
替身模式	R1 没用的没用的！	替身的拳头连击
	□ 替身打	可以进行四连击
	× 诞生生命吧！	长出常春藤束缚住敌人的脚
	△ 自己的招式自己吃吧！	制造出青蛙反弹近身敌人的攻击

破坏力	C
速度	A
射程距离	E（2米以内）
持续力	D
动作精密性	C
成长性	A

★ 勒奥尼·艾班乔（替身：忧郁蓝调）★

MOODY BLUES（忧郁蓝调）的能力是可以将发生在某个人身上的“过去的事”像录像机一样“重播”出来。处于“重播”状态中的替身无法防御和攻击，变成无防备状态，不能自由操纵。而解除“重播”便可以控制。

本体模式	R1 忧郁蓝调！	放出替身，进行拳攻击
	□ 本体拳攻击	可以进行三连击
	× 亲吻地面吧！	第一次攻击之后，再按下键可以发动二次攻击
	△ 录像开始！	记录本体的行动（只录按下键时的状态）
替身模式	R1 跟我一起行动！	让替身进行真实重放并与本体同时进攻
	□ 替身打	可以进行三连击
	× 用替身抓住你！	将对手抓住后连按键进行连续攻击
	△ 播放开始！	让替身重放记录的行动

破坏力	C
速度	C
射程距离	A（“重播”中）
持续力	A
动作精密性	C
成长性	C

★ 格依度·米斯达（替身：性感手枪）★

SEX PISTOLS（性感手枪）是居住在手枪中的，可以操纵发射出去的子弹的6人一体的替身总称。（从1号到7号，没有4号）据说该替身非常任性，不给它们喂食的话就会因生气而罢工。

本体模式	R1 性感手枪！	发出子弹后再按一次R1键可以使子弹分裂
	□ 干掉你这家伙！	用手枪攻击（近身时用枪托进行打击）
	× 去吧，PISTOLS！	发射能将敌人击飞的子弹
	△ 装填	装填子弹
替身模式	R1 弹道、弹道、弹道！	在敌人周围配置PISTOLS
	□ 准备好了吗？发射！	PISTOLS坐在子弹上追踪敌人
	× 这家伙疏忽了！	用PISTOLS反弹子弹追击敌人
	△ 装填	装填子弹以及呼唤回一个PISTOLS

破坏力	E
速度	C
射程距离	子弹能到达的地方
持续力	A
动作精密性	A
成长性	B

★ 布罗努·布差拉迪（替身：黏性的手指）★

STICKY FINGERS（黏性的手指）的能力是给攻击到的任何物质装上“拉链”，如果拉开的话，无论在什么物质中都能够制造空间；此外把“拉链”闭合后，还可以黏在其他不同的物体上。

本体模式	R1 黏性手指！	放出替身，进行拳攻击
	□ 本体拳攻击	可以进行三连击
	× 令人兴奋的特技	运用拉链伸长手臂进行远距离攻击
	△ 关上吧，拉链！	在地面运用拉链进行高速移动
替身模式	R1 看出来了！	替身将敌人击浮空，进行连打
	□ 替身打	可以进行四连击
	× 去吧，拉链！	在地面上放出拉链束缚住敌人的脚
	△ 打开吧，拉链！	用拉链将地面打开，在地里移动

破坏力	C
速度	A
射程距离	E（2米以内）
持续力	D
动作精密性	D
成长性	D

★ 纳兰卓·吉尔加（替身：爱罗史密斯）★

AERO SMITH（爱罗史密斯）的能力是一架可以远程监控的小型战斗机，战斗中可以同时配合机枪和炸弹的攻击，使得该替身的攻击力不容小觑。由于纳兰卓多采用远距离控制该替身，通过生物呼出的二氧化碳来探测敌人的位置。

本体模式	R1 AERO SMITH！	AERO SMITH对敌人进行攻击
	□ 剁碎你这家伙！	可以进行三连击
	× 发射！	AERO SMITH进行突进式机枪扫射
	△ 怎么样，怎么样！	连打的话可以使出腿连击
替身模式	R1 威力火炮	机枪乱射
	□ 打死你！	机枪扫射
	× 把你给炸飞！	丢下炸弹
	△ 真是碍眼！	让AERO SMITH暂时加速

破坏力	B
速度	B
射程距离	数十米
持续力	C
动作精密性	E
成长性	C

★ 潘纳高达·弗高（替身：深紫）★

PURPLE HAZE（深紫）的能力是在替身的手指关节处藏匿着极其可怕的病毒胶囊，透过拳击将病毒注入对手的体内，30秒之后便会病发，那种病毒能够破坏对方的新陈代谢系统，使对手在短时间内猝死。虽然日光能杀死病毒，但病毒也会繁殖。

本体模式	R1 紫色烟雾！	在敌人脚下释放替身，进行拳攻击
	□ 本体拳攻击	可以进行三连击
	× 杀人病毒！	释放替身能力，散布病毒
	△ 低能儿！	改变本体模式的攻击方式
替身模式	R1 白痴！	替身抓住敌人后注入胶囊
	□ 替身打	可以进行二连击
	× 病毒胶囊！	向敌人投掷病毒胶囊
	△ 装填病毒	补充病毒胶囊

破坏力	A
速度	B
射程距离	C
持续力	E
动作精密性	E
成长性	B

★ 多莉施（替身：辣妹）★

SPICE GIRL（辣妹）的能力是把任何物质都能变软，听起来虽然并不厉害，但是它却曾经打败过乔尔诺·乔班纳一群人都无法战胜的对手。

本体模式	R1 辣妹！	放出替身，进行拳攻击
	□ 本体拳攻击	可以进行二连击
	× 别过来！	将地面变柔软后发动跳踢
	△ 对不起了！	用高跟鞋踩地面上的对手
替身模式	R1 想要吗？	替身的拳头连击
	□ 替身打	可以进行三连击
	× 变软吧！	敲打地面让对手弹起来
	△ 把你给切碎了！	对倒地的敌人使用铁管殴打

破坏力	A
速度	A
射程距离	C
持续力	B
动作精密性	D
成长性	C

www.plumbook.cn

硝烟、火花下的两亿发子弹，这里是《铳墓》的世界！

特快专递

文：SOUL

PS2	RED ENTERTAINMENT	ACT	1人
	2002年7月18日发售		80KB
DVD-ROM	只对应DS2		6800日元

果然如之前所宣传的一样，《铳墓》是一款简单、纯正的动作游戏，没有解谜成分、没有过场要素、没有武器选择，你随时都可以拿起来“铳墓”一把。游戏全程只有6个关卡，过关并不是难度所在，只要勇往直前就行。但游戏中的特色系统就是要求你在战斗过程中打出“酷”度、打出“优雅”度、打出“暴力美学”！每关结束你都可以看到自己的“酷度”评价。通关一次以后一定要记得把“SLOW”（慢动作）选项打开，这样主角在做出酷姿势时镜头就会自动放慢，完全再现吴宇森式电影的“暴力美学”！如果想挑战难度的话，可以将游戏的难度调成HARD。

超毁灭攻击！

游戏中对付一些BOSS（一般指有血槽的BOSS）时，在将他们打到剩最后一些血时，画面左上角的骷髅头就会闪出蓝光，这时再按△键使用必杀攻击，就会变成特定的终结技动画，一定不要错过了！

操作提示

按住○为跑步，跑步时是无法攻击的。X为跳，配合摇杆按X就是枪战电影中经常用到的经典侧翻动作，一方面可以躲避敌人的攻击，一方面翻滚过程中也可以攻击，而且可以增加“酷”度。按下SELECT键主角就会做出专用耍酷动作，没有任何攻击力，只是耍酷来增加“酷”评价而已。L1为锁定攻击，对付远距离的敌人时要用到，想集中火力攻击某个敌人时（如打一些BOSS时）也可以用到。L2为后转身，在玩HARD难度对付一些BOSS时，如果能充分利用到L2将使战斗变得更为轻松。□键连按就是乱射技，可以向各个方向的敌人进攻。战斗中按START后选择“DEMOLITION SHOT”选项可以设定所要用的必杀技种类，也可以选择这里的最后一项来回复一半的体力（第二关以后可用），所有的必杀技都只消耗1格必杀槽。注：OPTION中的RAPID是连发攻击设定。

增加游戏中酷度的要点

◆利用翻滚攻击！利用翻滚来攻击自然要比一般的攻击来得漂亮。◆尽量靠近敌人攻击，越靠近酷度就越高。靠近用R1键的棺材攻击一次性将多个敌人击飞也可以增加酷度。◆按SELECT键为专用耍酷动作，在游戏中要时时想到用它，只要能在恰当的时机用出，就可以创造绝佳的“表演度”，如刚将敌人全灭时、刚发完必杀攻击时等。

如果打得不够漂亮，老是从远处缓缓地将敌人干掉的话，酷评分可能会因此降低。

将你的战斗变成艺术——获得最高的骷髅点数！

每关通过以后，就有一个成绩评定，各项指标分别如下：

BEAT COUNT：最大连击数

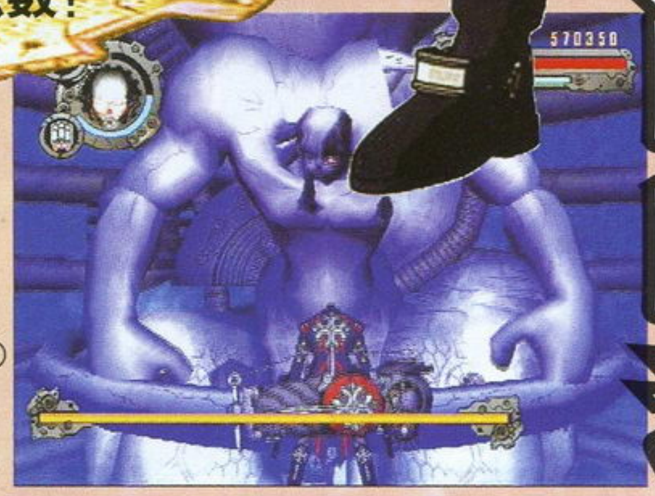
KILL RATE：消灭敌人的比率

CLEAR TIME：通过本关的时间

REMAIN LIFE：剩余的体力（接过关的话就没有评分）

ARTISTIC BONUS：酷度

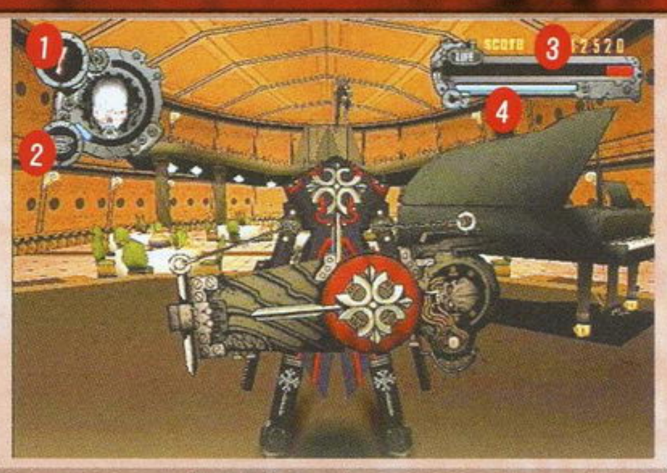
总骷髅点数累积到一定程度，就可以获得一项新必杀技。



战斗画面的查看方法

1. 目前的必杀技数量
2. 目前所选的必杀技种类
3. 体力
4. 护盾力量：护盾力量被打光时就会开始减少体力。护盾力量会自动回复。

*连击数达到20以上时就会开始增加必杀技的能量。



隐藏要素

游戏通关后，在EXTRA选项中会增加如下的要素：◆STAGE SELECT（选关）◆SLOW（即慢动作，一定要记得打开）◆DEMOLITION SHOT（可以设为无限使用必杀攻击）◆模型可以参看各关所出现的敌人角色的模型。按L1、L2为上升、下降模型，R1、R2为放大或缩小。

用最美、最酷的动作了结敌人！

本作于日本、台湾、香港、泰国、马来西亚及新加坡等国家和地区同时发售！

迁梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

FINAL FANTASY®

最终幻想Ⅰ·Ⅱ

“水晶传说”的起源现在复苏!!

Point1 追加原创动画与音乐

首先请注意下面的画面，这就是PLAYSTATION版《最终幻想Ⅰ》、《最终幻想Ⅱ》（以下称《Ⅰ》、《Ⅱ》）追加的开场动画；另外，也制作了与之相对应的音乐。平台的改变自然会带来游戏的强化，首先就是画面与音乐。这次的《Ⅰ·Ⅱ》同样加入了像PS版《Ⅵ》那样的开场动画，给人视觉上强烈的冲击！绚丽的动画与优美音乐的追加，使你能更深切的体会到“最终幻想”的世界。

◀这是《Ⅰ》的开场动画。黑暗中漂浮着系列的代表物——水晶！从这一刻起，冒险之旅开始展开。

美丽的动画深刻地表现世界观！

◀光之战士背负着使命开始冒险。

红龙来袭！

◀能自由操纵火焰的红龙正在攻击战士。

震撼心灵的宏伟壮大的故事就不用说了，而系统在每一作中都会在原有基础上有所调整，“《最终幻想》系列”每一作都会给人带来感动！被称作“系列原点”的《Ⅰ》与《Ⅱ》在经过重新制作之后终于在PLAYSTATION上登场了！游戏的画面与音乐都大幅度增强，并且还追加了只有在PS版上才有的原创要素！这无疑是吸引“《最终幻想》系列”忠实FANS最强大的武器。即使是同一系列也要在原有基础上进行突破！这就是所谓的“最终幻想精神”。这一次绝不是简单地复刻，以前不能很好表达的情节和画面，这次将大大增强，并且还有原创要素的加入。事件场景的追加，也使游戏故事的连贯性有所加强，从而大大提高玩家的投入度。

▲追加了在FC版很难表现的事件场景，故事性更强，会更加让人感动！

现在请再一次体验系列的原点！

Point2 能够更长时间进行游戏的新模式追加

PS版追加了很多旧版本中没有的要素，《Ⅰ》有专门为初次体验“《最终幻想》系列”的人准备的“容易模式”；而且《Ⅰ》、《Ⅱ》中还收录了被击倒怪兽资料的“怪物图鉴”以及天野喜孝的“原画画廊”。“怪物图鉴”这一设定在很多游戏里都出现过了，但在“《最终幻想》系列”中还是首次。这次加入了图鉴，可能那些有怪物收集癖的玩家会大呼过瘾吧。（笑）天野老师原画的杀伤力那更是不可估量。

▲PS版加入了非常多的新要素！

所有的故事从这里开始

《Ⅰ》的情节是围绕水晶展开的，跨越时空，恢宏壮大。玩家扮演的光之战士要打倒卡奥斯神殿里的加兰多救出塞拉公主。另外，除了精美的游戏画面和登场人物，还有飞空艇、皮艇等多种多样的交通工具。飞空艇？居然有飞空艇！难道这次《Ⅰ》的世界变大了吗？不过既然有飞空艇，那陆行鸟呢？各位FANS祈祷吧……当然这些还只是猜测而已，所有情况还不得而知。总之，《Ⅰ》是一款充满幻想色彩的游戏，这里先公开几幅值得回忆的画面吊吊玩家们的胃口。

加入了优美的音乐让玩家更感动！

◀横向的战斗画面。为了打倒加兰多，战斗！

赶快救出塞拉公主，光之战士！

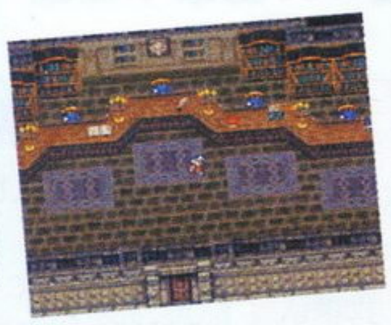
▲在星星与预言的指引下，十二位贤者来到一个小镇。将世界引入黑暗的到底是什么？光之战士的使命又是什么？

《Ⅰ》与《Ⅱ》同捆版的包装，附送3个游戏人物手办！酷！

PS	SQUARE	RPG	1人
	预定2002年10月31日发售		记忆要求未定
CD-ROM	同捆版同时发售		各3800日元

◀画面在细微的地方都得到了细致的描绘，全部音乐也经过了重新编排，并且还追加了数个系统设置。不管是玩过的还是没玩过的都该来体验一下！

图案、音乐都大幅度的POWER UP！



Point 3 追加新的事件画面

这次追加了许多在FC版里没出现的事件画面，这些在没破坏原有气氛的基础上追加的事件画面将更让人感动，也会让玩家更投入。找出与FC版的不同之处难道也是玩这款游戏的乐趣？对于老玩家来说找出与原来FC版的不同之处确实是游戏的乐趣之一，时不时地发出“这里变漂亮了！”、“那时简直想不到会变成这样啊！”等感叹也是很有趣的事情。

▲追加在FC版中不能表现的事件画面，令人感动的场面会让你更加感动！

Point 4 系统的追加与改良！

增加了在街上行动时“跑”的设定，加入了汉字，字体采用大字体……当然这些现在认为是理所当然的系统在当时是没有的。可能玩家们还对那如乌龟一样的行走速度记忆犹新吧，而对于国内玩家们而言，那些像蝌蚪一样的平假名片假名简直就是天书！笔者至今不敢想象当时是怎样把这款游戏给“啃”下来的。而这次PS版对系统进行了改良和追加从而让玩家在玩游戏时觉得更加爽快丝毫不觉得累或不适。下面简单介绍一下这些系统。

购入魔法更方便

▲在PS版的《Ⅰ》中，在商店购买魔法的同时就可以觉醒魔法！

充实的系统配置

▶可以设定自动锁敌或跑的有无，跑的增加可以使游戏进行得更加流畅。

追加记录文件机能

▲搭载了能够将游戏记录暂时储存在PS本体的机能。（这个机能在《Ⅵ》的PS版里出现过，但你关了电源的话……）

更易读懂的信息

▶采用了汉字和大字体来表示！

优美而悲伤的人间剧场

《Ⅱ》将登场人物的性格和背景进行了细致的描述，在幻想故事中还加入了戏剧性演出。该游戏抛弃了升级和经验值的概念，采用了根据战斗中的行动不同个人能力成长也不同的系统；还加入了记住对话中关键词的系统，这些都是本作的特点所在。摒弃了升级和经验值概念无疑是RPG史上的创举，不难看出当初坂口博信誓与“《DQ》系列”抗衡的决心，不过这也导致了本作BUG的出现，我想每个《最终幻想》玩家都知道那个无限练能力的秘技吧。

◀▼为了拯救主人公而赌上自己性命的战士——ヨーゼフ（约瑟夫），以及系列中经常出现的シド（希德）！

▶登场人物的感情都描绘得相当细致。

个性丰富的登场人物

▲另外还有“关键词记忆系统”以及武器和魔法越用威力越大的熟练度系统。

开发状况 回归系列原点的《Ⅰ・Ⅱ》终于要在PS上登场了，追加了开场动画等新的要素，使游戏更加充实。请再次体验《最终幻想》的世界！

大喇叭

自从“互动信箱”栏目设立后，读者的Email与日俱增，其中有不少热心玩家向“大喇叭”栏目提出很多尖锐的意见。“大喇叭”和本刊其他栏目一样需要您的积极参与和支持。您觉得“大喇叭”还有保留或改进的必要吗？如果有，请你为它指引一个方向，我们期待您的回音。

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000
我们的Email:ptfg@21cn.com

帝国华击团

◆从初代开始登场，拥有众多的FANS，并且真宫寺樱一直是该系列游戏的代言人。（重庆 段祝平）◆构成华击团成员的女孩子几乎涵盖了当今美少女恋爱育成游戏的几种典型模特：正义而纯情的女主角樱；骄横而美艳的堇；失去恋人在感情道路上迷失方向的异国少女玛利亚；天真而忧郁的幼齿艾莉丝；眼镜少女与搞笑艺术的综合体李红兰；男孩子性格懂得照顾那些只沉浸在游戏中的小男生思想的完奈。这一切都意味着你的幸福从帝国华击团开始。（十堰 李永池）◆觉得藤岛康介先生在绘制这些帝国华击团角色更用心，每幅写真都那么传神，令人回味悠远。（上海 曹睿）◆只想说一句：情人总是老的好。（深圳 金泉林）

帝国华击团 VS. 巴黎华击团

巴黎华击团

◆法国是世界闻名的“浪漫之都”，在那种文化熏陶下成长起来的巴黎华击团成员当然是男孩子日思夜想的追求目标了。（太原 蔡中民）◆为巴黎华击团配音的声优真是太强了，就连曾经传闻结婚之后很少在声优界出现的井上喜久子小姐都被请出来为罗比莉雅配音，试问这样的声优阵容难道还不能撼动帝国华击团在玩家心中的地位吗？（广西 孔令义）◆巴黎华击团的女孩衣着打扮最得体，再加上她们优雅的举止，这怎么是类似出生在仙台那种土地方的樱所能够比拟的呢？（黑龙江 迟德富）◆光武F2的设计明显要比光武·改强太多了，对于那些在战斗中渴望胜利的男性玩家来讲，巴黎华击团无疑是最可信赖的同伴。（厦门 邬大光）

《FFX》将要推出外传！

最初听说《FF X》要推出外传，心里其实根本没当回事，以为又是哪个网站搞的假新闻，因为之前的“《FF》系列”没有一款推出外传，但到后来连史氏自己也承认《FF X外传》确有其事，就不得不信了。我是既高兴又有点担心。我承认我是一个FF迷，而且是十分狂热的那种，还记得高三时喜欢上了《FF Ⅷ》，那时我没有PS，只能去机厅玩，自己特意买的记忆卡，然后每周只能在周末时，去机厅玩上二三个小时的《FF Ⅷ》，最后通关用了40个小时，而我却足足玩了半年。那半年完全是《FF》的半年，我找寻关于《FF Ⅷ》的一切，书上的，网上的……所有能够找到的。虽然我当时玩的是日文版，但我对整个游戏的剧情可以说是了如指掌，也是那半年我对电子游戏都有了更加深刻的认识，知道了PS、SS、SFC、MD、GB等等。了解到了SCE、CAPCOM、SQUARE、KONAMI，可以说《FF Ⅷ》把我带进了电子游戏的世界。所以我对《最终幻想》的感情不是其他游戏所能比的。我的《FF X》（日版）是去年十月份与PS2（30000型）一同购进的，经过一个多星期日夜鏖战，最后的成绩是，总的游戏时间193小时（惊人！），全GF，全神话武器，隐藏BOSS全部干掉，全部OD技，人物平均HP在25000以上。

喜欢《FF》，其实就是每次通关之后都有一种莫名的感动，而且持续好长时间，我现在还记得当看见《FF Ⅷ》结尾处Rinoa和Squall相拥在一起的时候，《FF X》结尾处Tidus从后面用已经消失的双臂抱住Yuna时的那种感动，我仿佛与其中的主角产生了共鸣，这种感觉是玩那些ACT、FTG所不能感受到的，也是其他RPG所没有的。我想大多数FF迷也是为的这种感动才喜欢FF的吧。而且每代FF深奥的系统、优良的操作性、丰富的隐藏事件、动听的音乐也是我所期待的。我曾经在FF爆机后对身边一位玩友说，我现在其实什么都不想玩了，只等《FF XII》了。虽然夸张了点，但的确是因为我对《最终幻想》太期待了。记得《FF X》刚推出时传说什么第二结局，一时间在国内所有FF迷中引起了极大的反响，我也是听说这个之后重玩《FF X》，不过还没有通关就已经被人证明是假的了。我想出现这个的原因主要是大家对《FF X》的结局不太满意，其实就是不太喜欢悲剧，说真的，我当时也是这样，不希望男主角死，其实后来想想，这样的结局虽然不完美但是同样动人，难道真要是《FF Ⅷ》，《FF IX》那样的大团圆才好吗？要是让我选的话，我还是选这个结局。所以说《FF X》要出外传，我希望大家能把她当作一款单独的游戏来看待，而不要认为她是《FF X》的外传，因为这样你可能就会人为地加入一些“《FF X》情结”，不能更好地品味这款游戏，不管怎么说，SQUARE出的RPG素质都是相当高的，可不能糟蹋了。不管怎么说，我心里还是很高兴的，毕竟又有FF可以玩了！！

北京科技大学68井信箱　王冰

现在购买DC还值得吗？

如果买主机只是单纯地为了玩到更多更好的游戏，那你就不要买DC，原因很简单。

其一，DC上的游戏本来就不多，而且类型又过于单一，即使你喜欢一个游戏，也很难再找出与其相似的。

其二，DC已经停产很久了，尽管官方发售表列到了2003年，但毫无疑问已经无可玩的大作了。

所以劝有资金的玩家买主流机器，实在困难就选PS或GBA，价钱相当但不会出现无游戏可玩的尴尬处境。但针对一些持币等待却因为一些原因没下决心的玩家，我可以告诉你真正购买DC后的乐趣。首先，个人喜欢SEGA的游戏，倾向于SEGA的铁杆，这样就要知道DC独有的魅力，才会有信心。先说游戏，DC上有《莎木》和《樱大战》两部可以炫耀的超大作，有《索尼克大冒险》和《喷射小子》这样爽快而富有创意的动作极品，有独特的可以四人同乐的《再生侠》和《能量宝石》等乱斗精品，格斗游戏更是齐集。《街霸》和《KOF》两大系列，虽然整体数量少，但每一种类型都有涉及，只是时间一久，总有玩尽的时候，本人每天平均开机5小时，在一年的时间里就玩遍了市面上所有的D版软件（不好意思？），大概近400种，包括所有版本，并且把大多精品都通关了，现在也不是就没用了，可以作为休闲格斗专用机，用非常适合格斗的手柄，加上即将推出的《KOF 2000》，总不至于一无是处吧。个人感觉这样挺好的。其次，DC已经停产，其价格已经很有诱惑力，包括周边设备，即使全部买原装货也很便宜且质量有保证，D版软件基本成熟，后期的已经脱离引导盘，只要不是最初版本，一般不会死机，当然有一些顽固分子，这样就要买Z版解决，现在市面出现大量廉价的Z版游戏，价格很有杀伤力且大作居多，有心的玩家当然不会错过机会。至于D版商开发的MP3、VCD引导盘、早期主机的模拟器等也增加了购买DC的理由。其实我们玩游戏无非就是想从中获得乐趣，只要你喜欢，其它意愿就都是次要的，我相信每一位玩家都有自己的想法，以上只是本人拙见，仅供参考，谢谢！最后列出本人认为DC上最值得一玩的十款游戏：《莎木》、《樱大战》、《索尼克大冒险》、《街头喷射小子》、《死或生2》、《灵魂能力》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《格兰蒂亚Ⅱ》、《永恒的阿卡迪亚》、《罗德岛战记 邪神降临》。我只想客观公正地说出我的看法，希望对一些现在还犹豫不决的玩家有所帮助。

彭善刚 写于2002年7月29日PS2购入前夜

请王冰、彭善刚、李永池三位读者朋友看到通知后速回Email，来信请写明你们的详细联系方式，你们将获得由全体小编签名的10月A杂志一份，聊表心意，不要买重了。

电脑杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

互动信箱

栏目宗旨：为杂志挑刺儿，办好属于大家的游戏杂志！

本栏目感谢深圳市西域文化服饰有限公司（0755-83952752 www.gameclub88.com ）提供大力支持。

批评家的声音

◆目前最重要的是贵刊能够永不间隙地给人以清新的感受，这一点可从杂志“永不安宁”的改版中看出来。说句实话，也只有营造这样氛围的杂志才能够成功。然而优点的背后似乎总是隐藏着什么不和谐的东西，我总觉得这几期的杂志“空洞”的东西越来越多了，虽然令人振奋的新闻和精彩的攻略仍然让我眼花缭乱，但翻阅杂志的时候却不能够仔细地一页一页看完，而是总会不耐烦地翻过几页真的是叫做“破坏兴致”的内容，而以前这种情况似乎不曾出现……其实出于感性的文章确实应该存在，但是绝对不要多，说实话，杂志的“特辑”和“读编往来”这两个栏目就一直非常不错，而后的大喇叭也是别有一番风格，但是我认为这些内容占用的篇幅确实不宜太多，毕竟买游戏杂志的玩友们中的大多数用意都是为了“玩”游戏而买的，而“聊”游戏只是一种玩之余的调剂而已，我也不知道能不能用“喧宾夺主”来形容这一现象；而关于剧情攻略的文章又是一个问题，我想剧情攻略在所有读者的评价中“喜好”和“厌恶”也就五五分吧，那么刊登剧情攻略也自然是必要的了，可是剧情攻略也过于繁多的话其“跳过率”肯定是很高的，重要的是剧情攻略最好不要在结尾出现“待续”之类的词，要登一定要一次性登完，分几期刊登的剧情攻略成为杂志的“鸡肋”是必然的，我想很少有人会为了剧情而抱几本书在那里“残喘研究”。像我这样的牢骚编辑们肯定听了很多，但千万别不在意哦，因为这是“玩友的真心话”。

◆你们对问问题的读者不够意思，只对那些问白痴问题（听过N遍，玩过N遍）的回答。为什么不回答一点经典的问题呢？你们的书越来越差，不要老是改呀改呀！换呀换呀！我们还没看到改版的变化就又改了。不要老是忙要多看看我们的信，我都寄出N封了。

◆选材要做到快、新，在第一时间将最新内容奉献给读者；文章要深刻有力，力求公正、简练、实用；排版不错，请保持。还有“游戏立方”、“读编往来”、“大喇叭”、“自由谈”这些与读者密切相关的栏目可以有机合并在一起，有时栏目多了不是好事，容易分散重点、弱化主题；封面不乱就成；赠品最好是攻略别册或是精美的贴纸。

◆在8月A杂志中访谈内容似乎多了一些，“大量单调的文字叙述＋炎热的天气＝烦躁”，我想这个公式并不为过。原本可以看上几天的《游戏机实用技术》，结果两三天甚至一两天就看完了，剩下的只有苦苦等待十几天后的下一期的出版。

◆大喇叭这个栏目的创意其实很好，但是具体的形式不好。我知道你们意思是想调动读者的积极性，可是给人的感觉太流于肤浅的东西，而没有一些实在的内容。建议改变形式，采用定期推出话题讨论的形式——可以针对热门游戏、争议性话题展开讨论，让读者畅所欲言。个人还是喜欢以前的排行榜。现在的这个自己参与的少了，只能每次看看哪个软件的销量怎么怎么样，很多是自己没有兴趣或者根本没有可能接触到的。我觉得可以把排行榜做小一点，然后放一些读者投票的栏目。当然不是象以前一样只有什么“最爱游戏男主角”之类，还可以有什么“最BT的游戏”、“最骗钱的游戏”、“最丑陋的主角”、“最善于创造难度的游戏公司”等等。

8月B刊起，《游戏机实用技术》读者意见收集计划全面展开：

1. 为了让杂志进一步贴近读者的需求，我们大量征集读者的意见和建议，作为我们改进工作的“最高指示”。

2. 取消调查问卷明信片，原来的调查提问改在“互动信箱”栏目中刊出。

3. 本期设置45份精美礼品，用于回报提出意见和建议及投稿的热心读者。

注：根据以上建议，本刊采取的改进措施将在下期刊登出来，请关心杂志的读者朋友们密切留意。凡是参与8月B本栏目“调查提问”与“投稿”的读者，请留意将在9月B杂志上刊登出来的第一期“互动信箱”赠礼名单，请您和我们一起见证为办好这本杂志所做的每一次努力！

礼品放送

礼品一：GBA 游戏机 2台

礼品二 PS2 正版游戏 3套

礼品三：PC 版《生化危机 枪下游魂》20套

《生化危机 枪下游魂》由上海育碧电脑软件有限公司提供

礼品四

最终幻想Ⅷ男主角项链 10条

礼品五

GBA 原装卡盒 10份

45份奖品等你来拿！

调查提问

A 您认为什么是使你购买游戏杂志的原动力？

B 您认为杂志的可读性下降是在哪方面出了问题？

C 您对本期杂志中的攻略是否满意？需要哪些改进？

D 您认为“大喇叭”还有保留的必要吗？如有，应如何改进？

E 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。

征稿范围

A “研究中心”和“火热秘技”欢迎您的深入研究和小秘技。

B “自由谈”栏目请您自由发挥。

C 您游戏生活中的趣事或是对某个游戏的评语？（读编往来、大喇叭）

具体活动办法

1. 欢迎您在来信中：回复我们的调查提问；指出杂志的缺点，提出改进建议；向征稿栏目投稿。

2. 我们本期在来信的读者中抽取45名送出礼品。

3. 每封信都有参与机会，未赶上当期赠礼的信件会被安排在下一期进行。

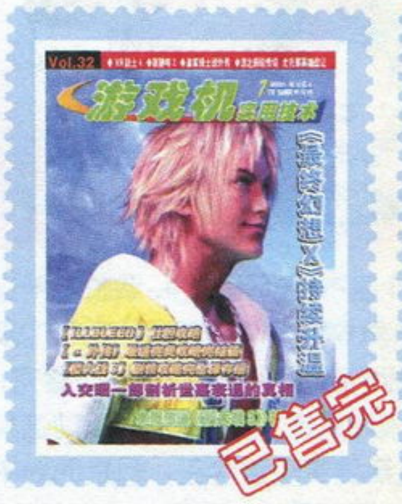
4. 发Email提出意见和建议的同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。

5. 来信请寄 甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至pttg@21cn.com 。

www.plumbook.cn

2001年5月A

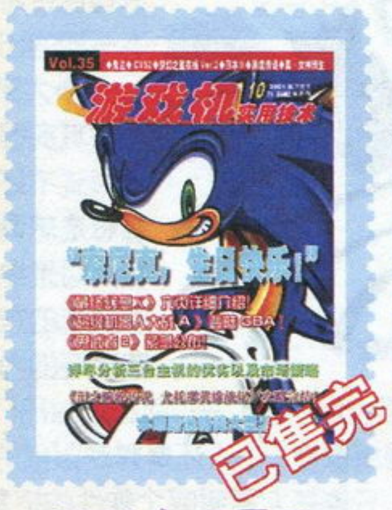
2001年5月B



2001年6月A

2001年6月B

2001年7月A



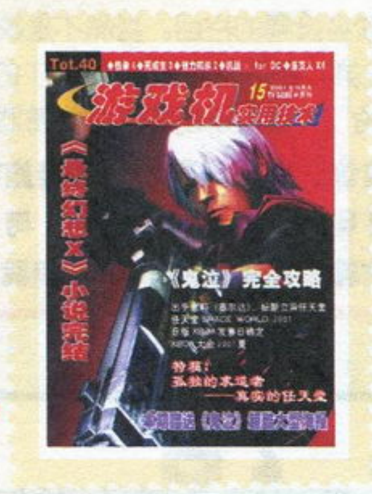
2001年7月B

2001年8月A

2001年8月B

2001年9月A

2001年9月B



2001年10月A

2001年10月B

2001年11月A

2001年11月B

2001年12月A

2001年12月B

2002年1月A

2002年1月B

2002年2月A

珍藏《游戏机实用技术》

www.plumbook.cn

2002年2月B

2002年3月AB

2002年4月A

2002年4月B

2002年5月A

2002年5月B

2002年6月A

2002年6月B

2002年7月A

2002年7月B

2002年8月A

2002年8月B

邮费全免!

邮购方法：以上杂志每本售价8.8元（2002年3月AB合刊为17.6元），无须邮费。邮购地址：**兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

3周年纪念套装VCD&珍藏特辑

游戏机实用技术增刊

我们是冠军VCD&WE完全解析宝典

掌机王 第一辑

留住精彩游戏世界

www.plumbook.cn

Gnet 航天新亚数码科技有限公司

中国专业游戏网 WWW.chinaGnet.com

新亚电玩 WWW.CHINAGNET.COM

网上游戏商城：新方式、新感觉！

天涯海角，游戏共享！

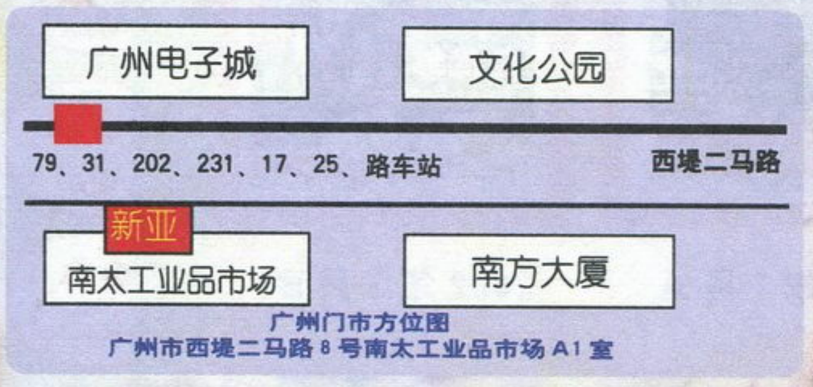
北京新亚游戏商城：300 平方米超大规模营业面积

提供：游戏产品零售、批发、维修全方位服务！

地址：北京市地安门外大街 9 号(地安门百货商场往北 100 米)

电话：(010)64043781、84021035

北京新亚电玩商城外景



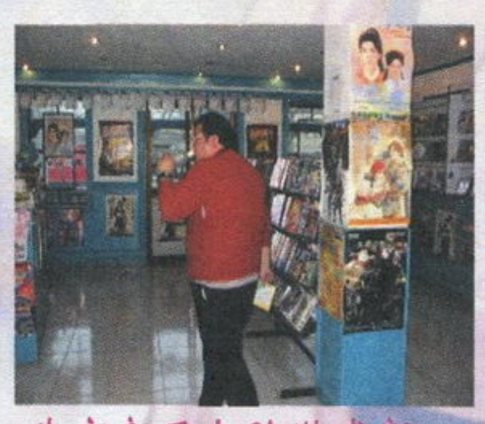
广州新亚游戏商城：面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务！

地址(及邮购)：广州市西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 室

电话：(020)81011337、81011313　　传真：(020)81291258

邮购收款人：熊健　　邮编：510130

北京新亚次世代部

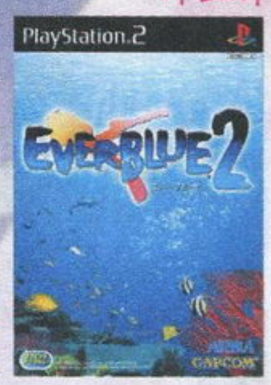


北京新亚电脑游戏部

北京新亚掌机部

新亚维修工作室

广州新亚批发邮购部



新亚最新推出会员 VIP 卡

上新亚玩友沙龙，免费试玩游戏！

凡在新亚一次性消费满 3000 元或一年内累计满 5000 元，及在新亚论坛积分前列者均可获得贵宾卡一张！详情参见 www.chinagnet.com 新闻及论坛公告！

持此广告至新亚购物可享受一定优惠，具体办法请向门市咨询！

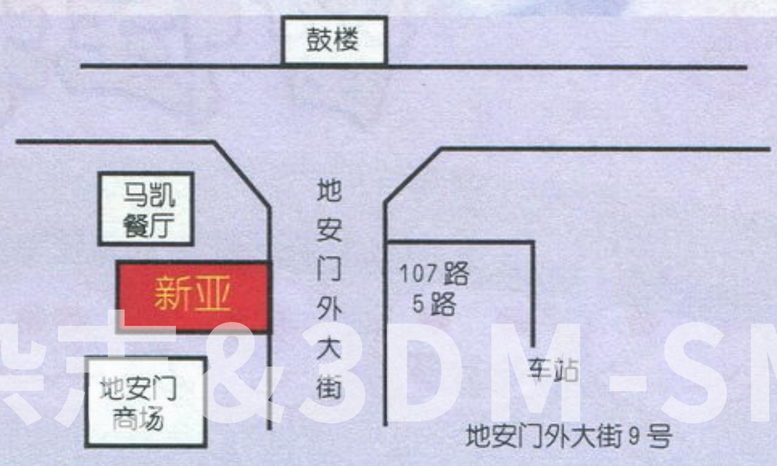
北京批发部地址：北京市朝阳区朝外头条甲 93 号瑞丰大厦 206 室

电话：(010)65924095

传真：(010)65958264

电子邮件：game@chinagnet.com

北京门市方位图



插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）
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：上海市芷江西路125号

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

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

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

品名	价格／邮费
PS2 主机(30000型全套)直读已到	1780/30
PS2 主机(30001型全套)	1480/30
PS2 主机(37000型限定版)	2580/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量S端子线	120/30
PS2 原装遥控器	230/10
PS2 原装四分叉	280/10
PS2 原装光头	450/10
PS2 GT3 专用方向盘	850/10
PS2 光线枪	290/10
PS2 皇牌空战飞行摇杆	520/10
PS2 啪啦啪啦专用控制器	480/10
PS2 打碟机	650/10
PS2 钢琴	620/10
PS2 铁拳4专用摇杆	480/10
PS2 ASCII 原装摇杆(万用)	550/10
PS2 鬼武者1代	280/10
PS2 鬼武者2代	360/10
PS2 燃烧战车	345/10
PS2 实况5	120/10
PS2 实况5最终版	200/10
PS2 实况6	410/10
PS2 GT 东京概念	240/10
PS2 GT 赛车(限定版)	330/10
PS2 吸血鬼之夜	300/10
PS2 ICO(中文版)	330/10
PS2 决战2	320/10
PS2 生化危机枪版(限定版)	750/10
PS2 燃烧战车2限定版(日版)	1380/10
PS2 燃烧战车2限定版(港版)	750/10
PS2 燃烧战车1代(限定版，仅1套)	1450/10
PS2 世界梦幻明星足球	430/10
PS2 波波古罗丝物语	450/10
PS2 波波古罗丝物语(限定版)	680/30
PS2 恐龙危机之枪下游魂	420/10
PS2 生与死最终版	360/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 维罗尼卡	380/10
PS2 心跳回忆3代(限定版)	920/10
PS2 FF10(国际版)	325/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 荒野骑兵马3(限定版)	690/10
PS2 三国志战纪	350/10
PS2 声控足球加控制器	780/10
PS2 太空频道5	398/10
PS2 暗黑之心	390/10
PS2 格兰蒂亚2代	350/10
PS2 格兰蒂亚X	300/10
PS2 皇牌空战4	365/10
PS2 NBA 2K	420/10
PS2 铁拳TT	220/10
PS2 寂静岭	360/10
PS2 真三国无双2代	385/10
PS2 装甲核心3	380/10
PS2 监视者	360/10
PS2 DX 高达	390/10

原装 万用VGA 28800(日元)

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

品名	价格／邮费
PS2 吉翁前线	350/10
PS2 王国之心	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	430/10
PS2 VR4	288/10
PS2 鬼泣	380/10
PS2 零	398/10
PS2 创造球会2002	410/10
PS2 异度传说	400/10
PS2 东京巴士	200/10
PS2 电车GO带控制器	720/10
PS2 达比赛马	180/10
PS2 机甲兵团	180/10
PS2 鬼武者2限定版记忆卡	240/10
PS2 ASCII 原装格斗手柄	300/10
PS2 实况5J联盟	150/10
PS2 太空立志传4代	420/10
PS2 达克旧世界的遗产	398/10
PS2 雷盖亚传说	420/10
PS2 机器人大战IMPACT(限定版)	680/10
PS2 SNK VS CAPCOM(限定版)	780/10
PS2 原装手柄	180/10
PS 永恒之戒	150/10
PS2 英雄谭2	420/10
PS2 绝体绝命都市	385/10
PS2 基连野望	385/10
PS2 幻想水浒传(限定版)	750/10
PS2 幻想水浒传	450/10
PS2 炼金术士	380/10
PS2 枪下游魂	430/10
PS2 烟火(中文版)	330/10
PS2 乔乔奇妙冒险	380/10
PS2 封神演义	430/10
PS2 我的暑假	460/10
PS2 JOJO 大冒险	450/10
PS2 统蓝(限定版日版)	850/30
PS2 空中力量4	390/10
PS2 放烟花（中文版）	330/10
PS2 GT2002 日内瓦(中文版)	250/10
PS2 盖盖乐(中文版)	350/10
PS2 感染扩大	390/10
PS2 寂静岭最期之诗	360/10
PS2 世界梦幻足球	380/10
PS2 幻想水浒3	450/10
PS2 捉猴子	360/10
PS2 海岸寨车	280/10
PS2 大众高尔夫3	260/10
PS2 黑色细胞	398/10
PS2 恐怖惊魂夜	385/10
PS2 捉鬼敢死队	385/10
PS2 高达战记2	430/10
PS2 风之克罗诺亚2	320/10
PS2 马克西莫	350/10
原声CD	
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10

太10、燃烧战车原装人偶，请来电查询！

品名	价格／邮费
悠久幻想曲	160/10
拳王京	120/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS 最终幻想7代	350/10
PS 最终幻想8代	420/10
PS 最终幻想9代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆1代限定版	1250/10
PS 心跳回忆2代	450/10
PS 心跳回忆3代	220/10
PS 99 拳王	280/10
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 刀魂	180/10
PS 实况2002	420/10
PS 皇牌空战3	270/10
PS 浪漫沙加（1-2代）每套	280/10
PS 浪漫沙加（限定版）	480/10
PS 幻想水浒传1代	280/10
PS 幻想水浒传2代	280/10
PS 机器人大战F	230/10
PS 汪达尔之心1代	280/10
PS 汪达尔之心2代	300/10
PS 燃烧战车1代（普通版）	180/10
PS 燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车1代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1-2代)每套	260/10
PS 心跳回忆之放课后	220/10
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)	950/10
PS D之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 星际格斗	120/10
PS 三国志4代	120/10
PS 三国志5代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10

品名	价格／邮费
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者2代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜2代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Beyond	80/10
PS 实况3	50/10
PS 三国志孔明传	120/10
PS 电车GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
NGC 主机(全套)	1380/30
NGC 主机(松下版全套)	2750/30
NGC 记忆卡	80/10
NGC 阳光马里奥	430/10
NGC 生化危机1代	380/10
NGC 路易冒险	320/10
NGC 明星大乱斗	420/10
NGC 星球大战	420/10
NGC VR 射手3代	360/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	390/10
NGC 封神演义	380/10
NGC 实况足球2002	410/10
NGC 索尼克	360/10
NGC 冲浪	280/10
NGC 猴子球	280/10
NGC 动物之森+（送记忆卡）	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC RUNE	420/10
NGC NBA	420/10
NGC 分量线	280/10
NGC XBOX PS2 万用VGA	300/10
NGC GBA 连机线	120/10
NGC 原装端子线	210/10
NGC 原装架子	450/30
NGC 疯狂出租车	430/10
NGC 超级炸弹人	430/10
NGC 遥控手柄	360/20
NGC 沙滩排球	430/10
NGC 阳光玛丽	430/10
NGC 动物番长	430/10
NGC SNK VS CAPCOM(送记忆卡)	380/10
NGC 神机世界(加强版)	430/10
XBOX 主机全套(直读已到)	1880/30
XBOX 生与死3专用摇杆	480/30
XBOX 生与死3	360/10
XBOX 幻魔鬼武者	380/10
XBOX 喷漆小子	380/10
XBOX 老鼠	380/10
XBOX 枪之女神	390/10
XBOX 寂静岭	380/10
XBOX 空中力量	360/10
XBOX 原装遥控器	280/10

品名	价格／邮费
XBOX 原装DVD色差线+光线输出卡	260/10
XBOX 光环	420/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装光线枪	120/10
DC 原装VGA	120/10
DC 樱花大战1代(复刻版)	400/10
DC 樱花大战2代(复刻版)	380/10
DC 樱花大战3代(普通版)	220/10
DC 樱花大战4代(限定版)	780/30
DC 樱花大战(1-4代)永久保存版	1680/30
DC 樱花大战计步器	150/30
DC 莎木1代	280/10
DC 特价片莎木2代(限定版)	220/10
DC 世嘉拉力2代	80/10
DC 格兰蒂亚	320/10
DC 漫画英雄对街霸	150/10
DC 黄金城之门(1-5卷)每套	90/10
DC 阿拉伯王子	30/10
DC 99拳王	150/10
DC 出租英雄	120/10
DC F1一级方程式	50/10
DC 高达战线	200/10
DC SNKVS卡普空限定版	490/10
DC 七星魔法传	150/10
DC V8战车	120/10
DC 鬼屋冲版	120/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 欧洲足球	50/10
DC 拳王2000(预定)	380/10
DC 卡片召奥士2	450/10
DC 风来之西林外传	530/10
DC 特价片 索尼克(10周年限定版)	65/10
DC 创造球会(特大号)	120/10
DC 格兰蒂亚2代	80/10
DC 刀魂	80/10
DC 温泉	35/10
DC 炼金术士(限定版)	95/10
DC 青之少女(限定版带记忆卡)	95/10
DC 罪恶格斗	120/10
DC 梦幻之星2代	120/10
DC D之食卓	150/10
GBA 主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王（限定版）	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城（正版）	220/10
GBA 光明力量（正版）	350/10
GBA 火焰纹章（正版）	350/10
GBA 炸弹人（正版）	130/10
GBA F-ZERO（正版）	120/10
GBA 实况足球J联盟	55/10
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

品名	价格／邮费
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险2代	75/10
GBA 洛克人EXE	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
GBA99 拳王EX	70/10
GBA 罪恶克星X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星（露娜）	75/10
GBA Z.O.E	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
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 鬼屋魔影	65/10
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
新版WSC 主机(彩色)	580/30
WSC 太空战士4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志4	85/10
SS 少年街霸2代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Rigord saga	120/10

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店
持此广告可享受95折优惠

上海游戏机地

高价回收 原装二手片 及各类游戏机

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路277号 收款人：傅正 邮编：200021

欢迎全国各地的朋友前来邮购！
主机每台邮费30元
正版碟邮费10元(快件邮费)

索尼PS2区

品名	价格
PS2 主机（日版）（手柄+AV线+电源）可改直读	1880
PS2 主机(欧美版)	1480
PS2 主机(限定透明版)(全套)	2680
PS2 原装硬盘+上网卡+BBunit+FF XI	2680
PS2 原装S端子	180
PS2 原装DVD色差线	228
PS2 原装D端子	268
PS2 原装GT3方向盘(蓝色包装)	980
PS2 原装激光头（一月包换）	450
PS2 原装七键打碟机+游戏	850
PS2 原装钢琴+游戏	850
PS2 铁拳4摇杆	480
PS2 原装手柄	180
PS2 鬼武者	290
PS2 鬼武者2	368
PS2 燃烧战车2	348
PS2 寂静岭2	348
PS2 实况5（最终版）	258
PS2 实况6	410
PS2 GT 东京2001(特价)	198
PS2 GT3（限定版）	328
PS2 决战2	298
PS2 VR战士4(特价)	198
PS2 ICO（中文版）	258
PS2 电车GO 3（CD×3）	298
PS2 FF X（国际版）	338
PS2 扎古前线	328
PS2 旧世界遗产	378
PS2 保镖	298
PS2 格兰蒂亚2(特价)	258
PS2 格兰蒂亚X(特价)	258
PS2 吸血鬼之血	288
PS2 捉猴2001	258
PS2 心跳回忆3	198
PS2 铁拳4	358
PS2 铁拳TT	268
PS2 侍	378
PS2 鬼泣	298
PS2 灵魂黑客2	358
PS2 R5 赛车	328
PS2 南梦宫明星滑雪3	328
PS2 监视者	358
PS2 皇牌空战	428
PS2 三国无双2	410
PS2 零 ZERO	298
PS2 DNA	298
PS2 正义味方	298
PS2 骑士物语	298
PS2 大众高尔夫3	298
PS2 演略步	298
PS2 指挥家	238
PS2 英雄谭2	388
PS2 雷盖亚2	378
PS2 太空5频道2	378
PS2 007 占士邦	378
PS2 响尾蛇2	368
PS2 双心	358
PS2 基连野望（日版）	380
PS2 炼金术士 plas	378
PS2 装甲核心3	388
PS2 荒野兵器3	358
PS2 育成足球2002	398
PS2 FFXI	598
PS2 异度传说	398
PS2 机战 IMPACT	468
PS2 提督之决断4	658
PS2 信长野望—岚世纪	658
PS2 降魔默示录	388
PS2 FIFA 世界杯足球	358
PS2 Get Go	328
PS2 NBA2K2	378
PS2 盖盖乐（中文版）	358
PS2 绝体绝命都市	388
PS2 心跳回忆3（限定版）	880
PS2 荒野兵器（限定版）	658
PS2 燃烧战车2（限定版）	988
PS2 机战 IMPACT（日版限定）	688
PS2 hack 感染扩大	358
PS2 波波罗斯物语（限定版）	580
PS2 波波罗斯物语（普通版）	358
PS2 封神演义2	428
PS2 枪下游魂3 恐龙危机	428
PS2 枪下游魂3(限定版套装)	680
PS2 寂静岭2最期之诗	328
PS2 捉鬼敢死队	388
PS2 花火2（中文版）	328
PS2 GT 日内瓦赛车（中文版）	258
PS2 幻想水浒3	418
PS2 空中飞舞4	388
PS2 我的暑假2	458
PS2 恐怖惊魂夜2	388
PS2 乔乔奇妙冒险 黄金旋风	428
PS2 剑豪2	388
PS2 RS 摩托车	428
PS2 高达战记	428
PS2 铳墓	388
PS2 铳墓(限定版)	780
PS2 捉猴子二代	358
PS2 hack 恶性变异	358
PS2 auto modellista(动画赛车)	438
PS2 真三国无双2 猛将传	328
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	398

FFX、燃烧战车、心跳回忆等原装人偶，来电咨询！

世嘉DC区

品名	价格
DC 主机	580
DC 数码摄像机+可视电话机	580
DC 原装光线枪	120
DC 原装VGA	98
DC 原装手柄	88
DC 原装记忆卡	78
DC 原装振动器	98
DC 原装鼠标	78
DC 原装千禧限定版手柄(特价)	98
DC 樱大战1(纪念版)	358
DC 樱大战2(纪念版)	358
DC 樱大战3(普通版)(特价)	198
DC 樱大战3(限定版)(特价)	550
DC 樱大战4(普通版)	435
DC 樱大战4(限定版)	758
DC 樱大战1-4 永久保存版	1580
DC 樱大战-巴里优雅一天	288
DC 樱大战资料馆(特价)	88
DC 莎木(特价)	158
DC 莎木(限定版)(特价)	198
DC 莎木2(限定版)(特价)	198
DC 永恒的阿卡迪亚(网络版)	98
DC 格兰蒂亚2(特价)	98
DC 格兰蒂亚2(限定版)(特价)	198
DC 刀魂(特价)	68
DC D之食卓2(特价)	168
DC 少年街霸3(特价)	198
DC 街霸三度冲击(特价)	198
DC 梦幻之星2(特价)	128
DC 索尼克2（10周年限定版）(特价)	88
DC 索尼克1(特价)	28
DC VR射手2(特价)	88
DC 特大号(特价)	98
DC SEGA 拉力(特价)	68
DC V8战车(特价)	98
DC 魔剑X(特价)	68
DC 电车GO 2(特价)	58
DC 水上快艇2001(特价)	98
DC 超时空M3(特价)	68
DC 死亡枪战(特价)	68
DC 怪兽育成(特价)	68
DC 维罗尼克(限定版)(特价)	158
DC 超能力大战2012(特价)	58
DC 特搜英雄大作战(特价)	98
DC 滑雪(特价)	68
DC 五目连珠(特价)	28
DC 超级弹珠台(特价)	28
DC 温泉2(特价)	28
DC 井上凉子(特价)	68
DC 春雨耀日(特价)	68
DC 过山车大亨(特价)	68
DC 过山车大亨2(特价)	78
DC 再生侠(特价)	98
DC 特大号棒球(特价)	98
DC CHU CHU 火箭队(特价)	88
DC 首都高2(特价)	158
DC J联盟足球(V GOAL 系列)可与特大号互动(特价)	198
DC 七星魔法使徒(特价)	98
DC 装甲核心(特价)	98
DC 守护者之剑(特价)	68
DC 欢迎来到西餐厅2.5(特价)	198
DC 火焰圣母(特价)	188
DC 天使的礼物(特价)	158
DC 我的女神(特价)	128
DC 漫画同人会(特价)	258
DCCAPCOM VS SNK(特价)	88
DC CAPCOM VS SNK PRO(特价)	118
DC CAPCOM VS SNK 2(特价)	298
DC 能量宝石(特价)	98
DC 能量宝石2(特价)	198
DC 梦游美国(特价)	198
DC 仲夏之夜(限定版)送原装限定记忆卡+CD+原画(特价)	118
DC 炼金术士1+2(限定版)(特价)	158
DC 高达战争在线(特价)	158
DC 黄金国之门1/4/5/6	各158
DC 18轮大卡车	198
DC 三藩市赛车	158
DC 卡片召唤师2	288
DC 高达0079-殖民星坠落	288
DC 高达DX	398
DC L.O.L	198
DC 机器人大战α	298
DC 恐龙危机	158
DC 僵尸复仇	158
DC 出租英雄	158
DC Roommania203	258
DC 左藤由香	188
DC Memories off 2nd(初回限定)	358
DC 漫画同人会(限定版)	588
DC 同窗会2	488
DC 水夏	488
DC 拳皇2000(预定)	388
DC 斑鸠(预定特典)	488

索尼PS区

品名	价格
PSone 主机全套	580
PSone 主机+原装液晶屏套机	1280
PS 主机（7501、900X）	580
PSone 原装记忆卡	98
PS FF7（国际版）	338
PS FF7（美版）	248
PS 宿命传说	280
PS 幻想传说	280
PS 永恒传说	450
PS 恶魔城月下夜想曲	280
PS 放浪冒险潭	240
PS 燃烧战车	180
PS 燃烧战车（完全版）	280
PS 妖精战士1	280
PS 妖精战士2	180
PS 妖精战士3	280
PS 少年街霸3	280
PS 陆行鸟迷宫	280
PS 时空之轮2	240
PS 机战α	280
PS 刀魂	180
PS 皇家骑士团	280
PS 异度装甲	240
PS 失落的古代文明1	260
PS 失落的古代文明2	260
PS 寂静岭	260
PS 寂静岭（PSone books）	180
PS 机战F	250
PS 机战F（完结篇）	250
PS 乔乔奇妙冒险	180
PS 伦敦精灵侦探团	190
PS 圣剑传说	240
PS 寄生前夜2	240
PS 浪漫沙加	240
PS 浪漫沙加2	240
PS FFT	240
PS 精灵之路	240
PS 机战α（限定版）	788
PS 生化危机3	330

任天堂NGC区

NGC 超大作《生化危机O》预定价： 446
现在预付定金者，可免费获得《生化危机O》体验版壹张！

品名	价格
NGC 主机+手柄+电源	1580
松下Q	2780
NGC 原装S端子	220
NGC 原装DVD色差线	280
NGC 原装D端子线	280
NGC 原装VGA线	380
NGC 原装手柄	228
NGC 原装遥控手柄	380
NGC 生化危机（限定版）	428
NGC 蓝色风暴	248
NGC 猴子球	298
NGC 路易冒险	298
NGC 大乱斗	420
NGC 星球大战	410
NGC 索尼克2	350
NGC RUNE	388
NGC VR足球3	390
NGC PIKMIN	428
NGC 巨人（送记忆卡）	438
NGC 动物之森+（送记忆卡）	438
NGC NBA	390
NGC 动物番长	428
NGC 激斗封神	428
NGC 血腥咆哮	428
NGC 超级炸弹人	438
NGC CAPCOM VS SNK 2加强版（送记忆卡）	328
NGC 阳光马里奥	438
NGC 沙滩排球	438
NGC 神机世界加强版	438
NGC 梦幻之星1+2	438

微软XBOX区

品名	价格
XBOX 主机	1880
XBOX 主机+直读	2380
XBOX 生与死3摇杆	480
XBOX 原装DVD色差线+光线输出	280
XBOX 原装DVD摇控器	290
XBOX 记忆卡	350
XBOX 生与死3	328
XBOX 幻魔鬼武者	328
XBOX UFC 2	298
XBOX 斩-歌舞妓	298
XBOX 老鼠冒险	388
XBOX 空中力量2	388
XBOX 天空	358
XBOX 寂静岭2最期之诗	388
XBOX DOUBLE-STEAL	388
XBOX 喷射小子未来篇	380
XBOX 枪之女神	438
XBOX HALO	438
XBOX 拉力赛车	438
XBOX 女神餐馆	438
XBOX 疯狂出租车3	448
XBOX 丛-MURAKUMO	448
XBOX 铁骑（连原装控制器）	1680

百代WS区

品名	价格
WSC 主机(特价)	298
WS 太空战士限定版主机+FFI	580
WS 水晶版主机+正版游戏	580
WSC FFI	298
WSC FF II	298
WSC FF IV	358
WSC 仙界传2	268
WSC 蓝色之翼	288
WSC 卡片英雄	258
WSC 宇宙战舰	198
WSC 机动战士 Ver 1	198
WSC 机动战士 Ver 2	248
WSC 机动战士 Ver 3	338
WSC 前线任务	388
WSC 妖精战士	380
WSC WITH YOU（特价 限定版送手办、卡片）	298
WSC 沙加	380
WSC 猎人	250
WSC 机器人大战	380

任天堂GBA区

品名	价格
GBA 主机（日版）	530
GBA 主机（港版）	490
GBA TV 接收器(可看电视以及AV输出和输入)	498
GBA 拳皇限定版主机	980
GBA 原装拷贝卡256M	1550
GBA-NGC 连接器	148
GBA 原装保护膜+擦布	50
GBA 原装屏幕保护盖	50
GBA 原装电源	180
GBA 原装充电器	320
GBA 正版洛克人EXE	180
GBA 正版游戏王5	250
GBA 正版游戏王（特别版）	180
GBA 正版游戏王6	380
GBA 正版蜜蜂冒险	180
GBA 正版玛莉欧	180
GBA 正版玛莉欧2	280
GBA 正版火焰文章	340
GBA 正版铁拳	180
GBA 正版龙战士2	340
GBA 正版拳皇EX	258
GBA 正版光明之魂	390
GBA 正版恶魔白夜协奏曲	380
GBA 正版黄金太阳2	360
GBA 正版超魔界村R	360
GBA 正版机器人大战R	430
GBA 国产卡	45元起

经典收藏区

品名	价格
SFC 提督决断2	258
SFC DQ VI	258
SFC FFVI	258
SFC 浪漫纱加3	288
SFC 16人街霸	98
SFC 美少女战士S	98
N64 机器人大战64	380
N64 风来西林64	290
N64 皇家骑士团64	250
N64 主机全套	488
MEGA CD 光明力量	288
MEGA CD 银河之星	280

共有100多个品种，绝对经典！

本店特别推荐产品——史上最强VGA“X-RGB2 PLUS”原装万用VGA·BOX 售价 1580元

想了解更多产品 请来电咨询！

本店特设中古区，买卖大量FC、SFC、PCE、MD、MDCD、3DO、SS、PS、NEOGEO、N64、DC、PS2、NGC、XBOX二手游戏及主机，也可按价贴换您想要的任何产品。更有市场少有的绝版游戏及主机。游戏收藏者有空来看看。

持此广告购DC产品满百元者，可获赠正版索尼克或波斯王子壹张！

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路277号近黄陂南路(原复兴中路200号中迅上海DC代理)
乘公交17、24、864、109、23、18路大桥一线、地铁一号线可到。 电话：021-53063358

评梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

济南鑫龙电玩

★专业批发及零售：PS2、NGC、XBOX、DC、GBA、PSone 等各种主机及配件；
★专业维修各种高、低档家用游戏机(加装 PS2 完美直读)；
★回收各种家用游戏机、也可旧机贴换新机；
★PS2、GBA、NGC 原版软件交换。

诚征各地市分销商加盟！

所有主机及配件
价格不一一刊出，以店内当日报价为准，请来电(店)询！（我们不以虚假的价格欺骗顾客，我们以实实在在的商品及价格赢得顾客）

持此广告购主机及配件除享受一定优惠外，可获赠精美游戏饰品！

地　　址：济南市经二纬五路 59 号　邮编：250001
电　　话：0531-7031485　　联系人：陈厚卫
乘车路线：乘 1、78、83、K98、K109 路公交车万紫巷商场下车(向西 50 米路口南正章干洗店内)

上海游戏 2000(总店)

邮购(收款)：上海慈溪路 108 号　收款人：冷将　邮编：200041　邮购电话：021-62532293
现已上市：拳皇限定版 GBA 主机，售价 1080 元(邮费 20 元)注意：以下商品除主机外邮费全免。

PS2 主机(全套)	2550 元	PS2 铁拳 4 摇杆	450 元	PS2 三国战纪	180 元
PS2 直读改装	650 元	PS2 记录卡	150 元	PS2 吉翁前线	330 元
PS2 硬盘	1600 元	PS2 鬼武者 2	300 元	PS2 基连野望	340 元
PS2 分量端子	230 元	PS2 合金装备	280 元	PS2 VR4	230 元
PS2 S 端子	170 元	PS2 吸血鬼之夜	300 元	PS2 零	330 元
PS2 S 端子(组装)	110 元	PS2 ICO 中文版	320 元	PS2 鬼泣	360 元
PS2 原装遥控器	180 元	PS2 合金装备(限定版)	1150 元	PS2 异度传说	380 元
PS2 GT3 专用方向盘	900 元	PS2 波波古罗斯物语	330 元	PS2 原装手柄	150 元
PS2 光线枪	290 元	PS2 恐龙危机枪下游魂	350 元		
PS2 皇牌空战摇杆	600 元	PS2 FFX(国际版)	290 元		

PSone 主机	580 元	NGC 无线手柄	350 元	GBA 实况足球	75 元
PSone 原装液晶显示器	750 元	NGC 251 格记录卡	180 元	GBA 光明之魂	65 元
PSone 原装手柄	95 元	X-BOX 主机(美版)	1650 元	GBA 魔法假日	65 元
NGC 主机(美版)	1400 元	X-BOX 限定版	2900 元	GBA 家庭网球	70 元
NGC 松下版全套	2950 元	X-BOX 疯狂出租车	410 元	GBA 原装包	150 元
NGC 马里奥	460 元	X-BOX 游戏盘	一律 380 元	GBA 原装保护翻盖	65 元
NGC 炸弹人	410 元	DC 主机(全套)	680 元	北美限定 GBA 机(银色)	750 元
NGC 星球大战	380 元	DC 刀魂(原装盘)	80 元	口袋妖怪限定版	950 元
NGC 封神演义	370 元	DC 索尼克限定版	180 元	SONY 索尼电子狗	9800 元
NGC 猴子球	250 元	GBA 主机(终身保修)	特优价	MD 索尼 R909 型	1780 元
NGC 分量线	250 元	GBA 卡黄金太阳Ⅱ代原装	350 元	MD 索尼 R900 型	1580 元
NGC S 端子	220 元	GBA 纹章之谜	330 元	MD 索尼 N1(NET)	2300 元以下
NGC 原装移动支架	430 元	GBA 恶魔城白夜	80 元	注：可为您从日本预定任何产品！	

★凡在本公司购买 GBA 主机者，均可免费换数次。可以 10-30 元随便换卡。(包括非本店购买主机)
★凡在本公司购买 PS2、NGC、XBOX 主机等，均可以 100 元以下贴换游戏盘。
★本公司可以为您改装 PS2、PSone、DC、NGC 主机，增加直读。
★高价收购：PC-E、超任、3DO 游戏盘。
★本公司现有一批 FFX 人物手办和合金装备手办出售。

凡在本公司购 NGC 主机一律免费借卡(终身制)

本店提供 MARUI（东京丸井公司）玩具和配件，并专卖各类电脑配件等。

地址：上海市静安区慈溪路 108 号（近山海关路）公交 19 路、64 路、15 路、36 路到新闸路、石门二路下。公交 109 路、49 路、301 路到山海关路。
电话：021-62532293　传真：021-62532293　手机：13917253613
营业时间：早 10：00- 晚 20：00

持此广告购游戏物品均送游戏人物手办！

ST 实业 安徽四通游戏机销售维修中心

硬件类	邮费 30 元
PS2 30004 型 真正完美直读+原配置	2750 元
PS2 30006 型 真正完美直读+原配置	2750 元
PS2 30000 型 原装配置	1900 元
XBOX 原装配置	2350 元
NGC 原装配置	1700 元
PSone 原装配置	700 元
DC 欧版	700 元
GBA 日产限定版	520 元
GB 彩机	400 元
PS 二手主机全配置	350 元

好东西总与好朋友一起分享！

我公司是一家专业的 GAME SHOP，多年来一直恪守“诚实守信”的经营宗旨，已经取得了良好的信誉，我们将再接再励，并郑重向全国玩友承诺：“购物无风险，满意在四通”！

实况俱乐部

阜阳首家最具规模及浓郁足球气氛的俱乐部已经成立，欢迎广大实况 FANS 前来交流心得，切磋技术！

持此广告购游戏主机赠送下期《游戏机实用技术》杂志 1 本，购软件赠送精美海报 1 张

配件类　　邮费 10 元

PS2 配件		PS 配件		DC、NGC 配件		GBA、GB 配件	
PS2 原装全新光头	450 元	PS 原装全新光头	260 元	DC 原柄	80 元	GBA 充电器	20 元
PS2 分量线	100 元	PS 原装振柄	80 元	DC 组柄	30 元	GBA 对战线	10 元
PS2 原装 8M 记录卡	180 元	PS 组装柄	5 元	DC 原装记录卡	100 元	GBA 放大镜	10 元
PS2 原装手柄	180 元	PS 原装记录卡	50 元	DC VGABOX	35 元	GBA 电视接收器	630 元
PS2 光线枪	300 元	PS 组装记录卡	8 元	NGC 记录卡	90 元	GBA 彩包	10 元
PS2 赛车方向盘	850 元	PSone 原装显示屏	750 元	NGC 原柄	180 元	GB 灯	10 元
		PS 大中小摇台	50/60/70 元	NGC 原装分量线	200 元	GB 充电器	15 元
						GB 电源	5 元

软件部分（邮费 5-10 元）

PS 软件千余种　3 张 /10 元
PS2、DC、SS 软件 400 余种，以及各种游戏周边、书刊，欢迎来电来信咨询！来信请附信封及邮资。

二手货流通：面向全国回收各类主机通过我们架起供需桥梁，广交天下玩友！

凡邮购主机三个月包换，主板一年包修，有专业技师免除您后顾之忧！

地址：安徽省阜阳市人民中路 49 号 B224 座（新世纪广场二楼）　邮编：236000
电话：0558-2290117　联系人：张秀梅　刘慧
传真：0558-2298334　E-mail:styx0790941@sina.com

湘西地区经销商：“奇迹之海”
地址：湘南省凤凰古城东正街 36 号
电话：0743-3223613　联系人：谭海
传真：0743-3221105　邮　编：416200

北京颐丰高达

暑期喜讯　本店自 8 月 15 日起，店内 XBOX 免费试玩
请您在第一时间亲临现场体验最新游戏！

PS2 类	
原装手柄	168
原装记忆卡	155
四分插+遥控	120
分量端子线	80
S 端子线	50
支架	26
电源	45
组装手柄 A 款	55
组装手柄 B 款	35

DC 类	
原装记忆卡	90
原装手柄	70
组装手柄	40
原装振动器	90
组装振动器	30
电源	30
VGA box	55
光枪	75
制转	35

NGC 主机(原配)+生化危机+原装记忆卡	1950 元
XBOX +完美直读	2750 元
PS2 30000 型 +完美直读	2580 元
PS2 30000 型 +A22 直读	2150 元
PS2 30004 型 +完美直读	2550 元
欧版 DC 机	749 元
GBA(日产加亮)	510 元
PSone(原配)	650 元
PS2 加装完美直读	700 元

邮购维修

PS 类	
原装手柄	35
原振手柄	68
记忆卡(1M)	15
2M 记忆卡	20
组振手柄	35
电源	15
无线手柄	60
振动背心	80
方向盘	80

GBA 类	
对战线	15
夜用灯	30
2 合 1 壳甲摇杆	18
充电器+电源	36
耳机+卡合	18
保护膜	15
GBA 包	18
拉杆/青蛙灯	18
烧卡器	548

大量 PS、DC、NGC、PS2 正版价格特低(电询)；
本店维修部高级技师拥有丰富经验为您解决游戏机各种疑难杂症，维修免邮费！

各种主机邮费 15-60 元，市场价格有浮动，请以店内时价为准！

PS2 { 换光头 280 元 / 主板维修 250 元 }
PS { 换光头 150 元 / 主板维修 200 元 }
DC { 换光头 90 元 / 主板维修 200 元 }

本店自 8 月 15 日至 8 月 25 日 PS2 软件大促销，持此广告购 PS2 软件一律 12 元！

地址：北京市崇文区光明路甲 1 号　颐丰高达商店　闫昶煦先生
电话：010-67161723　传真：010-67186755　邮编：100061
北京龙潭湖公园北门向北 50 米乘 6、60、607 路游乐园下乘 3、8、35、34、36、12、352、957、807 路光明楼站下车

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

游戏影视集一身
随时随地打机睇

全球首创 GBA TV Tuner

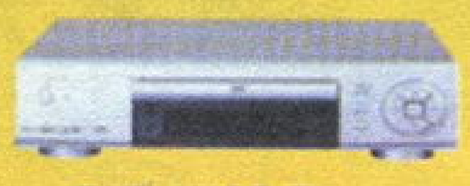
打机同时睇电视 ...

全城**热卖**中

打机打到向，随时转去睇电视!!
它有 AV IN/OUT、Volume Control、
内置喇叭、99个预设选台，更可接驳
其他平台式游戏机及 VCD/DVD Player

欲购从速

PC Monitor



DVD / VCD Player

TV Game

欢迎垂询各主机批发价格

地址：广州市西堤二马路8号
南太工业品市场 A012 汇盈行
电话：81013407
传真：81290776
联系人：黄先生

邮购或零售地址：
广州市江南大道中万国商业广场负一层 F038 F039 F232
电话：84438112 84234636 汇利行
联系人：陆小姐

PS2 主机连直读全套
23XX 元

上海 普陀区立名游戏机经营部

邮编：200333 地址：铜川路2016号 电话：021-52798344 收款人：高纯刚 （大件邮费10元，小件邮费5元）

让我们一起成为游戏人

正版DVD（批发、零售）+送货上门 零售送货仅限上海市区（浦东收费9元，郊县电洽）

现有品种：D5（容量90分钟以上）20元/片 D9（容量120分钟以上）25元/片

罗德岛战记Ⅰ	D9-2CD
天空艾斯嘉科尼TV版	D9-3CD
罗德岛战记Ⅱ	D9-3CD
青之六号	D9-1CD
飞越巅峰	D9-1CD
圣斗士星矢剧场版	D9-1CD
魔术师奥芬Ⅰ	D9-3CD
魔术师奥芬Ⅱ	D9-3CD
魔法骑士TV版	D9-6CD
女恶魔人	D9-3CD
新世纪福音战士TV版	D9-3CD
不可思议的游戏 朱雀篇	D9-3CD
不可思议的游戏 青龙篇	D9-3CD
女神候补生	D9-2CD
钢铁天使①－②	D9-2CD
钢铁天使③	D5-1CD
暗黑破坏神	D9-1CD
Lowby Bebop恶男杰特	D9-3CD
幽游白书TV版1-11	D9-11CD
幽游白书TV版-12	D5-1CD
相聚一刻	D9-10CD
橙路TV版	D9-5CD
高达Z	D9-6CD
烈火之炎	D9-6CD
剑风传奇	D9-3CD
魔剑美神Part Ⅰ	D9-3CD
魔剑美神NEXT	D9-3CD
魔剑美神Try	D9-3CD
纯情房东俏房客TV版	D9-3CD
头文字D系列	D9-3CD
魔装机神TV版	D9-3CD
A高达	D9-5CD
保卫者	D9-1CD
高智能方程式系列	D9-4CD
魔神Big-o	D9-2CD
高达0079-TV版	D9-5CD
高达W-TV版	D9-5CD
超时空要塞TV版	D9-5CD
最游记TV版(卷一)	D9-3CD
最游记TV版(卷二)	D9-3CD
妖精战士	D9-3CD
3X3只眼	D9-2CD
捍卫者	D9-3CD
库洛魔法使TV版	D9-8CD
圣斗士星矢.12宫篇	D9-8CD
圣斗士星矢.北欧篇	D9-3CD
宫崎峻系列1-5	D9-5CD
宫崎峻系列6	D5-1CD
犬夜叉TV版(卷一)	D9-3CD
犬夜叉TV版(卷二)	D5-3CD

高达G.TV版	D9-5CD
梦幻妖子	D9-3CD
浪客剑心TV版(第一卷)	D9-3CD
	D5-1CD
浪客剑心TV版(第二卷)	D9-3CD
	D5-1CD
冒险少女娜汀亚TV版	D9-4CD
	D5-1CD
封神演义	D9-3CD
机动战舰TV版	D9-3CD
银装骑攻队	D9-3CD
亚基拉特别版	D9-2CD
宇宙骑士Ⅱ	D9-1CD
刃牙	D9-3CD
永恒传说①	D9-1CD
永恒传说②	D5-1CD
BUBBLE GUN CRISIS	D9-2CD
宇宙骑士TV版	D9-3CD
亚基拉	D5-1CD
激情的恋爱	D5-3CD
星界之纹章	D5-3CD
菜菜仔解体	D5-2CD
MS08小队	D5-3CD
机动战舰OVA版	D5-1CD
库洛魔法使电影版	D5-1CD
电脑黑魔	D5-1CD
逮捕令Special	D5-2CD
超时空要塞OVA版	D5-1CD
街头霸王ZERO	D5-1CD
午夜之眼	D5-1CD
足球小将－欧洲篇	D5-3CD
足球小将－剧场版	D5-3CD
他和她的事情	D5-4CD
金田－杀戮之深海	D5-1CD
星界之战旗	D5-3CD
浪客剑心追忆篇	D5-2CD
霸王大系	D5-3CD
老人与Z	D5-1CD
高达0083TV版	D5-3CD
变形金刚电影版	D5-1CD
Boys Be	D5-4CD
南海奇皇	D5-6CD
机械人嘉年华	D5-1CD
士郎正宗经典系列	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷一)	D9-3CD
	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷二)	D5-3CD
高达0079剧场版	D5-3CD
铃音	D5-4CD
头文字D-Extra Stage 1	D5-1CD

头文字D-Second Stage	D5-3CD
游戏王剧场版	D5-1CD
寺田有纪－神秘电影	D5-1CD
太阳之船	D5-2CD
寺田有纪－神秘演唱会	D5-1CD
超时空要塞PLUS	D5-2CD
超时空要塞Ⅱ	D5-2CD
不思议游戏OVA版	D5-2CD
银河冒险战记	D5-3CD
大友克洋－记忆篇	D5-1CD
怪医秦博士OVA版	D5-1CD
头文字D－Ⅲ电影版	D5-1CD
安达充大学篇	D5-1CD
超神姬	D5-1CD
口袋怪物爆诞	D5-1CD
口袋怪物逆袭	D5-1CD
樱通信	D5-3CD
枪神	D5-6CD
电影少女	D5-2CD
DNA	D5-3CD
JOJO奇妙冒险	D5-2CD
圣斗士星矢、海皇篇	D5-3CD
叮当－电影版	D5-2CD
高达G－真人版	D5-1CD
魔法少女	D5-1CD
猎人TV版Part1	D5-3CD
海贼王TV版	D5-3CD
音之末裔	D5-3CD
安达充风之速	D5-1CD
机动警察(剧场版)	D5-2CD
我的女神-OVA	D5-2CD
花右京	D5-2CD
AVACON（亚洲龙）	D5-1CD
铁拳浪子	D5-3CD
圣传	D5-1CD
金田-OVA版	D5-1CD
浪客剑心镇魂歌	D5-1CD
纯情房东俏房客总集篇	D5-2CD
EXD杀手	D5-2CD
机动警察OVA Ⅰ	D5-2CD
新逮捕令Part1	D5-3CD
机动天使	D5-3CD
星之海洋	D5-3CD
高达F91	D5-1CD
ZOE(狂野的禁区)	D5-3CD
欲望	D5-3CD
黑街二人组	D5-3CD
超时空要塞2012	D5-1CD
吸血鬼猎人D	D5-1CD
钢之魂1999	D5-1CD

幽游白书剧场版大全集	D5-3CD
蒙面超人古加(特别版)	D5-1CD
寺田有纪－舞蹈天后	D5-1CD
柯南.工藤新一	D5-1CD
柯南.深入黑暗组织	D5-1CD
柯南.20年后的杀机	D5-1CD
海贼王发条岛冒险	D5-1CD
银英传剧场版	D5-2CD
北斗之拳	D5-1CD
黄金战士TV版	D9-2CD
	D5-1CD
飞鹰侠	D9-1CD
大友克洋－大都会	D5-1CD
美少女战士	D5-3CD
强殖装甲Ⅱ	D5-2CD
柯南人鱼失踪记	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
游戏王特别版	D5-1CD
网球王子	D5-1CD
棋魂	D5-1CD
高达X-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
太空战士十CG大全	D9-2CD
新世纪GPX赛车-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
GTO麻辣教师	D9-5CD
人鱼之伤	D5-2CD
高达0083电影版	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅰ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅱ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅲ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅳ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅴ	D5-1CD
W高达-TV版	D5-10CD
X高达-TV版	D5-7CD
V高达-TV版	D5-8CD
0079高达-TV版	D5-8CD
超时空要塞TV版	D5-7CD
超时空要塞D7-TV版	D5-8CD
ZZ高达-TV版	D5-8CD
猎人TV(卷二)	D5-3CD
银河冒险战记Ⅱ	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
X战记TV版	D5-1CD
无限战记冒险(FFU)	D5-1CD
亚纪多剧场版	D5-1CD
柯南往天国的倒计时	D5-1CD
恶男杰特剧场版－天国之扉	D5-1CD
高达EVOLVE	D5-1CD
守护月天OVA版	D5-2CD

伤追之人	D5-2CD
幻影天使	D9-1CD
	D5-1CD
新白血姬传说	D9-2CD
高达0090	D5-2CD
樱花大战TV版	D9-3CD
	D5-1CD
圣战士TV版	D9-5CD
	D5-1CD
山T女福星	D5-1CD
逮捕令电影版	D5-1CD
蒙面超人Black(一)	D9-3CD
蒙面超人Black(二)	D9-3CD
高达W停不了的华尔兹	D5-1CD
猫眼TV版	D9-8CD
高达马沙之反击	D5-1CD
海贼王宝岛争夺战	D5-1CD
天空艾斯嘉科尼电影版	D5-1CD
犬夜叉(卷三)	D9-1CD
	D5-1CD
猎人(卷三)	D9-1CD
海贼王TV版(卷二)	D5-1CD
钢铁天使Ⅱ SHTKI	D5-1CD
X千兆	D5-1CD
魂狩	D5-1CD
无限战记冒险(FFU)	D9-1CD
	D5-1CD
宇宙骑士Ⅰ(电视版)	D9-1CD
吹波糖危机2040	D9-1CD
最游记(剧场版)	D5-1CD
亚纪多(电影版)	D5-1CD
筋肉人(电影版)	D5-1CD
机动警察新OVA版	D9-1CD
游戏王TV版	D9-1CD
神秘的世界	D5-1CD
名侦探福尔摩斯	D9-1CD
姊妹公主	D5-1CD
星界之战旗Ⅱ	D9-1CD
星界之战旗Ⅱ	D5-1CD
头文字D-Battle Stage	D5-1CD
东映TV主题歌	D5-3CD
东映TV大全集	D5-3CD
毕其顿恶魔'	D5-1CD
橙路(剧场版)	D5-1CD
足球小将 中学篇	D5-6CD
足球小将 高中篇	D5-6CD
GPX Ⅱ OVA	D5-1CD
饿狼传说	D5-1CD
万有引力	D5-1CD
风月影兰	D5-3CD
青涩宝贝	D5-2CD
东京巴比伦	D5-1CD

正版DVD碟带精美包装 批发请联系：手机：13002121732 联系人：徐先生 朱先生

租赁热线 各种PS、SS、DC、PS2正版片(10元-30元)/周 各类游戏主机10-100元/周
会员金卡制：付150元押金者，可租换任何一款GBA、CB、MD、FC卡带，每片手续费5元（时间不限）

送货热线 凡购满百元者均送货上门（上海市区1元，浦东、郊区电洽）
注：凡电话订货说明购买物件、地址等。

贴换服务 DC、PS旧机均可贴换PS2 30001型(原装) 仅需999元
GB(旧)厚机、薄机、彩机均可贴换GBA 仅需255元
各类游戏机不论新旧均可互换（详情请来电咨询！）

邮购热线 各类主机、配件、正版软件均可邮购！
邮购玩友注意：汇款时请写明所需物件、地址、姓名、联系电话，以便联络！

PS2免引导机入市啦！(改直读400元)

PS2	30001型(原配置)(有划痕)	1250元
PS2	30001型(原配置)(全新、未开封)	1350元
PS2	30000型(原配置)	1800元
PS2	30006型(原配置)	1850元
PS2	30007型(原配置)	1900元

NGC(原配置)	1350元
XBOX(原配置)	1990元
PS7501型港版	499元
PS9002型港版	548元
PSone(原配置)	550元
DC机(特价)	550元
GBA 日版	495元
GB彩机(港版)	358元
GB薄机(日版)	258元

跳水区域（凡注有"★"标记的为二手碟）

PS2正版片

GT东京概念车2001	265元
机器人大战IMPACT	345元
生或死	299元
装甲核心Ⅱ	285元
跳舞	199元
Z.O.E	295元
高达DX	355元
吉翁前线	355元
雷神Ⅱ	385元
郑问三国志	465元
侍	425元
零	399元
FF10(国际版)	358元
铁拳TT	280元
铁拳4	340元
装甲核心3	388元
记忆的影子	355元
荒野兵器3	299元
鬼武者	245元
实况5	98元
实况5最终版	168元
实况4J联赛	198元
三国无双	415元
心跳回忆	299元
燃烧战车	299元
马克西莫	355元
第七骑兵团	158元

PS正版片

双界仪	299元
★英雄战记	299元
电车GO	299元
R4	249元
The 麻雀	159元
街霸EX	99元
同级生Ⅱ	299元
最终幻想4	299元
龙战士	299元
马沙反击	299元
SD高达G世纪	299元
汪达尔Ⅱ——天上之门	299元
★D之食卓	299元
★生化危机Ⅱ	299元
心跳回忆Ⅰ	299元
★超人	299元
妖精战士Ⅰ	99元
村越正海	99元
SNK对CAPCOM	399元
★α外传	229元

DC正版（最后的午餐）

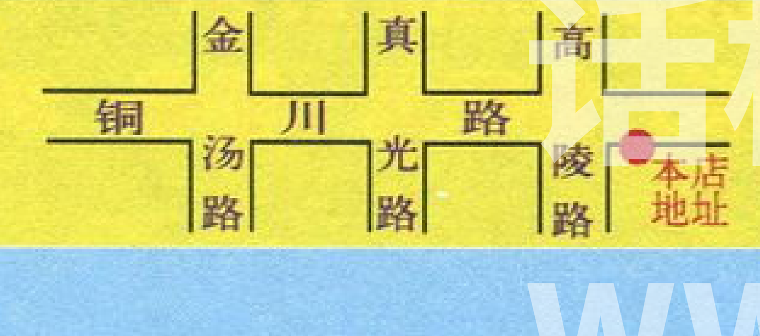
莎木Ⅱ（限定版）	199元
刀魂	65元
格兰蒂亚Ⅱ	99元
索尼克Ⅱ(限定版)	
附CD、金币	99元
恋爱(限定版)	
附原装记忆卡	199元
梦幻之星Ⅱ(带帐号)	99元
足球特大号	99元
超时空要塞	65元
疯狂出租车2	99元
F1方程式	199元
首都高Ⅱ	99元
欧州足球2K	49元
井上凉子	39元
五目(五子棋)	29元
高达0079	49元
电车GO2	49元
AIR	49元
机甲战士	49元
春雨曜日	39元
死亡之星OX	69元
极之麻雀	39元
火爆拳击	39元
数码暴龙	49元
★阿拉伯之夜	9元
NBA 2K	129元
超一流B级	149元
特大号足球Ⅱ	329元
★SEGA拉力Ⅱ	129元
鬼屋(冲版)	165元
神机世界	165元
电脑战机	155元
V8飞车	149元
GT赛车	125元
生化危机 代号：veronica	199元
世嘉钓鱼	99元
★街霸Ⅲ	199元
狙击手	199元
七星魔法使	149元
超级冲锋车	165元

SS正版

湾岸赛车	99元
钢铁之女友	159元
街霸 ZERO3	99元
VR战士	29元
X摄影	29元
胜利足球	95元
育成拳击	95元
D字赛车	65元
诞生S	85元
VR足球	49元
太平洋之岚	185元
大战略	165元
育成足球2	159元
邪神降临	99元
GT24赛车	99元
高达0079	59元
[illegible]	49元

本店高价收购各类游戏主机、正版碟及原装配件！

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）



话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

模型电玩

上海瑞通玩具

持此广告购买主机可享受折扣优惠

游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正经营各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。

我们绝不虚报乱报价格，以此误导消费者。所有商品均以实价销售，公道合理！

各种正版掌机游戏卡带均有现货供应。（GBA一周年银灰色限定版主机，来看看吧）

想拥有一款自己心爱的高达模型吗？来瑞通决不会让你失望，各种高达模型让你挑个够，令人热血沸腾哦！还等什么呢？快来成为一个真正的高达FANS吧！

我们所售的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。

来瑞通购物**放心100%！**

XOBX直读已到货，FANS可不要错过。

维修各类游戏主机并回收各类游戏主机及正版游戏软件！

任天堂、宫本茂、塞尔达、马里奥……还有什么理由不选择NGC呢？真正的游戏机，真正的游戏迷，大家一起来大乱斗吧！

地址：上海市长宁区天山路698号（近古北路） 邮编：200336
公交：71 72 74 54 808 856 855 141 钱江线 941
（火车站南广场直达本店）
电话：021-62747631 联系人：凌伟荣 李志亮

上海智力苑电玩超市

持此广告购主机者均获赠PS2游戏人物T恤壹件。

暑假了，到我们这里来看看！让您感觉一下从未有过的GAME气氛。

PS2主机 全套（主机+AV线+电源+原装手柄+直读IC“美塞亚”芯片） 2100元

PS2主机 全套（主机+AV线+原装手柄）
暑期特价 1400元（不做虚价，现货供应 注：每台主机均有原始开机画面）

看不懂的价格，但却是事实哦！

原配600元

原配1450元

现场改装

原配2050元
（可现场改装）

另新到一批PS2台湾珍藏版游戏！

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场！

新到一批游戏人物T恤衫，有几千种图案任您挑选，现场制作，现场拿货。只要您能想到，我们就能做到……

本公司开业八周年以来，一直以“新、快、齐”为特色，以完善的售后服务为宗旨，深受广大玩家的信赖，为了回报玩家，特推出暑期电玩让利大行动！

零售兼批发台湾DVD动画、卡通D5、D9
卡通游戏人物T恤衫、手办、卡通扑克近百种
GBA主机 4××元 GBA所有节目 15元搞定？

专业维修各种主机 现场维修！

● 闸北总店：上海市汾西路652号(公交46路、95路、865路、110路551路、206路、912路、527路均可到达)
（现场改装，仅限总店）
联系电话：021-56884803 传 真：021-66830188
邮 编：200435 收款人：孙建伟

● 普陀店：上海市岚皋路113号
电 话：021-52900732 联系人：孙小姐
● 新闸店：上海市新闸路906号
电 话：021-62536579 联系人：奇奇
● 静安店：上海市万航渡路49弄20号(市百九店对面)
电 话：021-62566130 联系人：孙小姐

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币8.8元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn