



游戏机

2004.10B
TV GAME SEMIMONTHLY

实用技术

10款
中美日劲作详尽解析!

BIOHAZARD 逃出生天 FILE2
战国无双 猛将传
终结者3 救赎
火爆狂飙3
多罗罗

鬼泣3 体验版
VR战士 电子时代
钢之炼金术师 狂欢节
幻想水浒传IV
超级马里奥弹珠台

神游装备补充计划
详见本期神游天下

前线
狙击

樱大战之
JME8 亚洲冠军杯
凡人物语
高达SEED 无尽的明天
王牌机师AOM 异世纪传说
横行霸道 圣安德里亚斯

金牌策划

东京游戏展

八年回顾 见证游戏史上的14个精彩瞬间
2004前瞻 为即将到来的游戏盛宴热身 HOT

游戏光环 Gamehalo
超级大片 新·终结者3
鬼泣3体验版 先睹为快
逃出生天FILE2咆哮之章
美国EVO格斗游戏大赛精选

Tot. 113 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

本期赠送 精美IC CARD卡片袋
Gamehalo精彩VCD



延安路
福建南路
金陵东路
人民路

上海格安中古游戏店

全国首家专业中古游戏贩卖店，圆你游戏收藏家之梦

TGFC SHOP 网络商店：www.tgfc.com/shop

地址：上海市黄浦区山东南路48号
 公交线：17, 926, 42, 11, 71, 126, 930,
 方川专线
 联系人：应骏 邮编：200002
 电话：021-63286435
 手机：13061731699
 邮箱：tgfcshop@citiz.net
 营业时间 13:30 到 20:00 年中无休

招商一卡通：9555500210622071 用户名 应骏

工商帐号：1001231701211404430 用户名 应骏

这幅不起眼的广告能为你打开那尘封已久的回忆，重温往昔的欢乐与激情，回味游戏文化的深厚底蕴。



本店采用严格的日本中古游戏评级标准，让邮购用户也能得到质量的保证！

本店中古游戏成色评级标准：

- A 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘无损伤，说明书和包装盒无褶皱。
- B 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有明显损伤，说明书和包装盒无褶皱。
- C 级 说明书包装盒及付品全，卡带或光盘有损伤，说明书和包装盒有褶皱。

本店所有游戏都为日版初版，相同的游戏根据等级的不同其价格也不同，以下游戏凡未注明的均为A级品。

FC	GUN SIGHT	520	MD	雷鸟 2, 3, 4	80/200/280	超级大战略	150	圣骑士传说	260
忍者龙剑传 1, 2, 3	勇者斗恶龙 1, 2, 3, 4	230/250/280/280	梦幻模拟战 1, 2	光明力量 1, 2	360/280	蛟蛟蛟	320	战斧 1, 2	260/280
马里奥 3			光明力量 1, 2	皇帝的财宝	240	雷电传说	280	飞龙	360
最终幻想 1+2	不动明王传	580	皇帝的财宝	梦幻之星 2, 3, 4	140/180/260	大旋风	260	太平记	220
霸王的大陆	天地吞食 1, 2	350/400	梦幻之星 2, 3, 4	光之继承者	400	修罗之门	350	阿拉丁	220
火焰文章 暗黑龙与光之剑	贝兽物语	380	光之继承者	乱世群英	230	石中剑	220	世界末日	350
火焰文章外传	月风魔传	420	乱世群英	怒之铁拳 1, 2, 3	180/280/450	恐龙兄弟 2	350	七龙珠 武勇烈传	360
空中魂斗罗	天使之翼 2	560	怒之铁拳 1, 2, 3						

SFC	浪漫沙加 1, 2, 3	160/240/180	火焰文章 文章之谜, 圣战	魔装机神	450	七龙珠 突激篇, 觉醒篇	380/420
最终幻想 4, 5, 6, USA	圣剑传说 2, 3	240/360	系谱	塞尔达	320	J 计划	200
勇者斗恶龙 1+2, 3, 5, 6	圣龙传说	340	天使之翼 3, 4	盖亚幻想记	430	机器人大战 EX, 3, 4	180/160/200
前线任务, 外传	风来西林 2 (新品)	200	鲁多拉的秘宝	马里奥合集	480	树帝战记	260
马里奥 RPG	大金刚 1, 2, 3		天外魔境 ZERO (新品)	幻想传说	340	妈妈 2	180
时空之轮	200/180/180		第切草	财宝猎人 G	360	神秘约柜	420
天地创造	320		恐怖惊魂夜	星之卡比 豪华版	450	海腹川背	450
	皇家骑士团 1, 2	150/380	超级银河战士	七龙珠 超赛亚人传说	480	幽游白书 1, 特别篇	280/420

N64	塞尔达 时之笛, 假面	220/360	SS	飞龙 1, 2, RPG	260/280/360	DC	樱花大战 (限定版 1, 2, 3A, 3B, 4)	450/450/450/380/480	PS	最终幻想 7, 8, 9	320/340/340	星海传说 2	300
马里奥 64 (震动版)	280		月花雾幻谭	210	樱花大战 BOX	1600	永恒、宿命, 幻想传说	280/280/340	永恒、宿命, 幻想传说	280/280/340	恶魔城 月下幻想曲 (初回限定版)	450	
马里奥故事	240		大战略 钢铁的战火, 苏联作战	280/250	CVS2	320	心跳的回忆 (音乐盒限定版)	580	勇者斗恶龙 4, 7	380/320	刀魂	180	
马里奥高尔夫	240		街	360	风来西林外传	460	放浪冒险谭	280	刀魂	180	武藏传	250	
任天堂大乱斗	400		ENEMY ZERO	180	卡片召唤师 2	280	时空之轮 2	280	南梦宫博物馆 1 (含霸王的大陆)	420	自作剧场 4 部曲	880	
耀西故事	320		格兰帝亚	200	斑鸠	480	合金装备 初版, 国际版, 限定版 (新品)	280/320/1200	荒野兵器 1, 2	220/280	GT 赛车 1, 2	150/200	
罪与罚	440		真实之音	320	永恒的阿卡迪亚 普通版, 限定	320/800	寄生前夜 1, 2	180/240	铁拳 1, 2, 3	150/160/180	山脊赛车 4	160	
风来西林 鬼袭来	440		光明力量 (全套)	1280	大战略 2001	350	北欧女神	440	皇牌空战 1, 2, 3	120/140/240	吉翁的系谱	260	
机器人大战 64	360		骨头先生	480	剑锋传奇	360	最终幻想战略版	280	PS2 自作剧场 3 部曲	980			
星际火狐 64	280				零式枪手 2	380	异度装甲	260	钟楼 3	260			
大金刚 64	180				街霸 3.3	450	生化危机 1, 2, 3	200/220/230	影之心 2 限定版	980			
F-ZERO	280				能量宝石 1, 2	200/280			东京魔人学院外法帖血风录 (限定版)	820			
007 之黄金眼	480				疯狂出租车 1, 2	250/150			ZOE2 特别版 (限定版)	680			
耀西岛	280												

PS2	马克西姆 1, 2	180/240	风之克罗诺亚 2	280	天诛 3	250	PS2 自作剧场 3 部曲	980
最终幻想 X 初版	MGS 资料片	280	基伦的野望	220	心跳回忆 3 普通版, 限定版	240/500	钟楼 3	260
最终幻想 X-2 初版	静寂岭 2	280	恐怖惊魂夜 2	240	真女神转生 3 DULEX PACK	560	影之心 2 限定版	980
维罗尼克	荒野兵器 3, F	280/320	决战	180	鬼泣	260	东京魔人学院外法帖血风录 (限定版)	820
战国无双	鬼舞者 1, 2	220/240	幻想水浒传 3	260	真女神转生 2 狂热版	880	ZOE2 特别版 (限定版)	680
暗黑编年史	ZOE 1, PREMIUM PACKAGE (新品)	180/680	三国无双 3 帝国	300				

主机类

NEW FC (新品) 850 元
 超任主机 (包装说明书全) 580 元
 N64 (包装说明书全) 680 元

MD 主机 (全新) 920 元

世嘉的巅峰，硬派游戏的堡垒，世嘉迷心中永不磨灭的辉煌。

VB 主机 (全新) 附四盘全新游戏 (银河战机、95 棒球、高尔夫、炸弹人方块)，另送电源转接器。 1850 元

超前卫的设计理念，带你进入全立体的游戏空间，已故横井军平大师的旷世奇作。

N64DD (包装盒说明书全) 及全部 8 款游戏 8200 元

发售仅数星期就被回收的短命主机，全球仅存几百套，软件也只有 8 款，其收藏价值不言而喻。

钟楼 (SFC)	680	电击大战略 (MD)	850
LIVE A LIVE (SFC)	720	火枪英雄 (MD)	800
银河风暴 (SFC)	840	幽游白书 (MD)	980
恶魔城 XX (SFC)	650	米老鼠纪念版 (MD)	780
街霸 ZERO2 (SFC)	540	蚂蚁铁头 (MD)	880

由于版面有限，不能一一详列，敬请来电咨询，或访问我们的网络商店 www.tgfc.com/shop。本店另有大量 SFC、FC、GBC、N64 碟卡，价格从 30 到 150 元不等，欢迎选购。本店同时高价回收各类原版游戏机及软件，敬请光临。

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst

梦幻之星在线蓝色脉冲

即将内测



十七年经典的延续 千年纪文明的传承

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了，联通用户发送PS到9190，移动用户发送PS到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部，随时随地得到最新的游戏咨询，攻关秘籍，与其它玩家分享互动快乐（完全免费）。

另外，内测期间联通用户发送P到9190，移动用户发送P到169963，还可免费获得《梦幻之星在线》内测帐号（限量三千，先发先得）。

WWW.PSOBB.COM.CN

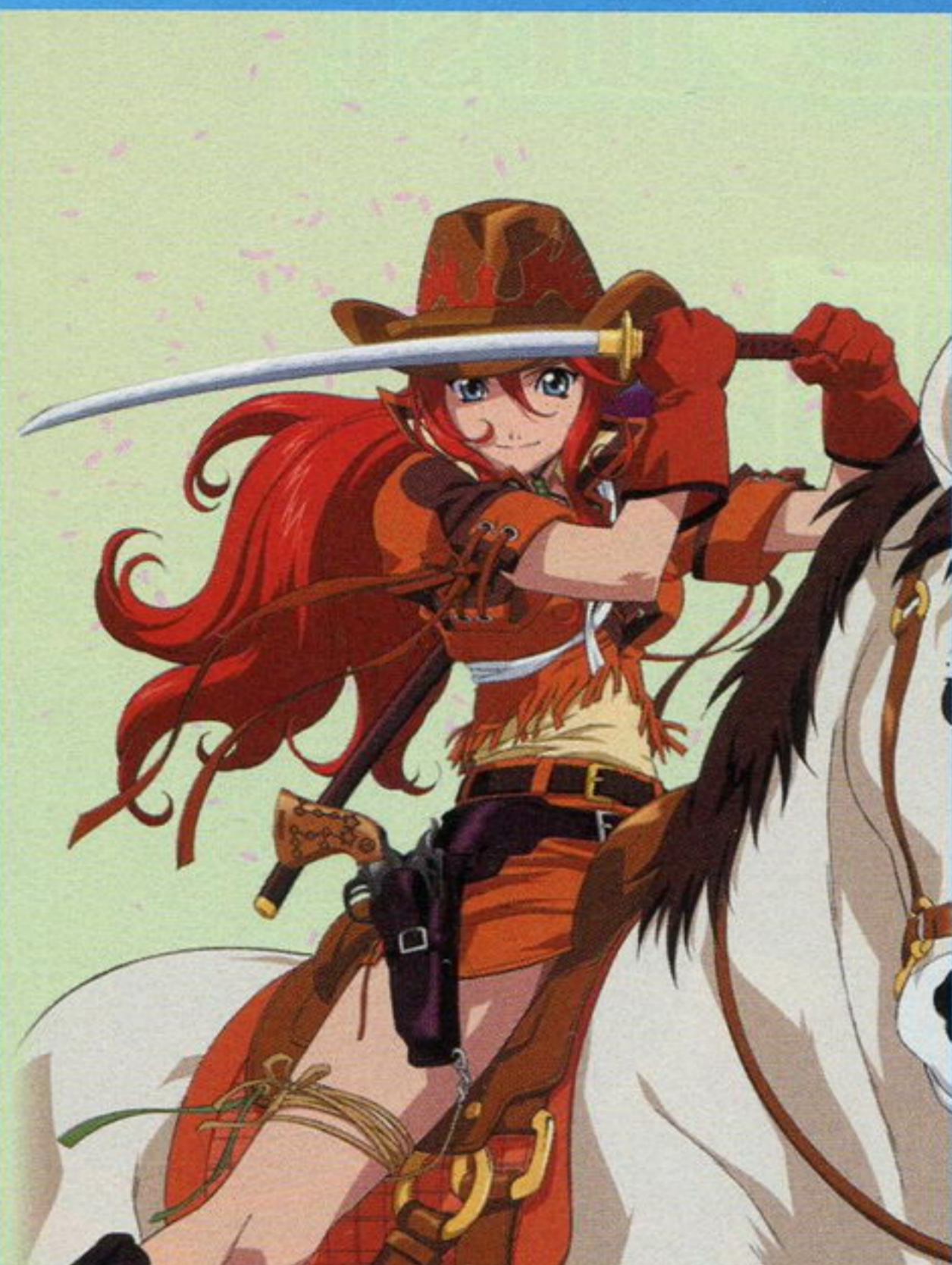
客服电话：021-62489000

客服信箱 CS@PSOBB.COM.CN

ZARVA | 朝华娱乐

SEGA

SONIC TEAM



封面用图：樱大战 V EPISODEO 荒野的少女武士 ©SEGA ©RED

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

GBA	机动战士高达 SEED	
超级马里奥弹珠台	无尽的明天	35 50
游戏王 VI	决战 II	85
	数码恶魔传说	
	天魔变	36
PS2	太阁立志传 V	85
BIOHAZARD	王牌机师 A.C.E.	
逃出生天 FILE2	异世界传说	35 70
J 联盟 WE8	樱大战 V	
亚洲冠军杯	再见，吾爱	17
MICHIGAN	鱼仔	85
凡人物语	抢救水塘大作战	32
VR 战士 电子时代	战国无双 猛将传	44
不可能的任务	终结者 3 救赎	85
多罗罗	最游记 RELOAD	35 78
钢之炼金术师	GUNLOCK	85
狂欢节		48
鬼泣 3 体验版		46
鬼武者		85
横行霸道：		
圣安德里亚斯		24
幻想水浒传 IV		86
火爆狂飙 3		34 82
	Xbox	
	火爆狂飙 3	82
	终结者 3 救赎	34 67
	神游机	
	纸片马力欧	35

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE, 街机	PS	PlayStation, SCE 公司出品
DC	DREAMCAST, SEGA 公司出品	PS2	PlayStation2, SCE 公司出品
FC	FAMILY COMPUTER, Nintendo 公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE, SCE 公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE, Nintendo 公司出品	SFC	SUPER FAMICOM, Nintendo 公司出品
MD	MEGA DRIVE, SEGA 公司出品	SS	SEGA SATURN, SEGA 公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR, Bandai 公司出品
N-Gage	N-Gage, Nokia 公司出品	Xbox	Xbox, Microsoft 公司出品
N64	NINTENDO64, Nintendo 公司出品	神游机	神游机, 神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE, Nintendo 公司出品	小神游	小神游 GAMEBOY ADVANCE, 神游科技有
NDS	Nintendo Dual Screen, Nintendo 公司出品	GBA	限公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

① 鲁尼克大冒险 3 ADVANCE	② SQUARE ENIX/CHUNSOFT	③ RPG
④ GBA	⑤ 2004年6月24日	⑥ 日版
⑦ 1-2人	⑧ 自带记忆功能	⑨ 6279日元
⑩ 对应 GBA 专用通信对战线	⑪ 容量未定	⑫ 推荐玩家年龄：全年龄

1. 游戏译名 2. 发行公司 / 开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应 GBA 游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边 / 备注信息 13. 推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

焦点

期待东京游戏展 2004

“为全世界的人带来新的感动！”

4

游戏情报站

一切玩家关心的游戏新闻

4

■ 神游，惊喜从 9 月底开始 —— 7

■ 光明军团新力量诞生 —— 8

■ 谁说日本街机业不行了 —— 9

■ 独上西楼 —— 10

新作发售表

近期即将发售的游戏列表

12

排行榜

检阅游戏销售的实际成绩

14

前线狙击

最新、最快的新游戏介绍

17

■ J 联盟 WE8 亚洲冠军杯 —— 17

■ 樱大战 V 再见，吾爱 —— 18

■ 王牌机师 A.C.E. 异世界传说 22

■ 横行霸道：圣安德里亚斯 —— 24

■ 机动战士高达 SEED 无尽的明天 28

■ 凡人物语 —— 32

黄金眼

新近发售游戏的权威评价

34

特企

东京游戏展 8 年回顾

37

点的世界——游戏人物是如何诞生的

60

特快专递

新近发售游戏的概要介绍

44

■ VR 战士 电子时代 —— 44

■ 鬼泣 3 体验版 —— 46

■ 钢之炼金术师 狂欢节 —— 48

■ 超级马里奥弹珠台 —— 50

游戏立方

网罗所有和游戏有关的趣味话题

53

■ 多边共享区 —— 53

■ 问题小卖部 —— 54

■ 邪魔院 —— 55

■ MOBILE ZONE —— 56

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A · RPG	动作 + 角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作 + 冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟 / 战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

游戏界基本用语解释 (每期更新)

人物 **约翰·卡马克**: John Carmack, 游戏业内的技术奇才, 著名游戏开发商 id Software 的创始人之一。卡马克 14 岁就用 Apple II 电脑独立开发出一款 RPG, 19 岁开始正式加入游戏业。《毁灭战士》、《雷神之锤》等游戏系列的主引擎基本上都是由 John Carmack 所设计。

游戏 **GT 赛车**: 英文原名为 Gran Turismo, 由索尼旗下的 Polyphony Digital 制作室开发。PS 版第一作发售于 1997 年 12 月 23 日, 销量达到 1079 万套。“GT 赛车”系列是全球销量最高的赛车游戏系列, 每一款新作的销量都在千万套左右, PS2 上的《GT 赛车 3 A 规格》销量达到 1219 万套。

术语 **Cel-Shading**: 卡通渲染技术, 又叫赛璐璐着色法。主要的技术原理是通过将颜色和阴影融合在一起, 使其产生类似动画片彩墨绘制的画面效果。《喷射小子》、《塞尔达传说 风之杖》即为卡通渲染技术的代表之作。

公司 **世嘉**: 即 SEGA, 是“Service”和“Games”的缩写, 1965 年正式成立。世嘉最初的业务是生产各种娱乐器械, 1983 年推出了第一台家用游戏机 SG-1000, 此后总共推出了 7 部主机。由于财务恶化等问题, 世嘉从 2001 年开始退出游戏主机市场。今年 10 月世嘉将正式与 Sammy 合并。

本期杂志内容目录

- SOUL 的秘密花园 ————— 57
- 热门游戏专题之 MGS ————— 58
- 热门游戏专题之幻想水浒传 — 59

攻略透解

- 战国无双 猛将传 ————— 64
- 终结者 3 救赎 ————— 67
- BIOHAZARD 逃出生天 FILE2 — 70
- 多罗罗 ————— 78
- 火爆狂飙 3 ————— 82

火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上 **85**

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 **86**

■ 幻想水浒传 IV ————— 86

电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 **88**

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 **92**

游戏动漫园 游戏与动画的互动 **94**

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 **96**

游风艺苑 拿起画笔, 描绘你自己的游戏 **98**

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 **100**

读编往来 读者与编辑的轻松交流 **102**

小编寄语 倾听小编们的生活感悟 **106**

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权), 对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容, 本刊不承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件, 作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件, 本刊不必另行征得作者同意和支付稿酬。
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。

总 顾 问: 李子奇 责任编辑: 王 梓 编 委: 陈汝康 董 磊
社 长 / 总 编: 司 马 杨 晶 冯蔚骁 李昌奇
常 务 副 社 长: 马 力 一 编 室 主 任: 高晓兰 黎振基 刘志凌
编 辑 部 主 任: 王 义 二 编 室 主 任: 徐瑞金 钱维量 吴 淦
执 行 主 编: 郑 翔 广 告 总 监: 刘 方 许 潇 俊

主 管: 甘肃省科学技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
印 刷: 北京华联印刷有限公司
国 际 标 准 刊 号: ISSN 1008-0600
国 内 统 一 刊 号: CN62-1137/TN
发 行: 兰州市邮政局
邮 发 代 号: 54-98

编 辑: 《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 号: 730000
电 话: 0931-8668378 8659190
传 真: 0931-8496387
E-mail: ucg@ucg.com.cn

广 告 总 代 理: 北京东方益美广告有限责任公司
广 告 邮 箱: ad@ucg.com.cn
广 告 许 可 证: 甘工商广字: 6200004000011
出 版 日 期: 2004 年 10 月 16 日
定 价: 人民币 9.80 元



本期光盘内容

- 01 决战 III ————— 01:21
- 02 鬼泣 3 开场 CG+ 序幕剧情 ——— 08:13
- 03 超级大片 新·终结者 3 ————— 22:38
- 04 BIOHAZARD 逃出生天 FILE2 咆哮之章 13:21
- 05 美国 EVO 格斗大赛精选 ————— 11:43
- 06 火热秘技 ————— 09:14
- 07 ENDING SONG ————— 01:32

白发酷小子演绎新传奇



→ P 46

超级大片 新·终结者 3



→ P 67

虽然比电影原作迟到近一年之久, 却表现出甚至超出原作的素质, 不但游戏玩起来爽快, 过场电影更是看起来酣畅淋漓! 本次 Gamehalo 特别收录了根据本作过场动画重新剪辑制作的超级大片《新·终结者 3》, 其中有至少 80% 的内容与原作电影不同! 全新的结局更是首次公开! 要想领略加州州长阿诺·施瓦辛格出演的最后一部超级大片, 就在本次 Gamehalo!

BIOHAZARD 逃出生天 FILE2 咆哮之章详细影像攻略



→ P 70

美国 EVO 格斗大赛精选



→ P 91

《街霸 II TURBO》、《灵魂能力 II》、《铁拳 TT》、《罪恶装备 XX RELOAD》、《美国漫画英雄 VS. CAPCOM》、《VR 战士 4 进化版》

火热秘技

为您带来《红侠乔伊》精彩秘技, 包括全部隐藏要素的出现方法以及第四关邪道打法的高手演示!

Gamehalo
游戏光环

期待东京游戏展 2004

本刊编辑组受邀亲赴东京游戏展 2004!



作为规模仅次于E3的全球第二大游戏展会，同时也作为中国乃至亚洲的玩家心中最重要的游戏展会——东京游戏展2004(TGS 2004)即将于9月24~26日举行。对于这样一次精彩而意义非凡的游戏展会，我们自然会不遗余力地进行报道!

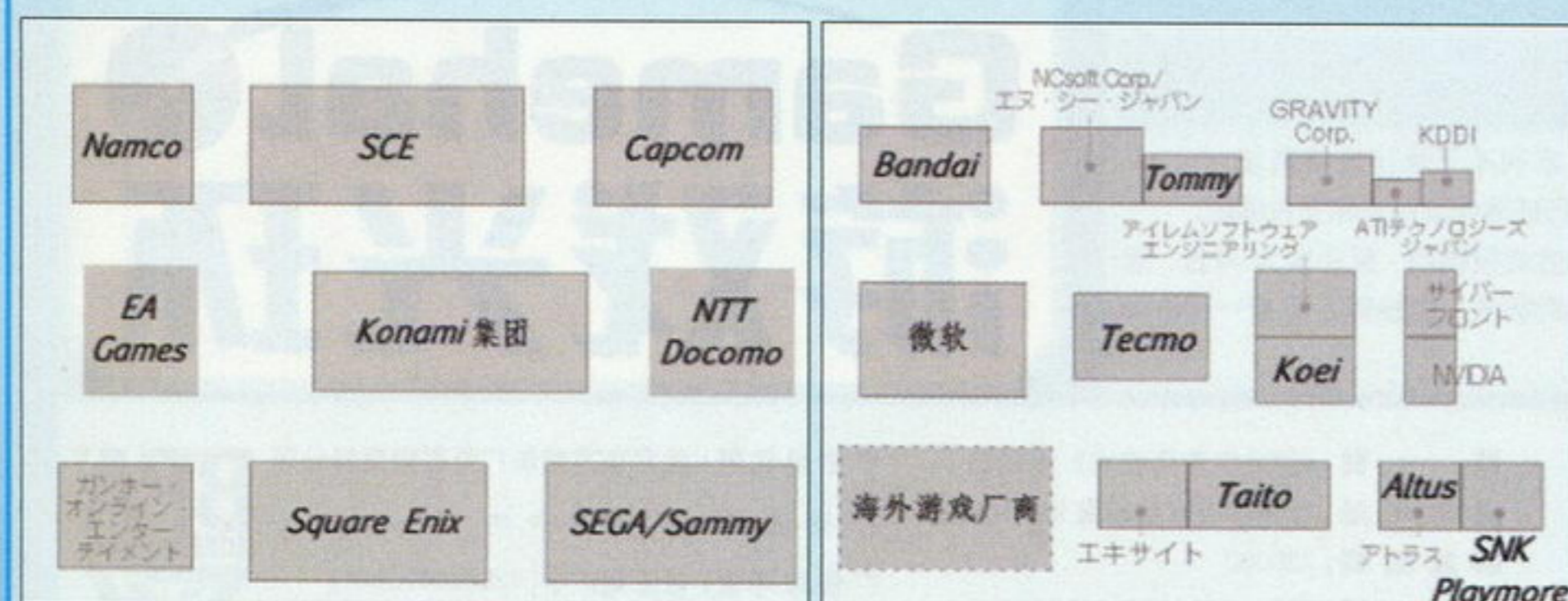
本刊编辑组一行8人将飞赴东京倾力报道游戏盛会! 阵容大大超过本刊今年5月派往美国报道E3的编辑组，我们将努力做出最全面的TGS 2004报道!

为此本刊下期将制作成“11月AB”合刊，使用超大篇幅来介绍本次TGS，让大家一次看个过瘾! 同时为了让各位读者也能身临其境地尽览展会盛况，我们将随合刊赠送精心制作的TGS专辑DVD! DVD将完整收录来自本次TGS的现场报道以及各游戏商公开的大量最新游戏影像，并利用DVD的大容量全部以超高画质呈现!

为了让大家提前感受TGS 2004的火热气氛，我们从本期就已经开始了TGS的报道，不但包括以下这篇对TGS2004有实际意义的前瞻性报道，也包括本期“特别企划”栏目中的《东京游戏展八年回顾》一文，文章回顾了TGS自举办以来13届展会的精彩片段，让大家对TGS有更深的认识。

TGS 展馆各厂商的势力图

目前的TGS厂商参加数已经达到了116家，再次创造了历史新纪录(去年为109家)，此外各参展商的“势力图”，即参展商的展出位置及占用面积的大小也已经公布，从这些厂商的展出面积我们或多或少也可以看出各厂商在当今业界活跃程度的比较。



▲EA Games、Namco、Capcom、Konami紧紧包围着SCE。▲微软的对面就是他的强力第三方——Tecmo。

PSP 将是最大的亮点



PSP之所以将成为本届TGS的最大亮点，原因有：

1. PSP本身具有的划时代意义。
2. SCE将大量展出PSP! 现场将备有大量的PSP供参观者试玩!
3. 众多厂商将在TGS上公布PSP新作! 也许是因为SCE方面的控制，之前鲜有游戏商公布PSP作品的相关情报，但这次TGS似乎就是解禁期，各厂商将使出浑身解数公布PSP游戏，相信届时必有众多让我们惊喜的作品。目前已有Capcom以及SNK Playmore两家厂商明确表示将在TGS上公布PSP新作!

4. 任天堂缺席TGS。任天堂缺席TGS就意味着NDS将低调在TGS上亮相，只有一些第三方厂商将会在自己的展台展示少量的NDS游戏。失去了最直接的竞争对手，这也客观导致PSP将成为本届TGS上最大亮点。

东京游戏展2004前瞻报道

临近TGS，各厂商纷纷公布自己的展出游戏阵容，其中不乏令人震惊的大作，因此以下的TGS情报前瞻，一方面是厂商最近新作情报的大集合，另一方面，在某种程度上这也是我们对下期杂志精彩内容的预告！

注：以下列表并非完整的官方展出游戏列表，而只是选取了国内玩家所关注的信息。

期待Capcom

Capcom将会在展会现场宣布Capcom的PSP游戏阵容，并公布这些PSP游戏的影像！

PS2	罗马之影	原《鬼武者2》制作组的新作，是面向欧美市场开发的，不过仍决定推出日版。
PS2	鬼泣3	可试玩。试玩版已经随《逃出生天 FILE2》限量附送了，不知TGS上还会有什么新的展出内容。
PS2/NGC	红侠乔伊2	可试玩。发售日已经定在11月，这次的试玩版内容应该会比E3时更丰富吧。
PS2	洛克人X8	可试玩。之前《洛克人X突击任务》PS2版中附有该作试玩版，但本作仍有很多情报尚未公开。
PS2	圣诞夜惊魂	可试玩。改编自好莱坞怪才提姆·伯顿的同名电影，已经公布了有一年时间里了，这次终于可以在展会上试玩。
NGC	BIOHAZARD4	可试玩。万众瞩目的超大作，延期的消息令人伤心。这次试玩的内容是否与E3时期相同不得而知。
AC	Capcom Fighting Jam	作为现在Capcom唯一一款格斗新作，《CFJ》现在已经接近完成，10月就可以在街机上出现了，这样家用机版的移植应该也不用等太久了吧？



▲2对2的系统能做出什么样的新意呢？ ▲《圣诞夜惊魂》一直都不引人注目，会成为黑马之作？

期待Namco

Namco可以说完全摆脱了前几年的颓势，今年不但有众人期待已久的作品展出，更将公布了不少全新作品！Namco回来了！除了PS2《机动战士高达》以及GBA《世界传说 换装迷宫3》这两款刚刚公布的作品之外，据说Namco还会有其他全新作品要留到展会现场再公布，实在是令人期待啊！

PS2	重生传说	据悉发售日已经定于今年12月，不知本作能否像2002年的《宿命传说2》那样大获成功。还有，我们关心的是，本作是否也会推出中文版？
PS2	皇牌空战5	虽然现在本系列重心也放在了欧美市场，但在日本仍有不少《皇牌空战》迷。
PS2	慢性死亡：尼娜	Namco可以说对本片的宣传下了不小成本，但本作最终是否成功仍很难预料。
PS2	仙乐传说	这次的PS2版增加的要素诚意十足，尽管原作就已经有很丰富的要素了。
ARC	铁拳5	可试玩。令全球的《铁拳》迷们都屏息期待的作品，仅是目前不断公布的超优秀人设就足以令本作在游戏史上留名了。
PS2	机动战士高达	这是与Bandai合作的作品，也是Nameo第一次参与制作高达类游戏！本作销售目标为100万套！
GBA	世界传说 换装迷宫3	展会前刚刚公布的作品，前作在我国具有极高的人气！



▲《皇牌空战5》仍将继承系列作的爽快特质！ ▲《铁拳5》……噢，也是第五作了呀！

期待Konami

作为日本游戏市场最大的第三方游戏商，Konami的展出自然有很多亮点。这次一如既往地会在现场大张旗鼓地展出《潜龙谍影3》。此外由于Hudson以及元气也是Konami集团成员，这次他们会一起联合进行展出。

PS2	激情赛车	一款与《GT赛车》同样追求专业与真实的赛车游戏，也是Konami为数不多的赛车游戏之一。
PS2	摔角玫瑰	《死或生》+女子摔角，这就是本作的定位。
PS2	潜龙谍影3 食蛇者	之前曾在几个其他展会上公布了最新的预告片，但不知小岛是否还会制作新的宣传影像。
PS2	OZ(暂名)	影像展出。Konami紧急公布的作品，并宣称这是一款由原《幻想水浒传III》的开发人员所开发的新动作游戏，预定2005年推出。
PS2	新魂斗罗	超硬派动作射击游戏的全新篇章，虽然引入了众多系统，但爽快，硬派依然。
PS2	奈落破坏神	可试玩。《恶魔城》之父IGA的全新打造的作品。
PSP	潜龙谍影Acid	与《MGS》系列“属于完全不同的游戏类型，而且是在全新主机上登场，让人十分好奇。
PS2	天外魔境III	可以试玩。Hudson与Red合作的大作级RPG，不过发售时间已经延期到2005年春了。
PSP	炼狱	面向PSP开发的科幻动作游戏。
PS2	桃太郎电铁USA	Hudson的经典桌面类游戏，这次以美国为题材。
PS2	激爆炸弹人	Hudson作品。本作强调简单有趣的对战。
PS2	风云 幕末传	可试玩。元气的作品，可算是《风云 新撰组》后的第二部《风云》作品。

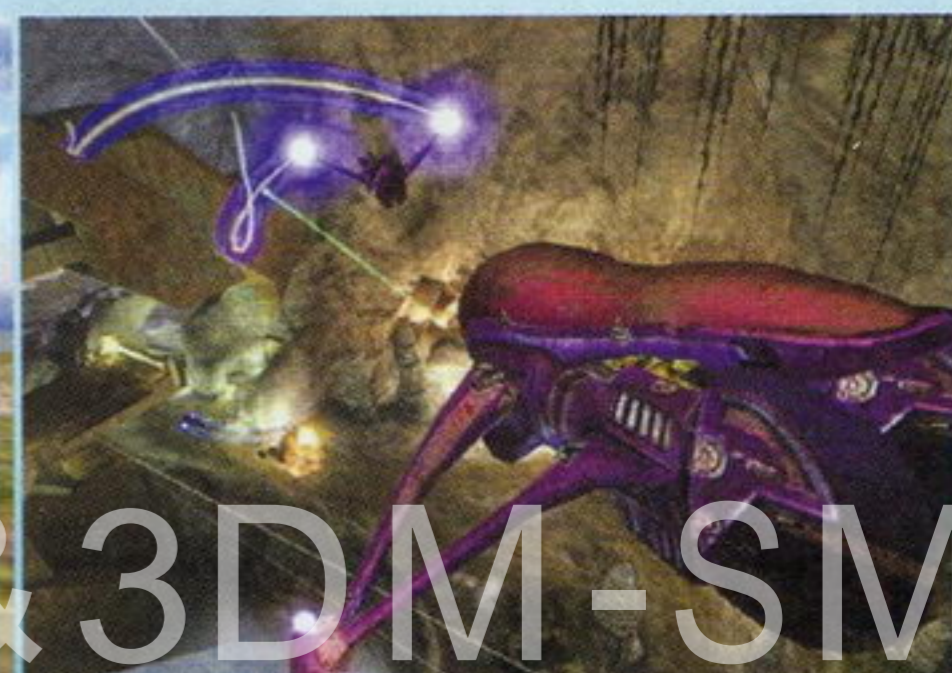


▲《天外魔境III》果然素质不凡。 ▲目前公开的《OZ》游戏画面。

期待Microsoft

看一下这份展出名单，大多数作品还是来自E3展，也就是说大多数作品还是比较欧美化的游戏，但偏偏日本玩家对欧美游戏不太感冒……反观亚洲其他地区，这些Xbox游戏还是比较受欢迎的。

Xbox	光环2	可试玩。受到全球玩家追捧的作品。发售日已锁定11月。
Xbox	飞驰竞速	可试玩。叫板《GT赛车4》的作品。
Xbox	布林克斯2	可试玩。前作明显不太成熟，就看本作的了。
Xbox	幻影沙尘	可试玩。有原《铁甲飞龙》的制作人参与制作的作品，之前推出的试玩版也受到了认可。
Xbox	机甲战士2 孤独之狼	可试玩。又一款欧美味非常重的作品。
Xbox	翡翠帝国	可试玩。Xbox的下一部RPG大作，不过仍是纯美式RPG。
Xbox	坏松鼠：重装上阵	可试玩。看上去似乎是卡通人物，其实也属于一款只推荐15岁以上玩家玩的游戏，Rare制作。
Xbox	Kameo	可试玩。主要是面向低龄层玩家的作品，Rare制作。



▲《布林克斯2》似乎不再如前作那样受关注。 ▲《光环2》的宣传攻势其实才刚刚开始。

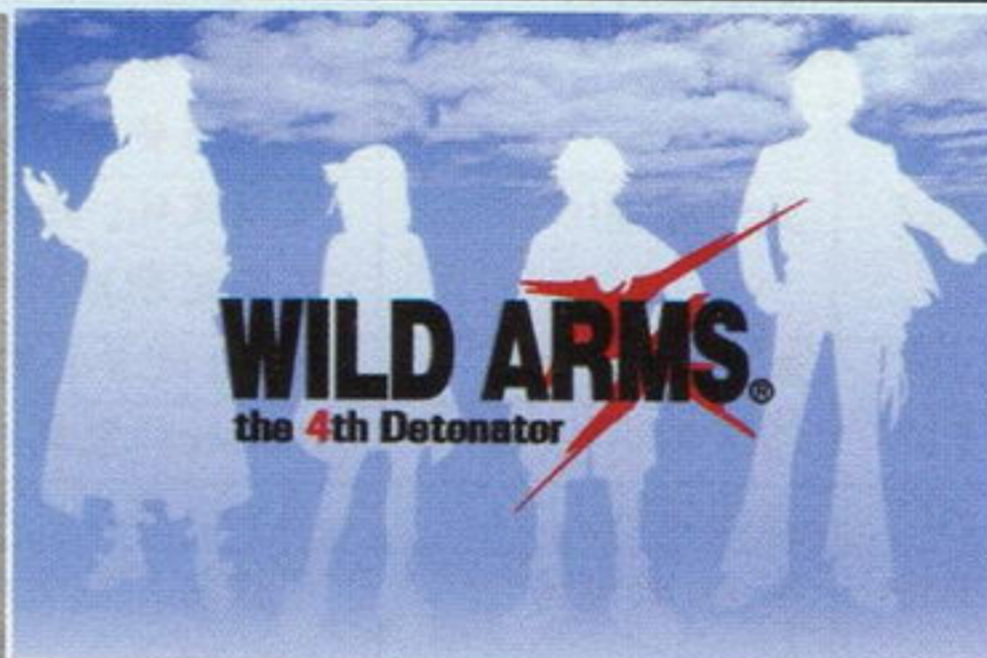
期待SCE

SCE近期刚刚公布的作品非常之多，再加上SCE将大肆展出PSP及相关游戏的决心，因此SCE将是本届TGS上最光芒闪耀的公司之一。之前在E3及其他相关的展会上，SCE就展出了不少PSP游戏，但这次TGS毕竟意义非比寻常，因此SCE肯定会在TGS上公布其他的全新杀手级PSP游戏！

PS2	妖精战士 世代	可试玩。系列最新作，本作最大的新特点就是加入了在线游戏模式的支持。
PS2	GT赛车4	可试玩。这款充满了野心的赛车巨作已经进行了多年开发。
PS2	爆风SLASH! KIZNA岚	可试玩。一款必须使用EyeToy进行的漫画改编作品。
PS2	瑞奇与叮当3	可试玩。已经在E3时展示了其强大的在线游戏功能。
PS2	看我的龙吧	可试玩。SCE不久前公布的作品。
PS2	旺达与巨像	《ICO》制作组的新作，曾被称之为《NICO》，本作仍是一款动作游戏，巨像将成为游戏主角的伙伴……
PS2	源氏	可试玩。由原Capcom开发部长冈本吉起创立的新公司“游戏共和国”与SCE合作开发的动作冒险游戏。
PS2	荒野兵器4	SCE只在展会前公布了本作的一幅宣传画，其他一切情报全部留到TGS上才公布。
PSP	捉猴(暂名)	可试玩。已在E3上公布的作品。
PSP	到哪里都一起(暂名)	可试玩。系列作终于可以在真正的掌上登场了。
PSP	天键地门(暂名)	可试玩。SCE原创的有些类似“无双系列”的游戏。
PSP	大众高尔夫(暂名)	可试玩。SCE的王牌级游戏，之前每一作都有百万销量。



▲算起来《GT赛车4》也制作好几年了。



▲新一代的《荒野兵器》，四位主角？

期待SEGA与Sammy

SEGA与Sammy马上就要在10月1日正式合并了，而实际上，TGS上这两家公司是一起进行展出的。

PS2	樱大战V	可试玩。本作可试玩展出将让我们有机会对本作进行更为直观的报道。
PS2	光明力量	影像展出。刚刚正式公布的“集SEGA全社之力的作品”，这也是“光明迷”很期待的作品。
PS2	光明之泪	新《光明力量》之前的预热作品。
PS2	兽王记	虽然同叫《兽王记》，但本作与MD原作的相同之处似乎只有名称以及兽化这两点。
PS2	新撰组 群狼传	展会前刚刚公布的作品，由SEGA与Red合作开发，人设是以《浪客剑心》而闻名的和月伸宏！
PS2	世嘉超级明星	利用EyeToy进行游戏的作品，将收录共12个小游戏，每个小游戏都来自以往SEGA的名作。
PS2	剑风传奇	可试玩。并有试玩版赠送。
PS2	胜利之翼 ZERO系列	目前本作还未公布具体情报，看游戏名应是一款飞行模拟游戏。



▲新《光明力量》将大幅改动系列作的系统。



▲《剑风传奇》备受原作漫画迷及动画迷的期待。

期待Square Enix

Square Enix将会与去年的TGS一样，在TGS的第一天于其他场所举行新闻发布会。这次新闻发布会将会公布什么样的新作品呢？令人期待！

另外，作为“沙加”系列之父的河津秋敏将会在TGS上公布“浪漫沙加”系列在PS2上的新作！这将是自2002年的《无尽沙加》之后的《沙加》新作，也是自1995年的《浪漫沙加3》之后，家用机上的第一次《浪漫沙加》新作。

关于Square Enix的两款超级RPG——《最终幻想XII》和《勇者斗恶龙VIII》，照目前的宣传攻势来看，《勇者斗恶龙VIII》很有可能在2004年内发售（已有很多日本零售店表示本作发售日定在11月27日），而原先预定在2004年夏季发售的《最终幻想XII》要到2005年以后才会发售，因此这次TGS要么低调展出，要么就不展出，以让大家的焦点都集中在即将发售的《勇者斗恶龙VIII》上。

PS2	勇者斗恶龙VIII	可试玩。日本第一国民RPG，现在终于可以试玩了！
PS2	前线任务在线	影像展出。除《FFXI》之外S·E另一款重点打造的网络游戏。
PS2	王国之心2	可试玩。根据最新情报，本作将出现的迪士尼人物中还有——花木兰！
PS2	凡人物语	可试玩。Tri-Ace制作组的新作，虽然同样是在TGS之前才刚刚公布的作品，竟然就已经可以试玩了，看来该作已经秘密开发很久了啊。
PS2	FF&DQ in 富豪街 特别版	可试玩。《最终幻想》和《勇者斗恶龙》终于走在了一起！尽管这是一个桌面类游戏。
PS2	半熟英雄4 半熟七英雄	影像展出。展会前刚公布的作品，本作仍有100对100的战斗场面。
PS2	钢之炼金术师2	可试玩。本作将会讲述原作中所没有的故事。
NDS	半熟英雄	影像展出。游戏类型由系列传统的S·RPG改成了RPG，这也是系列首次。S·E宣称会充分利用到NDS的触摸屏功能。
GBA	王国之心 记忆之链	可试玩。欧版将会在10月率先登场，本作更注重欧洲市场？
手机	危机之前 最终幻想VII	可试玩。故事发生在《最终幻想VII》之前。
DVD	最终幻想VII 再临之子	影像展出。9月初在威尼斯电影节上播放了25分钟的特别剪辑版，不过这次TGS会公布多少新画面。



▲史莱姆与陆行鸟同场竞技？你没有看错！



▲《再临之子》的发售日仍是未定。

期待SNK Playmore

很显然从今年起，SNK Playmore开始越来越重视家用机市场了，家用机原创作品的阵容正日渐扩大，新公布的街机新作《Neo Geo斗技场》也很引人注目。

PS2	合金弹头新作	看来会是一款PS2上原创的新作，估计画面也会3D化，游戏预定于2005年春发售。
PS2	格斗之王94 Re-Bout	本作到底是复刻？部分重制？还是全新制作？
GBA	合金弹头ADV	原创的GBA版《合金弹头》，发售日已经定在了11月19日。
ARC	Neo Geo斗技场	以Sammy的Atomiswave基板制作的作品，风格与《KOF》比较接近。

期待其他厂商

PS2	决战III	影像展出。Koei作品，为该系列加入了很多动作要素。
GBA	龙珠 大冒险	Bandai作品。以原漫画为题材，而不是动画《龙珠Z》。
Xbox	金属狼Chaos	FromSoftware作品。同是机械人游戏，但平台是Xbox。
PS2/PSP	装甲核心 方程式前线	FromSoftware作品。第一款PS2版与PSP版同步发售的作品。
PS2	装甲核心 9球终结者	FromSoftware作品。该系列今年有3部作品。
PS2	义经英雄传	FromSoftware作品。初看上去感觉很像是《战国无双》的作品。
Xbox	死或生Ultimate	Tecco作品。已经延期了好几次，10月7日应该不会再延了。
Xbox	武装鹫狮 合击	Tecco作品，与GameArts合作开发的作品，将对应Xbox Live。
PS2	影牢II	Tecco作品。TGS前刚刚公布的作品。
PS2	异世纪传说	Banpresto与FromSoftware合作开发的“动作版机战”！



▲《决战III》的目标是全球100万套。



▲《死或生Ultimate》不断延期让人费解。

把握最新最权威游戏资讯! GET ACCESS TO ALL THE LATEST GAME NEWS! 栏目主持: SOUL

游戏情报站

神游, 惊喜从9月底开始

特报 神游加油装 9月25日上市, 神游超大作陆续登场

神游公司日前宣布成品版(外观、包装及界面与之前的测试版有很大不同)“神游加油装 i-Link”将于9月25日与当月大作《罪与罚》同期推出。

作为“神游在线”计划的首款周边硬件, 神游加油装有以下几点主要功能: ●在线购买游戏。●自建游戏仓库。●免费下载试玩版。●远程多人比赛。●会员在线交互。神游加油装功能之强大完全出乎人们的意料, 具体更深入的评测, 请读者关注本刊近期将制作的《神游加油装完全解密报告》。

另据本刊消息灵通人士的可靠信息, 神游的下一批重量级大作已准备就绪! 除了本刊上期报道的《塞尔达传说 魔力面具》及《越野摩托》外, 还意外获知《任天堂全明星大乱斗》、《动物森林》、《超级机器人大战》和《马力欧派对》等超大作也将在神游机上发售! 无论如何, 神游是越来越让玩家惊喜不断了。

而作为神游新一批大作的先锋——《罪与罚 地球的继承者》, 这款由Treasure制作的超硬派动作游戏将是国际完美版, 并采用中文字幕及英文配音, 本刊这期“神游天下”栏目中已经独家率先推出了《罪与罚》的官方攻略之系统说明篇, 之后将继续刊登最速流程攻略, 不要错过。



▲《动物之森》截图。



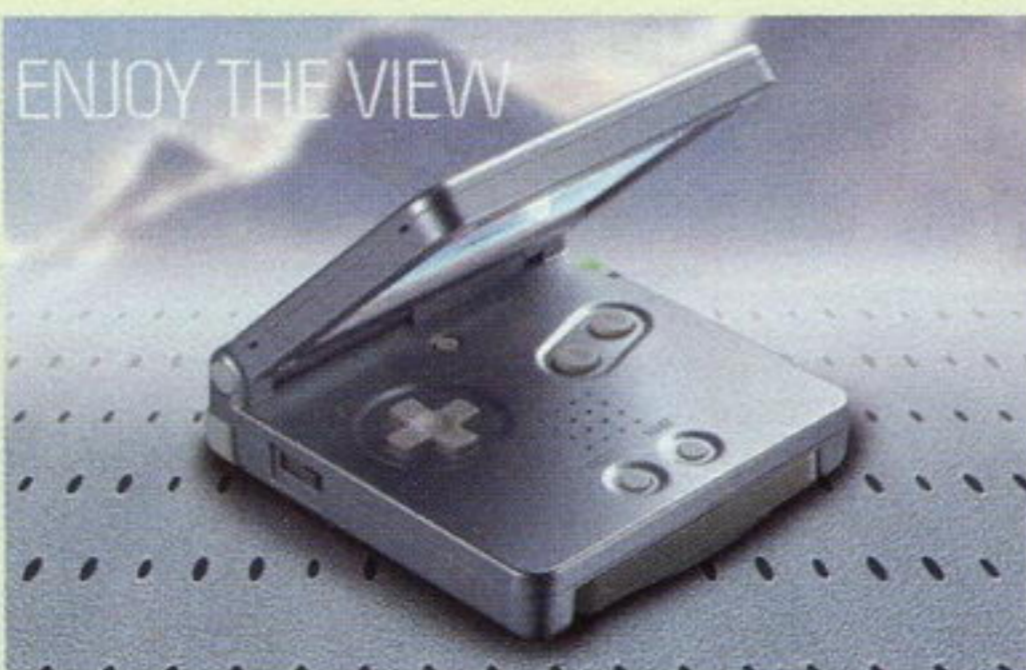
▲《任天堂全明星大乱斗》截图。

全球范围GBA SP降价

硬件 为迎接全新掌机NDS, GBA SP价格下调25%

也许是出于NDS即将推出的考虑, 任天堂近日在全球范围内陆续宣布GBA SP降价, 日本方面将从9月16日配合《口袋妖怪 绿宝石》的发售, 把GBA SP价格由12500日元降到9800日元(以往GBA的标准价格), 降价幅度不算小, 至于普通的GBA则并没有再降价, 仍保持8800日元的价位; 北美方面, GBA SP的价格从99.99美元降到了79.99美元, 降了整整20美元。欧洲地区目前仍保持原来价格, 比如英国仍是89.99英镑, 但各媒体一致认为欧洲地区很快也会紧随其后进行相应程度的降价。

众所周知, NDS虽然是一台“异质掌机”, 但却可以直接玩GBA游戏, 因此NDS的发售必然会对GBA SP的销售产生一定影响, 这次任天堂降价, 应该是考虑到让GBA SP与NDS价格拉开距离的举措。(NDS到目前为止仍未确定售价)任天堂在公布GBA SP降价的同时, 也公布了GBA SP的销售成绩——自去年2月14日情人节发售后截止2004年6月底, GBA SP累计销量已经突破了2000万台!(整个GBA家族累计硬件销量为5372万台)实在是惊人的销售成绩啊!



中文GBA游戏没有终止汉化

特报 小神游SP 首发软件将是令人意外的大作!

近日在社会上流传关于“神游中止汉化GBA游戏”的谣言, 读者纷纷来信表示疑问, 本刊在第一时间致电神游公司, 并询问了相关人士, 现已证实纯属谣言。神游的回答终于真相大白: 不仅软件, 新的硬件进展情况也相当顺利, 外界关于停止



发布官方中文版游戏软件的谣传是不准确的!

神游方面表示, 虽然目前市场上盗版现象极其严重, 神游前期推出的两个游戏也没有幸免于难, 但是这不能阻止神游推广正版中文GBA游戏的步伐, 很快会有更多健康有趣的中文GBA游戏来回报大家对神游GBA的厚爱。在此我刊也希望所有的中国玩家能够热心支持神游的产品。

另据本刊上海消息灵通人士透露, 8月底, RPG巨头史克威尔·艾尼克斯上海分社社长本多圭司先生一行在极为保密的情况下造访了神游科技, 参观神游科技在苏州的本部, 并与神游科技董事长颜维群先生就双方合作事宜进行了愉快的探讨。据悉, 双方探讨的内容主要集中在小神游SP发售时首发软件的内容, 很有可能会将某著名超大作为小神游SP首发软件之一!

当南梦宫遇上高达

软件 Namco与Bandai合作推出PS2《高达》新作!

PROJECT PEGASUS

▲这是“天马计划”的标志。

Namco(南梦宫)与Bandai于9月2日共同宣布, 两社将共同合作开发PS2《机动战士高达》相关作品! 双方将共同开发《机动战士高达》游戏的计划称之为“天马计划”, “天马计划”的第一弹将于2005年年中发售, Bandai主要负责发售, 而Namco主要负责开发, 令人震惊的是, 双方共同宣布第一弹的销售目标为100万套!

“天马计划”最初是2年前由Namco方面向Bandai提出来的, 之后计划很快得到Bandai的认可并得以实行。Namco将会在PS2《机动战士高达》游戏的开发中充分利用自身的3D技术优势, 为人们带来前所未有的高达游戏。据悉Namco的《皇牌空战》制作组将会负责本作场景的制作, 而《铁拳》及《灵魂能力》等制作组将会负责高达的建模与动作的设计, “高达机器人关节的动感会非常酷, 同时动作有如《灵魂能力》那样流畅”! 此外, 游戏将会利用3D画面来再现初代《机动战士高达》动画中的各个名场面, 到底Namco将带给我们一个怎样的全新高达游戏? 拭目以待。



▲目前公开的一幅游戏画面。



电视游戏大举入驻China Joy

特报 China Joy 电视游戏展出分量大大高过第一届!

2004年10月5~7日, 第二届China Joy (中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会) 将于上海浦东新国际博览中心召开。

上期“游戏情报站”已经向大家介绍了本届China Joy的一些基本情报, 目前China Joy展会已经准备就绪, 我们也因此能够获得更详细的展会情报。从目前情况看来, 第二届China Joy上电视游戏部分的展出分量将大大高过第一届China Joy!

本届展会展览面积将达到20000平米, 而参展公司也已经超过了130家, 分别来自欧洲、北美、亚洲以及中国。其中包括世界顶级娱乐软件厂商, 如美国EA、法国育碧、日本索尼等。目前参展的国内外游戏作品已经达到了180款, 包括以PS2、PC、网络以及N-Gage为平台的诸多国内外著名游戏产品。特别值得一提的是是一些国际的著名游戏制作公司也将携其多款大作大规模参展, 尤其是EA, 他们带来了大量电视游戏进行展出, 包括PS2版的《007黄金眼2 侠盗特工》、《火爆狂飙3》, N-Gage版的《FIFA2005》, PSP版的《极品飞车 地下狂飙》, NDS版的《模拟城市》, 和Xbox版的《NFL橄榄球》、《NHL冰球》等等, 几乎是全机种出击。PSP以及NDS游戏能够参展让我们很是意外, 如果这是事实的话, 那么我们不禁要猜测这两台掌机在中国正式上市的可能性了。

除了展出电视游戏之外, China Joy作为国内最具影响力的数码互动娱乐展会活动, 将于今年10月首次推出电视游戏竞技大赛, 主办方表示此次活动意在推动国内电视游戏市场的发展! 组委会将利用展会巨大的社会影响力和观众资源举办首届电视游戏竞技大赛, 届时参观展会的电视游戏玩家可以在现场参与比赛活动。同时, 展会前期经过预赛进入复赛的职业电视游戏玩家将在现场进行最终的比赛。PlayStation 2是大会指定竞赛专用平台。男子组的比赛项目是《实况足球7》, 女子组的比赛项目是《超级泡泡龙》, 还有两个综合比赛项目《铁拳4》和《极品飞车 地下狂飙》。

看来除了9月底让人心驰神往的东京游戏展之外, 10月的China Joy同样值得大家期待!



冈本吉起终于开始行动了

特报 SCE 新作二连发:《旺达与巨像》+《源氏》

日本SCE于9月10日召开“新作发表会”, 在会上公布了SCE的两款大作级游戏——《旺达与巨像》以及《源氏》(Genji)。两款作品都将于2005年发售。

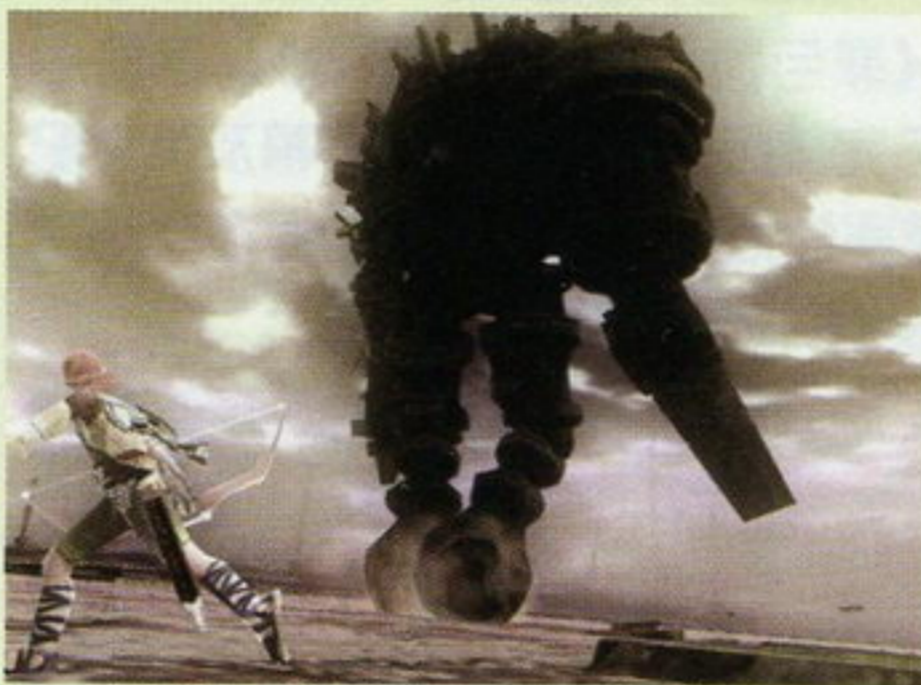
传闻已久的《ICO》制作组的新作《NICO》目前正式命名为《旺达与巨像》, 由上田文人担任导演、海道贤仁担任监制。海道贤仁表示, 本作制作组完成《ICO》后就开始了本作的开发工作。游戏中主角旺达将为了了解救失去了灵魂的迷之少女而与名为巨像的敌人展开战斗。《旺达与巨像》目前已经确定将会东京游戏展上展出。



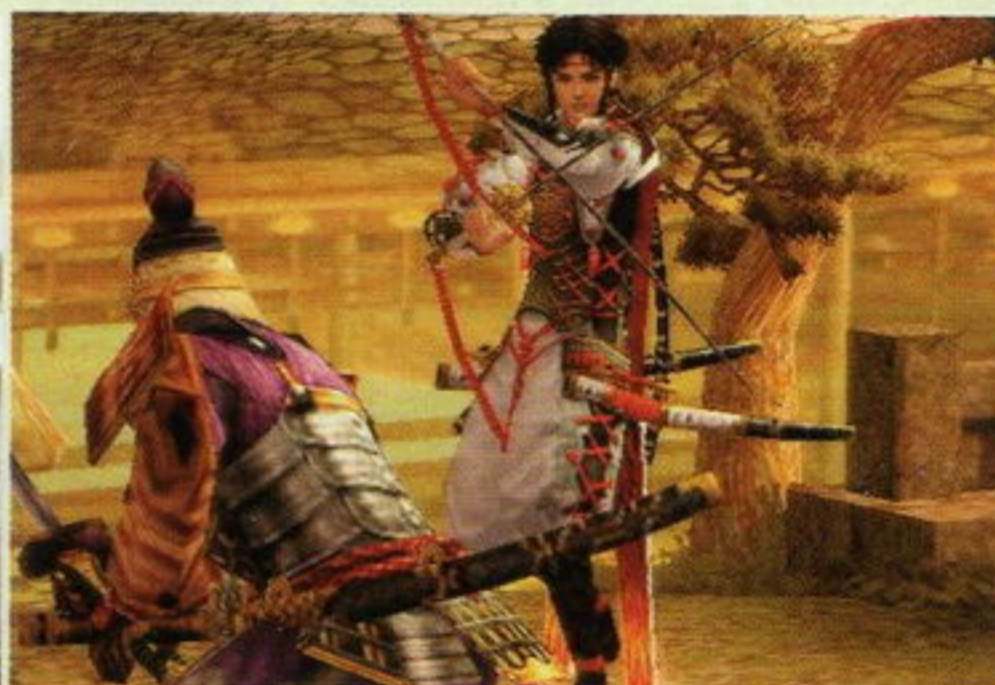
▲左起分别为: 上田文人、海道贤仁、里奇、冈本吉起、酱野贵至、雨宫庆太以及清家三彦。

前Capcom开发部长冈本吉起自独立之后仍非常活跃, 其后成立的“游戏共和国”公司也引起人们的话题, 终于, 这次游戏共和国与SCE合作的第一作——《源氏》在这次会上公布了!

《源氏》是一款动作冒险游戏, SCEJ的里奇与冈本吉起一同担任执行导演, 导演为酱野贵至, 美术监督兼角色设计起用雨宫庆太(原《鬼武者2》角色设计师), 另外还请来日本东映剑会的清家三彦来负责动作方面的监修。《源氏》的时代背景设定于日本的平安时代(公元794年~1192年), 但加入了幻想成分, 并以“雅”为设计主题追求色彩鲜艳的画面效果, 游戏中人两位主角为名为义经与弁庆, 这两人都是从日本古代起就流传的英雄人物。游戏虽然才刚刚公布, 但已经确定可以在9月底的东京游戏展上进行试玩!



▲《旺达与巨像》仍与《ICO》一样采用淡色彩。



▲《源氏》的画面果然相当出众。

光明军团新力量诞生

软件 新《光明力量》角色设计起用漫画家西山优里子



SEGA决定全力打造新的《光明》游戏, 让“《光明》系列”进入一个全新的篇章, 新篇章的第一部作品就是将会在11月发售的《光明之泪》, 随后第二部作品就是PS2上新的《光明力量》作品, 目前SEGA已经正式确认本作正式名称就是《光明力量》, 而不是《光明力量IV》, 似乎表示SEGA将重新定义《光明力量》这个系列。此外本作并没有继续起用曾为以往很多“《光明》系列”担任角色设计师的玉木美孝, 而将起用漫画家西山优里子负责角色设计! 玉木美孝则担任本作的怪物设定。西山优里子的知名漫画为《少年篮球梦》(Harlem



Beat)以及正在连载中的《F5偶像传说》(Dragon Voice)。此外本作在保留以往系列作品特点的同时, 将对战斗系统以及角色的育成系统做出重大变革, 并号称能够让主角们同时与20个敌人战斗。但具体战斗系统如何变革, 还有待SEGA进一步公布情报, 游戏目前只有一些画面公开。本作预定于2005年春发售, 看起来发售日没有大家想象中的那么遥远, 如果顺利的话, “2005年春”一般就是指“2005年3月”这个日本游戏发售的黄金期。关于PS2《光明力量》的更详细消息, 本刊将会第一时间在近期于东京游戏展的相关报道中进行介绍, 敬请期待!



▲战斗场面相当火爆的样子。



▲主角与两位同伴在雪地中。(看来本作场景相当漂亮啊。)



▲可以同时攻击多个敌人, 到底本作的系统是怎样的?

谁说日本街机业不行了

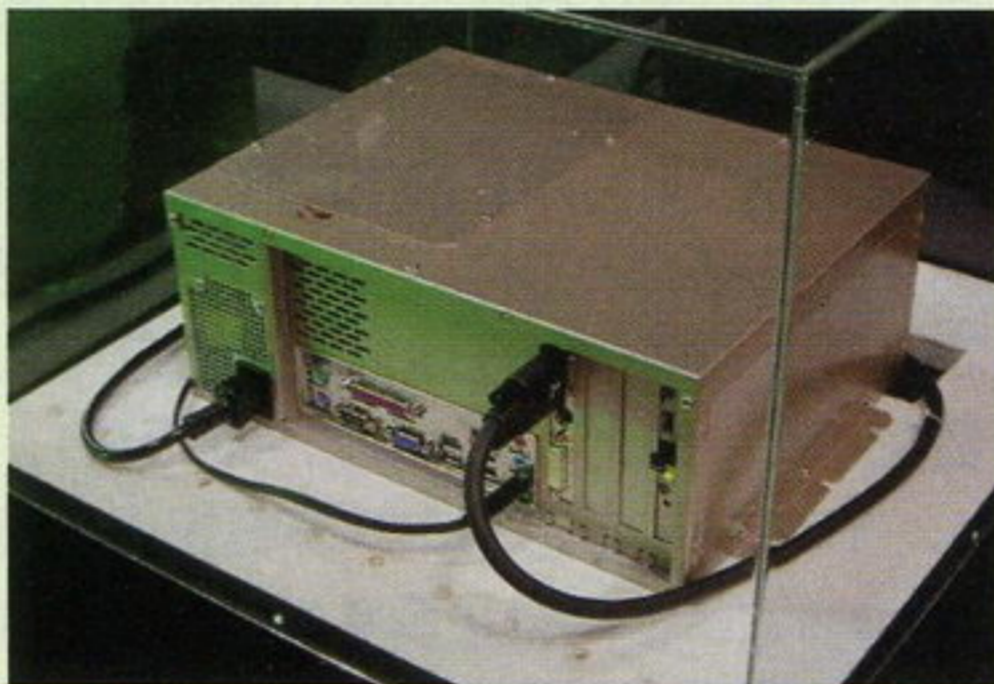
事件 让人耳目一新“第42届日本街机展”与东京召开



9月2~4日,日本“第42届街机展”(Amusement Machine Show, AM-Show)正式在东京Big Sight召开,日本多有街机业务的游戏公司纷纷参展。近年来日本街机业呈现复苏迹象,网络、IC卡片、触摸屏游戏等全新概念让日本街机业再度恢复活力。从本届街机展上也可以看出日本街机业的全新发展方向。

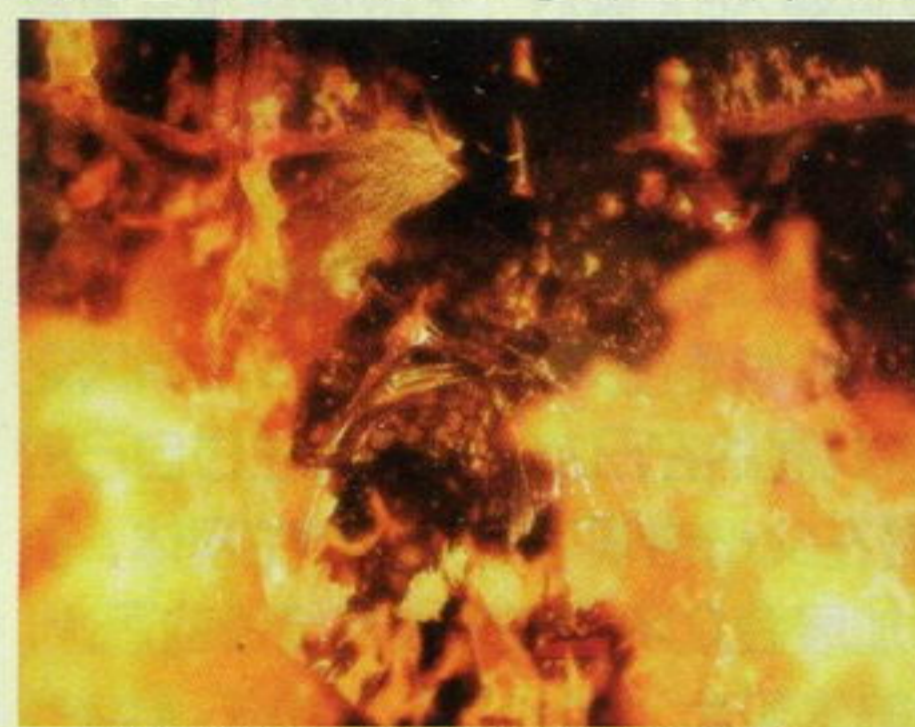
世嘉(SEGA)与Sammy的合并(将于10月1日起正式合并)让他们成为日本街机业无可争议的老大哥(原Sammy社长里见治同时也是AM-Show的会长),本届展会两家公司合力展出了大批街机作品。《世嘉高尔夫俱乐部网络版》是对应街机网络功能的高尔夫游戏,并且同样对应触摸屏的游戏方式。玩家用触摸屏选择菜单,并且可以通过IC卡片将成绩、排名、角色等数据存储下来。大人气街机赛车游戏《头文字D》也推出了最新版《头文字D ArcadeStage Ver.3 for CYCRAFT》,对应最新的CYCRAFT技术,所谓CYCRAFT是直角型3轴动作系统,可以完美地再现驾车时加速等操作的感觉。之前的《F-ZERO AX》等游戏也采用了该机体。

日本街机业老牌厂商Taito本次公布了一款基于Windows XP架构的最新街机基板Type X,该基板由Taito与东芝共同开发,采用接近PC的内部架构,成本比一般街机基板要低,游戏开发环境也比较完善。该基板的主要配置为:赛扬2.5G CPU、DDR266 DIMM 256MB内存、RADEON 9200SE(128MB)~X800XT



▲Type X从外形上看根本就是一台普通电脑。

(256MB)显卡。Taito公布的Type X基板对应游戏主要有将于2005年发售的《雷电III》、《式神之城3》以及将于今年12月发售的《翼神GigaWing世纪》、《Chaos Breaker》等。由于Type X基板内部没有硬盘,因此该基板对应游戏的容量都非常高,多数游戏中将会采用大量的语音和过场动画。



▲《铁拳5》试玩机已经可以看到开场动画。



▲《Chaos Breaker》是2D格斗作品。



▲《Neo Geo斗技场》会掀起新一轮的SNK热吗?



▲采用《化解危机》系统的Namco光枪新作!

SNK Playmore的最新街机大作《Neo Geo斗技场》在SEGA Sammy的展台露面,本作是基于Sammy的“野心基板”Atomiswave开发的,收录了大批SNK经典名作的角色,包括《月华之剑士》、《世界英雄》、《饿狼传说》、《格斗之王》、《合金弹头》等系列游戏,本作采用二对二组队战系统,并且支持AW-NET,可以在日本全国的街机厅进行联机对战。不过本作仅仅展出了游戏影像,并没有试玩机提供。

Namco除了展出重头作品《铁拳5》之外,在展会上公布了一款根据FC时代经典游戏《多鲁亚加之塔》改编的动作RPG《多鲁亚加之战》,不过本作目前开发度不足1%。这将是一款可以使用触摸屏来操作的游戏,让玩家用手来代替鼠标在屏幕上进行直接操作。玩家通过打倒敌人获得经验值升级,然后将数据存到IC卡上,下一次游戏时就可以拥有之前已经练好的各方面数据。另外一款让人关注的新作是“化解危机”系列的制作组开发的《Cobra The Arcade》,这款游戏根据寺泽武一的著名漫画《Space Adventure Cobra》(哥普拉)改编。玩家将使用一种名为“Psychogun”的光枪进行游戏,此外游戏使用了类似《化解危机》的踏板躲避系统。

Banpresto在本届展会上公布了一款高达新作《机动战士高达Battle Operating Simulator》,本作采用Xbox互换基板Chihiro为平台,街机筐体类似机器人驾驶座舱,玩家可以过一把当高达驾驶员的瘾了,游戏目前的开发度为30%。《Data Card Dass龙珠Z》是一款利用卡片进行的对战格斗游戏,使用3个按钮的简单操作系统,即使低年龄层玩家也能够轻松上手。

此外,前两年淡出街机业的Capcom也以2对2的《Capcom Fighting Jam》为主要展出作品,Cave则展示新的射击游戏《虫姬大人》。



■Sammy展台小姐,身上就是Atomiswave标志。

新闻短波

■Konami近日终于宣布《潜龙谍影3 食蛇者》日版将于12月16日发售。

■美国著名游戏发行商、曾经规模与EA不相上下的Acclaim于9月初正式向纽约破产法庭提出破产清盘申请,宣告着这家曾经成功代理发行了《致命格斗》(真人快打)的游戏商终于退出了历史舞台。据该公司向法院提交的文件显示,Acclaim背负着1亿美元的债务,而其资产总值估算为1000~5000万美元之间。



■在英国伦敦游戏周的游戏展会上,诺基亚宣布其N-Gage游戏手机发售11个月后累

计总销量终于突破100万台。

■SEGA将发售PS2及Xbox版《超级猴球 豪华版》,“《超级猴球》系列”曾是NGC独占游戏,出过两作,这次的豪华版将会收录“《超级猴球》系列”前两作的所有关卡,并增加46关全新关卡,豪华版总计有300个关卡。此外,以NGC为平台的《超级猴球3》据悉也在开发之中。



■又有关于Xbox硬件的传闻,这次是Xbox2的手柄,网络上流传一幅“朋友送过来的内部测试之用的手柄”的照片,照片中这支“Xbox2手柄”基本格局与原Xbox手柄相同,不过选择键和开始键被设在了手柄的中间了,同时黑白两个按键似乎从前面移去了,整个手柄的上方构造接近于PS2手柄,很可能是将原来的黑白键改成了第二组LR键。



■任天堂方面还是没有正式公布NDS的具体发售日,但全球第一大零售连锁店沃尔玛却在其购物网站上接受购买NDS的预约,并

告知NDS将于11月30日发售,售价199美元(约为1640元人民币),但这一消息似乎还没有得到任天堂官方的认可。

■Square Enix的《危机之前 最终幻想VII》已经于8月31日开始面向部分日本手机用户进行β测试,游戏一个非常有趣的特色就是可以利用手机上的摄像头拍摄与魔法元素类型相同颜色的图片,这样就可以强化并且使用这种魔法。例如你可以对着草坪拍照,这样就可以激活和绿色相关的魔法。

UCG短信报道TGS

9月TGS期间,UCG包月短信的用户将每天固定获得两条TGS相关短信,多发出的短信不另收费,每天两条短信的特惠活动会一直持续到9月结束。

中国移动用户 发送RB到3355700

NDS VS. PSP —— 决战前的硝烟

前篇:

战前的硝烟

无疑，NDS与PSP两大次世代携带主机的正面对决是近期业界最受瞩目的焦点话题，商战的胜负对任天堂和索尼的未来前景都将产生决定性影响，因此两社都以前所未有的审慎态度进行布局筹谋，随着2004年TGS开幕之日逐渐临近，战局也到了图穷匕见的最终关头。

近年来任天堂阵营的核心情报保密工作一直存在着诸多纰漏，NDS硬件规格和开发原型样机照片等一再通过网络外泄，为了不让竞争对手进一步获取重要商业情报，任天堂对NDS相关情报采取了非常严格的新闻封锁制度，甚至第三方软件厂商未经许可都不得向外界媒体透露本社对应产品的具体细节，至今为止NDS的价格和发售日期还未正式公布，至于任天堂在软件发售名单中留了多少后手更无从得知。索尼的行事方针一向与任天堂不同，喜欢大张旗鼓地进行宣传造势，然而此番对于PSP的情报管制却比老对手更为严密，据说违反规定的合作厂商将可能会遭到严厉制裁，目前PSP硬件相关的核心机密仍如隔关山万重，相信在软件阵容方面该社必然也隐藏着不容忽视的实力。

8月19日开幕的德国莱比锡 Games Convention 2004 游戏展览会上，SCEE（SCE欧洲分社）在会场上展示了PSP实机并提供玩家试玩，然而任天堂却并没有同台展出NDS。随后在英国伦敦举办的欧洲GDC开发者会议中，SCEE技术部门的高层乔治·本在专门举办的PSP开发座谈会上进一步透露了PSP的情报，该高层透露PSP的实际硬件性能大大超过PS，但与PS2还有一定的距离，此外最新版本的开发工具包正陆续发放到第三方手中，而在TGS上将全面公布PSP的进一步的情报。几乎在与此同时，北美传来了索尼与S3缔结合作协议的报道，著名的S3TC纹理压缩技术将被应用于PSP。综合以上情报，我们不难看出索尼对PSP异乎寻常的重视程度，同时也可以推断该硬件产品的实际上市时间可能会晚于原先的预期，业界广泛传播的“年内发售无望说”似乎并非无稽之谈。任天堂的布阵已经临近最终阶段，日本本社9月1日宣布GBA SP价格将于9月16日（《口袋妖怪 绿宝石》发售日）起下调为9800日元，北美分社也同时发表了79.99美元的新价格，虽然NOA副社长皮尔宁·卡普兰一再宣称GBA SP价格调整与NDS无关，但有关人士一致断定此举是为了与NDS区分出价格带，NDS的正式价格应该在15800日元前后。随着TGS2004即将开幕，NDS的新闻封锁也开始解禁，SPIKE的《实习医生 天堂独太》等对应游戏陆续开始公布详细情报。

在首先对阵的日本本土战场，自首批软件阵容和新硬件造型发表后，从《FAMI通》等权威媒体的调查报告可以推断NDS的人气目前暂时压倒了PSP，消费者和小卖业者等对PSP的价格和电池持续时间都充满了疑问，而业界超级大腕Square Enix（S·E）的暧昧态度更令人至为关切。TGS2004被认为是索尼公开宣传PSP的最后一个最佳时机，完全可以利用傲慢的任天堂缺席的良机，于年末商战前在本土最大规模的展会充分展现PSP在软件和硬件多方面的魅力，如果不出意料的话，索尼应该会在TGS2004竭尽全力，S·E的支持力度也会表露无疑。从S·E过去与索尼的亲密关系分析看，该社在已经给予了任天堂NDS平台许多有力许诺的前提下对PSP毫无表示是不可能的，其投入力度很可能将决定PSP在日本本土的命运，笔者大胆把NDS VS. PSP设想为掌机软件王者任天堂与家用机游戏巨头S·E的市场号召力对决，假设S·E采取坐观成败的消极态度，索尼今后的市场推广道路将非常艰难。S·E对应NTT-DoCoMo的900i手机平台的RPG游戏《FFVII BC》于9月2日正式开放β测试下载服务，出资为之大作广告宣传的居然是SONY CLUB，看来传说中的PSP版《FFVII CC》非常有可能成为现实（《FFVII BC》于9月2日β测试当天被访问160万次，高峰期达到16万次每小时）。

TGS2004将可能是游戏产业值得大书特书的一个历史转折点，全球玩家都期待着索尼在会场正式发表PSP的硬件价格和发售时间，大家更期待划时代的携带游戏主机能够出现超越“《口袋妖怪》系列”的新游戏神话，无论未

来成败如何，PSP推动游戏产业加速发展的积极意义将不容置疑。所有的消费者无疑是商业竞争的直接受益者，我们非常乐于看到一场势均力敌的对攻战，任何一边倒的局面都将使话题性极大减弱。

后篇:

任天堂之独上西楼

“至少就我本人而言，想不出任何任天堂不参加TGS的适当理由……”最近一位名叫橘宽基的日本专业媒体记者在自己的TGS2004前瞻报道中如是说。

任天堂不参展TGS2004原本便是情理之外意料之中的事情。京都百年老铺的行事素来出人意表，该会社不惜每年耗费近千万美元巨资出展美国E3，今年甚至还大张旗鼓参加了8月份的德国莱比锡 Games Convention 2004游戏展，须知德国目前的游戏市场总规模尚不足日本一半，GC展的影响力更远不及TGS展。一年中至关重要的年末商战即将临近，TGS作为商战前夕最大规模的一个全球性展会，其巨大的商品宣传效果可想而知，更何况目前又是两大次世代携带主机即将决战的关键时刻，任天堂不但放弃出展而且不准备在会场设置任何NDS相关展示的举措实在令人费解，这分明等于拱手向索尼等竞争对手让出了一片大好演出舞台。从旁观者的角度上看，任天堂确实给人一种严重自闭症的不良感觉，连目前在日本市场占有率不到1%的微软也一如既往地大力推广Xbox主机，而割据整体市场半壁江山的任天堂却对本土最大规模的行业展会漠然置之（截止今年6月中数据，NGC在日本普及量350万台以上、GBA约1500万台），其中隐情决非三言两语可以道明。

TGS的主办方日本计算机娱乐供应商协会CESA成立于1996年春，由Konami社长上月景正牵头发起，SCE和世嘉等软硬件厂商积极支持，该协会的成立在当时也可以被视为任天堂独霸业界时代彻底终结的重要标志，日本游戏产业自此走上了行业规范化的发展道路。落落寡合的任天堂对参加CESA协会的活动并不热心，至今的身分仍然不过是外围性质的赞助会员，对TGS更是长期拒绝参展，多年热衷独立经营自建的Space World游戏展。只有当2001年任天堂雄心勃勃地试图重新问鼎天下之时，破天荒第一次应邀在TGS2001春特设的携带游戏主机专区设置GBA展位，不过事后该社高层森仁洋公开抱怨TGS的宣传效果并不如预期理想。次年Capcom社长迁本宪三接替上月景正担任CESA会长，风传任天堂在这个重大人事更迭中起到了一定作用，但最终任天堂还是没有如某些人预言那样全面进军TGS。除却历史原因的纠葛以外，用户层的严重错位恐怕也是任天堂拒展TGS的原因之一。笔者一位过去曾经多次参观了各大游戏展的在日友人曾经描述过自己的感受，Space World展会80%以上都是在父母带领下的中小學生群体，而参观TGS的多为20岁前后的青年层，参加展会众所周知是大把烧钱的活计，精明的任天堂自然不愿意做事倍功半的赔本买卖。相比之下，《少年JUMP》漫画杂志等组织的一年一度次世代世界玩具展因为参观者年龄层较低，任天堂反而以极大热情积极参展。以笔者的个人分析看来，历史积淀的一些恩怨纠葛还是导致任天堂长期对TGS冷眼旁观的最根本原因。

TGS是日本厂商向世界展示其游戏文化的重要窗口，创始人上月景正过去曾经多次充满豪情地在公开场合宣称将把TGS发展成全球最大规模的行业展会，然而现实却非常令人失望，2000年起日本游戏产业开始随着日本总体经济的颓势走下坡路，CESA协会调查报告显示行业总体销售额连续3年出现大幅度滑坡，TGS的出展情况也因此大受影响，2002年被迫由原先的春秋两次展会改为一年一度（秋）的展会。与之相对照的是例年美国E3大会，由于北美市场已经稳占全球游戏业半壁江山，各大软硬件厂商莫不将之视为战略核心，因此每年春季的E3大会都是所有从业者全力以赴的焦点，从三大硬件厂商的战略发表会到最新软硬件产品的公布，E3已经成为全球最权威的展会。领导层轮替后的CESA协会为重振TGS做了大量工作，2003年TGS的出展厂商达到109家为历史上之最，其中有多家欧美、韩国和中国台湾的厂商首次参展，游客人数也突破了15万人，接近1999年巅峰期的水准，然而任天堂的缺席依然是TGS无法匹敌E3的最大心病。所谓瘦死的骆驼比马



大，任天堂目前依然凭借其出众的游戏品质在日本占据举足轻重的地位，连续4年蝉联软件销售冠军的宝座，截止今年9月初的数据显示该社目前的软件市场份额为32%（该数字统计加上了任天堂旗下开发“《口袋妖怪》系列”的子会社POKMON的业绩），GBA及NGC两大硬件产品也合计占据了46.9%的市场总销售额，以上数据足以证明任天堂金字招牌在日本本土的地位。

一位资深评论家在展望任天堂未来在游戏产业地位时曾经一针见血地指出：“技术和资金等并不是阻碍任天堂发展的关键，该会社目前最大的课题是如何消除与广大第三方软件商久已存在的隔膜，任天堂应该懂得与合作者分享利益……”新社长岩田聪上任以来一直致力于同第三方软件商加强合作，确实也取得了很大的成功，与原Square、Namco等业界大厂化干戈为玉帛，但是从其拒展TGS的举动依然能看到某些根本性的症结尚未化解。任天堂曾经试图放弃其第二方策略，与广大第三方厂商共享利益，特别是那些在业界具备足够号召力的大企业，但从现状看来收效甚微，该社不得不再回到了原点，目前第二方软件如《火焰纹章》、《星之卡比》等依旧还是支撑任天堂体系的骨干力量。目前任天堂阵营的硬件产品存在着严重的年龄层较低和边缘化的倾向，使得第三方很难从中获得实质利益，任天堂过于依赖低龄消费层的经营理念更导致其产品在与舆论主流的青年消费层中影响力日渐衰落，这个问题并非独占一两个“《生化危机》系列”可以彻底解决。任天堂意图与索尼争夺软件商和消费者的支持，就必须放弃自命清高的古板作风主动融入主流，参展TGS无疑将是一个积极的信号，只有不断向各层次的消费者积极推销自我，同时努力开发对应全年龄层的游戏，这样任天堂才能有在未来的竞争中继续保有一席之地。另外，在日本游戏产业影响力日趋低弱的今日，TGS盛衰已经成为了势力消长重要的风向标，任天堂作为这个产业的缔造者，同时又是占据巨大市场分额的泰山北斗，完全应该具备与整个产业共进退的公德心，坐观成败的冷漠只会让第三方厂商和消费者们与之渐行渐远。

今年的TGS展是例年罕见的空前盛会，索尼PSP的全方位公开展出将提供足够的新闻话题，而微软、EA、Ubi等海外大厂商的加盟更是锦上添花，任天堂的缺席无疑成为了唯一的美中不足。不过就笔者看来，任天堂全面融入TGS大家庭之日已经为时不远矣，正所谓的时势使然……

番外篇：索尼的宣传艺术

最近一周以来，笔者非常意外地连续从两位同事嘴里听到了有关索尼PSP的话题，完全无关的两个人却用几乎雷同的大量形容词来描绘一件八字还没有一撇的工业产品，这不得不让我感到了莫名其妙。一位是刚出大学校门的毛头小伙子，另一位则是年近四十的半老徐娘，我按捺不住好奇心仔细探询他们的消息来源，素来只关心PC网络游戏的前者得自网友间的闲聊，而后者则是从最新的时尚杂志上获悉该产品的资讯。不得不承认，索尼的广告宣传手法已经堪称化腐朽为神奇，在其每一款新产品诞生之前，各种需要让消费者了解的讯息已经通过不同渠道渗透四方，用近乎饱和的信息轰炸战略达到最理想的商品推广效果。

“世界上第一款使用光盘的便携游戏主机、使用16:9的彩色宽屏幕、同时还可以看电影……”经过了如此漫长的信息传播渠道，PSP的宣传核心依然清晰明朗，这似乎就是所有人期待的梦幻商品，

连我在聆听同事的描述时也产生了莫名的感动。这就是索尼的宣传艺术，虽然说穿了手法与脑白X广告一样属于制造信息疲劳的老套手段，但其境界却远远凌驾其上，索尼仅仅漫不经心地向外传输了几个刺激感官的概念，于是乎无数的人和媒体自发地将该讯息如蜜蜂传播花粉一般传遍地球的每一个角落，那种脱略形迹的高雅确实令人击节赞叹。笔者回想起自己最初决定购买索尼爱立信K700C的动机，仅仅是感动于某杂志编辑形同梦呓般的喃喃自语……

PSP无疑已经走出了成功的第一步。

作为一款携带游戏主机，索尼成功地在第一时间将PSP与GameBoy做了概念区分，GB在包括笔者在内的大多数人心目中仅仅是一款优秀的游戏主机，而PSP则完全不同，曾经听到看到不止一个年轻人在描述自己未来选择的动机时这么说：“我非常想感受一下——拿着PSP走在地铁里，四周充满羡慕的目光……”希望能引起周围人的注目，这是任何一个青年人都拥有的共同梦想，雍容华丽的PSP显然具有这样的潜质。十多年前拥有一台Walkman是许多青年的梦想，肩负“21世纪的Walkman”理念的PSP已经再度成为憧憬的目标。然而，PSP不是MP3更不是便携式视频播放器，而是一款不折不扣的便携游戏主机，正如S·E的高级主管佐佐木通在PS Meeting2004会后所说的那样：“我们现在对这款商品的定位还非常迷惑，PSP到底是游戏主机还是其他的什么呢？”索尼已经给大家勾勒了一个“伟大神话”的躯壳，但是至今为止我们还无法了解其中的任何细节。

PSP确实即将成型，几乎没有人意识到这款产品的规格在发表至今的两年多时间已经经过了多次重大规格修正，索尼在不知不觉间再次体现了宣传技巧的出神入化。笔者曾经仔细对照过至今为止索尼方面对PSP的三次规格描述，发现其中的变化实在不小，PSP首次发表时公布的液晶屏幕尺寸为4.5英寸，而后来更改为4.3英寸，类似这样的细节调整不少，据说索尼为节约成本，最终将对7.1声道的功能支持进行调整，改为普通的双声道输出。索尼对于PSP硬件性能的描述也足以用跌宕起伏来形容，久多良木健在发表之初曾断言PSP性能等同于PS2，今年初SCE的技术总裁茶谷公之在北美GDC2004的开发者会议上认定PSP性能大致相同于PS2的50%左右，而近日欧洲GDC2004的专门演讲中SOE的乔治·本只反复强调PSP性能远胜于PSone。PSP的宣传手法是索尼乃至所有日本企业的惯技，他们总是把商品的主要卖点放大到极致，隐蔽其弱点或者悄悄地进行规格修正，消费者往往对此毫无觉察。我个人并不认为索尼这么做存在着什么商业道德的问题，这原本就是商场上约定俗成的运作手法，只是索尼比其他竞争对手更为巧妙和隐晦罢了！

忽然非常期待TGS2004，非常期待索尼尽早揭开PSP的神秘面纱，梦总该有醒的那一天……



日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年8月16日~8月22日



PS2 幻想水浒传IV (含限定版)

Konami ■ RPG ■ 2004年8月19日 ■ 18万5962套 ■ 累计18万5962套



暑假最强的RPG作品，相信在发售后的第一周能抢夺《WE8》的榜首地位绝对不会引起任何人猜疑。本作在保留了一半传统的设定外，更作出了不少改变，让整个系列能逐渐突破过去的圈子，让更多玩家能喜欢上这款游戏。



PS2 世界足球 胜利十一人8

Konami ■ SPG ■ 2004年8月5日 ■ 8万6107套 ■ 累计93万6568套



“《WE》系列”能如此受欢迎的秘诀在于制作者每次都会对新作进行比较大的改进，而这些改进往往是对球迷们最贴心的。通常FANS觉得哪里有不足的地方，都会在下一作或者后一作中看到改进，这就与UCG的办刊作风一样。



GBA 召唤之夜 铸剑物语2

Banpresto ■ RPG ■ 2004年8月20日 ■ 5万2053套 ■ 累计5万2053套



从家用机的传统S·RPG变成掌机上的RPG，虽然两者差异十分大，但其中也存在有不少共同的要素。在强化了更多细节的本作中，玩家能完全体现到另一个“铸剑物语”的世界，尤其是背景和系统。当然，难度也相对提高了不少。



纸片马里奥 RPG

Nintendo ■ NGC ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 2万4734套 ■ 累计32万2115套



FC 迷你版 超级马里奥兄弟2

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 9万9126套 ■ 累计9万9126套



传说的斯塔菲3

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月5日 ■ 2万3169套 ■ 累计10万9410套



实况力量职业棒球 11

Konami ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月22日 ■ 1万9522套 ■ 累计约32万套



枪姬 Vol.3

MMV ■ PS2 ■ STG ■ 2004年8月19日 ■ 1万6972套 ■ 累计1万6972套



实战老虎机必胜法! 北斗神拳(含限定版)

Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 1万5728套 ■ 累计约75万套



最终幻想 I · II ADVANCE

Square Enix ■ GBA ■ RPG ■ 2004年7月29日 ■ 1万5020套 ■ 累计23万2418套



排行榜总括

前一周的排行榜可谓是“Nintendo独占周”。只要玩家留意一下当周的10款游戏中，有8款都是Nintendo自己的游戏，其中也有8款是GBA的游戏，场面十分壮观。主要原因是FC迷你版第3弹的推出，其中5款作品已经占据了一半的位置。另外，在一周的两款重头作品《幻想水浒传IV》和《召唤之夜 铸剑物语2》也众望所归地卖了个好成绩，但可能由于《幻水IV》的系统变化太大，因此比当年《幻水III》的首周销量要少了几万套。总体来说，这两周发售的游戏销量都是比较让人满意的，相信到年底为止能一直保持良好状态。

2004年8月9日~8月15日



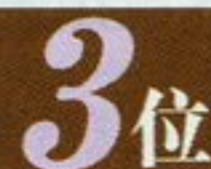
PS2 世界足球 胜利十一人8

Konami ■ SPG ■ 2004年8月5日 ■ 15万3940套 ■ 累计85万461套



GBA FC 迷你版 超级马里奥兄弟2 NEW!

Nintendo ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 9万9126套 ■ 累计9万9126套



GBA FC 迷你版 林克的冒险 NEW!

Nintendo ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 5万6531套 ■ 累计5万6531套



格斗之王 最强冲击 NEW!

SNK Playmore ■ PS2 ■ FTG ■ 2004年8月12日 ■ 4万8108套 ■ 累计4万8108套



纸片马里奥 RPG

Nintendo ■ NGC ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 4万5332套 ■ 累计29万7381套



传说的斯塔菲3

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月5日 ■ 4万4573套 ■ 累计8万6241套



FC 迷你版 FC 侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇 NEW!

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 3万4433套 ■ 累计3万4433套



FC 迷你版 FC 侦探俱乐部 Part II 站在背后的少女 前后篇 NEW!

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 3万1051套 ■ 累计3万1051套



最终幻想 I · II ADVANCE

Square Enix ■ GBA ■ RPG ■ 2004年7月29日 ■ 2万8494套 ■ 累计21万7398套



FC 迷你版 FC 的旧故事 新·鬼岛 前后篇 NEW!

Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年8月10日 ■ 2万7058套 ■ 累计2万7058套

本期短信排行榜

(2004年8月10日~8月30日)

本期问题：即将到来的东京电玩展上，你最想看到的一款新作消息。

- 世界足球 胜利十一人8 19.2%
《WE8》近日流行问候语：WE8玩了吗？什么，还没玩？还没玩装什么球迷玩家！（重庆的实况死忠 张秦）
- 幻想水浒传IV 10.3%
让友情之花在大海上绽放吧！（河南《幻水》死忠 middle）
- 格斗之王 最强冲击 7.9%
为了八神，我剪掉了我漂亮的长发！（云南读者 唐振闻）
- 麻烦星人 恐慌制造者 4.1%
我最怕就是麻烦，不过……带给人麻烦，看他和我的功力还差得远啊！（广东 最多朋友的麻烦人）
- 天诛 红 3.5%
泡妞也要那么多人放哨？当医生真有前途。（云南 秃头侍卫）

参加“短信排行榜”的方法：发送 TP+ 本期提问的游戏名称+理由+姓名到 33557770，有机会获得 MP3 播放器或精美礼品。

“短信排行榜”得奖名单

本期获得 MP3 播放器的读者是来自北京的 138****3650

135****0228	广东	135****7585	上海
135****0123	重庆	137****5882	天津
138****0100	江苏	135****1615	上海
138****3384	上海	138****4342	吉林
135****9796	浙江	135****1482	广西
135****6905	江苏	139****1088	甘肃
138****5278	广东	135****8002	四川
139****2558	江苏	137****7131	江苏
135****9259	陕西	138****2765	云南
136****3006	北京	138****1830	广东

* 奖品将于1个月内发放

美国当周销量榜

(统计时间为2004年8月31日~9月6日)

1	Star Ocean: Till the End of Time 星之海洋3: 直到时间的尽头	Square Enix ■ PS2 ■ RPG ■ 2004年8月31日
2	Pikmin 2 Pikmin 2	任天堂 ■ NGC ■ SLG ■ 2004年8月30日
3	WWE Day of Reckoning WWE Day of Reckoning	THQ ■ NGC ■ SPG ■ 2004年8月30日
4	ESPN NHL 2K5 ESPN NHL 2K5	Sega ■ Xbox ■ SPG ■ 2004年8月30日
5	Street Fighter Anniversary Collection 街头霸王周年纪念合集	Capcom ■ PS2 ■ FTG ■ 2004年8月31日
6	NASCAR 2005: Chase for the Cup NASCAR 2005: Chase for the Cup	EA Games ■ PS2 ■ RAC ■ 2004年8月31日
7	Street Racing Syndicate Street Racing Syndicate	Namco ■ PS2 ■ RAC ■ 2004年8月31日
8	Madden NFL 2005 Madden NFL 2005	EA Sports ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年8月9日
9	NASCAR 2005: Chase for the Cup NASCAR 2005: Chase for the Cup	EA Games ■ Xbox ■ RAC ■ 2004年8月31日
10	Street Racing Syndicate Street Racing Syndicate	Namco ■ Xbox ■ RAC ■ 2004年8月31日



8月底美国市场上有大批新作上市,立刻把《Madden NFL 2005》之类长卖的游戏挤下榜首。秋季临近,北美的大作狂潮即将来临,美国销量榜上必将会出现激烈震荡了。《星之海洋3》终于在美国上市,在美国玩家眼中“Square”就是最优秀日式RPG的代名词,加上又是一款动作RPG,《星之海洋3》的热销可以说是在意料之中的。宫本茂的游戏在全球各地都有很高声望,《Pikmin 2》在美国上市后立即取得销量第二的好成绩,不过如今任天堂的原创品牌已经很难再像当年那样取得轰动性成功了。英国销量榜上两款未发售游戏的预订数量遥遥领先,其中《ShellShock: Nam'67》则是《杀戮地带》制作组Guerrilla的最新作品。

英国当周销量榜

(统计时间为2004年8月30日~9月5日)

1	Conflict: Vietnam Conflict: Vietnam	Gathering ■ FPS ■ 2004年10月4日
2	ShellShock: Nam'67 ShellShock: Nam'67	Eidos Interactive ■ FPS ■ 2004年9月14日
3	Spider-Man 2 蜘蛛侠2	Activision ■ ACT ■ 2004年6月28日
4	The Simpsons: Hit & Run 辛普森家: 打了就跑	VU Games ■ RAC ■ 2003年9月16日
5	Athens 2004 雅典2004	SCEA ■ SPG ■ 2004年7月14日
6	DRIV3R 横冲直撞3	Atari ■ ACT ■ 2004年6月21日
7	Need for Speed Underground 极品飞车 地下狂飙	EA ■ RAC ■ 2003年11月17日
8	Second Sight Second Sight	Codemasters ■ ACT ■ 2004年9月21日
9	FIFA Soccer 2004 FIFA 2004	EA Sports ■ SPG ■ 2003年11月4日
10	Doom 3 毁灭战士3	Activision ■ FPS ■ 2004年8月3日

NGC 游戏全美销量 50 强 (二)

排名	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
26	哈利·波特与密室	EA	AVG	2002年11月	37.8万套	3,684套
27	星球大战: 侠盗中队 III	LucasArt	ACT	2003年10月	37.6万套	-
28	Madden NFL 2002	EA	SPG	2001年11月	36.7万套	-
29	马里奥高尔夫	任天堂	SPG	2003年7月	36.3万套	17.6万套
30	最终幻想 水晶编年史	任天堂	RPG	2004年2月	36.1万套	35.5万套
31	超级猴球 2	世嘉	ACT	2002年8月	34.4万套	1.7万套
32	索尼克大冒险 DX	世嘉	ACT	2003年7月	34.1万套	3.6万套
33	Spyro: Enter Dragonfly	VU Games	ACT	2003年11月	33.5万套	-
34	SSX Tricky	EA	SPG	2001年11月	32.9万套	-
35	游戏王 Falsebound Kingdom	Konami	RPG	2003年11月	32.6万套	3.5万套
36	Wave Race Blue Storm	任天堂	RAC	2001年11月	32.5万套	3.4万套
37	永恒的黑暗	任天堂	AVG	2002年6月	26.2万套	1.8万套
38	卡比的空中滑轨	任天堂	RAC	2003年10月	24.8万套	35.8万套
39	指环王: 国王归来	EA	ACT	2003年11月	24.7万套	-
40	Wrestlemania X8	THQ	ACT	2002年6月	24.4万套	7,511套
41	Madden NFL 2003	EA	SPG	2002年8月	23.3万套	-
42	托尼·霍克地下滑板	Activision	SPG	2003年10月	22.9万套	-
43	F-Zero GX	任天堂	RAC	2003年8月	22.5万套	8万套
44	NBA Street	EA	SPG	2002年2月	22.4万套	-
45	红侠乔伊	Capcom	ACT	2003年10月	21.4万套	6.8万套
46	瓦里奥世界	任天堂	ACT	2003年6月	20.5万套	11.2万套
47	塞尔达传说 四支剑+	任天堂	RPG	2004年6月	20.3万套	11.5万套
48	Madden NFL 2004	EA	SPG	2003年8月	20.2万套	-
49	身临矩阵	Atari	ACT	2003年5月	20.2万套	4,807套
50	蜘蛛侠 2	Activision	ACT	2004年6月	20万套	-

统计时间: 2001年11月18日~2004年7月31日 (所列数据仅供参考)

◆NGC 美国销量榜的前25名中大半都是由任天堂自己开发的游戏,26到50名中就要少很多了。第三方厂商多推出的NGC游戏数都是跨平台作品,NGC独占游戏真是少之又少,任天堂与第三方之间的关系还是有待加强。◆《最终幻想》的牌子在全球各地都是响当当的,《最终幻想 水晶编年史》在美国的发行工作由任天堂负责,销量略超过日本本土,在《FF》的历史上开了先河。◆《索尼克大冒险DX》在日本销量不足4万套,在美国却卖出了34万套,对于一款移植游戏而言,这样的成绩令人满意。《索尼克》在美国的群众基础就是比日本牢靠。◆“《星球大战: 侠盗中队》系列”是NGC在美国市场上最成功的第三方游戏,2、3两作的总销量超过了120万套。《星战》的牌子在美国几乎就是销量的保证。



《红侠乔伊》在日美两地总销量不超过30万套,不过在玩家和媒体间的口碑都是非常好的。难怪Capcom不仅要推出PS2版以及续作,连相应的动画片也都准备好了。



国家动漫游戏产业振兴基地是为落实中共中央国务院重大战略部署，经中华人民共和国文化部批准成立的我国唯一的国家级动漫游戏产业振兴机构。基地下设的华影教育培训中心是由华东师范大学联合加拿大高科技互动艺术学院成立的专业动漫游戏教育机构，代表我国动漫游戏产业教育最高水平。

华东师范大学是列入国家“211工程”的全国重点综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。学校现有15个全日制学院，82个一、二级学科博士点，118个硕士点，10个博士后流动站。学校现有各类学生32000余名（包括研究生4000余名，留学生1000余名）。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为Radical公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司MainFrame entertainment制作过《变形金刚》动画片并制作过《骇客帝国III》电影的特效。



国家动漫游戏产业振兴基地

招生公告

肩负振兴民族产业重任 培养高级动漫游戏人才



• 学生作品

为了系统培养从事动画游戏制作的高级专业人才，国家动漫游戏产业振兴基地华影教育培训中心将于2004年11月开设动画游戏专业课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，导演过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及两次获得艾美动画特效奖、导演过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等动画片、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等将莅临指导。

专业及学制：

游戏动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 / PAINTER / PHOTOSHOP / FLASH 动画 / MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎
 影视动画专业（全日制 一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 艺用解剖 / 传统动画 / 角色设定 / PAINTER / PHOTOSHOP / MAYA/3ds max / 后期合成 / 视听语言 / 表演 / 影片剪辑

相关证书：

完成学业将颁发华东师范大学结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、东星（日资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市等国内外知名游戏、动画制作公司就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

话梅杂志 & 3D MGS MV

咨询热线：021-62233916 62233917
 学校地址：上海市中山北路 3663 号
 E-mail: zhaosheng@ygc.com.cn

详情请登录 <http://www.ygc.com.cn>
www.blumbook.cn

十月二八，亚洲之巅。一球飞来，中超参见！

J.LEAGUE

文 阿迪



Winning Eleven 8

Asia Championship



Shencheng Chenguang



Shenshang Yingte

前线狙击

J联盟 胜利十一人8 亚洲冠军杯 Konami SPG
PS2 1~8人 预定10月28日 日版
对应PS2专用多重连接器 记忆要求未定 6980日元
推荐玩家年龄：全年龄

亚洲大师联赛 HOT NEWS



▲仔细留意图中对阵的球队，浦和红宝石 VS 大连实德！（游戏中未授权名为辽连狮乐）

在《J联盟》系列首次登场的大师联赛究竟与母体《WE》系列会有何不同呢？有一点最为明显，那就是中国职业足球超级联赛、日本职业足球J联赛、韩国职业足球K联赛这亚洲顶级的三大联赛将携手登场，势必在全亚洲范围内掀起一阵名为“足球”的超级飓风。随着近些年来亚洲足球在世界足坛上的地位逐步提升，这一款《J联盟 胜利十一人8 亚洲冠军杯》（以下简称《JWE8 AC》）当然也得名副其实。除了可以争夺Asia Championship这一亚洲足球至高荣誉外，在亚洲俱乐部排名榜上位列前茅的球队更可以获得参加欧洲豪门俱乐部的World Championship资格。所谓立足亚洲，迈向世界！

《JWE8 AC》大师联赛构想图

World Championship
世界足球俱乐部冠军联赛

排名位列亚洲俱乐部积分榜前3位的俱乐部将有机会参与这一项赛事，与各路欧洲强豪争夺世界俱乐部No.1的王座。

Asia Championship
亚洲足球俱乐部冠军联赛

亚洲各D1联赛的前4名球队将获得参加这一项赛事的资格，谁才是亚洲足球的龙头老大？脚底见真章吧！

Division 1
各D1联赛

《JWE8 AC》会将全72支球队混合组成4个D1联赛，那么“MLリーグ构成”（大师联赛自由组队）这一隐藏要素会否再度登场呢？

Division 2
D2联赛

玩家的俱乐部球队初始所属的二级联赛，获得头两名才有资格晋级D1联赛

启动大师联赛的三大模式与《WE8》并无异同，成长与衰退要素也将包括于其中。玩家俱乐部的排名和战绩与转会范围相关。

赛会对战模式 HOT NEWS

当许多玩家聚集在一起切磋球技时，就可以利用这一个新增的赛会对战模式。该模式可以自由选择杯赛或联赛、赛会名称、赛会规则、对阵顺序、参加玩家球队的名称等等。更为便利的是，该模式可以将参赛玩家的大师联赛俱乐部的资料记录在主办方玩家的记忆卡内。（所占的空间会否成为一个问题？）这样一来，系统会在主办方玩家的记忆卡中累计红黄牌的数量、射手榜、助攻榜等大会的各种数据记录。在大会结束后，会根据系统记录评选出大会MVP球员、射手王、助攻王等无上荣誉。相信赛会对战这一新增模式对于各地区组织的活动会带来一定程度的便利。

日本职业足球联赛 J1 16队 (授权)	
日文名称	中文名称
横浜F・マリノス	横浜马里诺斯
ジュビロ磐田	磐田朱比洛
ジェフユナイテッド市原	古河市原
FC 东京	FC 东京
鹿岛アントラーズ	鹿岛鹿角
浦和レッズ	浦和红宝石
名古屋グランパスエイト	名古屋鲸八
东京ヴェルディ1969	东京日视
セレッソ大阪	大阪樱花
ガンバ大阪	大阪钢巴
清水エスパルス	清水脉冲
柏レイソル	柏太阳神
ヴィッセル神戸	神户胜利船
大分トリニータ	大分三神
アルビレックス新潟	新潟天鹅
サンフレッチェ広島	广岛三箭

简介：日本足球业余联赛始建于1965年，J联盟职业足球联赛于1993年正式创立。鹿岛鹿角与磐田朱比洛在11届J联赛中各获4次冠军。亚洲赛场上，磐田朱比洛获得第18届亚洲俱乐部锦标赛的冠军，鹿岛鹿角获得了第1届A3冠军联赛的冠军，清水脉冲则获得了第10届亚洲优胜者杯冠军。

J.LEAGUE 日本J联盟	
日本职业足球联赛 J2 12队 (授权)	
日文名称	英文名称
ベガルタ仙台	Vegalta 仙台
京都パープルサンガ	京都 Purple-Sanga
川崎フロンターレ	川崎 Frontale
アビスパ福岡	Avispa 福岡
ヴァンフォーレ甲府	Ventforet 甲府
大宮アルディージャ	大宫 Ardiaja
水戸ホーリーホック	水戸 Hollyhock
モンテディオ山形	Montedio 山形
コンサドーレ札幌	Consadole 札幌
湘南ベルマーレ	湘南 Bellmare
横浜FC	横浜 FC
サガン鸟栖	Sagan 鸟栖

注：国内暂无统一的官方中文译名
简介：J联盟的2级联赛，与中国甲级足球联赛类似，均采用主客场联赛及积分升降级制。截止到本文完成为止，川崎Frontale以31轮联赛积80分远远抛离第二位京都Purple-Sanga的49分。而该队主力射手巴西人儒尼尼奥以30场攻入31球的惊人记录位居J2射手榜首席。（有点像是在打《创造球会》一样……）

中国职业足球联赛		
中国职业足球超级联赛 12队 (未授权)		
日文名称	游戏译名	真实名称
シェンチェン	チエンゲアン	申城晨光 上海申花
シェンシヤン	インテ	申上英特 上海国际
リョウリアン	シーレー	辽连狮乐 大连实德
ベンチエン	ジャンジーダウ	鹏城坚吉岛 深圳健力宝
リンヤン	インテ	陵阳吟特 沈阳金德
ドウリョウ	ゾンジン	东辽众进 辽宁中誉
テンフー	ゲアンヘン	天府光恒 四川冠城
ジンチェン	モーデー	京城摩德 北京现代
ジンウエ	バイター	津卫白塔 天津泰达
チンダオ	ベンナーデー	琴岛本纳德 青岛贝莱特
チールー	ガオサン	齐鲁高山 山东鲁能
サンチェン	チーゼン	山城旗阵 重庆力帆

简介：中国职业足球联赛创办于1993年，从1994年正式成立甲A联赛到2004年的中国足球超级联赛，迄今已走过了10个春秋寒暑。中国最具竞争力的球队是大连实德，10年甲A获得了7届冠军。成立职业联赛后在亚洲赛场方面，大连实德在亚洲冠军杯和A3冠军联赛上的最好战绩同为亚军。

中国职业足球甲级联赛 17队 (未授权)		
日文名称	游戏译名	真实名称
チンチュン	フオリ	秦川活力 陕西国力
リョウレン	シヤンデー	辽连香特 大连明珠
ジチュン	シヤパン	吉春夏邦 长春亚泰
ガンロン	フェイフー	甘龙飞虎 东莞东城 (原甘肃天马)
ジャンチェン	ホントアス	江城宏泰思 武汉黄鹤楼
チンダオ	ピーラン	琴岛碧浪 青岛海利丰
グーソウ	ジュンミアン	姑苏顺棉 江苏舜天
ジンリン	ウーウー	金陵武武 南京华门有有
ヘーユー	グーチェン	河玉古城 河南建业
ベンチエン	トンシン	鹏城通信 深圳科健
ヤンチエン	ユエフ	羊城越湖 广州日之泉
チアantan	チンチェン	钱塘青城 浙江巴贝绿城
ズーユエ	シングオ	珠越兴国 珠海中邦城市
チヤンアン	ジャンユン	长安建国 西安安馨园
ロンチエン	フーユウ	蓉城虎游 成都五牛
トウナン	ルイボー	东南绿波 厦门吉祥石狮
ジャンシヤン	ザンシー	江湘战士 湖南湘军

简介：自2004年中超诞生后，原有的甲B联赛正式更名为中国足球甲级联赛。2003年的末代甲B冠军为长春亚泰，在此之前这一支球队并不广为人知。但是那桩一时轰动全国，最后却不了了之的中超资格纠纷事件，却是人尽皆知。目前，原甲B的老牌劲旅武汉黄鹤楼和前国脚范志毅效力的珠海中邦城市分列积分榜的1、2位。

韩国K联赛		
韩国职业足球联赛 13队 (授权)		
日文名称	中文名称	
ソンナム・イルファ	チョンマ	城南一和天马
ウルサン・ヒョンテ	ホランイ	蔚山现代
スウォン・サムソン	ブルーウイングス	水原三星
チョンナム	ドラグズ	全南天龙
チョンブク・ヒョンテ	モーターズ	全北现代
テジョン	シチズン	大田市民
ボハン	ステイラーズ	浦项制铁
FCソウル		FC汉城
プサン	アイコンス	釜山大学
クァンジュ	サムム	光州尚武
テグFC		大邱FC
プジョンSK		富川SK
インチョン	ユナイテッド	仁川联合

简介：韩国职业足球超级联赛创办于1983年，1994年正式更名为“K联赛”。其间经历了业余和职业球队混合联赛，后来业余球队撤离了联赛。迄今为止，城南一和天马共获得5次冠军，更成就过K联赛三连冠的霸业。韩国足球在亚洲常年傲视群雄，职业化程度较高相信是原因之一，可见联赛始终是一国之本。亚洲赛场上，浦项制铁一度达成亚洲俱乐部杯赛3连霸，水原三星也曾蝉联亚洲俱乐部杯赛和亚洲超级杯赛的双料冠军，去年的第2届A3冠军联赛得主也是韩国的城南一和天马。

2002年7月1日，“樱大战世界计划”正式启动，而《樱大战V 再见，吾爱》的消息也第一次在发布会上得到了公开。但当时大概没有多少人能想到，当他们再度看到关于《樱大战V》的情报时，竟然已经经过了两年多的时间……

2004年8月25日，SEGA在于东京召开的新闻发布会上公布了即将于9月22日发售的《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》的最新情报，但如果与另外几个消息相比，前者的受关注程度便要下降好几个数量级了。

樱大战V 再见，吾爱	SEGA	AVG
PS2	樱大战V さらば愛しき人よ 1人 对应周边未定	预定 2005 年夏 记忆容量未定 价格未定

樱大战V

~さらば愛しき人よ~

《樱大战V》发售时间初步确定！
主题曲《地上的战士》公布！
大神一郎的继承者首度亮相！
纽约星组的女孩们纷纷登场！
新型灵子甲冑“STAR”公开！

与之前公布的情报相比，将在本作中登场的女孩数量已经由五人增加为六人（拉琪特担任的角色类似介于藤枝姐妹与玛丽亚之间的类型，而且也会参与实战），而在发布会上我们也第一次看到了本作的实际游戏画面，虽然说本作的开发度目前只有30%，但游戏的首个体验版我们在即将开幕的东京游戏展上便可以看到了，相信这个消息将令《樱大战》的FANS对TGS的期待度倍增吧。好了，未来的事情暂且放下，下面先让我们来了解一下在8月25日的新闻发布会上都有哪些令人兴奋的情报公布吧。

纽约华击团·星组队员大公开

大河新次郎



Taiga Shinjiro

《樱大战V》的男主角，出生于日本的少年武士。他是前任主角大神一郎的侄子，同时他对自己的舅舅也一直非常敬仰。1928年，他独自一人来到美国，现在的职位是海军少尉。新次郎的责任感很强，不论做什么事情都会尽全力去做，但失败的次数也非常多。但正是由于他有着这种认真坚决的态度，因此常常会令其身边的人受到感染并与其同心协力。

年龄：19岁
出生日期：不明
身高：165cm
体重：59kg
血型：A
出生地：日本栃木县
CV：菅沼久义



吉米尼·桑莱丝

Gemini Sunrise

年龄：16岁
出生日期：1911年6月21日
身高：155cm
体重：48kg
血型：O
出生地：德克萨斯州
CV：小林沙苗

与爱马拉利一同离开故乡德克萨斯而前往纽约的少女武士，本作的主角，同样也是即将发售的《樱大战V Episode 0 荒野的少女武士》的主角。虽然腰间配有手枪，不过她的射击水平却只是平平而已，而真正令其自傲的则是高超的剑术。吉米妮师从于米夫尼流剑法的高手米夫尼，虽然她的梦想是成为一名歌星，但当米夫尼死后，她继承了师傅的爱刀“红日”，并遵照他的遗言向着东方的荒野而来。

纽约华击团团徽

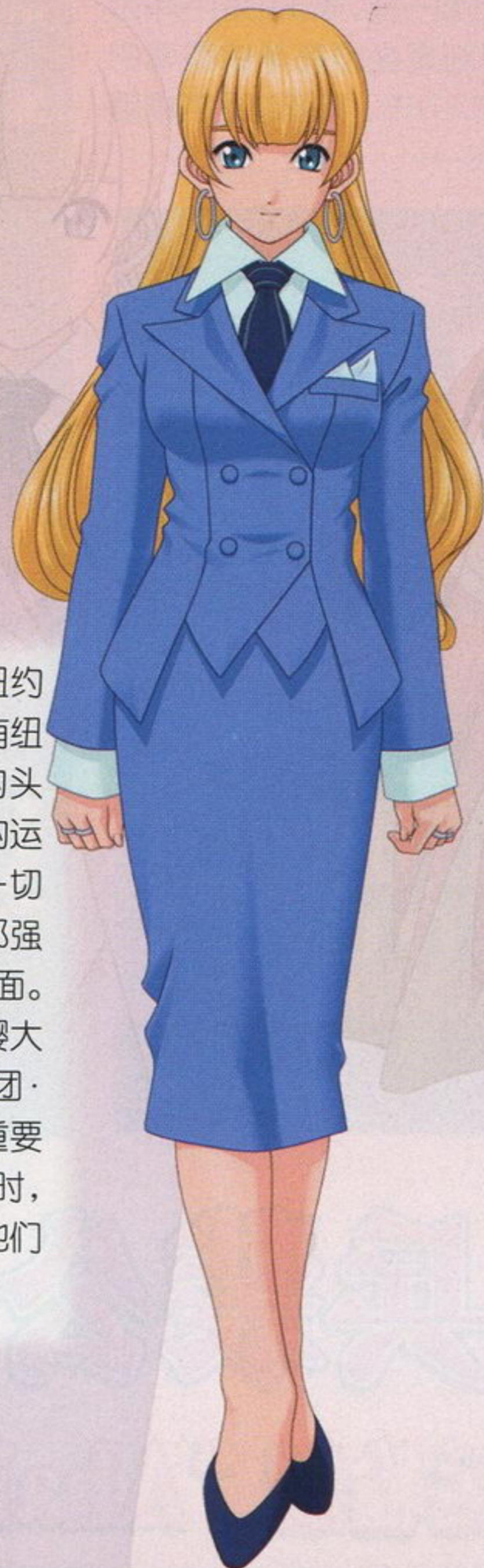


可以清楚地看出，纽约华击团团徽的图案主体采用的是美国国鸟白头雕。其张开的双翼象征的是强大的力量；右爪上抓着的短剑象征着战斗；而左爪上抓着的苹果则象征着成绩及目标。

拉琪特·阿露黛尔

Ratchet Altair

年龄：21岁
 出生日期：1906年6月23日
 身高：166cm
 体重：49kg
 血型：A
 出生地：华盛顿D.C
 CV：久野绫希子



原欧洲星组组长，现在则是美国纽约华击团·星组的队长，而且更是令所有纽约市民为之疯狂的舞台明星。聪明的头脑、美丽的面容、端庄的仪表、优秀的运动能力，再加上那天使般的歌声，这一切都足以令台下的观众如醉如痴，而她那强大的能力也令其在战斗中可以独当一面。拉琪特曾在《樱大战》剧场版动画《樱大战活动写真》中登场过，并在帝国华击团·花组的众位女孩那里领悟到了团结的重要性。即使在面对个性鲜明的众位队员时，她也能以自己的宽容及温柔的态度与她们和睦相处，是一位令人尊敬的队长。

莉嘉丽塔·艾莉丝

Rikaritta Aries

年龄：11岁
 出生日期：1917年4月2日
 身高：120cm
 体重：21kg
 血型：O
 出生地：墨西哥
 CV：斋藤彩夏



性格开朗活泼的少女，无论是在任何时间场合都能够忘情地唱歌跳舞，是位行动派的女孩，不过由于年纪小的缘故，总是喜欢孩子气地捉弄别人。莉嘉爱塔最爱吃的东西便是甜品，想要让其平息怒气的最好方法便是献上美味的蛋糕了。除了吃之外，睡觉则是莉嘉丽塔的另一项兴趣，她睡着时就和一个普通的小女孩毫无区别。此外值得注意的便是她的披风了，在那下面还隐藏着一些秘密……

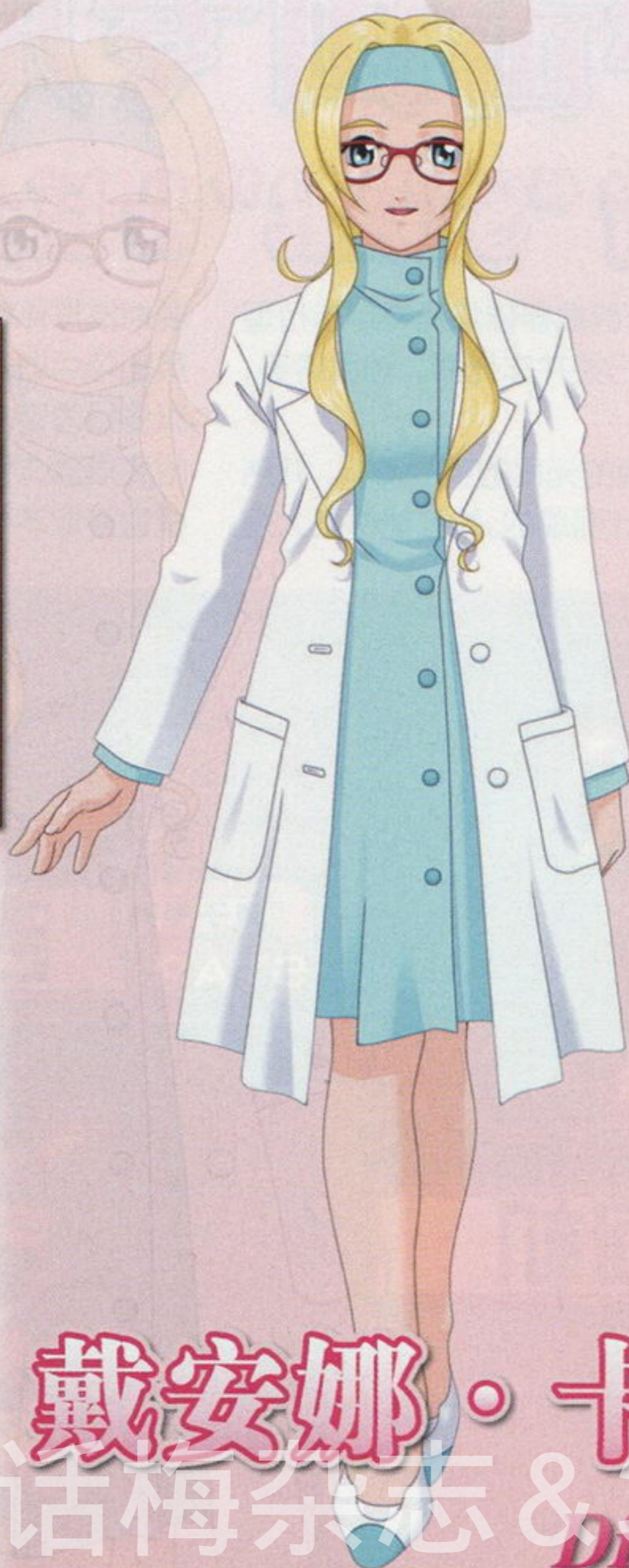
莎吉塔·瓦茵伯格

Sagitta Weinberg



年龄：21岁
 出生日期：1906年12月6日
 身高：180cm
 体重：68kg
 血型：B
 出生地：纽约
 CV：皆川纯子

出身于哈林区某律师事务所的律师。虽然看起来属于那种冷艳型的角色，但其实心中饱含热情。萨吉塔拥有丰富的法律知识及必胜的信念，在法庭上即使辩护的对手是大型企业也能取得最终的胜利。同时，她还有着冷静的判断力和果决的行动力，是纽约华击团中不可或缺的一员。另外虽然本人没有意识到，但她的心中其实蕴含着强烈的母性本能，非常会照顾别人。此外，莎吉塔还有着一些不为人知的经历。



对于许多人而言，微笑总是挂在脸上的戴安娜就仿佛是女神一般的存在。这位女孩从波士顿大学毕业后来到了纽约担任研修医生，而专业则是外科医学。戴安娜喜欢在中央公园的树荫下读书，每天都会给鸟儿们喂食，而她对自己身为最初移民美国的英国人后裔的身分也一直引以为傲。

年龄：19岁
 出生日期：1909年1月12日
 身高：162cm
 体重：42kg
 血型：AB
 出生地：马萨诸塞州
 CV：松谷彼哉

戴安娜·卡布莉丝

Diana Caprice



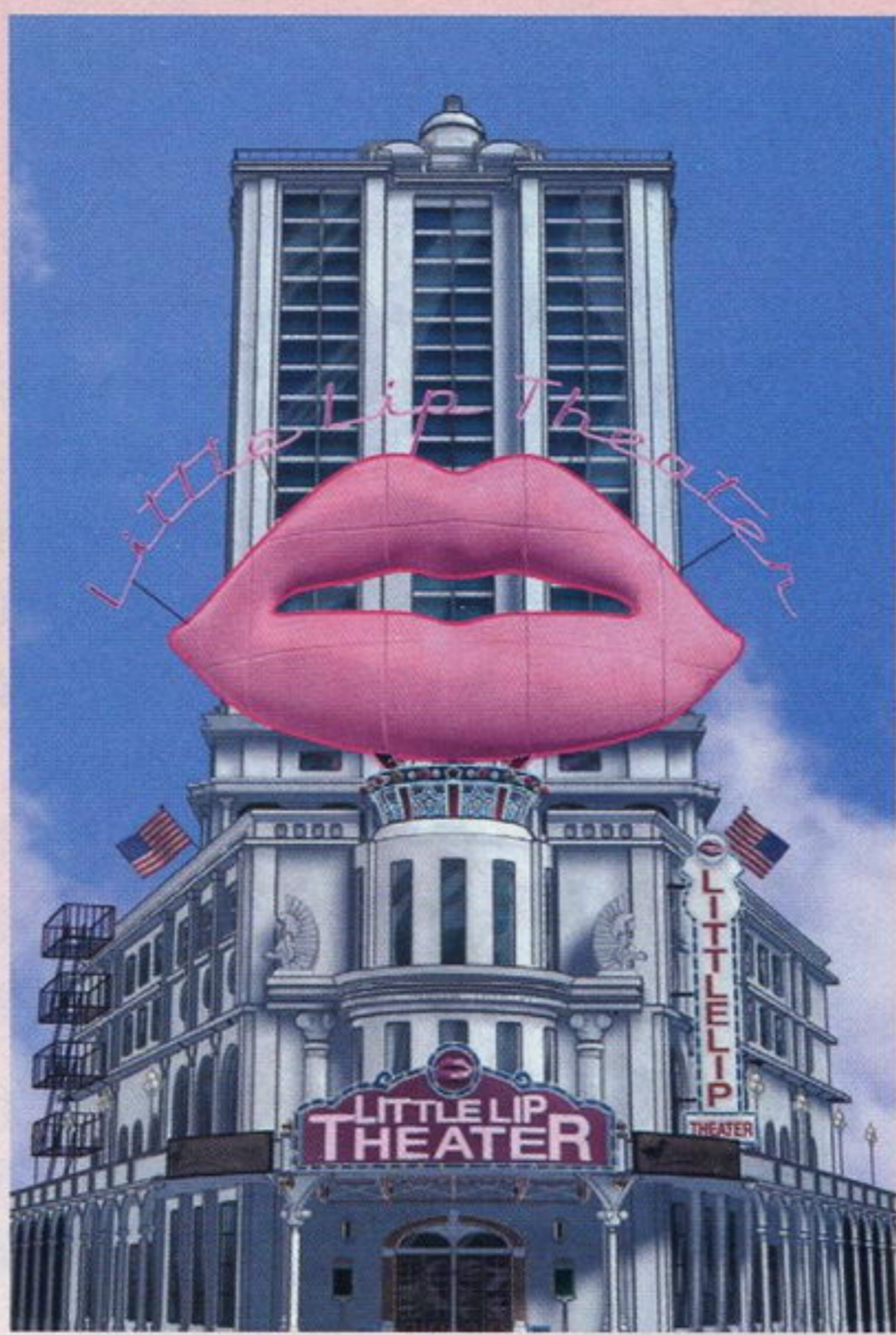
年龄：不明
 出生日期：
 5月9日（年份不明）
 身高：142cm
 体重：34kg
 血型：AB
 出生地：日本·京都
 CV：园崎未惠

九条昴出身于与日本朝廷有着密切关系的九条家族，但除此之外，她的家族情况、年龄、性别等等目前还一切不明。昴是曾被称为天才团队的原欧洲星组的队员，当欧洲星组解散后，她与拉琪特一同来到了纽约。虽然昴有着天才般的才能，而且举止也非常优雅，但却比较目中无人，不过这丝毫不妨碍她在战斗中以压倒性的优势将敌人破坏殆尽。

九条昴
 Kujou Subaru

新据点——LITTLE LIP THEATER

正如帝都与巴黎一样，美国的纽约华击团·星组的据点则是坐落在曼哈顿岛的LITTLE LIP THEATER，那粉红色的嘴唇绝对令人过目难忘……



正如玩家看到的那样，“《樱大战》系列”最经典的LIPS依然健在，不过本作的LIPS究竟有何变化，我们目前还不得而知。

纽约华击团专用兵装公开！

新型灵子甲冑“STAR” & 巨大运输舰“Ahab”

在本作中，星组队员的主力作战武器依然是两足步行型格斗兵器——灵子甲冑，不过那已经并非光武、神武等等，而是全新的灵子甲冑——STAR。

STAR是基于帝国华击团使用的光武的实战资料，并结合了美国方面的技术重新开发设计而成的。为了能够最大限

度地发挥驾驶者的能力，STAR在原有基础上还针对每名队员的特点进行了各种改造。而更令人兴奋的是，STAR还可以变行为空战型形态，就如同那部经典的《超时空要塞》中的变形战斗机一样。如此一来，在纽约的蓝天上进行空中战役也并非不可能了。



灵子甲冑
STAR 大河机

大河新次郎的专用STAR在感觉上与大神的专用光武有些相似，都是以白色为主色调，而以红色条纹作为装饰，更重要的是，两者所配备的武器同样都为双刀。不过，与大神机相比，大河机的刀分为大、小两把，

虽然有着一头亮丽的红发，不过看来桔红色才是吉米妮的主色调。看到这台STAR时，最令人瞩目的便是其右手所持的巨型长刀了，这也是“《樱大战》系列”中所登场的机甲中最长的可装备武器中。

灵子甲冑
STAR 吉米妮机



灵子甲冑
STAR 莎吉塔机

漆黑色涂装的STAR与莎吉塔显得极为相衬，而且给人一种神秘的感觉。由于主武器为装备在手上的剑刃，因此基本可以断定这是一台近战格斗型的机体。



灵子甲冑 STAR 莉嘉丽塔机

提起墨西哥便让人不由得想起那绿色的仙人掌，而来自于墨西哥的莉嘉爱塔的专用 STAR 也是采用的草绿色的涂装。左右手所持的双枪给人以一种帅气的感觉，这与她那可爱的外表可是有着不小区别的。

在前三代中，蓝色调的光武分别是由蕾尼和古妮西露驾驶的，不过戴安娜的性格可与前两者截然不同。戴安娜机的双腕装备的是类似于注射器的装备，很有可能属于回复型机体。除此之外，在其左手上的鸟状物体也颇为引人注目。

灵子甲冑 STAR 戴安娜机



灵子甲冑 STAR 昴机

紫色的色调很容易便让我们联想到了神崎堇大小姐，而这次两把折扇便是九条昴所驾驶的 STAR 的主武器。不过，以昴原欧洲星组成员的身分来判断的话，估计这台机体还有着一些特殊的机能。

巨大运输战舰 Ahab

由于灵子甲冑是以瞬间爆发力及战斗力为优先而设计的，而在长距离移动上有些困难，因此各个华击团才会配备有专门运输灵子甲冑的列车及飞船等长距离交通工具，如前几代的轰雷号、翔鲸丸等等。而纽约华击团的运输工具便是飞行战舰舰 Ahab。可以看出，Ahab 的装甲比起之前的飞船进行了大幅度的强化，而在其下部后方则是 STAR 的运输舱。



全新的地图及移动形式



在以往的“《樱大战》系列”中，AVG 部分的移动方式都是先以 2D 或 3D 形式来表示地图画面，通过鼠标选择来确定要去的位置，然后进入该场所后再转为 2D 画面，大地图上可以看到的人物只有 Q 版的主角和女孩们。而在本作中，无论是街道、建筑还是人物全都改为了 3D 形式，虽然说不太可能像 3DRPG 那样随意到达某处，但从整体上来说大概不会有受限的感觉。

星组队员的命名



正如花组的队员是以花来命名的一样，星组的队员们的命名方式则是“星”。之前出现的织姬和蕾尼代表的分别是织女星和银河，而本作的众位女孩自然也与众星座脱不开关系。

- 吉米尼——Gemini。双子座
- 莎吉塔——Sagitta (Sagittarius)。射手座
- 艾莉丝——Aries。白羊座
- 卡布莉丝——Capris (Capricorn)。摩羯座
- 昴——昴宿，西方白虎七宿之一，星团位于金牛座。

众多情报总览

- ★《樱大战 V》的制作早在《樱大战 3 巴黎在燃烧吗》时便已开始。
- ★有一个神秘人物目前还未公布，此人也是游戏进行的关键。
- ★各角色的主题音乐、游戏的插曲和其他角色的歌曲正在制作中，而最受关注的主题曲和片尾曲，以及内藏音源现在已经完成。整体来说本作的歌曲以美国的 JAZZ 系风格为主。
- ★本作的女孩们并非如前几作一样住在剧院里，而是散住在纽约的各个地方，而本作的出击地点也并非剧院。
- ★吉米妮最精彩的剧情都发生在五代中，而她的师父也是个相当厉害的角色。
- ★备受欢迎的下回预告依然健在。
- ★整体来说，本作的剧情和分支都比三代要多。而战斗胜利后的惯例——“胜利的 pose”也会有新的形式。
- ★前几作的人物及故事只会有很小一部分在本作中登场。



▲举世闻名的自由女神像，这也会是少女们战斗的地方吗？

Banpresto, 以“《超级机器人大战》系列”为广大玩家所熟悉, 虽然算不上一流大厂, 但是总能得到足够数量的玩家支持。FromSoftware, 新锐的知名软件公司, 近年来推出过多个脍炙人口的游戏系列, 在这些作品当中包括了机器人动作游戏《装甲核心》。那么, 这样的两家软件公司联手, 能够为玩家带来什么样的游戏呢? 答案就是: 一款能够操纵《机战》中的那些华丽机体使用着《装甲核心》式的流畅动作的超爽快动作游戏! 这就是阿修罗今天要为大家介绍的《王牌机师 A.C.E. 异世纪传说》!

前线狙击

A.C.E.

Another Century's Episode

王牌机师 A.C.E. 异世纪传说	Banpresto	ACT
PS2	A.C.E. Another Century's Episode 人数未定 开发商: FromSoftware	预定 2005 年 1 月 记忆容量未定 日版 售价未定

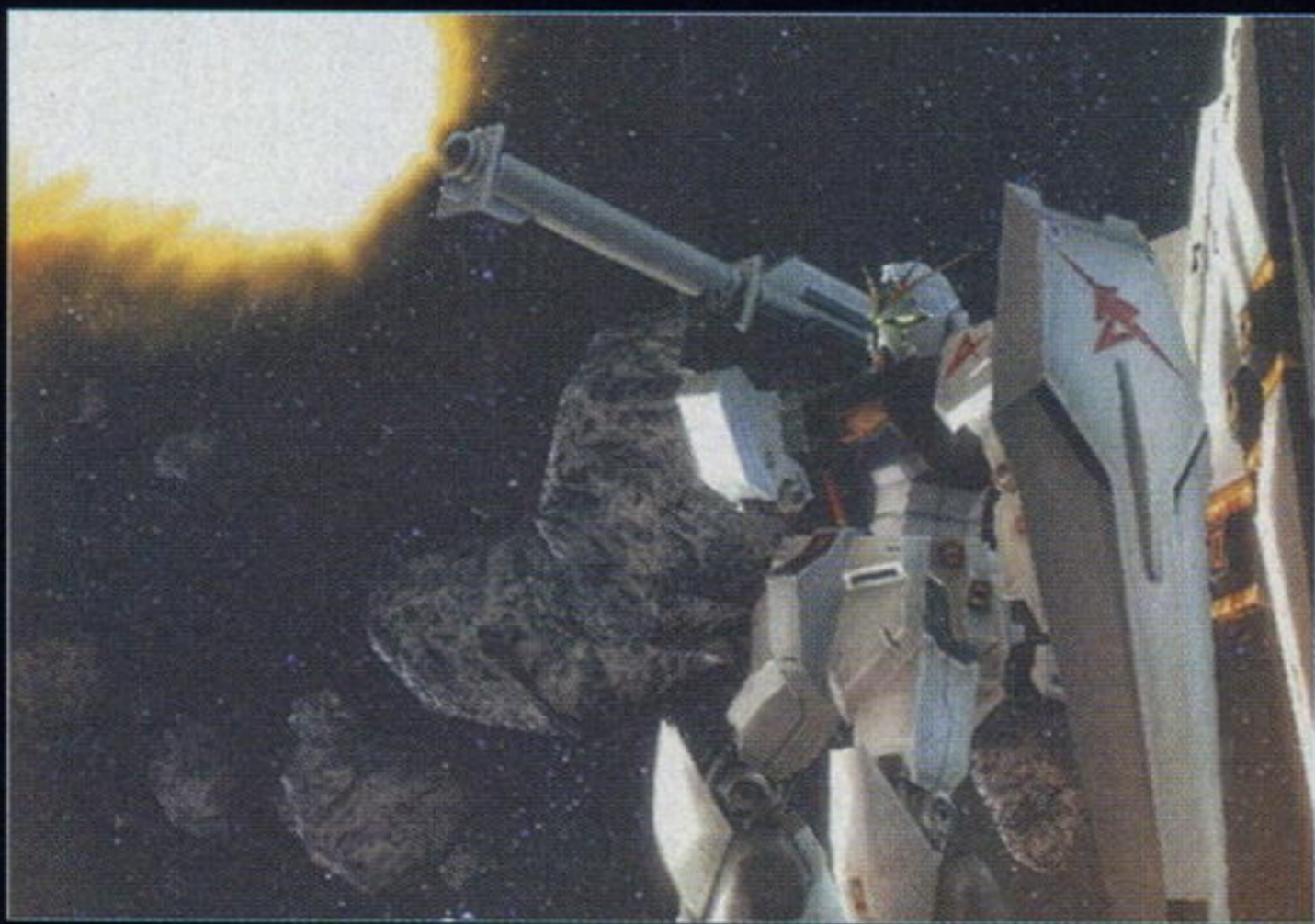
故事背景设定 STORY

在开发宇宙的过程中, 因争夺宇宙资源而引起的摩擦逐渐升级为全地球圈范围的大规模战争, 也导致了居住在地球上和宇宙里的人类的分裂。而一些企图趁火打劫夺取地球霸权的势力也开始壮大, 在本来已经很旺的战火上又浇上了一把油……

察觉到情势的严重性的地球方组织为了对抗这些在短时间内发展过于迅速的势力, 将地球连合、OZ、地球连邦和泰坦斯等组织集结在了一起, 成立了新的地球圈统一政府 (“United Community of the Earth”, 简称 “UCE”)。UCE 为了把分裂的人类重新统一起来, 开始对敌对的势力进行镇压行动。

在漫长的交锋中, 居住在宇宙中的人类逐渐失去了安居之所, 大量的宇宙难民出现了。UCE 为了救济这些流离失所的难民们, 开始实行让宇宙难民移居地球的政策。

然而在这个本来应该是拉开人类新时代序幕的日子里, 一件全人类都难以忘却的事情发生了……



游戏流程 GAME METHOD

在平时, 玩家要扮演超级机器人军团的指挥官来管理整个军队的运作情况; 而发生战斗时, 玩家又必须化身为王牌机师亲自操纵机体去进行战斗。这就是本作将《机战》和《装甲核心》结合在一起之后的游戏方式。鉴于原来两个系列的作品采用的都是关卡制, 而且都有着机体改造、调整等要素, 所以在系统整合方面还算是比较容易的。现在就让我们来看看游戏的基本流程吧!



《A.C.E.》登场作品列表 LIST

既然有Banpresto参与游戏制作，大量来自原作动画的经典机体是不能少的。限于游戏的表现方式，这次只有真实系的机体。本作中一共有9部动画作品登场，己方的主要机体超过了40台，敌我双方总机体的数量也在100台以上。下面就让我们来看看这9部动画作品的名字吧！

圣战士 旦拜因
重战机 艾尔盖姆
机动战士 Z高达
苍穹流星 SPT 雷兹纳
机甲战记 龙骑
机动战士高达 逆袭的夏亚
新机动战记高达 W
机动战舰NADESICO 暗黑王子
Brain Powered

Aura Battler Dunbine



旦拜因

全高6.9米，是利用地上的技术以及异世界拜斯通·威尔的生态系开发出来的圣战士。

Metal Armor Dragonar



D-1型 (L)

全高17.5米。基加诺斯帝国开发的新锐合金机甲中的一台，后被地球方夺取。这是擅长白兵战的机体。

Nadesico the movie The Prince of Darkness



黑百合

全高8米。是施加了对复数敌机战斗用装备改造的埃斯特巴利斯(夏日花)。是一台能够进行单体破色子跳跃的机体。

SPT Layzner

雷兹纳



全高9.52米。是外星人格拉杜斯军所开发的超强力追击机(Super Powered Tracer)，搭载有危险退避系统“V-MAX”。

飞翼高达



New Mobile Report Gundam Wing

全高16.3米。为了执行“陨石行动”而制造出来的高达中的一台，由希罗·唯驾驶，可变形。

Mobile Suit Gundam Char's Counter Attack V高达



全高22米。基于身为机师的阿姆罗的基本设计由阿纳海姆电子工业开发的高达，装备有サイコフレーム。

Narry Brain Brain Powered



没有官方的高度设定，是拥有一定自律组织、可以被称为生物的机体。机师就是原作的主人公伊佐未勇。

艾尔盖姆



全高20.7米。由原作主人公达巴·麦罗德搭乘的重战机。是达巴的养父手工制造的。

Heavy Metal L-Gaim

Zeta高达



Mobile Suit Zeta Gundam

全高19.8米。以号称“阿姆罗的再临”的新人类机师卡缪·维丹的基础设计为原形而开发可变式机动战士。

Intermission



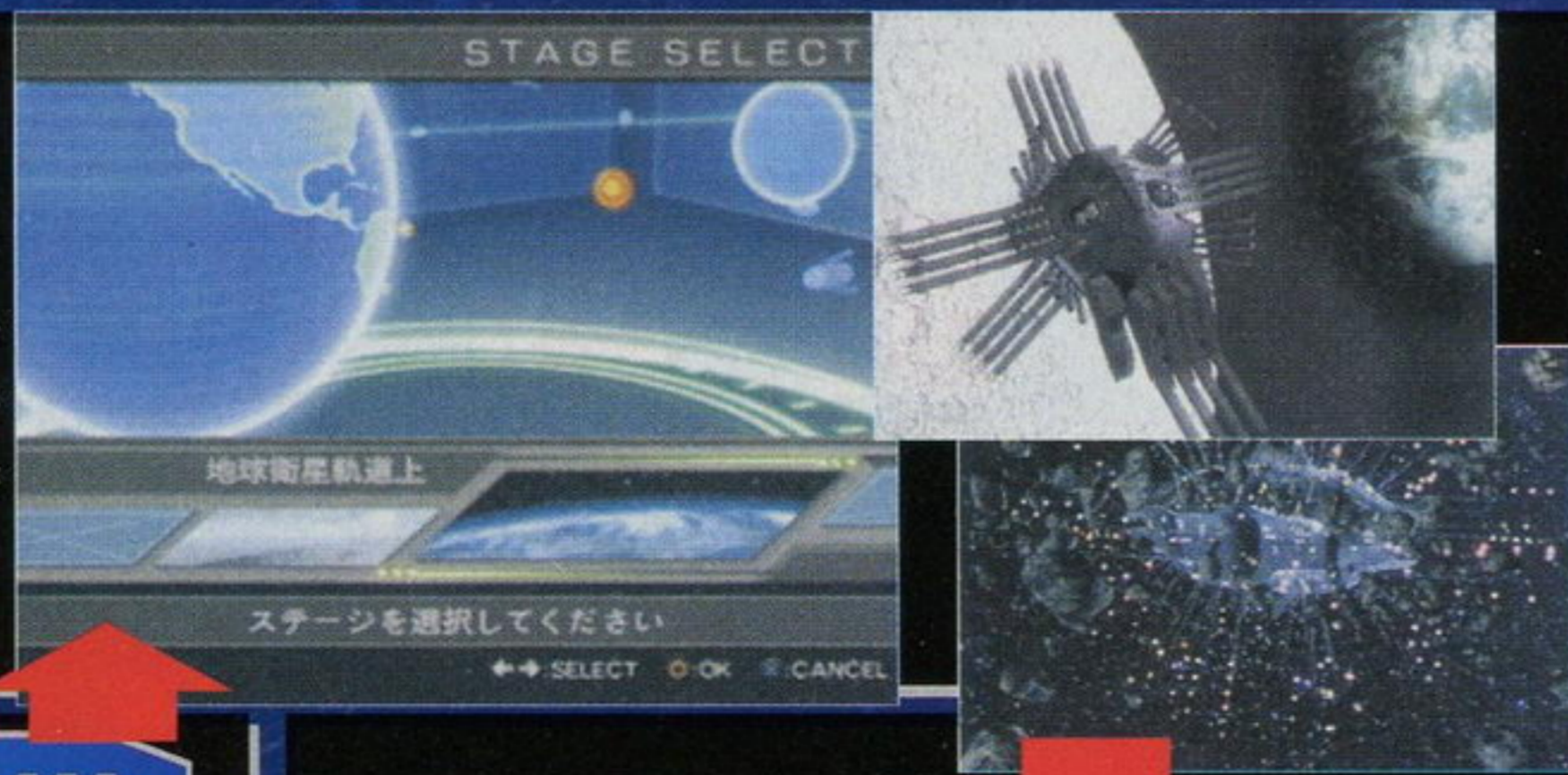
V Debriefing

作战总结，在这里会报告本次任务的达成率。根据玩家的成绩不同，游戏会奖励一定的“王牌点(ACE POINT)”。这种点数可以用来对自己所拥有的机体进行强化，所以自然是成绩越好点数越多，机体也就能改造得更强了！而游戏还会根据玩家的成绩给出一个称号，分为菜鸟、机师、队长、老手和王牌5个等级。



II Select Stage

在Intermission中选择了“BRIEFING”后就进入了这一环节。在执行下一个任务前，玩家必须选择一个关卡。由于故事发生在地球圈，所以可以选择的关卡种类也是非常多的，从地上到宇宙一应俱全。目前已知的关卡包括了基加诺斯要塞(龙骑)、萨特之星(艾尔盖姆)和南极基地(高达W)3个。



IV Battle

正式进入战斗之后就完全是《装甲核心》式的3D动作形式了。前面也说过，这一次的战场十分多样化，除了《装甲核心》那样传统的地面战和超低空高速战外，还会有类似Bandai《机动战士高达 相会在宇宙》这样的全周天战斗。游戏的战斗强调的是高速和爽快，玩家只要能够按照特定的节奏输入指令就能够形成连续攻击，就算达成王牌机师那样的“一击必杀”也并非不可能的事情！这也是游戏以“ACE”为名的原因吧！

I Intermission

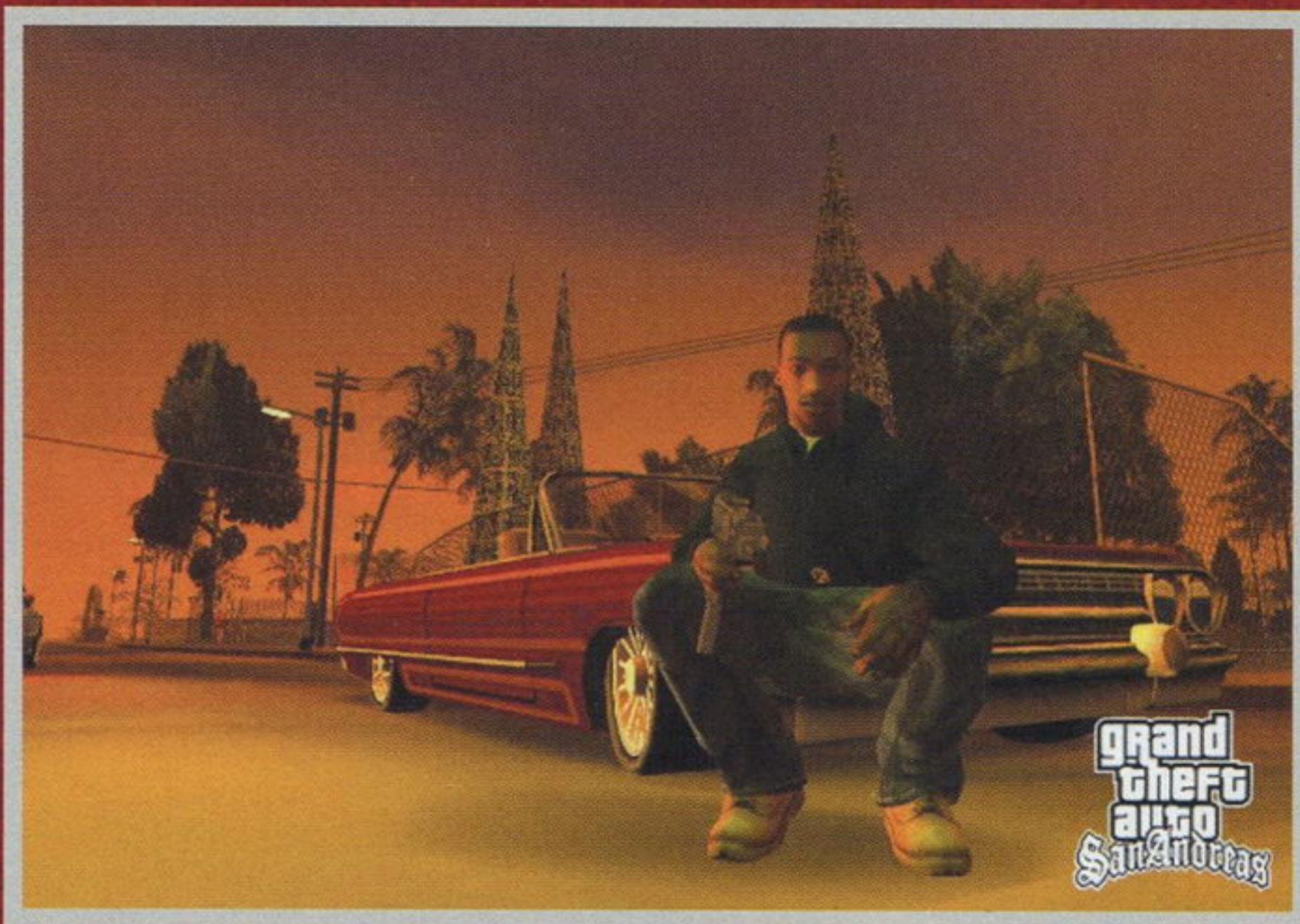
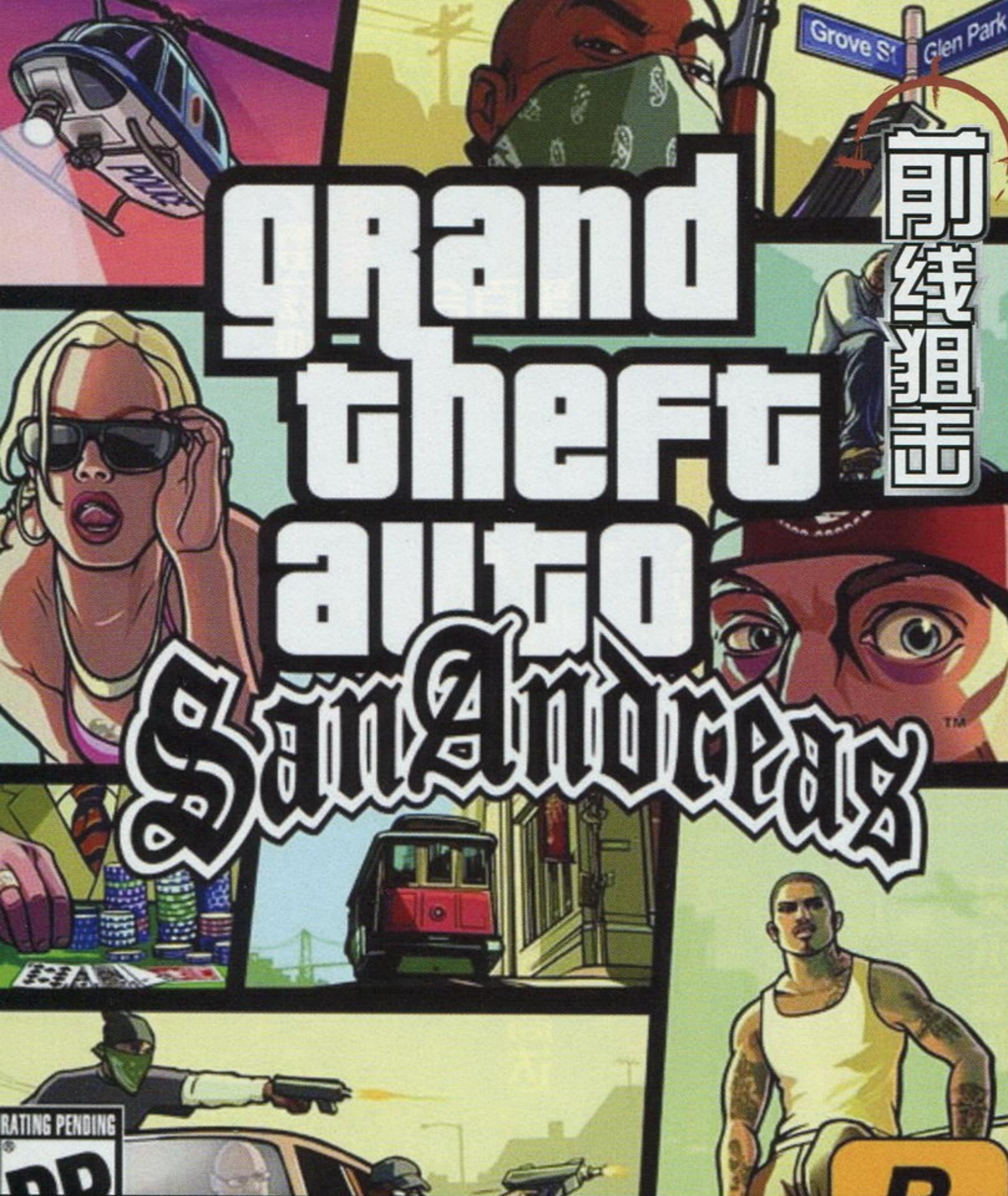
每一关开始前的准备部分，存档管理、机体升级等工作都需要在这一部分完成，在《机战》和《装甲核心》两大系列中都是非常重要的部分。从图片上我们可以看出，这一部分除去与系统相关的存档管理以及设置等选项以外，还包括了“BRIEFING”、“TUNE-UP”和“DICTIONARY”三大选项。其中“BRIEFING”指的是战报，玩家要通过这一选项进入游戏的下一个环节。不过在那之前，“TUNE-UP”是必要的手段。在这里玩家要对自己的机体进行改造和升级等维护工作，不过具体的系统尚未公布。而“DICTIONARY”则相当于《机战》的图鉴模式。由于出战机体和人物众多，图鉴和名词解释是非常必要的，相信这一模式对于有收集癖的玩家来说是最有吸引力的！



III Operation Confirm

选择完关卡之后，首先就会出现每一个任务的情报确认画面，这也是《装甲核心》等一些任务制游戏经常采用的方法。虽然也可以跳过不看，但是这里提供的情报往往可以让玩家更确实地把握每一关的情况。

横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	ACT
PS2	GRAND THEFT AUTO: SANANDREAS	预定 2004 年 10 月 26 日
1人	记忆要求未定	49.99 美元
对应周边未定		推荐玩家年龄：18岁以上



欢迎来到圣安德里亚斯……嗯，你好，亲近我的人都叫我卡尔，尊敬我的人称我为约翰逊先生……我的意思是说，如果你识相点，就赶快把手表脱下来给我！

太阳从西边升起

从来没有一款游戏能像《横行霸道》(以下简称《GTA》)一样，被一部分玩家奉为至宝，又被一些道学家恨得咬牙切齿。它在当代新崛起的游戏中销量遥遥领先，却又招致了最多的非议。对于全世界数以千万计的《GTA》爱好者来说，它已经超出了一款电子游戏的范畴。玩过《GTA III》之后，玩家突然发现《GTA》不仅仅是动作游戏，不仅仅是赛车游戏，不仅仅是动作游戏，也不是仅仅为了剧情而玩下去。业界结结实实地服了Rockstar，每个月都有不同的开发组试图融合多种游戏类型创造出崭新的游戏，试图克隆《GTA》的成功。

当然，《GTA》不是靠一个简单的类型融合就牢牢抓住了全世界这么多玩

家。它成功的秘诀只不过是把普普通通的小人物放到它灰暗而冷漠的世界里去。就像《最终幻想》一样，每一作的《GTA》都有一个全新的开始：新的世界，新的剧情和新的仇恨。正因为如此，每一款《GTA》的新作都要引起无数猜测。早先的流言称新作的副标题是“SIN CITY”(原罪城市)，新的虚拟世界以著名赌城拉斯维加斯为原型。后来，制作方说新的标题是《横行霸道：圣安德里亚斯》，于是新的传言变成了本作的世界将以洛杉矶为原型。哪一个版本是正确的呢？就像《GTA》中的世界里经常发生的事情一样，每一个持不同意见的人可能都是正确的。

圣安德里亚斯的世界

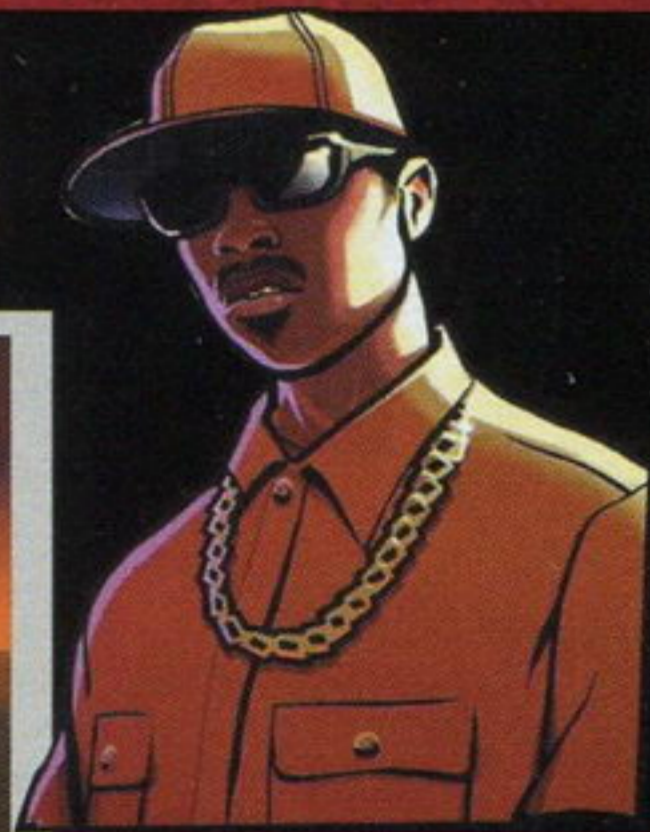


许多著名的建筑物都会出现在游戏当中，似是而非，让你以为身临其境。从左数第三张就是参照洛杉矶的展览馆制作的“洛斯桑托斯展览馆”。

圣安德里亚斯不是一个城市，而是一个主要由三个城市构成的州。这三个城市分别是以洛杉矶为原型的洛斯桑托斯，以旧金山为原型的圣法耶罗和以拉斯维加斯为原型的拉斯文图拉。设定出三个城市的主要目的不是为了大而大，一直在相同的场景里打转有什么意思？版图放得如此之大可以让游戏设计人员能够把一个州中的一切做进来，海滩、沙漠、村庄、公路等等不一而足。大的版图也方便赋予三个城市不同的气质，在每一个城市中都有不同的黑帮，不同的任务和不同的事件，因而也有不同的体验。比如在洛斯桑托斯你会看到棕榈树，康普顿式的城区，大量的贫民区；在拉斯文图拉，你肯定能够发现街道上无数的赌场，其间霓虹荧光闪耀，莺声燕语不绝；在圣法

耶罗，你能看到金门大桥式的中心建筑以及大群的山峦，这时驾驶技术就更加重要，玩家可以在圣法耶罗得到更多疯狂驾驶的乐趣，情节中也会有更多汽车的因素出现——巨无霸式的卡车可以涉水。在平板板的《横行霸道 罪恶都市》中仅仅引入了高低差的概念，玩家的体验无法与此作相比。

真实世界中每个城市之间是什么？乡村和小镇。那么，这三个城市之间也有乡村！想一想吧，如果在两年以前，一个游戏设计人员妄图制作一款游戏：玩家能打开车上的收音机，开着抢来的跑车从山间的乡间小路穿过隧道开到另一个城市去召集自己的兄弟干一票大买卖……他一定会被制作小组的同事送进疯人院。而现在，《GTA》将为我们创造这样一个世界。除了喧嚣的

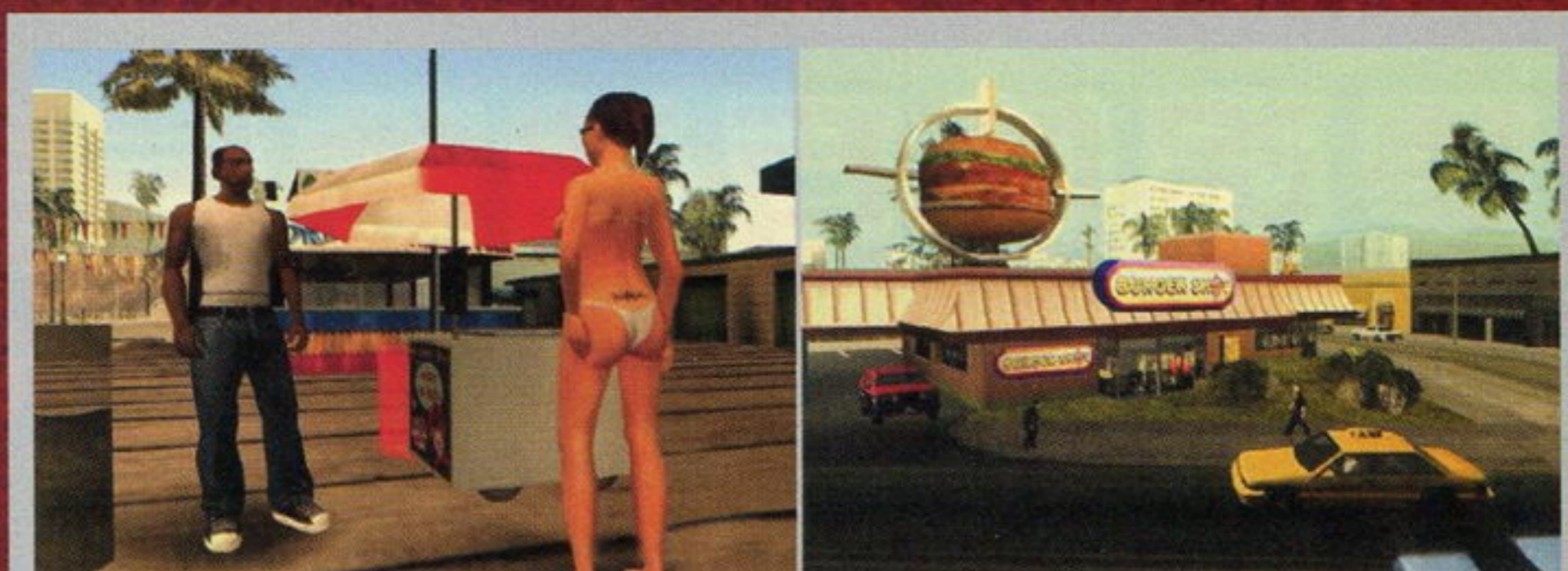


都市，乡村之间的小镇——达利摩尔和天使松(Angel Pine)镇也制作得一丝不苟，加油站、酒店、停车场等标准装备一应俱全，部分任务也将发生在这些静谧的小镇上。游戏的任何时候，每一个地点都是开放的，这意味着玩家所处的世界比原来大上了4~6倍。切利亚德山横在城市中间，开车到达一定海拔了，让我们玩个云中漫步……

单单版图变大可能不算什么，但是如果在版图变大的同时细节更加丰富呢？Rockstar的程序员们从《罪恶都市》的百尺竿头又进一步，保证渲染效果会超越前作，不让《大逃亡》专美，场景会更加复杂，互动性更强。在屏幕上显示的场景范围是前作的两倍。游戏的图形引擎做了多项改进，尤其是光影效果均经过来回审查，确保光源实时表现在游戏当中——警察直升机的探照灯会在窗户、玻璃和轿车上准确地留下反光。每一个物品均在白天和晚间采用不同的建模，以保证在白天和晚上不同的光线下房屋建筑都一样地出色。

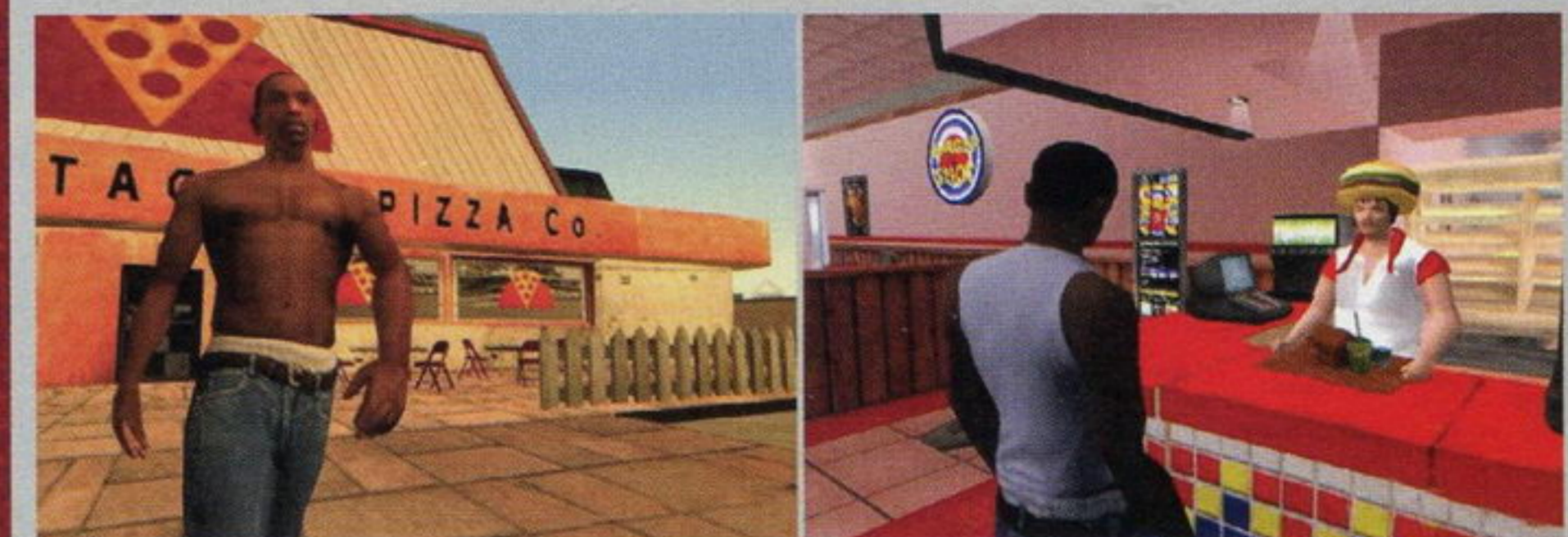
单单细节更加丰富可能不算什么，但是如果对每个细节玩家都可以去互动呢？玩家可以在游戏中购买房屋作为自己活动的老巢，可以去理发店做一个发型，新的发型就是你出来之后在游戏中的样子，如果发型很傻，街上的兄弟会告诉你：嘿，哥们，这个发型可真傻了吧唧的。其实这个理念在《罪恶都市》中已经有所体现，在本作中，这个系统的到了大幅强化。举个例子，你可以在购买或是霸占的房子里开一个像模像样的赌场，体验如何从头开始建立一个自己的帝国。

场景的互动性达到了一个新的水准。以往，游戏中有不少吃饭的地方，食物基本上就是一个加体力的道具，这次在《圣安德里亚斯》中制作小组把互动性发挥到了极致。不错，吃下一个三明治，你会补充体力，如果总是吃这些快餐又不锻炼，就会——长胖！没错，长胖了的人在画面上就看得出来，而且走路会变慢，敏捷度下降，别人见到你的时候会管你叫肥仔！敏捷度下降会使卡尔的行动的难度加大，甚至不可能完成任务。那卡尔的减肥之道自然是去健身房。在那里卡尔可以增加力量和敏捷度，新鼓出来的肌肉也会毫不含糊地在画面上看出来。



■比基尼美女是游戏不可缺少的组成部分。

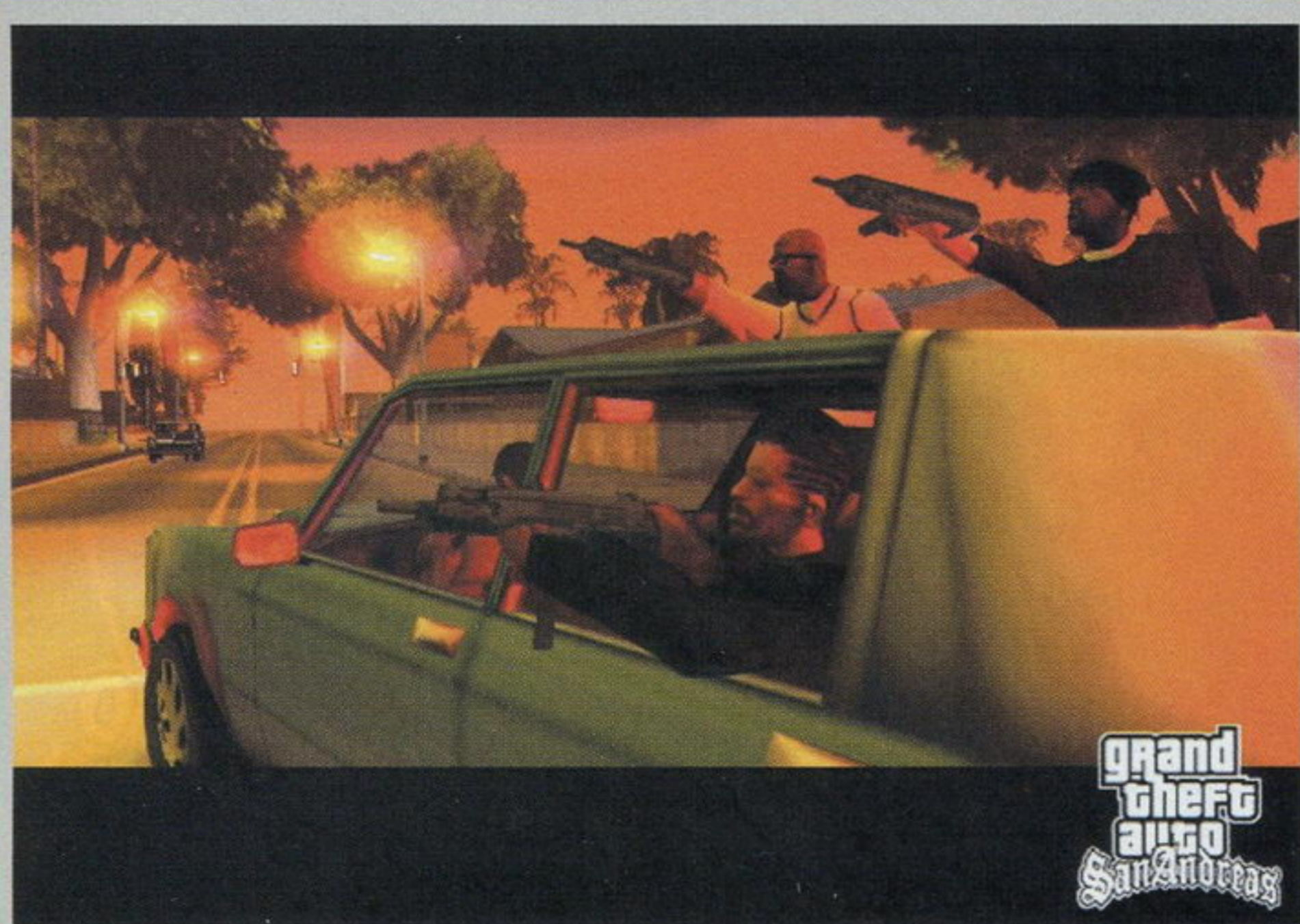
■汉堡店外景，不管好人坏人，肚子总会饿的。



■披萨店外景，不知道赤膊可不可以进去。

■饿了就吃点东西，记得给钱啊。

故事设定



■帮派之间的械斗肯定是不可避免，但这样的阵式还是第一次出现在《横行霸道》的世界中。

加利福尼亚州号称金州(所以有一支NBA球队叫金州勇士队而不叫加州勇士队)，是美国最富裕的州，也是全世界最富裕的地区。如果从美国单独拿出加州以国民生产总值论，可以在国家排行榜上占据第六的位置。在这里聚集了全世界想要实现自己美国梦的人们，从犹太聚居区到著名的加州伯克利大学，从好莱坞赤裸裸的金钱欲望到嬉皮士的理想主义，一切光怪陆离无所不有，Rockstar很难再找出一个其他更合适的地方做背景来装下人们的各种欲望和制作小组对社会的反讽。

游戏的背景时间设定在90年代早期——加州历史上最荒唐、最扭曲的年代之一。那时最大的黑帮有15000名成员在街头搏命，争抢贩毒和赌场的地盘。在4名白人警察殴打黑人罗德尼·金之后，洛杉矶爆发了暴乱，一些贫民窟被付之一炬。

为了了解真实的加州，Rockstar出动了许多调研人员，研究如何在游戏中再现加州。他们拿起数码相机拍摄加州的每一个角落——豪华的赌场，贩毒分子出没的街区，还请来了加州的电影人为剧本提出参考意见。《圣安德里亚斯》将把洛杉矶的一切——豪华的好莱坞和破旧的贫民窟都展示在世人面

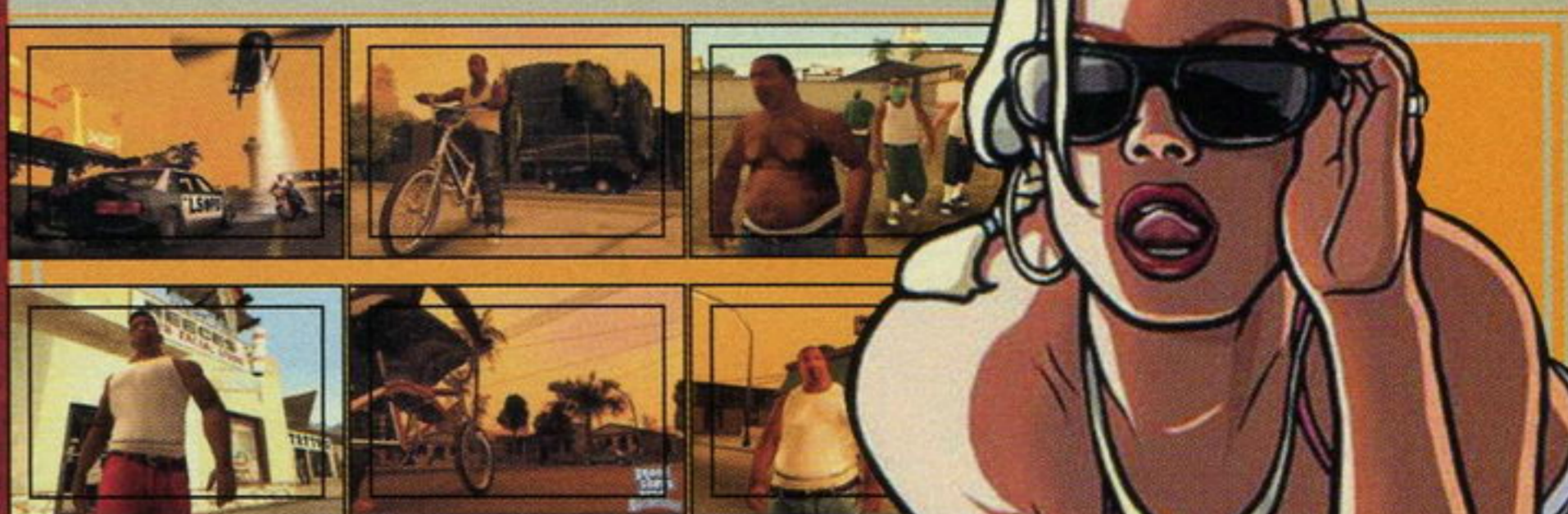
前，在纽约的制作组也每天从街头摄取灵感。本游戏虽依旧是一个充满黑色讽刺的黑帮游戏，但在主题上已经比前作要严肃的多。

游戏的主人公卡尔·约翰逊5年前在他的兄弟布赖恩死后离开了洛斯桑托斯的犹太聚居区，而卡尔的哥哥斯威特一直不肯原谅卡尔，在他们的母亲死后，兄弟之间的感情更加疏远。在回来参加母亲葬礼的时候，卡尔发现自己失去的不仅仅是家庭的亲情联系，原来在桔树林帮的的患难兄弟现在也分崩离析。斯威特和从小打到的好友斯莫克、莱德已经失去了对局势的控制，想抢食的黑帮咄咄逼人，而其他的不和谐音也从帮派内部传出。尽管卡尔不想再卷入街头生活，可是树欲静而风不止，弗兰克和埃迪这两个腐败而贪婪的警察把一切都弄得不可收拾。为了家庭、为了弟兄、也为了自己，卡尔·约翰逊又重新端起了枪。《GTA》的FANS多多少少有点希望《圣安德里亚斯》能和《GTA III》有点联系，这一点上Rockstar也为玩家考虑的非常周到。似曾相识的面孔，某些出现过的地名无疑会增加前作FANS的亲切度。



■吃多了就胖啦，虽然身材变得魁梧，但行动也变得不够敏捷了。

注目！下期Gamehalo影像收录



随着游戏发售日的临近，Rockstar在游戏的官方网站上公开了游戏的首个预告片，从公开的影像来看，依然是那个GTA，只不过人物的动作增加了一分黑人舞蹈的色彩。影像中对于游戏新增的元素，例如理发店、健身房、特技自行车等都有非常直观的表现，而最令人惊叹的，则是那比前作大上好几倍的圣安德里亚斯州了。下期Gamehalo收录决定。



更强的互动性与全新的任务制系统

能够让玩家完成在现实生活中无法实现的事情，这是《GTA》能够成为PS2时代的标志性游戏的原因之一。在《圣安德里亚斯》中，场景互动性和人物AI的增强会大大增加玩家的投入感，现在街上的每一个人都会有自己的思维。有玩家曾经批评《GTA》中抢了一个人的车后会疯狂跑开，然后就——没反应了，消失了！这种情况成为了过去式。为了表现出路边行人在不同情景下的心理，Rockstar为不同的行人设计和完成配音的台词达10分钟至一小时不等。和《分裂细胞：明日潘多拉》一样，《圣安德里亚斯》也采用了动态AI系统，在玩家多次尝试却无功而返时游戏会自动调整AI的级别，以让更多的玩家都能爆机。

这尚不算是革命性的进步，团队AI的进步才让人惊叹。本作中引入了多人AI系统，在进入危险街区的时候，可以先打电话把手下的马仔叫出来，接着指挥他们三个手下藏在车里随时准备开火，怎么样，有点当老大的意思吧——我敢保证，试过一次你以后再也没兴趣独闯龙潭。玩家如果在一段时期不罩住自己的地盘，地方就会被其他黑帮霸占。

在《GTA III》中，玩家似乎有两种状态：有任务的状态和没有任务的状态，剧情只在有任务的时候才能推进。在本作中，制作小组试图取消两种状态中的差别，玩家无时无刻不在对周围的环境产生影



响，你总是有很多事情可以做，而你所做的事情又总是对你的环境产生影响。在主任任务的间隔当中，玩家还依旧为帮派而斗争，靠打劫维持下去。抢劫一间屋子的难度比抢一部汽车难度自然要高出一截。在分支任务中习得的技能会对主任任务有很大的帮助。新的技能多达数百种，玩家可以从最简单的地方上手，非线性的流程够你在《GTA》里呆上一年半载的。随着剧情的展开，很多事情你可以去做：比如去赌博，输掉辛辛苦苦打劫来的钞票。没错，任何事情要想做好都得动脑子，要好好策划才能干成大买卖。

我想大家应该知道，《GTA》为我们提供的任务制漫游式游戏方式引来了无数风格各异的效仿者。而在《圣安德里亚斯》中，Rockstar在保持游戏原有系统不变的基础上，加入了一些全新的系统，这

些新系统的加入为的是能让玩家感受到一种独特的游戏经历，一种以自己方式来进行游戏的个性化经历，在介绍这些新元素前，我们先简单回顾一下原有的系统。

游戏仍然是第三人称视角的单人动作冒险游戏，可以在广阔的世界进行探索，和NPC进行互动沟通，通过不同的角色交谈来进行各种特别任务，大多数时候你会用到暴力，一路打杀才能完成目标。这些任务包括人物接送，物品运送等，你既可以采取正常的方式又可用非法的方式来完成这些任务。屏幕上会有雷达为你进行导航，地图还会显示一些特殊地点和任务地点。完成任务就能获得金钱，其用途也很广泛。基本上你可以按照自己的步调来完成游戏，探索，闲逛，干些疯狂的事情，一切都由你自己来控制。



尽管《圣安德里亚斯》的核心游戏方式没有根本的变革，但Rockstar还是加入了不少新元素。拿交通工具来说，这次最新加入了BMX越野自行车，卡尔可以在洛桑托斯的近郊踩着它来踏青，尽管那里的气氛不怎么友善。另外，BMX的速度虽赶不上跑车，但你肯定会被其迅捷灵便吓一跳。

很明显，骑车肯定是比走和跑要快许多，无论如何，骑着车能让你悄然穿梭于拥挤的街头，以及那些大型车辆无法通行的小巷。和操作车辆（或者是《罪恶都市》中的摩托车）不同，你需要不停按PS2手柄的按键来踩自行车的脚踏板进行加速，同

时这样也能让你更好的控制自行车的动向。另外，你还能施展一系列的特技，比如班尼跳（就是兔子跳拉），拉前轮，拉后轮，以及180°和360°回旋。尽管骑着很酷，但BMX在使用上还是有限的，也就是说，你还是需要有辆车才好，那我们再来看看怎么劫车！



任何一个玩过《GTA》并在里面开过Glock的朋友都知道该怎么给自己弄辆车吧。在《GTA》此前的任一款作品中，问别人“借”辆车来一直是轻而易举的事情。现在我们很遗憾地告诉你，好日子一去不返了，在《GTA》之前的作品里你面对的是那些听话而又不喜欢锁车门的市民，但在《圣安德里亚斯》里情况就完全不同了，当地人可比以前你所遇到的那些“捐车者”聪明凶悍多了，可没那么多会让你随便动他们车的窝囊废。这次你要想借他们的车，不干一架是不行了，结果似乎不容乐观啊。

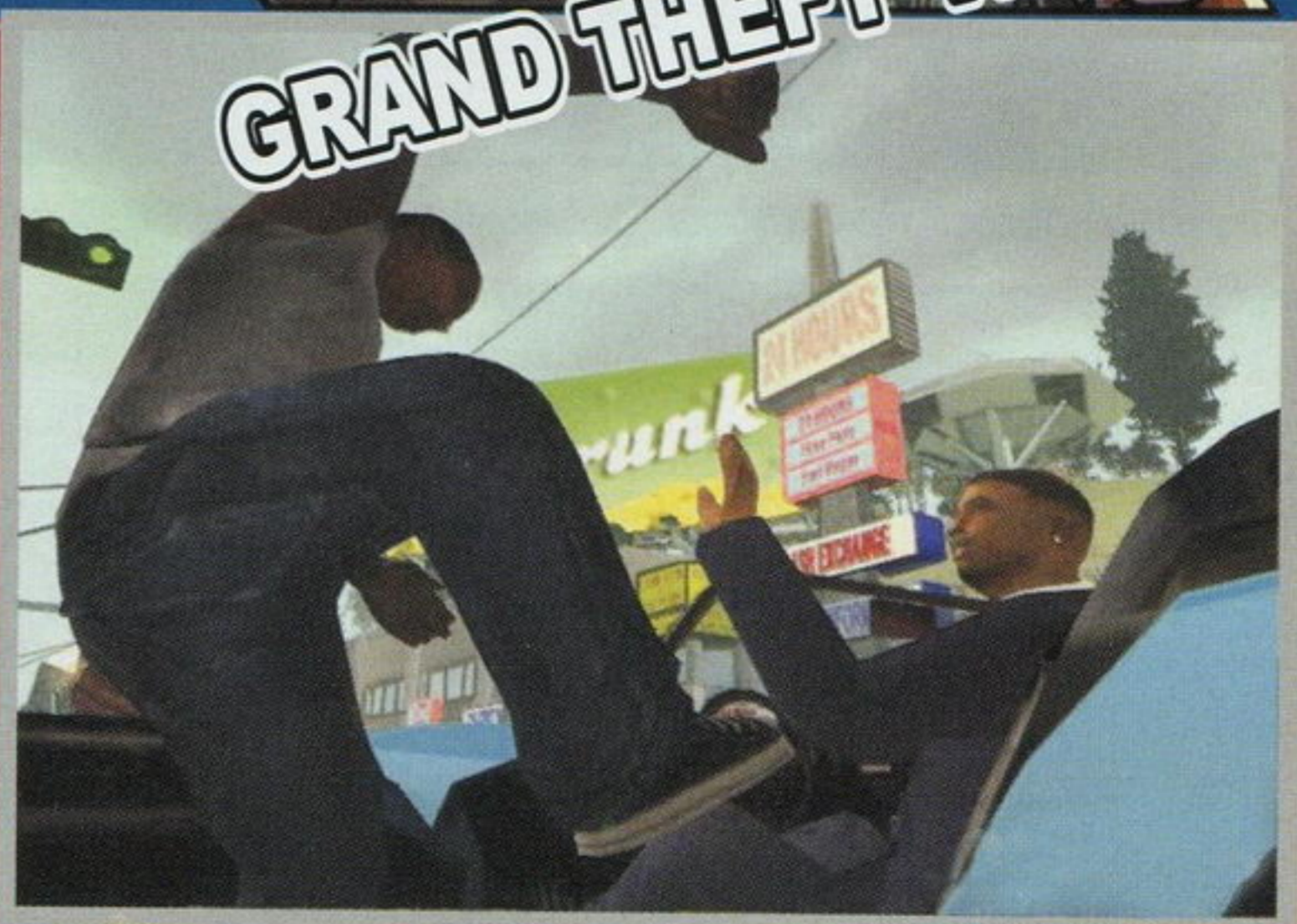
谢天谢地，卡尔是个足智多谋的小伙子，劫车的手段也很多。如果哪个司机赖在车上不肯离开的话，你可以拳打脚踢，拿枪威胁，或干脆一头撞向汽车的挡泥板，这样保证你能数小时乐在其中。如果你采用最后一种方式的话，司机会马上下车朝你走来……用枪来劫车一直是《GTA》系列一贯的做法，我们很期待它在本作中的表现。

其实大家都知道，该系列的标题“Grand Theft

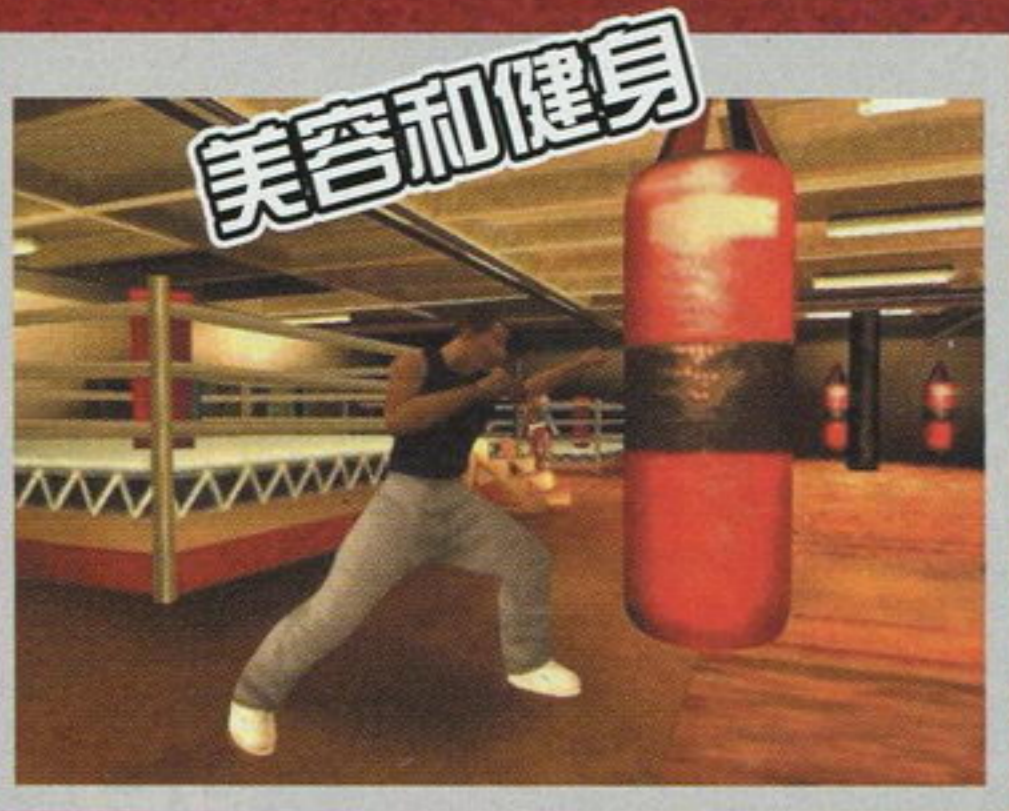
Auto”早就和游戏内容名不副实了，尽管劫车很刺激，但在《圣安德里亚斯》中，你能干的事情太多了，下面我们看看这次游戏比起《罪恶都市》多了哪些内容。

一旦你有了辆车，你就可以探索你所在的城市了，或者根据你的心情或当前任务，还可以通过高速公路开到别的城市去（Rockstar没有证实在游戏中期你是否就能任意探索整个圣安德里亚斯州，还是在开始时一些城市会被锁住），在《圣安德里亚斯》中，任务的种类是前几作的混合，当然根据90年代黑帮的特点，还会融合进一些全新风格，比如说一个人开车兜风，由AI控制的同伴来驾驶，而你则可以舒服地躺在敞篷车后享受阳光。

和《罪恶都市》一样，新作中的追逐射击场景也不少，其中就有你的伙伴疯狂驾车，而你则在车内向警察射击的场面。有一个非常酷的新细节，那就



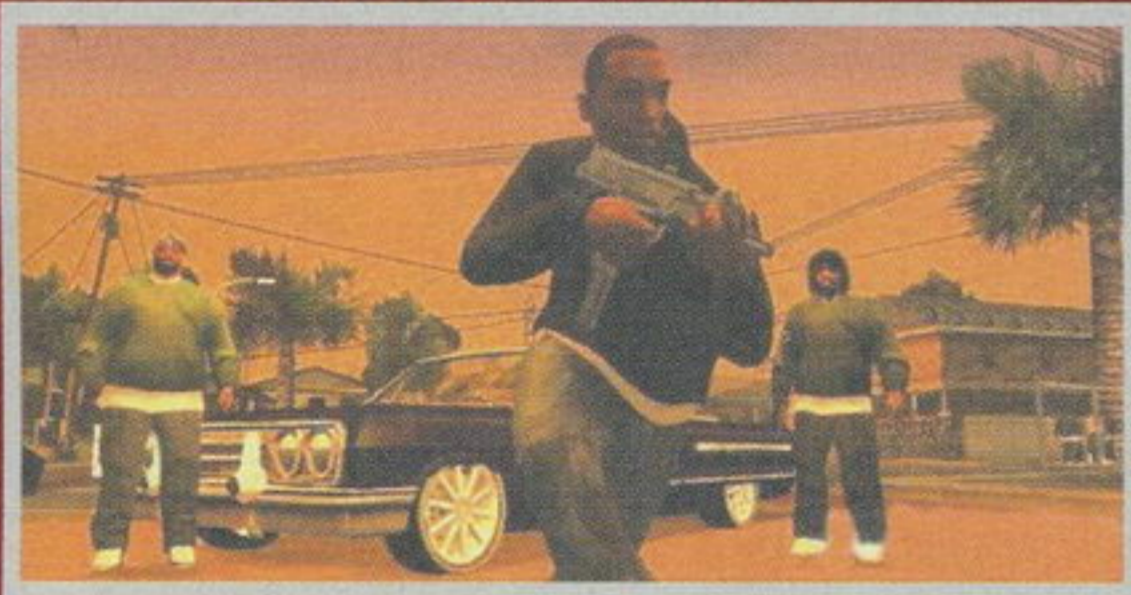
是警察会爬上你的车！因此你在撞人的时候要注意了，他们很可能会抓住你车的挡泥板，然后设法把你从车上拉下来。不管怎么说，《圣安德里亚斯》的任务是开放式的，在你完成当前任务的时候还可以做些支线任务，那么你会在做任务的时候干些什么呢？



《圣安德里亚斯》中有很多场所可以光顾，比如Cluckin' Bell餐厅，Well Stacked披萨以及汉堡包店。但这只是冰山一角，游戏里你还可以去Reece美发美容院，花点钱就立刻可以为卡尔弄个小贝式的摩西干头或其他什么发型，不过要注意，太怪异的装扮可能会惹到某些特别的群体。St. Brutus汽车旅馆是认识新人的好地方，也能在那进行一些交易。此外

Pay&Spray依旧是个好地方，在那你能为你“借”来的车重新粉刷喷漆，那样失主就再也认不出他们的爱车了，你还能在那洗刷你的车，在新作中，车辆随着时间的进程会变脏的。

随着你前往各个场所完成各种任务，慢慢地你就成为游戏中的主角，同时，你的一举一动还能让卡尔成长起来，就象玩RPG一样。比如说，多射击会逐渐提高卡尔的武器应用能力，这样他会射得越来越准。同样，让卡尔骑BMX能够使他他的体格强壮，那样耐力也就随之增长，同时他的骑车技巧会进步，能更熟练地控制自行车，减少他从车上摔下来的概率。随着游戏的进行，以上的各项能力都会慢慢增加，不过你可以通过去健身房来更加积极的控制卡尔的体格。



首先，你可以去圣安德里亚斯州各个健身房锻炼身体，以维持体格的最好状态。这些健身房有不同的装备，但都能提供丰富的健身项目，帮你减掉赘肉，加强你的耐力和肌肉，学会格斗技能，你可以骑固定式脚踏车来加强耐力，玩哑铃曲臂，或仰卧推举来加强力量，甚至还能和别人进行拳击比赛，这样可以强化你的格斗技巧。我们刚才谈到了体力，这是游戏顺利进行的关键，卡尔的体力越多，他跑步，骑车和游泳的速度就更快——对了，卡尔能游泳(这点和系列之前的废材们可不一样哦)，他能在水中屏气，这有时可以让你更快地完成任务。

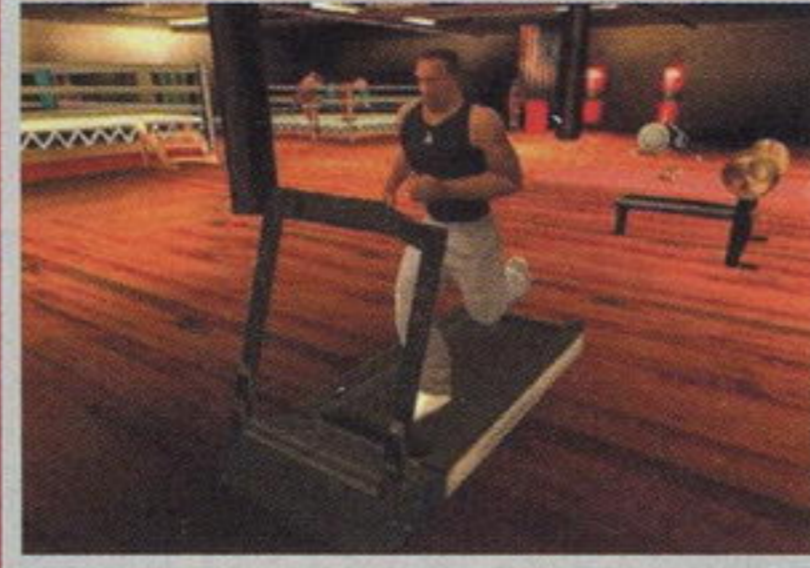
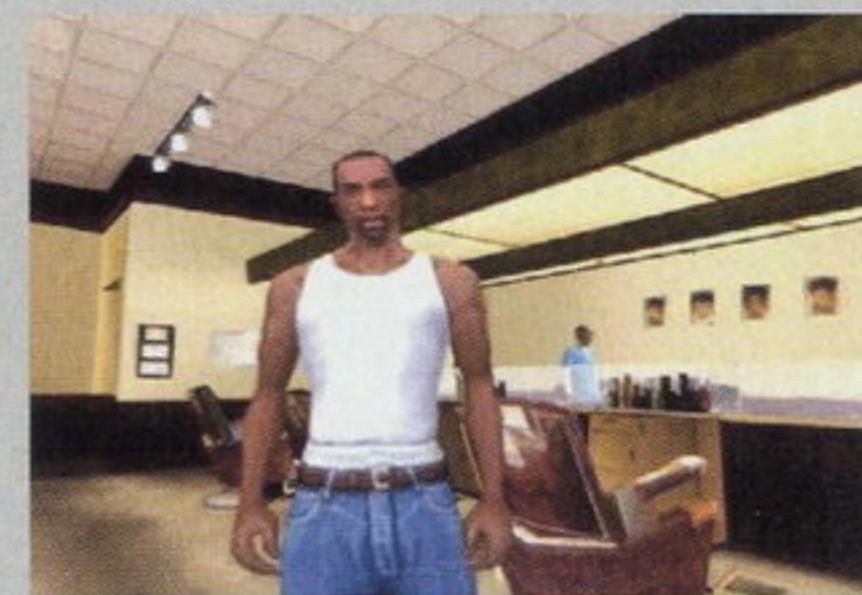


在健身房训练还能让你熟悉游戏的格斗系统，该系统是在之前几款作品的基础上进化而来，你可以在格斗时锁定对手，那样可以更容易使出一些倒地追击技。并且，这次还引入了防御，卡尔可以防住对手的攻击。另外游戏还加入了一个全新的射击方式，也就是爆头射击，与《罪恶都市》以及《GTA III》不同的是，这次你可以使用任何武器，而不只局限于狙击枪。

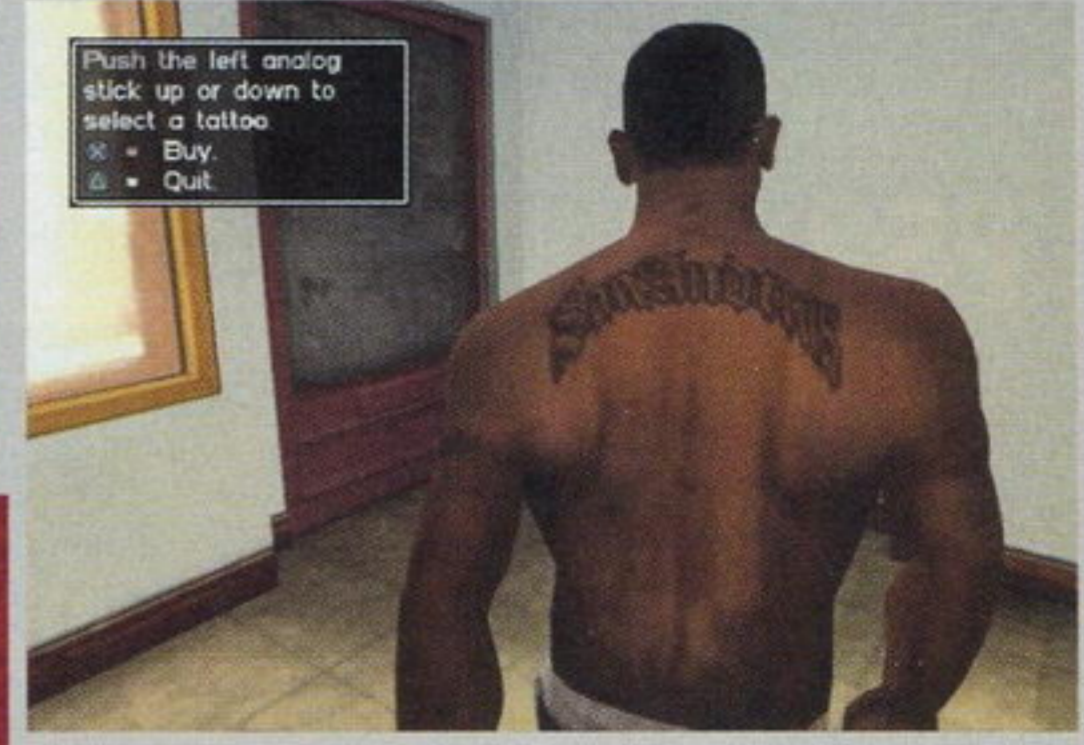
在健身房训练还能让你熟悉游戏的格斗系统，该系统是在之前几款作品的基础上进化而来，你可以在格斗时锁定对手，那样可以更容易使出一些倒地追击技。并且，这次还引入了防御，卡尔可以防住对手的攻击。另外游戏还加入了一个全新的射击方式，也就是爆头射击，与《罪恶都市》以及《GTA III》不同的是，这次你可以使用任何武器，而不只局限于狙击枪。



■改变发型，纹身，健身……五花八门的新要素保证让你大呼过瘾。



Push the left analog stick up or down to select a tattoo
 * Buy
 * Quit



花样百出的驾驶工具大集合

▼各位观众，全国的车迷们大家好，现在您看到的是我们为您现场直播的圣安德里亚斯山地摩托车大奖赛！现在镜头对准了赛前夺冠呼声很高的卡尔·约翰逊先生，不过他现在似乎遇到点小麻烦，暂时排名第五……



▲居然连双翼飞机也可以使用，不知道在空中鸟瞰圣安德里亚斯是一幅怎样的景色呢？

▼草坪修剪机！这样的东西能开上大街吗？《GTA》总是能够给人这样那样的惊喜。



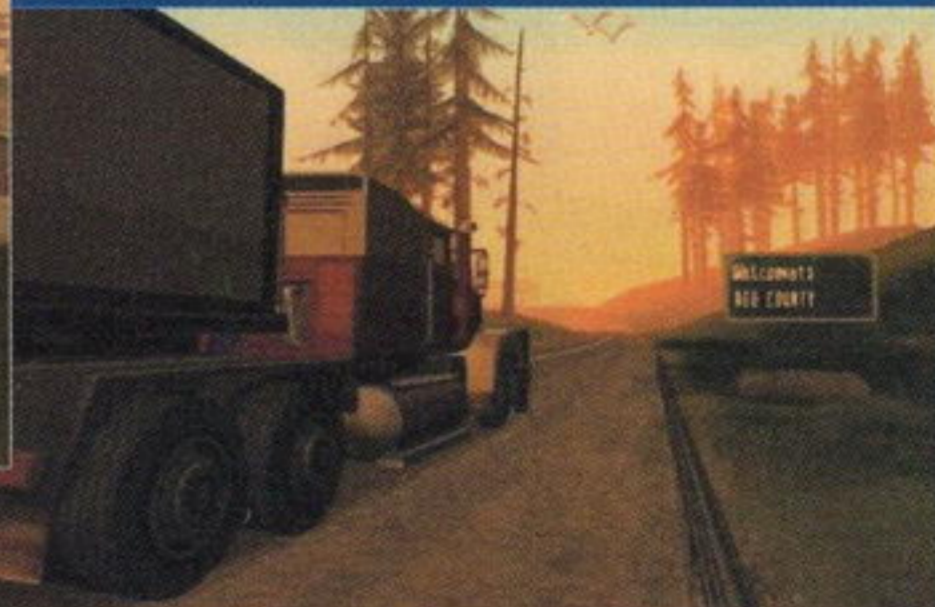
▲铲土机！这种东西的破坏力一定很惊人吧！不过估计能开它上大街上的可能性为零。



▼其实，离开喧闹的城市，在郊外买一幢房子，几块地，尝试着过一下自给自足的清闲生活倒也不失为一种选择。不过像这样开着大型收割机就稍稍有点过火了。



▲越野四轮摩托！看来这一次Rockstar的确是非常强调游戏的野外部分，也许相当多的玩家都会选择在郊外而不是城市里消磨时光。



◀大型货柜车能够让你一尝大卡车司机的滋味。可以想像本作中类似这样的送货任务会有很多。



▲大脚车一直都是许多异类驾驶游戏的卖点，开着这种车在原野或者大街上横冲直撞给人一种不可一世的感觉……

《GTA》越来越像一个无所不包的模拟游戏，那么它能包容下Rockstar的野心么？雅达利的《DRIV3R》并不尽如人意，SCE的《大逃杀？》和另一款力作《真实犯罪：洛城街头》咄咄逼人，而Rockstar却像一个在拉斯文图拉中知道了对手底牌的赌徒一样自信地押上了所有的赌注，他知道，自己的目标不是在竞争对手的威胁下脱颖而出，而是实现自己的梦想——创造出一个能呼吸的世界。无疑，Rockstar又走近了一大步，也许，那真的是一个活生生的世界，每一个玩家都可以有自己的玩法，每个人的眼中都可以有自己的《GTA》。



▲危险，严禁烟火！油罐车拖车在本作中也是可以使用的。不过看情形，这辆油罐车所运送的好像不是什么好东西，否则就不会有警察局的直升机的“贴身关照”了。

文 沙罗

自今年以来, Bandai 在 PS2、GBA 上平台上推出的该系列作品数量已经达到了5款以上! 而如今, Bandai 又公布了这款即将于秋季在 PS2 上发售的最新作。看来 Bandai 是誓必要将《机动战士高达 SEED》进行到底了……不过, 据称此次制作该作的工作小组同时也是制作去年推出的《机动战士高达 相会在宇宙》的小组, 以《相会在宇宙》的高素质来看, 相信本作是不会令广大玩家失望的吧。

機動戦士 高达 SEED

MOBILE SUIT GUNDAM

終わらない明日へ

前线狙击

机动战士高达 SEED 无尽的明天	Bandai	ACT
PS2	机动战士ガンダム SEED 終わらない明日へ 1~2人 对应周边未定	预定 10月7日 记忆要求未定 日版 6800 日元

GTA-X105 攻击高达

在地球联合军的请求下, 中立国家奥布制作的五台试作型高达之一。因为该机体能够进行3种形态装备的更换, 所以能够对应多种情况下的战斗。可以说是五台机体中综合性能最高的。

为保护朋友而投身战争的少年主人公

大和吉良

居住于中立国家奥布的资源卫星“太阳宫殿”的工业大学学生。年龄16岁。虽然其真正身份是第二代新人类, 但由于厌恶战争所以来到了中立国家生活。但好景不长, 在太阳宫殿也被卷入战争之后, 他阴差阳错地成为了攻击高达的驾驶员。后来在与好友阿斯兰的对决中受了重伤, 在疗养之后换乘上了自由高达。

扎夫特军在捕获的4台高达机体的资料基础上制作的最新型高达。由于该机体搭载了中子干扰消除器, 所以同时还搭载了核引擎并以其作为动力源。

ZGMF-X10A 自由高达

基本动作

在本作中, 基本上所有的机体操作都是通用的: 方向键或左摇杆的上下控制机体的前进和后退, 左右控制机体的左右方向转换。至于在宇宙作战时, 则需要靠 R1 和 R2 来进行机体的移动, 而当持续按住 R1 或 R2 键的时候, 视点便会自动向那个方向变化。×键除了能够使用推进器进行移动外, 连续按2次时, 还会作出紧急回避动作。△键能够使用接近战武器, □键是使用射击系武器, 而○键则是发动 SP 技; 另外, 持续按住右摇杆 (R3 键) 时, 则会发动同伴间的组合攻击。至于比较重要的锁定切换功能, 则是由 L1 键来进行切换。



▲光束来福枪是主要的射击武器, 可以进行复数锁定并同时攻击。



× 高速移动

▲虽然使用推进器能够进行高速移动, 但是当画面中的推进器槽满时, 短时间内就不能使用了。



△使用光束剑等武器进行接近攻击, 根据按键的时机, 还可以打出连续攻击。

三大动作 完美再现!

攻击高达的三形态

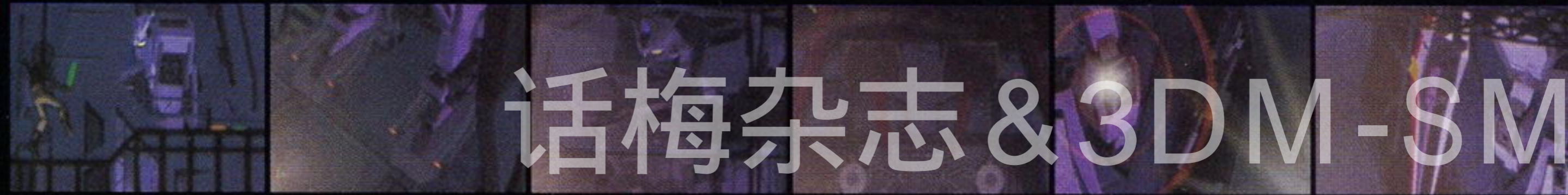
攻击高达的最大特色, 便在于能够进行三种形态的切换, 借以获得万能型的作战能力。在本作中, 这一特色当然会被保留下来。在驾驶攻击高达的前几关中, 会出现选择装备的选项。



AILE 装备

经典场面完全再现

在故事模式中, 每个关卡开始或结束时都会插入一些经典场面的动画影像。这些都是根据原著而重新制作的。全部的动画合计长达40分钟以上!



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbook.cn ©Bandai 2004

游戏模式

游戏中主要的模式将是吉良、阿斯兰两人为主要视角的故事模式。如果故事模式中的情节与原著是一致的，那么吉良无疑将是地球联合军所属，攻击高达的驾驶员；阿斯兰则是扎夫特军所属，圣盾高达的驾驶员，两人也将处于对立的位置上。也就是说，应该将会出现两种不同的故事主线模式。至于对战模式，则是与《相会在宇宙》类似的分屏战斗模式。其他的游戏模式，暂时尚不明朗，但相信会有能够欣赏所有机体资料和动画片段的游戏模式。



故事模式的大致流程

- 结局
- ……反复
- 战绩统计
- 关卡结束动画
- 战斗
- 作战会议
- 动画片段
- 关卡叙述

SP 技

在按下○键后，便可以发动每个机体固有的特殊攻击。但是每次使用SP技的时候，PS装甲的能量槽都会减少，在能量槽为空之后，PS装甲便会强制解除。



圣盾高达的SP技自然是发射Skylia了！

暴风高达



复数锁定射击

在原作中，吉良驾驶的自由高达有一种特殊攻击，那便是能够将射程范围内的敌人一个接一个地锁定，然后同时发射出5道光束炮，将所有的敌人瞬间葬送。据称在本作中，这一招虽然不是SP技，但会成为自由高达的复数锁定招牌技。其他的一些MS也能够使用。



能够使用复数锁定射击，这一系统与《相会在宇宙》基本上是相同的。

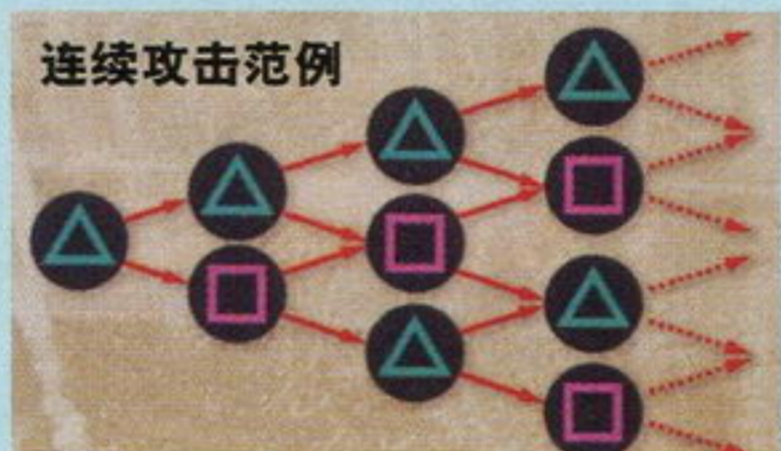
GAT-X303 圣盾高达

于太阳宫殿制造的五台高达中的一台。由于可以变形为MA形态，所以在宇宙中能够进行高速移动，同时还能够使用大型炮“Skylia”（希腊神话中拥有6个头、12个脚的女海怪）。

为了新人类而战的另一位主人公

连续攻击

在本作中，如果能够掌握好攻击的时机，便可以通过射击或格斗的普通攻击对敌人造成连续伤害。在《相会在宇宙》中，我们几乎只能通过格斗武器造成连击，而这一次则可以在射击、格斗两种攻击中进行切换了。



格斗攻击首先命中敌人后，在特定的时机再进行攻击即可。

LAUNCHER 装备

ストライカーバックセレクト

SWORD 装备



远距离战



エアーストライク

▲攻击高达的三种装备可以在战斗开始前自由选择，每种形态的威力、性能和SP技均完全不同哦。



近距离战

扎夫特军开发的搭载了中子干扰消除器的高达。其背后所装备的推进器“Fatum-00”，可以单独卸下作为飞行器使用。

ZGMF-X09A 正义高达

阿斯兰·扎拉

P.L.A.N.T. 评议会国防委员长的儿子，16岁。在“血之情人节”的悲剧中失去了母亲，所以志愿加入了扎夫特军。与吉良原本是儿时好友，在搬家之后两人再度相会之时已是战场之上。在太阳宫殿的突袭行动中抢夺了圣盾高达，后来在与吉良的决斗中将其自爆，换乘了正义高达。



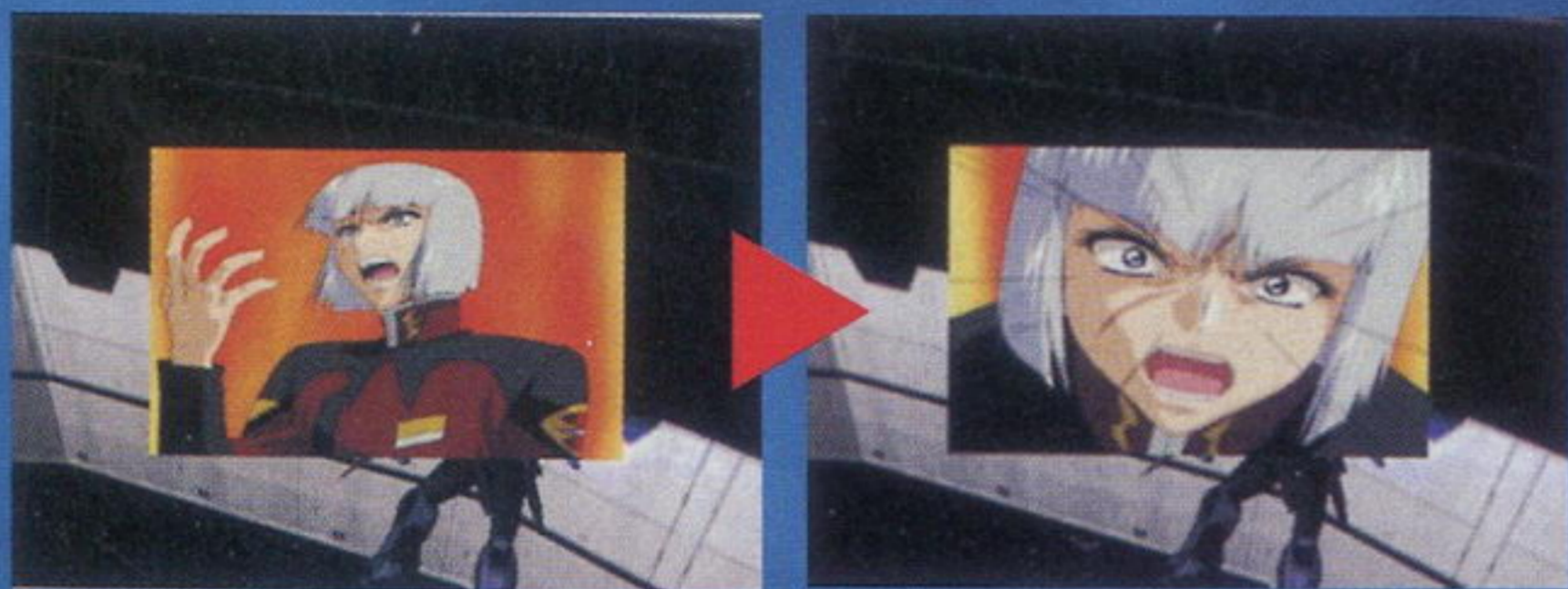
PARTNER BOMBOS

PARTNER BOMBOS&BOMBOS STOCK



▲画面中右上角则为同一小组的搭档。其周围表示的就是 BOMBOS STOCK。

该系统的具体内容为：在拥有 BOMBOS STOCK 的状态下，按下 R3 键后便会发动。发动之后，小组的另外一位同伴便会对玩家操纵的角色进行支援。其支援的效果会根据 BOMBOS 和小组队员的不同而改变。



PARTNER BOMBOS 效果简单列表

玛琉·拉米亚斯 万能型	拉克丝·克莱恩 回复型
LV1 全体攻击 给予地图上所有的敌人小威力的伤害。	LV1 HP 回复 为玩家操纵机体进行 HP 与能量的小回复。
LV2 HP 回复 为玩家操纵机体进行 HP 与能量的小回复。	LV2 封印移动 一定时间内，令地图上所有敌人不能移动。
LV3 全体攻击 给予地图上所有的敌人大威力的伤害。	LV3 HP 回复 为玩家操纵机体进行 HP 与能量的中回复。

PARTNER BOMBOS 发动表情一览

大和吉良



阿斯兰·扎拉



穆·拉·佛拉卡



拉克丝·克莱恩



芙蕾·阿尔斯塔



TENSION GAUGE

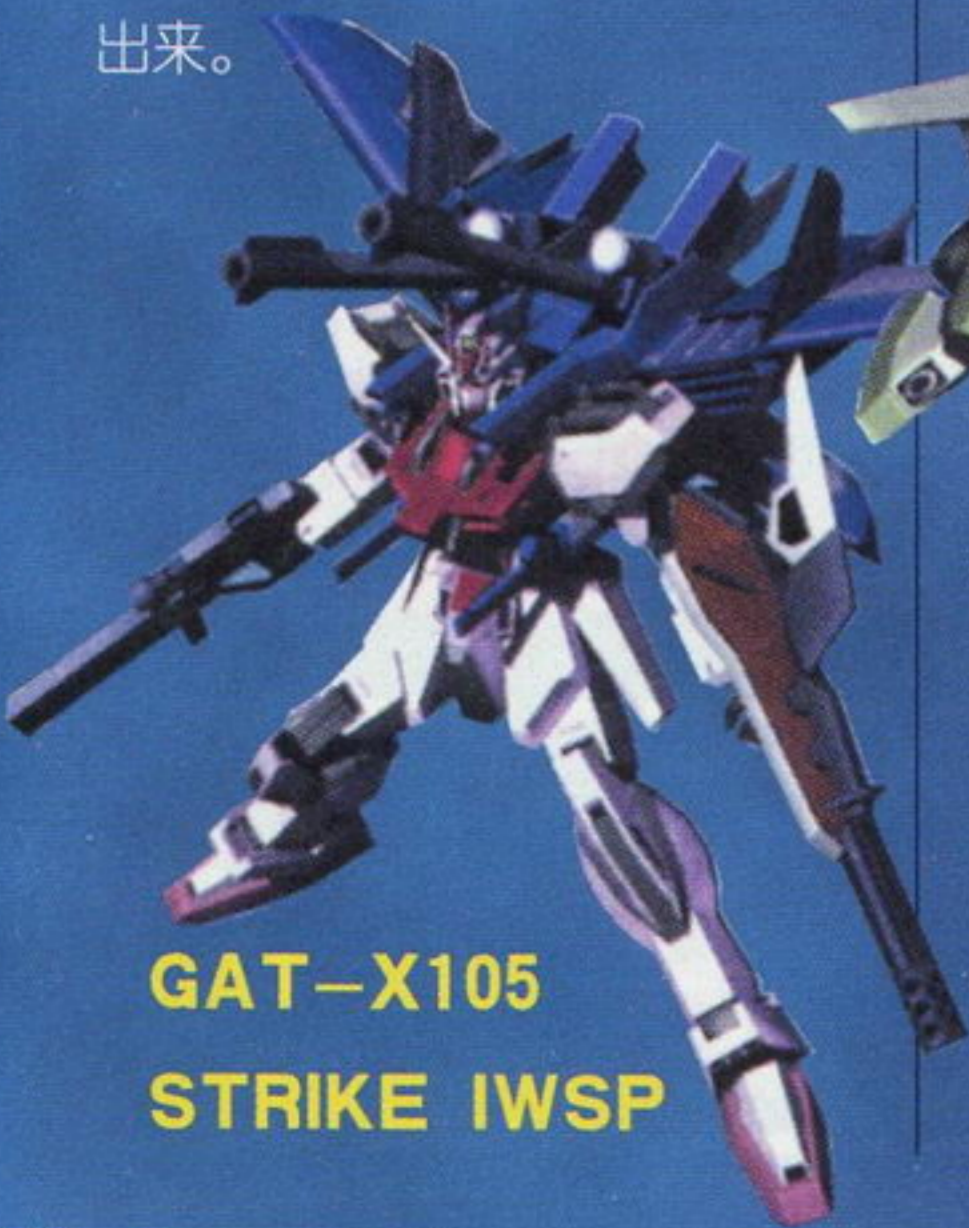
所谓的 TENSION GAUGE 系统，是指在战斗中根据玩家的活跃程度，或者友军机体在遭遇了危机时所自动增加的一种能量计。当该能量计蓄满之后，便可以发动 HIGH TENSION 模式。在该模式下，角色的各方面能力值都会有较大的提高。其中最著名的便是“SEED 爆发”了！



▲卡嘉丽的 SEED 爆发。随之而来的便是一连串的突击！



融合了 AILE、LAUNCHER、SWORD 三种装备的攻击高达。最初原本因为能量、力量不足而没能制造，但后来则被奥布开发出来。



GAT-X105
STRIKE IWSM



ZGMF-1017M
GINN Type High-
Maneuver

移动力进行了强化的 JIN。与 JIN 的共同点非常多，所以在前线作战时，也极易进行修理和补给。王牌驾驶员专用。

由 M1 ASTRAY 所衍生出来的改良机。专门作为防卫静止轨道空间站而被开发出的宇宙专用机体。装备了在轨道上使用的超长距离射击用狙击型光束来福枪。



MBF-M1
M1 ASTRAY-A



AMF-101
DINN

在设计时考虑到了大气层内的战斗而拥有飞行能力的 MS。即使不使用辅助飞行器，单机也同时能够长时间飞行。

武器装备中的长剑部分经过了精良改造，即使是自然人也能够轻松地操纵。该机体后来被自然人方面的王牌驾驶员获得。



GAT-0101
DUEL DAGGER

附加任务与外传任务

除了之前我们所介绍到的那些角色外，还有许多角色也有他们专门的任务可供大家在任务模式中玩到。这其中，还包括了外传《ASTRAY》的主人公。



▼除了原著中主要角色外，一些配角也拥有自己独立的故事剧本。



关卡
以外传的主人公罗为主的故事

MISSION	故事名	题材
伊扎克	雷鸣的战场	原著
迪亚哥	抉择	原著
卡嘉丽	突入 GENESIS	原著
尼哥尔	ARTEMIS 攻防战	原著
罗	寻找宝物	外传《ASTRAY》
盖伊	天御柱攻防战	外传《ASTRAY》

MISSION 扎夫特军

人物 志穗·哈尼弗斯

关名 在信念之下



志穗是外传作品《MSV》中的一名角色。她作为伊扎克所率领的MS小队的一员参加了数场战役。其座机也由最初的西古换成了发展型西古·DEEPARMS。



志穗·哈尼弗斯

扎夫特军的ACE级驾驶员。身穿的红色军服便能证明这一点。她参加了第二次YAKIN DOUE 防卫战。作为伊扎克直属手下的MS队员，她和不少队员一起乘上了从地球联合军那里接收过来的作为光束武器实验用的MS——SHIGU DEEPARMS。



YFX-200 SHIGU DEEPARMS

故事

C.E.71年，9月26日。得到了中子干扰消除器的地球联合军，对扎夫特军的宇宙要塞发动了大规模攻击。由于在该军事行动中还使用了大量的核武器，所以一时间扎夫特军几乎步入了灭亡的深渊。为此，最高评议会的议长下令使用最终兵器——卫星炮“GENESIS”。不仅成功击毁了联合军的月面基地，同时还消灭了大半的联合军舰队。穷途末路的联合军，用残余的兵力向扎夫特军发动了最后的反击。而志穗·哈尼弗斯所在的小队则在伊扎克的带领下，开始了保卫GENESIS的防卫战。

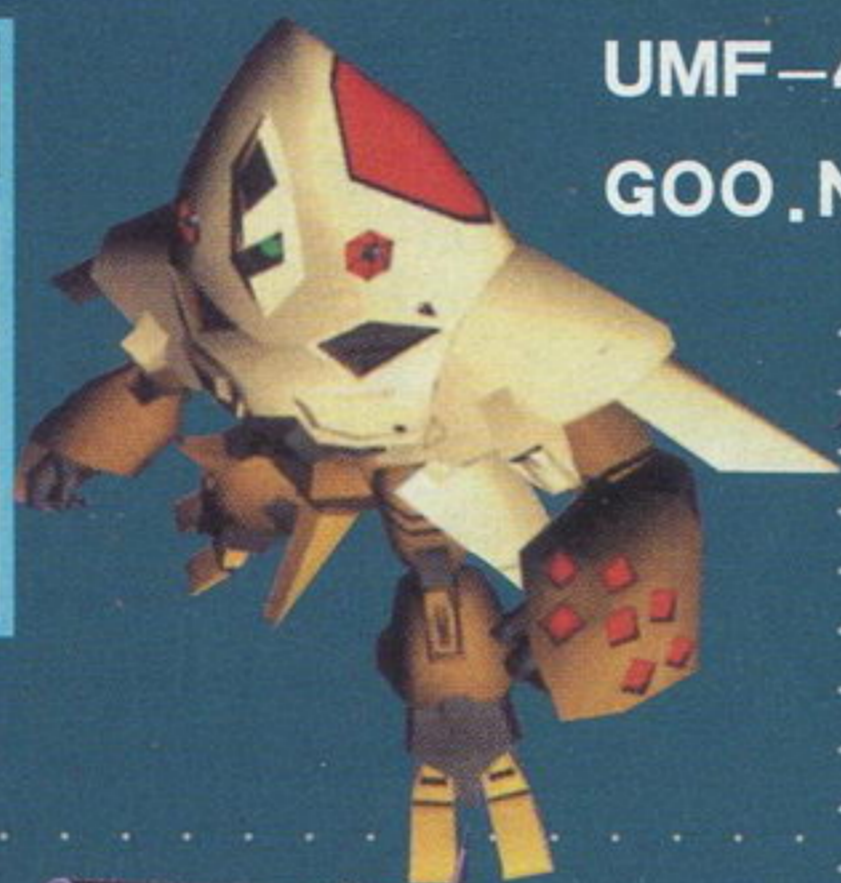
最新登场的MS!

本作除了在《SEED》原著中登场的5台MS以及“大天使号”战舰以外，其外传《ASTORY》中的两台高达机以及其他一些著名机体也会一同登场亮相!

ZGMF-X13A

PROVIDENCE GUNDAM

PROVIDENCE GUNDAM原本是在原著动画的最后几集中才出现的究级机体!其驾驶员是劳·卢·克鲁泽，穆·拉·佛拉卡父亲的克隆体。在最后的战斗中，他利用这台强力机体不仅以压倒性的优势大胜穆所驾驶的攻击高达，更是将吉良所驾驶的自由高达破坏得千疮百孔。另外两台机体GOO.N和ZON是水陆两用机，在原著中也曾经让驾驶攻击高达的吉良吃了不少苦头。



UMF-4A
GOO.N



UMF-5
ZON

大天使



TFA-2
ZAUT



CAT-X1/3
HYPERION
GUNDAM



ZGMF-600
GEITU

YMK-X000A
DREADNOUGHT GUNDAM



DREADNOUGHT GUNDAM是罗的同伴林雷所驾驶的MS。而HYPERION GUNDAM则是敌对势力的MS机体。

RADIATA STORIES

文 邪魔天使

凡人物语 (暂名)

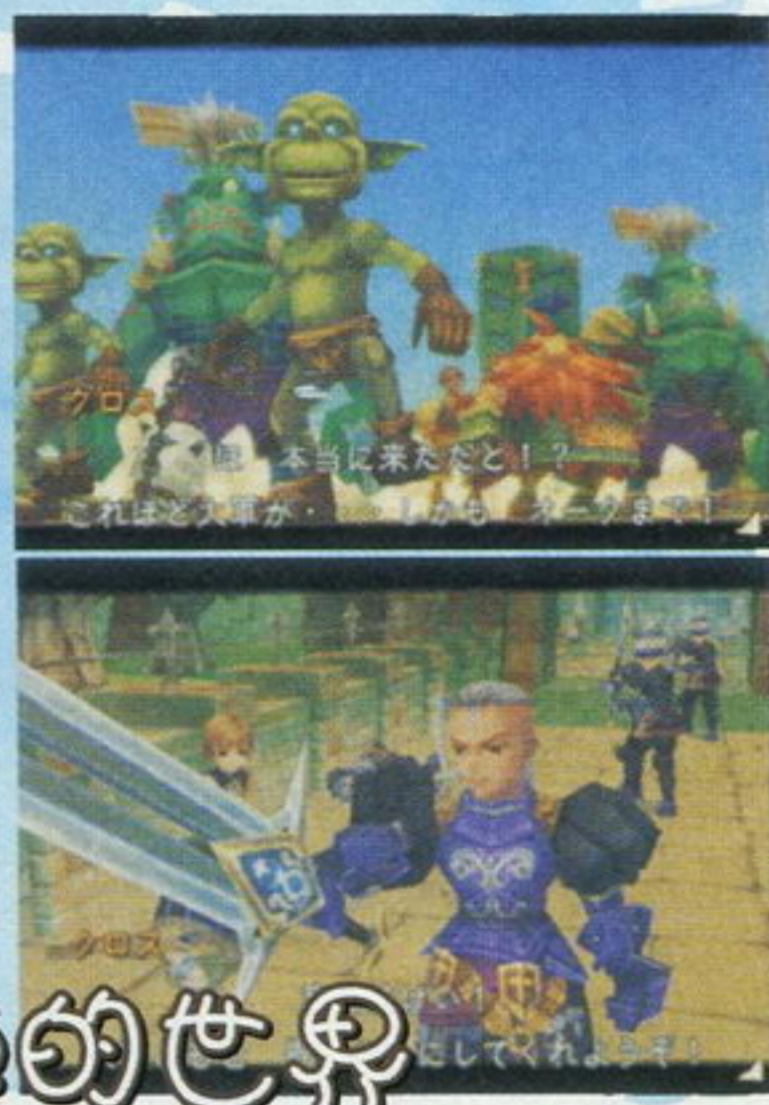
一提到 tri-Ace 想必各位玩家第一个想起的就是“《星之海洋》系列”和《女神侧身像》，作为一个制作班底只有二十多人，但所做游戏素质奇高的公司，它已经被广大玩家所熟知和喜爱，甚至有“3A (对 tri-Ace 的爱称) 出品，必属精品”一说。在制作了《星之海洋3》之后，他们的动向一直被玩家猜测着，是在做《星之海洋4》？还是在做传说中的《女神侧身像2》？一切都不得而知。但就在玩家们猜测之际，忽然一颗重磅炸弹抛了下来——3A 终于有新作问世！而且是一款原创作品！该游戏画面漂亮、系统刺激，是一款 3A 力推的一款作品。



凡人物语 (暂名)	tri-Ace/Square Enix	RPG
PS2	预定 2005 年春	日版
RADIATA STORIES	1人	价格未定
对应周边未定	记忆容量未定	

世界

位于世界中心的人类王国 Radiata 是游戏故事发生的舞台，而这个世界除了人类以外，还有精灵、矮人等妖精族的人存在。虽然两个种族的关系并不怎么好，但也没有达到对立的程度，日子过得还算和平。但是，因为某个事件，人类与妖精，以及守护妖精的龙展开了一场巨大的战争。为此而烦恼的杰克如何面对自己的宿命呢……



人类与妖精共同生存的世界

楔子

当大地诞生之际，一对眼睛也相继而生。眼睛守护着世界的平衡，交替着照耀着大地。祥和的大地、茂密的森林、屹立的高塔。四道光出现，那是照耀大地之光，让它更坚固。终焉之日，巨塔高耸，大地倾斜，森林被毁。当塔穿透天空之时，巨龙出现，让它崩溃。

角色

杰克·拉赛尔
Jack Russell
年龄：16岁 身高：168cm

在离 Radiata 王国有些远的索琉村出生的阳光少年，本作的主人公。父亲曾是被人们称为“杀龙者”的名将——肯·拉赛尔。当双亲死后，他与姐姐两人生活在一起。在他第16个生日来临之际，为了考验自己的实力，为了让自己更接近父亲，他接受了加入 Radiata 骑士团入团的考试。



蕾德莉·汀贝莱克
Ridley Timberlake

年龄：16岁 身高：161cm

有“北方大鹰”之称的豪门——汀贝莱克家的独生女，从小就以骑士为目标而抚养长大。表面上看起来冷酷、认真、不通情理，但实际上却有软弱的一面。当她烦恼的时候，如果要得知答案，那就要花很多时间。她在游戏中，由于某个事件而与故事有巨大的关系。



▲背着父亲遗留下来的一把剑，杰克准备前往王都，他的冒险也因此拉开了帷幕。



装备品可以看见!

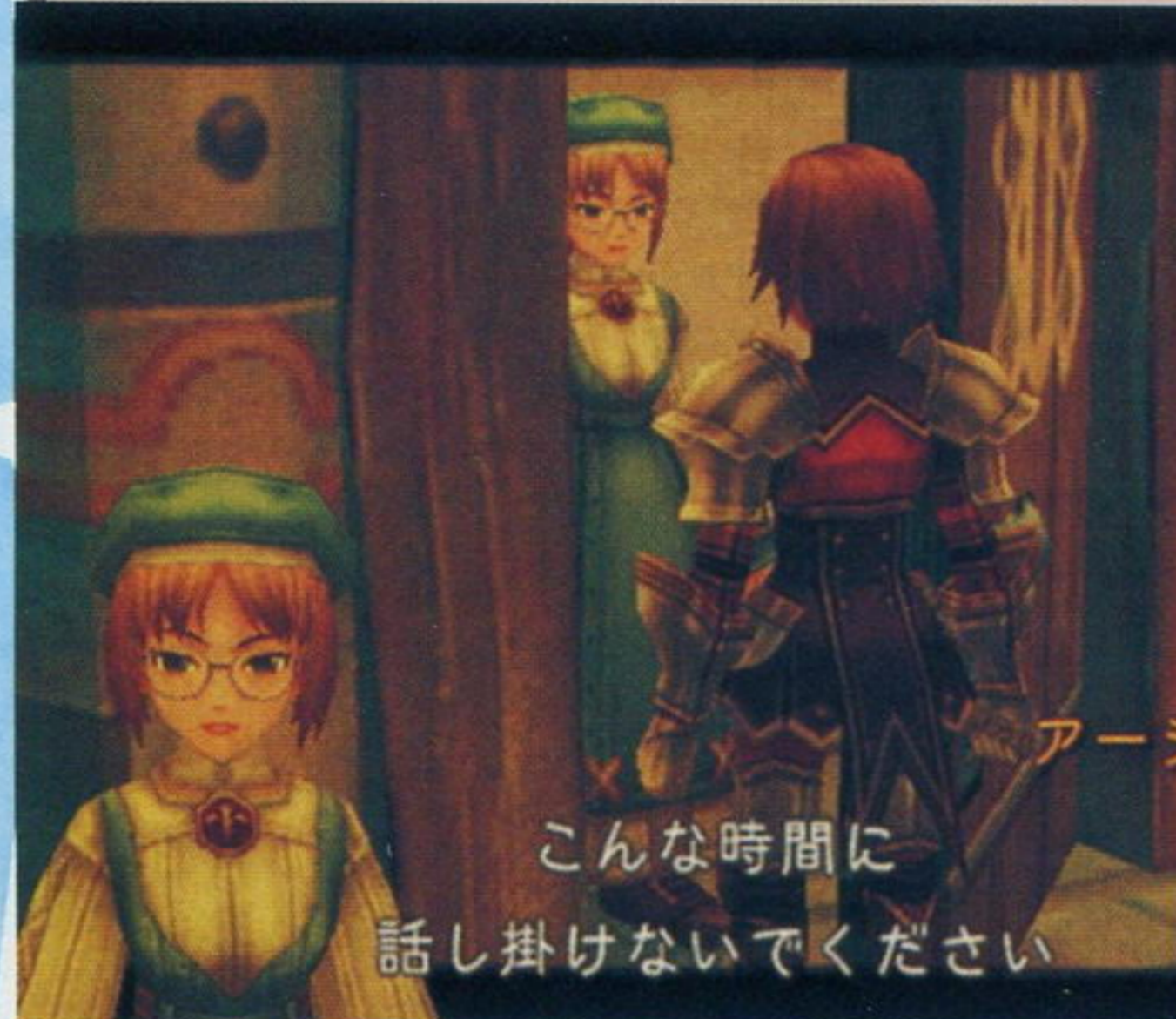


在本游戏中，杰克、蕾德莉所装备的武器以及更换了的外套是会反应在穿着上的，也就是说，穿上了什么样的衣服，都能从画面上看出来，这样一来就大大增加了游戏的可看性了。

系统

时间日程系统

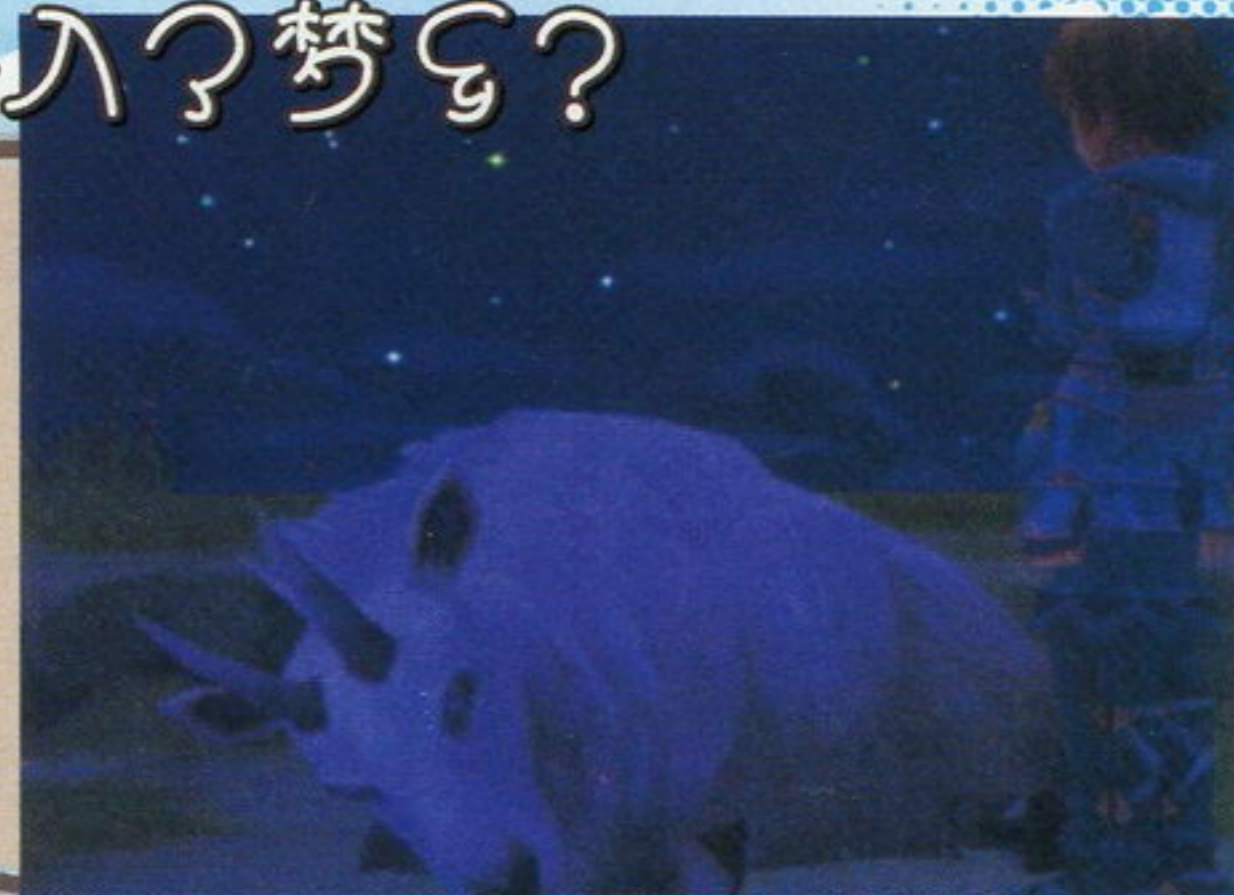
在Radiata生活的所有人都是按着一定的时间流逝而生活的，早上从家里出发去工作的地方，中午就吃饭，到晚上就回家。他们每一天都是按照一定时间日程而生活的。



▲既然有晚上活跃的角色，那么也就有不喜欢晚上活动的角色，所以要考虑什么时间什么场合去见他们。

晚上怪物们也进入？梦？

在这个世界的角色，不管是人类还是妖精，不管是大人还是小孩，都是按照决定好的时间流程而生活的，就算怪物也不例外。在怪物中，如果它不是夜晚出来的类型，那么在白天可能很活跃，但一到晚上就会睡觉。在地图上移动的时候，考虑到这一点是比较重要的事情。



▲一只巨大山羊型怪物睡在路中间，不知道这样接近它会不会形成先制攻击……



白热化的真实时间战斗

本作的战斗是属于操作简单的真实时间战斗，杰克与三名同伴组成了四人的战斗队伍。玩家操纵主人公杰克，时而与同伴连携，时而发动超华丽的必杀技。可以说，战斗再次体现了tri-Ace 那不俗的实力。

组成阵型与同伴合作的Link战斗系统

在游戏中玩家可以向同伴下达一种被称为“Link”的阵型指示，各种Link 都有自己阵型特有的特殊能力，比如攻击、防御、回复等。可以说，体验充满战略性的连携，也是游戏的乐趣之一。

▶三名同伴紧随身后，摆出箭的形状展开进攻的阵型，属于一点集中攻击型的阵型。



▲排成一列向敌人进攻的阵型，对前方的敌人可以进行广范围的攻击。
注意脚下红色的线

同伴收集系统

生活在世界各地的角色中，有的角色可以成为杰克的同伴，并和他一起战斗。这些同伴有战士、僧侣、魔法师、盗贼等，这些角色职业、种族众多，个性丰富，数量一共有150名以上。



战士



▲擅长使用剑的角色，看来一定是战斗的主力。

各种各样的职业



◀拳头中发出光波，擅长用体术的职业，值得期待她的连续攻击。

Volty系统

所谓Volty系统就是通过消耗Volty槽，而进行各种各样动作的系统。对同伴下达特殊指令、发动多种必杀技，都属于该系统。



Radiata的美丽风景

tri-Ace 制作的游戏画面一向都很优秀，从最近的《星之海洋3》就能看出其实力的雄厚，在《RADIATA STORIES》中也不例外，3D的地图极为漂亮，光是看这些画面都觉得是一种享受。



▲宏伟的石桥，难道这座桥就连着Radiata 的古城？看主角奔跑的动作，是不是很有《星之海洋3》里菲特的味道？



▲奔跑在丘陵时的场景，似乎能感受到迎面吹来的清风，不知道路的尽头会有什么东西等待着杰克。

丘陵

▼可以看到在田里辛勤劳作的村民，平和的乡村风情，不知道在这里生活的人们过得如何。



村庄



Xbox 火爆狂飚3

总分 27
黄金珍藏

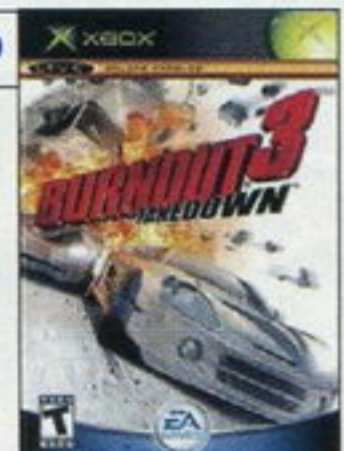


- 游戏译名
- 游戏机种
- 游戏评分
- 游戏截图
- 推荐程度
24-26: 热血推荐
27-30: 黄金珍藏
- 游戏特色
- 游戏封面
- 项目评分

泰坦按

本期Xbox玩家有了福音,《火爆狂飚3》以高素质获得了27分黄金珍藏的评价,这款游戏的爽快和刺激程度非常高,对于系列爱好者我就不必多说什么了,对喜欢竞速(准确地说是喜欢飙车)而又没玩过这个系列的玩家而言,现在是时候体验一下这款游戏了,本作还有PS2版,素质同样不俗。不知道大家读到这里时有没有看到本期Gamehalo中附赠的影像“新·终结者3”,如果各位对这个特别制作感兴趣,那不妨尝试一下Xbox的《终结者3 救赎》,这款游戏除了高素质的画面和紧张激烈的战斗以外,还有加州州长阿诺的纯正原声配音,也是一款不可多得的佳作。PS2和GBA上也分别有大作登场,欲知游戏素质,且向下看。

Xbox 火爆狂飚3



猫太

推荐



与“《GT赛车》系列”完全不是同一个性质的RAC游戏。本作带给玩家的并不是赛车的真实感,而是夸张又刺激的飚车。完全按照传统的技术路线可能在本作作用不大,因为系列的“Burnout”系统才是比赛胜利的关键。而在发动了“Burnout”后,周围的充满“风速”的效果和音乐更容易让玩家进入疯狂的状态。惟一不足的地方就是有些场景制作得过于复杂,在高速行驶下很难看清楚前方的路线。

GOUKI

推荐



本作给人的爽快感、刺激感、成就感都是独一无二的,将本作单纯地看成是赛车游戏或是动作游戏都是极端错误的。在火爆的音乐以及令人热血沸腾的飞车画面的双重冲击下,我们所操作的赛车仿佛都是有生命的铁甲战士,给人完全停不下来的感觉。各种游戏模式的仔细划分与隐藏要素的增加大幅提高了游戏的耐玩度。个人对TAKE DOWN模式最为着迷,网络对战热切期待中。

胜负师

推荐



曾因多边形的影响玩过前作,感觉就非常不错,而系列最新作在各方面的提高均让人眼前一亮。鲜亮写实的画面配合华丽的声光效果在赛车游戏中绝属上乘。游戏的模式多样,玩法众多,隐藏要素极为丰富,耐玩度超乎想象。最关键的是让人窒息的速度感表现以及极度火爆的重金属破坏感重新定义了“爽快”一词。本作绝不是欧美玩家的专利,定会令喜爱高速刺激的玩家们欲罢不能,在游戏中得到充分的发泄与释放。

DVD-ROM EA Games BURNOUT3 RAC 2004年9月7日 1~2人 对应Xbox Live网络对战,有PS2版 自带记忆功能

PS2 战国无双 猛将传



纱迦

推荐



游戏没有增加太多战场,不过新加的4个角色很有特点,再加上系统上的重大变革,使得游戏依然取得了成功。虽然也叫“猛将传”,但游戏的改进更多地表现在了系统上。更新后的成长系统使得游戏玩起来更加爽快,加入界限突破要素后又再次增加了游戏的耐玩度。新增的练武馆等模式个个出彩,向ω-FORCE的创新精神致敬。缺点是拖慢现象没有得到改善,希望在下一作中能够得到改善。

沙罗

推荐



游戏在画面、战斗系统等方面并未做出什么大的改动,而画面显示人数一多速度立刻拖慢的现象也没有得到任何改良……本作新加了4位武将和一点新关卡,从内容方面来看还是有不少可玩价值的。新增加奖励点数系统能够让玩家在相对较低的难度下获得最强武器以及提高能力的界限,这点值得称道。不过所需的点数之高实在令人发指。新增的战国事典部分非常不错!附有收藏在博物馆中的人物史图,强烈推荐。

邪魔天使

推荐



系统的变化是本作最大的亮点,新的技巧自不必说,新增的武器锻造系统就让人欲罢不能。继承前作和进行游戏都会得到奖励点数,用这些点数可以买到一些新的内容,最强的自然是能力界限突破,这简直就是玩家多次进行游戏的动力!让游戏的养成要素再次提升一个层次。新增的角色个个有特色,丝毫没有重复的感觉。不过本作比起前作,游戏拖慢的现象要多一些,也许是和同屏显示人物数量增加有关吧。

DVD-ROM Koei 战国无双 猛将传 ACT 2004年9月16日 1~2人 对应硬盘,杜比定向逻辑II,对应前作记录,可以与《战国无双》联动 310KB

Xbox 终结者3 救赎



多边形

推荐



在电影上映许久之后才推出的游戏,由于上一作表现在糟糕,原本对本作不抱希望,但没想到玩过之后才发觉,本作才可以真正地称为“终结者3”啊!480P的画面表现绝对傲视群雄,各种武器音效也算比较到位,系统操作虽然单调但也显得简洁。整个游戏的剧情以电影原作为基础,增加了很多原来没有的情节,对结局也做了一些修饰,过场使用电影片断+CG动画,完全就是一部全新的电影大片。

GOUKI

推荐



Xbox版本的画面素质之高令人赞叹,末日战争气氛被烘托到了极致,宏大的场景也给人相当高的视觉享受,游戏的色调也与电影本身非常契合。游戏本身是一个以驾驶射击为主的作品,丰富多彩的交通工具是游戏的一大特色。射击部分做得有些简单,但考虑到本身就是具有精密瞄准性能的高级机器人,也就没什么怨言了。原创的故事情节为游戏增加了许多收藏价值,《终结者》/州长FANS不可错过。

SOUL

推荐



整个游戏过程就像是让你看一场好莱坞动作大片一般,华丽壮阔的场面、激张刺激的追逐战、连续不断的爆炸,从某种程度上来说,本作比《终结者3》电影都更过瘾。整体剧情与电影密切相关,但大量合理的原创剧情的加入让终结者迷有足够的的新鲜感,再加上纯正的阿诺配音,这果然是迄今为止最优秀的一款《终结者》游戏。缺点是技巧性并不是太高,幸好游戏有一定难度,也因此具备了一定挑战性。

DVD-ROM Atari Terminator 3 The Redemption ACT 2004年9月2日 1人 支持480P,有PS2版 硬盘记忆

总分 24

热血推荐

系统变更度 ●●●●○○○○○○

画面

音效

系统



卡伦

推荐



很明显，这是Capcom乘着前作的巨大成功推出的一款低成本作品。引擎沿用前作，而系统的变更也不算太大，连那恐怖的读盘时间也是一样没变。不过系统的部分变更还是能明显地看出Capcom对本作下了一番功夫，也令这一系列逐渐趋于完善。本作的收集要素还是一如既往地丰富，而多种多样的玩法及人员组合也足以令人一再游玩下去，此外，上线游戏的话还可以参加Capcom组织的各种活动。

阿迪

推荐



本作中新增加的5个剧本可以说是特色各异。异化的大象和跳蚤还是能够让人体验到一股新的恐怖刺激的。本作中AIPC相对前作稍微提升了一些，但除了个别女性角色外还是“不太听话”，不幸中的万幸就是他们不会再随地乱丢剧情道具了。本作的画面光源处理在“咆哮”一章中的植物园场景相当出彩，而在人物刻画方面，相信“死守”中最后一幕的警察马文会在玩家的心里留下相当深刻的印象。

GOUKI

推荐



相比前作来说，本作的进步并不明显，资料篇的定位是肯定的了，但与普通游戏无异的售价却看不出这一点。游戏难度与长度的加长是老玩家最能亲身体会的，不过单机游戏时的缓慢节奏让人有点“脱离时代”的感觉。增加的几种交流方式以及变更后的道具交换系统更加人性化，但是主要游戏规则没有太多进化，这是让人感觉非常遗憾的地方。相比较而言，游戏的音乐是非常出彩的地方。

DVD-ROM ■Capcom ■BIOHAZARD OUTBREAK FILE2 ■AVG ■2004年9月9日 ■1~4人 ■对应PS2专用网络套件 ■348KB

神游机

纸片马力欧

总分 24

热血推荐

经典重现度 ●●●●●●○○

画面

音效

系统



多边形

推荐



N64的超级名作完全中文化的版本。碰巧与NGC的续作几乎同步面市，同时玩过两作的玩家一定发现它们在系统方面几乎如出一辙。虽然画面在现在看来有些惨不忍睹，但是其创意却经久不衰，音效方面简单而充满童趣，系统简单且容易上手，不需要太复杂的操作便可以体会无穷的乐趣。故事方面自然还是马力欧拯救桃花公主的套路。当初在N64上错过了本作的玩家千万不要放过这个完全本土化的超级大作。

LIKY

推荐



游戏的风格非常清新明快，充满童话风格的画面给人非常愉快的感觉，而游戏中的对话也很幽默，某些情节常常让人捧腹大笑，加上游戏难度也不算高，所以整个游戏玩起来非常轻松。不过游戏的对话感觉稍显冗长（虽然是全中文的）。战斗是游戏的魅力所在，手动操作完成各种动作有很强的投入感，而且越到后期动作花样越多，战斗越来越激烈和有趣。喜欢GBA版《马里奥和路易RPG》的玩家有机会不妨试试。

阿修罗

推荐



因为神游机硬件的机能限制，以AV线表现的N64级别的游戏画面在今天颇显简陋，但是这丝毫不影响游戏的魅力。NGC的《纸片马里奥RPG》虽然素质极高，但是一些基本的构思在这部作品里就已经完全体现出来了。动作与角色扮演的完美结合使得游戏老少皆宜，是社交类游戏作品的典范，全中文更使得游戏亲和力极高。只给7分是因为本游戏的历史特殊性，而推荐评价则是因为游戏自身的高素质。

神游卡 ■iQue/Nintendo ■纸片马力欧 ■A · RPG ■2004年8月25日 ■1人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

GBA

超级马里奥弹珠台

总分 24

热血推荐

难度 ●●●●●●○○

画面

音效

系统



马修

推荐



作为任天堂在GBA上少有的“《马里奥》系列”原创作品，本作给人的第一感觉就是画面非常养眼，以往ACT中那些出来就被踩扁的怪物们在本作中的表演非常可爱。而钻进小洞、获取隐藏的金蛋等丰富的隐藏要素和收集要素也使得本作非常耐玩。但本作在球的重量感上把握得并不是很好，玩时会觉得球的速度非常快而难以控制，一不小心就掉出版面前功尽弃。这样的难度，足以使一些追求休闲的玩家放弃该作。

LIKY

推荐



非常有意思的弹珠台游戏，打破传统模式加入了很多冒险要素，玩家要不断消灭台面上的敌人、收集道具、撞击机关，并不断前往下一个台面，到了关底还要与BOSS对决。丰富多彩的台面以及众多的隐藏要素使得游戏的耐玩度相当高。游戏的画面很有特色，具有很强的立体感，而且角色很可爱，应该能吸引不少女性玩家，不过游戏难度太高，稍不注意球就会掉下台面，玩起来很紧张。

泰坦

推荐



任天堂在游戏的纯娱乐性方面做得十分独到，这款结合了马里奥的弹珠台游戏便是具体表现之一。除了搞笑的剧情、流畅的画面和夸张的道具以外，本作与普通弹珠台游戏的不同之处还包括活泼的关卡设计、独特的闯关方式和紧张刺激的BOSS战。千万不要小看那两个简单的挡板，如果不掌握专门的操作技巧和应变能力，想要一面收集宝物一面过关斩将可不是一件简单的事情哦。

卡带 (64M) ■Nintendo ■スーパーマリオボール ■TAB ■2004年9月9日 ■1人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

PS2

多罗罗

总分 23

热血推荐

忠实原著度 ●●●●●●○○

画面

音效

系统



D·S

推荐



本作中文版与日版同步上市无疑是国内玩家的一大喜讯。游戏的剧情表现及人物刻画均完美地体现了手冢治虫原著的神韵，而夺回48个身体部件来逐渐加强能力的设定更属罕见，可说是将收集和成长的要素完美地融合在了一起。本作的战斗风格同《三国无双》类似，甚至连轻攻击后重攻击的方式也如出一辙，但操作手感和视角转换上则有些略显不足，不过本作独创的连击系统非常爽快，时刻给人挑战极限的刺激。

卡伦

推荐



这是SEGA在购买了手冢治虫大师漫画的改编权后推出的又一款作品，与前几作不同的是，本作的对应年龄层要高得多。沙村光明的人设、前田真宏的怪物设计，以及雨宫庆太的美工确实令本作在画面感染力上显得颇为新颖。本作是第一款与日本同日推出的中文版游戏，而由于《多罗罗》的漫画在国内非常罕见的缘故，如果你想了解漫画的剧情的话，不妨尝试一下这款游戏如何？

沙罗

推荐



长达5分钟的片头CG非常有震撼力，百鬼丸的冷峻与强大给人留下了深刻的印象。试玩了几关后觉得素质不错，但频繁的读盘实在让人头痛，好在时间不长。游戏中有60种普通敌人，但魔神BOSS却多达48个，让人在惊讶之余又多了几分赞叹，不过魔神的形象和招数依然有重复之嫌，而且过大的战场和稀少的敌人有些不大相配。视角的切换问题也是这类ACT游戏的通病，在窄小的场景内有时会让人晕头转向。

DVD-ROM ■SEGA ■どろろ ■ACT ■2004年9月9日 ■1~2人 ■无对应周边 ■620KB

数码恶魔传说 天魔变

◆游戏时间：超过50小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ Atlus ◆ RPG ◆ 2004年7月15日 ◆ 1人 ◆ 无对应周边 ◆ 305KB ◆ 6800日元

热血推荐

9

黄金眼评分

8

9

26



一提到 Atlus，许多人脑海中立刻浮现出的就是《真·女神》、《女神异闻录》、《恶魔召唤师》、《灵魂黑客》等“女神系”的游戏，随之而来的就是金子一马先生那天马行空、诡异、精美的恶魔绘卷。我觉得一个厂商，只要有一个系列的游戏被玩家接受认可就可以证明其价值了。就像大家一提到 Square 就想到《FF》，一提到 Enix 就想到《DQ》是一样的。

个人觉得 Atlus 的 RPG 都是很“硬派”的，想想经典的“《武神》系列”，“龙与地下城”的设定、华丽的文字，一切都体现出“角色扮演”的精髓。Atlus 给人的感觉就是它不会随波逐流，不会流于媚俗，它总是按照自己的一个信念走下去。难怪有玩家说这么一个执着于信念的游戏厂商，居然没在这个强调商业的社会里消失，真是一件奇特的事情。（现在加上与 Konami 的合作，相信实力会更强了。）Atlus 的“《女神》系列”给一般玩家的印象就是难度高、系统复杂、世界观黑暗、剧情晦涩，虽说这是系列的优良传统，但也让一些刚加入游戏圈的玩家望而却步，无法触及。也许是为了改变一下形象，面向更多的玩家，《数码恶魔传说 天魔变》（以下简称《DDS》）就新鲜出炉了。而 Atlus 打出的招牌就是更大众化、难度不高、有豪华声优阵容加入（主线剧情时加入配音这在以前的《女神》游戏中还是很少见的）。新的曼斗罗系统，让人第一眼看上去有些像《FF X》的晶球盘。去掉了系列惯例的恶魔交涉、仲魔系统，让人觉得“没有了这些传统，游戏会变得怎样”比游戏本身更有吸引力。2004年7月15日，游戏如期发售，当我们拿到这款游戏时，受到的却是一股新的冲击。

新鲜的《DDS》

在《DDS》发售前，也许很多玩家都玩过了《真·女神转生 III 狂热版》（以下简称《真3狂》）吧？很多玩家就会习惯性地将这两款游戏联系到了一起，因此没恶魔交涉、没合体、没仲魔的《DDS》，自然引起了玩家们不满，觉得它不是《女神》了。但请大家别忘了，

这是《DDS》，它不叫《真·女神》，虽然都同属“女神系”，战斗系统也一样，但这毕竟是两个概念上完全不同的游戏，如果要这么比，对《DDS》是很不公平的。

不可否认地说，单从一款 RPG 的角度而言，《DDS》的确是一款优秀的作品。曼斗罗的技能习得系统是一个让人无法自拔的优秀系统，由于有了金钱这一条件的限制，如果不是刻意地赚钱和疯狂练级，游戏的平衡性就体现得很强，每个角色都有自己擅长的能力，在战斗中每个角色各司其职。而且由于技能不像《真3》那样习得满了之后再习得技能时必须将以前的技能消去，而是习得之后可以自己自由装备，战斗显得更灵活一些，通过技能的组合就能针对某些敌人和 BOSS 进行有效的打击，这也降低了游戏的难度，从而给 Atlus 让更多人接触这个游戏的初衷提供了良好的条件。另一方面，如果将角色所有曼斗罗上的技能都习得的话，那么战斗起来就能完全体会到砍瓜切菜一般的快感。什么？你说这很无聊？不用着急，Atlus 不会让你这么悠闲的，强大的隐藏 BOSS 还等着你呢。

爽快的战斗

说它战斗爽快并不是说有什么华丽的连招和什么召唤兽之类的东西，而是简洁明快。由于 Atlus 在读盘上再次进行了改进，所以《DDS》在读盘方面相较《真3狂》而言又有了进一步提高，进入战斗只需大约 1 秒钟的时间，再加上角色们的动作干脆利落，如果熟悉了敌人的弱点，秒杀是经常的事情。再加上《DDS》那精美的画面以及形态各异的敌人，更能体现出“女神系”的美感。说起来，《DDS》的技、魔法虽然没有像《FF》之类的 RPG 那样动则一招就几十秒，但却丝毫不显“小气”。看看苍蝇王的“死蝇的葬列”、黄龙的“太极光轮”、大天使麦塔特隆的“西奈的神火”、人修罗的“地母的晚餐”，每个都是气势十足，不过我觉得为什么人家使的时候就那么帅，而自己用的时候却没那个感觉呢……

挑战

如果说到 RPG 的最强 BOSS，那么《DDS》的人修罗肯定算一个，这个《真3》的主人公到了《DDS》里简直就是恶梦的代名词，如果不知道打法，一招“地母的晚餐”就要你命，不过就算知道了打法，玩家的运气也是要超高的。也许这个 BOSS 的设立，是 Atlus 不向世俗低头的表现，也许只是为了单纯地增田游戏的可玩性，但有了他与没有他，感觉游戏就是变了一个样，巨大的挑战性无形间就在激励着玩家，让我们继续下去。

不完整的期待

这里的“不完整”并不是说游戏的完成度不高，恰恰相反，游戏的完成度非常高；这里的“不完整”是剧情上的谜团还有待解开。早在游戏发售前，Atlus 就已经表明《DDS》是有续作的，而玩过游戏的玩家肯定也知道，游戏的剧情也是不完整的，还有待续作交代。

自从《Matrix》这部电影风靡全世界后，似乎游戏界也受到了不大不小的影响，这种现实世界和虚拟世界的交错一时间成为了游戏制作人争相抢夺的对象，不过记得早在《灵魂黑客》里就已经是这种现实与虚拟的结合了，只不过《Matrix》这股风让它愈演愈烈而已。游戏中已经明确的就是存在着现实与虚拟两个世界，而主人公所在的 Junkyard 就处在一个虚拟的世界里。现在推测的是，那个最终 BOSS 应该是管理员之一，说不定现实世界是进行一个试验，而 Junkyard 不过是个实验场而已，而原本他们互相的争斗不过是试验的过程，也许管理员们发现试验出了错误，于是投入病毒让他们自相残杀（游戏中就是变身吞噬对方）以达到清除的目的。而女主人赛拉显然是现实世界的人，至于她为什么来到虚拟世界来拯救主人公，那就不得而知了，惟一有联系的就是那个 Point 136 的好王子和坏王子的故事。从游戏中我们可以知道，在最后一段广播时，声音是断断续续的，几个关键词根本就听不到，但坚韧的玩家还是利用各种手段将这段广播复原了，当玩家看清这段对话时，才明白好坏王子的身分

应该是对调的！这也很有可能是游戏对我们的一个暗示，那就是现实世界中男女主人公之间的关系，至于好坏王子，个人推断很有可能是主人公的两个人格。至于同伴凯尔梦到的那个哭泣的女性……不就是最终 BOSS 么……游戏的最后，主人公一人漫步在满是石化了的人的街上，头上那个黑色球体让人觉得这应该是现实世界。不过这些都仅仅是停留在猜测方面，到底如何还是要看 Atlus 自己怎样将剧情编下去了。现在我们要做的就是期待续作赶快出，以解开我们心中的谜团。

希望

《DDS》虽然是款优秀的游戏，但不能说它是款完美的游戏，毕竟完美这东西在这个世界上本来就难寻，何况每个人的审美观不一样，也许你认为完美的东西在其他人眼里就不完美了。说到《DDS》最大的遗憾就是没有怪物图鉴！这简直是 Atlus 的最大失误啊！一款 RPG 没有怪物的图鉴……哦，在这里应该叫恶魔图鉴，那是一件多么令人遗憾的事，更何况“女神系”一贯都强调攻敌弱点，如果有恶魔图鉴的话就方便了很多，如果指望玩家去背那就有违初衷了。再者，虽然没了仲魔，但有恶魔图鉴的话，随时欣赏这些神话传说中的鬼神恶魔天使也不错啊，起码在收集性方面就能满足很多玩家的收集癖。然后就是关于“吃”，在游戏发售前，Atlus 非常强调“吃”这个系统，但实际进入游戏发现其作用只是为了快速练级。虽说不吃会减体力，但减得太少，完全是不痛不痒。感觉上如果加入吃下某种敌人可以变成那种敌人的样子，那效果就不一样，因为枯燥地“吃”敌人练级，久了会让人厌烦的。或者像《罪》、《罚》那样，能力进化，外形发生改变，那该有多好。另外就是遇敌率，这次《DDS》的遇敌率设计得不是很好，过高了，即使中后期有降低遇敌率的道具，但初期有时还是会让人抓狂的。虽然说了这么几个缺点，但好游戏就是好游戏，再怎么也不能掩盖它的亮点，希望 Atlus 能将这个系列发扬光大下去，成为新的招牌吧！

Special Feature
特别企划

东京游戏展八年回顾

文 天草
编 星夜

在介绍东京游戏展之前，我们有必要先了解一下CESA。CESA即Computer Entertainment Supplier's Association（电脑娱乐供应商协会）这是日本游戏产业的行业协会，成立于1996年。CESA成立的目的是通过对计算机娱乐软件（主要为电子游戏）进行调查研究以及推广普及，从而振兴整个计算机娱乐软件行业，丰富人们的日常生活。CESA的主要活动包括每年发布的日本游戏业调查报告《游戏白皮书》，以及各种相关的展会。而在所有CESA主办的展会中，东京游戏展显然是最为重大的盛事。

观察日本游戏产业的兴衰起伏，从东京游戏展历届的展出情况就可以窥得一斑。从1996年8月的第一届展会至今，东京游戏展已经走过了8个春秋，总共召开了13届展会，到1998和1999年达到了巅峰，而在2001年则跌落至谷底，与日本游戏业一道在大风大浪中共同沉浮……



虽然名为“东京电玩展”，该展会其实只有最初两届是在东京的“晴海东京BIG SIGHT”举办，其后就转移到东京附近的千叶县千叶市幕张国际会展中心。位于东京晴海地区的“东京BIG SIGHT”号称日本国内最大的国际展示场，分为东展示楼、西展示楼和会议楼三大块，其中会议楼独特的造型在东京也算是地标型建筑。BIG SIGHT总共有10个展馆，参观者需要步行15公里才能逛完整个会场。

从1997年的秋季东京游戏展开始，该展会就正式搬到了千叶市幕张国际会展中心。幕张新城中心地理位置优越，位于东京市中心和成田国际机场的中间地段，非常方便接待来自世界各地的观众。幕张国际会展中心主要包括国际会议场、幕张事务厅、以及两个国际展示场，总占地面积达21万平方米，会场外设置了6000多个车位。东京游戏展一般是在面积为5.4万平方米的1~8号国际展示场以及面积为1.8万平方米的9~11号国际展示场两个展厅举办。



东京游戏展96

时间：1996年8月22~24日
参展商数目：87家
展出游戏数量：365款
观众人数：10万9649人



出单位和观众都非常不满。

1996年正值日本游戏业风云突变之时，索尼的兴起在本届TGS上也表现得非常明显。索尼的展台可能是会场上惟一让人感到空间宽阔的地方了，索尼展出的作品一般都是强调PS大容量CD-ROM带来的漂亮画面，从游戏阵容上也可以看出该公司在开拓游戏市场受众面上的努力。《妖精战士2》、《荒野兵器》都是索尼展出的重点，而两款音乐游戏：《DEPTH》和《PARAPA THE RAPPER》在当时则是非常新鲜的游戏，索尼将其定义为音乐型“Edutainment”，即音乐教育娱乐软件。有索尼音乐这个大靠山，PS要推出音乐游戏当然不成问题。



东京BIG SIGHT虽然占地面积很大，不过首届东京游戏展仅在东展示楼的1、2号展示区举办，因此显得非常拥挤。由于面向公众的一般展出日刚好是在暑假期间，而且又是星期六，因此吸引了大批观众。会场大门外最多有2000多人排队等候，从到达现场到入场大概要等待40多分钟。会场的狭小让展出单位和观众都非常不满。



Namco作为SCE早期最重要的合作伙伴在本届展会上却没有重量级软件展出，主要的作品居然是当时刚刚发售的《扣杀球场》。《魂之利刃》在现场展出了宣传片，不过由于该作街机版当时已经推出，而PS版相比之下画面水平要逊色不少，因此也没能引起太大注意。真正让人期待的《铁

拳》和《山脊赛车》新作则没有在会场上展出。相比之下，Square在本届TGS上可谓风光八面。年初Square宣布全面加入PS阵营让整个业界震动，而《最终幻想VII》也是从年初开始就成为人们关注的焦点。这次会场上Square当场派送10万张《最终幻想VII》的试玩版，所有参展观众几乎人手一份，手笔之大可谓无人能及。Konami当时正处于事业的低谷，展出的游戏并不丰富，只有一些体育游戏和《心跳回忆》的相关游戏勉强支撑局面，而《潜龙谍影》虽然在次年的E3展上博得满堂彩，日本玩家对其热情却不是很高。



1996年世嘉土星在日本持续热卖，大有压倒PS之势，可以说是其历史上最辉煌的时期。世嘉预计次年春季土星的销量将会达到500万台。本届TGS上世嘉的展台当然也有不少看点，虽然展台布置感觉有点小家子气，展出的游戏却是相当有份量的。《格斗之蛇》在之前的玩具展上水准平庸，想不到几个月不见已经有了质的提升。《百事超人》虽然不算什么大作，却也有极高的人气。最让人关注的当数《樱大战》，这款游戏很好地体现了土星强劲的2D机能，同时也成为次年“CESA大奖”最佳作品奖的获得者。为了对抗《最终幻想VII》，世嘉准备了多款RPG大作，《光明圣柜》是由世嘉的SonicTeam与Camelot合作开发的RPG大作，游戏画面相当出色。GameArts的《格兰蒂亚》则是号称可与《FFVII》正面对抗的大作。GameArts在公布这款游戏的细节时总是有意无意地与《FFVII》进行比较。不过毕竟是一款原创新作，GameArts社长对本作定下的销售目标仅为30万套。



任天堂不参加TGS的惯例从第一届展会就开始了，由于在日本支持N64的软件商很少，因此本届TGS上几乎没有什么N64游戏展出，不禁让人对这款主机的前景产生无尽担忧。

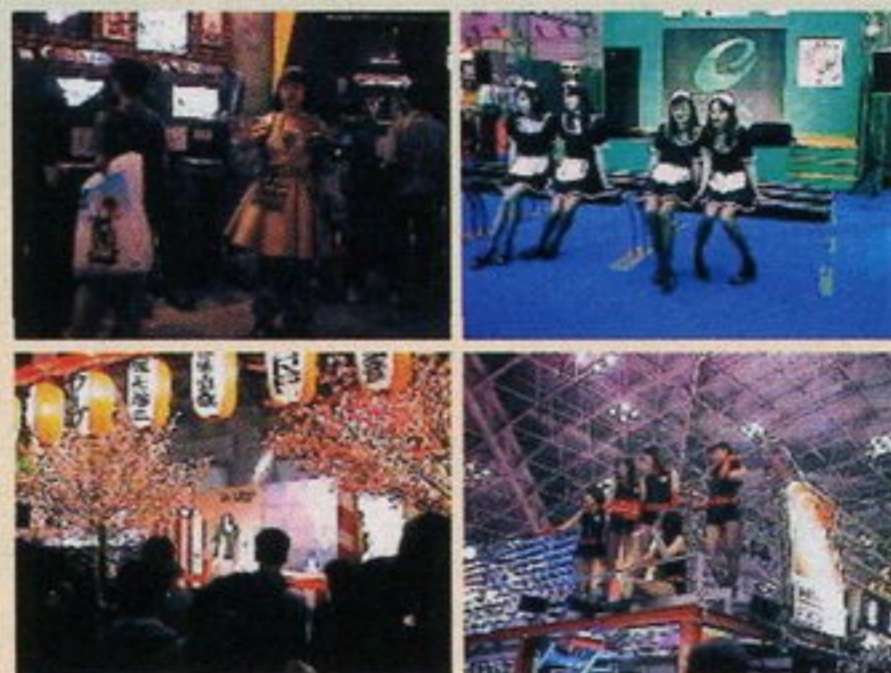
东京游戏展97春

时间：1997年4月4~6日
 参展商数目：104家
 展出游戏数量：460款
 观众人数：12万1172人



首届东京游戏展的成功让CESA大为欣喜，于是从1997年开始，CESA决定每年举办两届展会。由于参展商和观众人数均比前一届多，本届东京游戏展更加拥挤了。开展首日虽然名义上是面向业内人士开放的内部展出日，普通观众实际上已经可以进入，因此开展第一天就已经非常拥挤了。

本届展会上展出的PS游戏可以说是以量取胜，体现了一向的多样化发展策略，不过SCE自家的软件并不是很多。《努力吧！森川君2号》和《攻壳机动队 Ghost in the Shell》以及音乐游戏《Baby Universe》是比较引人注意的作品。Square的《最终幻想VII》年初发售后取得轰动性成功，如今已Square俨然成为PS阵营中最重要的一员猛将。本届展会Square展台面积是会场上最大的，并且排队玩Square游戏试玩版的观众也是最多的。显然在这一时期Square的作品已经是PS玩家们最为期待的了。这次Square展出的游戏重点在于《Tobal 2》、《沙加 开拓者》、《前线任务 Alternative》等。1996年《Biohazard》开创了3D动作AVG的新时代，成为PS在日本的首个百万大作。大受鼓舞的Capcom赶紧启动续作的开发工作，本届TGS上展出的《Biohazard2》完成度不是很高，与如今的《Biohazard4》一样，这次展出的《Biohazard2》的开发成果后来被完全推翻了。Namco展出的主要是《皇牌空战2》和《宿命传说》，Namco宣布将会在PS上推出《铁拳3》，同时宣称索尼会升级PS的内存容量，让这款游戏能够达到街机版的画面表现。在会场上大放光芒的PS游戏并非都是来自名门，Xing的飞行竞速游戏《ReciproHeat 5000》就赢得了观众的热烈好评，可以说是本届展会的一匹黑马。



1997年世嘉土星业务开始全面亏损，缺乏大作的尴尬在本届TGS上显露无余。唯一支撑局面的居然是MD《Sonic Jam》的土星移植版。《格兰蒂亚》依然没有提供试玩版。《巴洛克》是一款相当另类的迷宫游戏，游戏的设计概念就是向玩家展示设计美丽而奇特的建筑，然而由于SS的机能限制，糟糕的3D画面实在让人无法与“美丽”二字挂钩。

本届TGS上举办了“CESA大奖96”的颁奖仪式，CESA从16万张选票中选出了总共23个获奖作品，其中SS获得了包括最佳作品奖在内的8个奖项，PS获得了8个奖项，SFC为4个，N64为2个，GB为1个。

东京游戏展97秋

时间：1997年9月5~7日
 参展商数目：104家
 展出游戏数量：约500款
 观众人数：14万0630人



之前两届TGS虽然总体上是成功的，不过拥挤的展厅让多数人都感到非常不满，因此从本届展会开始，TGS转移到了千叶市幕张国际会展中心。本届展会开放了幕张国际会展中心的1~6号展厅，会场面积是之前的1.6倍，宽敞的会场让各大出展单位可以在自己的展区举办各种活动。当时的CESA会长即Konami社上月景正当时预计开展首日（业内开放日）会有1万名观众参加，结果首日会场开放的前半个小时就已经有8000多名观众在会场外排起了200多米长的队伍。而展会开放的第二天，观众的人龙几乎从会场门口排到了城际列车的站台。

在之前的E3展上索尼展出了数量众多的游戏软件，而在本届TGS上，

SCE的展台基本上只围绕着两款赛车游戏：《GT赛车》和《F1方程式赛车97》。《GT赛车》的副标题是“实感驾车模拟”，显示了本作追求真实的创作精髓。此时恐怕没有人会想到，这款赛车游戏将会成为SCE的惟一一个千万级巨作。



▲ SCE在会场上摆出了多辆实车。

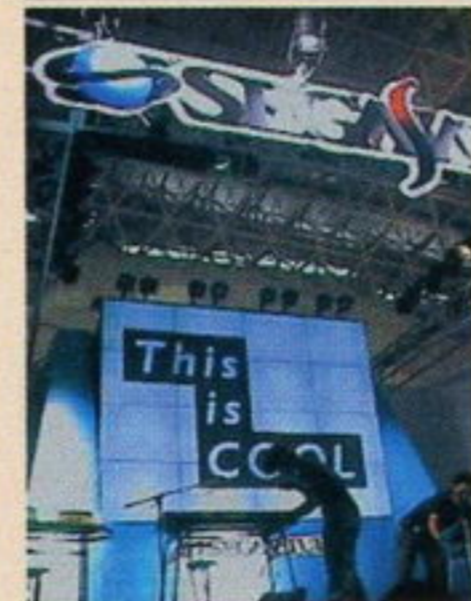


前两届一直没有什么大举动的Namco这次将展会活动安排得有声有色，《宿命传说》展出的宣传片和MTV聚集了不少人气，该作的人设、主题曲演唱者以及声优全部到场，Namco还在会场广泛派发游戏的试玩版，可见《传说》对于Namco而言有多么重大的意义。《铁拳3》依然没有试玩版展出，不过公布的预告片已经有相当高的完成度，Namco还举办了本作街机版的比赛。同样展出了大批街机游戏的是以格斗游戏为主的SNK，《侍魂 天草降临》、《KOF97》等都是其当年度的重点游戏，SNK还公布了PS版《侍魂 天草降临 特别版》。

Square在本届TGS上的展出重点是与Yuke's合作开发的《双界仪》，这款游戏在当时以“立体动作游戏”为卖点，强调其全3D构成的宏大场景。Square、ChunSoft、Banpresto三大厂商合作开发的A·RPG《陆行鸟不可思议的迷宫》公布了最新的开场动画，并且在电视墙上滚动播出，Square展台派送的陆行鸟储蓄罐则是会场上最受欢迎的礼品。刚公布不久的《寄生前夜》是Square试图向Capcom挑战的AVG处女作，虽然已经确定发售时间，会场上却没有试玩版提供，不过公布的几段CG已经足以令人震撼。这个时期Square的每一款游戏几乎都能引起人们的无限关注，会场上公布的《Einhander》是Square的第一款飞行射击游戏，其超高的画面水准让人震撼，会场上等待试玩的观众更是排起了长龙。



相比Square，Enix的发表会显得严肃得多，Enix总共发表了5款游戏，除了《星之海洋2》外，其余的作品都是知名度较小的创意型游戏。其中《宇宙农夫 ASTRONOKA》可以说是之前《努力吧！森川君2号》的续作，让玩家扮演去外星经营农场的宇宙农民。



5款《洛克人》游戏和《Biohazard2》的预告片展示是Capcom展区的最大热点，会场上打扮成克里斯、克莱尔和吉尔的工作人员邀请观众前往一个点着红灯、喷着烟雾的小型影院里观赏《Biohazard2》的最新预告片，不过Capcom方面严令禁止在放映区里拍照。

随着土星的没落，世嘉将主要精力全部转移到新一代主机的开发，因此本届展会上SS几乎没有什么值得一提的大作，只有《梦游美国》等几款街机移植游戏勉强支撑局面。任天堂依然没有参加TGS，会场上N64游戏只有《兰博基尼64》、《Fighting cup》、《魔法圣纪 ERUTEIRU》等二线第三方游戏。

东京游戏展98春

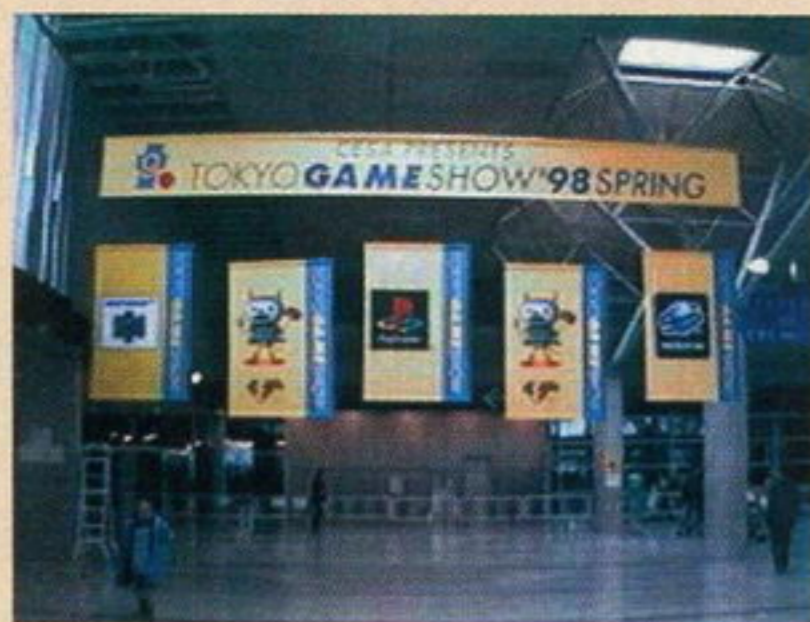
时间：1998年3月20~22日
 参展商数目：93家
 展出游戏数量：500款以上
 观众人数：14万7913人

会场外的人流几乎将整个中心环绕了一圈。



TOKYO GAMESHOW '98 SPRING





1998年日本游戏业逐渐步入鼎盛阶段，世嘉的新一代主机风起云涌，任天堂开始筹划其N64的帝国反击战，而PS的游戏阵容则是空前强大。本届展会的展区面积进一步扩大，将1~8号展区全部开放。从开展第一天人山人海的盛况就可以知道1998年日本游戏业的火热上升势头，开展第二天千叶市下起了小雨，而会场外依然有3万多名观众在排队等候入场。本届展会之前CESA向全日本征集TGS吉祥物，后来18岁高中生佐藤佳的作品得以采用，并且沿用了3年。

世嘉代号为“妖刀”的新主机是展前人们最希望看到的，可惜在开展第一天，世嘉就宣布不会发布有关“妖刀”的任何情报。而世嘉最重要的第三方Warp则宣布将会在5月23日公布“妖刀”版《D之食卓2》。SS方面在《樱大战2》的带领下迎来了最后的辉煌。《樱大战2》是本届TGS世嘉的最大焦点，世嘉



▲“This is Cool”是世嘉在历届展会上的主题。

在会场摆出了18台《樱大战2》专用SS试玩机，并且在其展区中央设立了巨大的屏幕不断放映本作的最新预告片。SS版《死亡之屋》虽然画面比街机版差好多，射击的爽快感却得到了很好的保留，这款游戏同样提供了试玩版。趁着98法国世界杯掀起的足球游戏热潮，世嘉公布了两款足球游戏新作，分别为《世界杯98法国》以及世嘉与Enix联手开发的《SS足球RPG》。Banpresto展出了SS版《超级机器人大大战F 完结篇》的试玩版，Game Arts的RPG大作《露娜2》则展出了预告片。

1998年Namco的第一拳头产品无疑就是PS版《铁拳3》，本届TGS展Namco的展台完全就是《铁拳3》的世界，在“namco”的标志底下赫然是一排醒目的横幅，其上写着“《铁拳3》全球计划销售400万套”，会场上有20多名Show Girl打扮成凌晓雨的模样。Namco移植街机游戏的功底有口皆碑，PS版《铁拳3》的画面水准之高更是令人惊叹！丰富的游戏模式和隐藏人物让这款游戏成为PS上3D格斗游戏的头号大作。



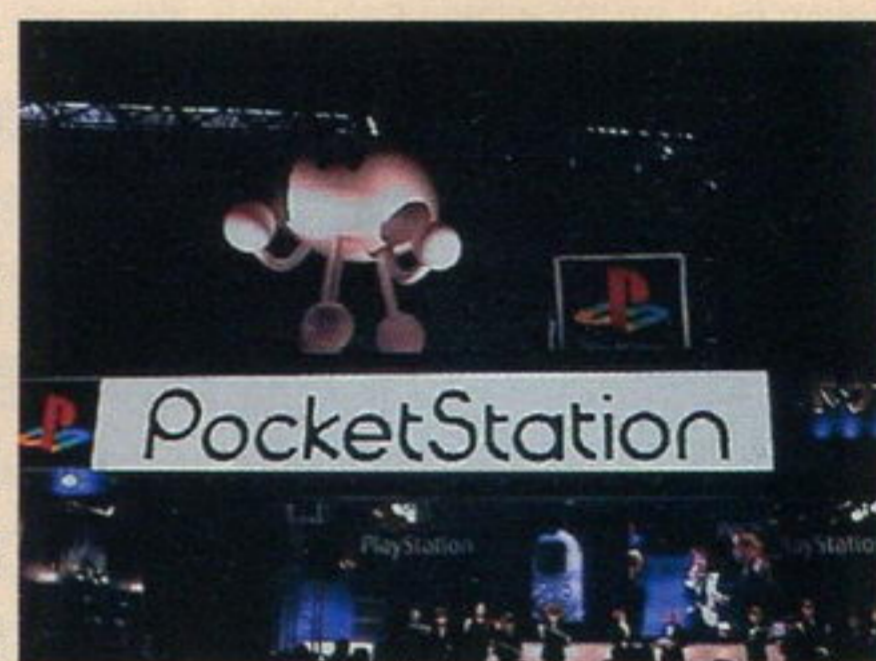
《寄生前夜》、《双界仪》和《武藏传》是本届TGS展Square的三大看点，Square宣称《寄生前夜》为电影RPG，结合《Biohazard》的AVG方式以及《FF》的ATB系统，《寄生前夜》可以说是RPG与AVG的最佳结合形态。《双界仪》虽然最终销量不佳，不过每次在展会上都是人气极高的游戏。另外两款引人注目的游戏是《武藏传》和《神佑擂台》，前者是Square动作RPG的幻之名作，后者则是Square与Namco联手开发并且收录大批经典角色的街机梦幻格斗游戏。

Capcom在SS上移植的街机游戏一向都有超高评价，本次公布的《恶魔战士 for SEGA Saturn》采用了4MB的扩充内存，实际效果几乎达到了街机的同一水平。采用3D画面2D玩法的《私立公平学园》则决定移植到PS上。



会场大厅外有一个巨大的DC标志，蚊香型的标志可以说是步步不离观众的视线。在会场内部，世嘉这次将其整个展区涂成了橙色，并且将三分之一的空间用来作为DC的现场发布会以及各相关游戏的造势活动。世嘉社长入交昭一郎和美国世嘉主席伯尼·斯托勒（Bernie Stolar）揭开了DC的神秘面纱，会场上展出了DC的游戏宣传片、试玩版以及主机外形和内部结构，让人们全方位了解这部高性能主机。会场上展示的DC游戏其实并没有多少原创大作，不过超高的画面品质依然令人流连忘返，《VR战士3tb》、《世嘉拉力2》等都达到了与街机同等水平的画面表现力。最让人惊讶的原创游戏是《索尼克大冒险》，会场上公布了索尼克在高速公路上天奔和特尔斯踩滑雪板的两个试玩关卡，其超高速动作和炫目的特效体现了DC的高性能，被不少媒体评为DC最佳游戏。

SCE在本届展会上最大的重点就是PocketStation，SCE的每个Show Girl脖子上几乎都挂着一个PocketStation。SCE一口气公布了包括《最终幻想VIII》在内的数十款PocketStation对应游戏，当时有不少媒体猜测SCE准备以PocketStation进军掌机市场，而从观众的反映来看，人们对这款游戏既可以玩迷你游戏又可以当PS记忆卡的新周边确实留下了很好的印象。与索尼大人气的PocketStation相比，Bandai真正的新一代掌机Wonder Swan却显得人气不足，作为“GB之父”横井军平的遗作，WS在设计上有不少亮点，不过缺乏软件支持却是无法弥补的缺陷。



会场上另外一个人气超高的展区是Square，《最终幻想VIII》展出了预告片和试玩版，并且公布了新角色：SEED女教官奎斯提丝。展会第一天《FFVIII》的试玩机之前就堆满了人，要想试玩基本上都要排队等候40分钟以上。《神佑擂台》的PS版在本届展会上首次公布并且提供了试玩版。Enix的《勇者斗恶龙VII》虽然早已宣布，然而游戏的开发进程却是出奇地慢，本届TGS仅展出了一段30秒的预告片，由于画面水准不高，现场观众对于这款国民RPG的热情似乎并不是很高。Capcom在开展之前两天就公布了PS版《少年街霸3》，这款游戏虽然完成度不高，其移植度已经令人满意。Capcom还找来了几位Show Girl演示本作的PocketStation红外线掌上对战功能。

东京游戏展99春

时间：1999年3月19~21日
 参展商数目：82家
 展出游戏数量：450款以上
 观众人数：16万3448人
 主题：Switch On



从本届展会开始，CESA开始根据当时的业界状况为TGS制定展会主题。本届展会的主题“Switch On”象征着世纪之交日本游戏业变革的开始。

本届展会上世嘉的展区比上一届还要大，并且分为多个区用来展示大批第三方的高素质大作。本届展会世嘉最热门的游戏当数《莎木》，会场上有四个展区展出了各不相同的试玩片断。这四个试玩片断分别用来展示本作的即时战斗系统、QTE系统、冒险部分以及基本动作的演示。本次出展的DC

东京游戏展98秋

时间：1998年10月9~11日
 参展商数目：92家
 展出游戏数量：约400款
 观众人数：15万6455人



1998年秋季东京游戏展是属于DC的世界，在开展之前世嘉就宣布将会在本届TGS上展出其128位新一代主机Dreamcast，为了给所有来访的观众留下深刻印象，世嘉在地铁、城际列车、以及各主要道路上放满了橙红色的DC标志，并且向所有正从列车出来准备前往会场的人们派发DC的展会纪念包，让观众们还没到会场就已经能够感受到新世代主机带来的冲击。会



游戏主要以格斗类为主打,《少年街霸3》和《漫画英雄对Capcom》完全达到了街机的水准。Namco的《灵魂能力》是会上画面最惊人的游戏,与街机版相比,DC版《灵魂能力》在某些细节上的表现甚至更加出色。这款游戏提供的试玩版中已经有8名角色可以选择。Tecmo的《死或生2》仅展出了预告片,其完美的人物建模令人印象深刻。Capcom的《Biohazard:代号 维罗尼卡》展出了最新预告片,其可媲美预渲染背景的即时演算画面成为人们议论的焦点。

1999年PS的市场规模已经庞大到可以让SCE

高枕无忧的地步,本届TGS展上的PS游戏虽然大作不多,不过却呈现出多样化发展的趋势,体现了PS开拓用户群,满足不同玩家需求的一贯方针。SCE的今年的展台虽然依然庞大,不过并没有什么亮点。《GT赛车》制作组Polyphony开发的《Omega Boost》是唯一值得一提的新作,而万众期待的《GT赛车2》则没有参展。几乎与TGS同时召开的美国游戏开发者大会上,SCEA公布了PS2的技术演示片,让人们在TGS充满希望,可惜PS2最终还是没有在SCE展台出现,甚至连个技术演示片都没有。



▲在索尼展台的一个小角落里赫然放着一个小黑牌,上面写明SCE不会在本届TGS上讨论任何有关PS2的问题。



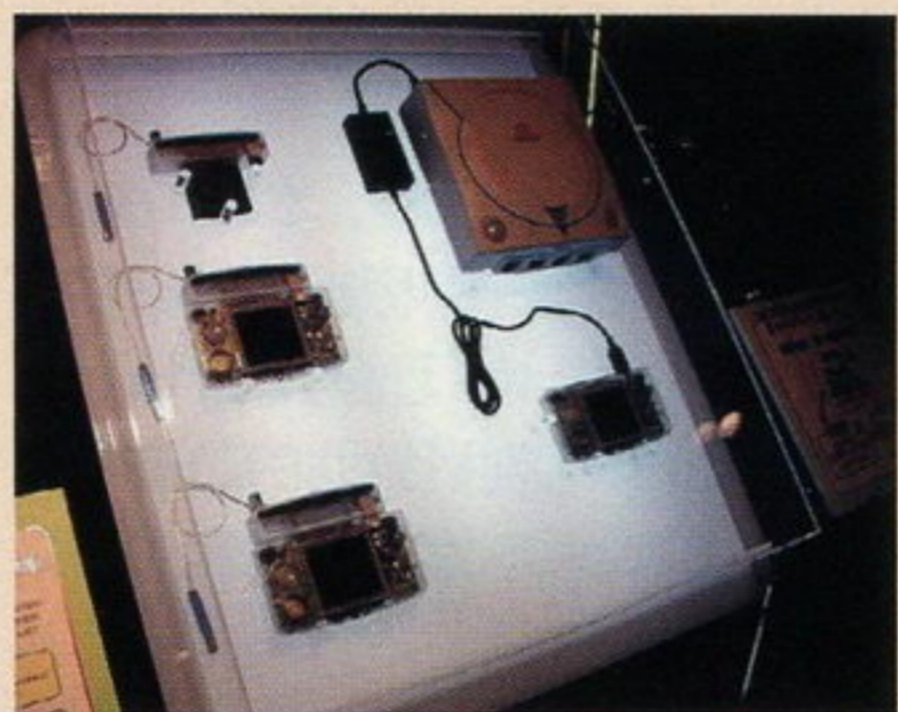
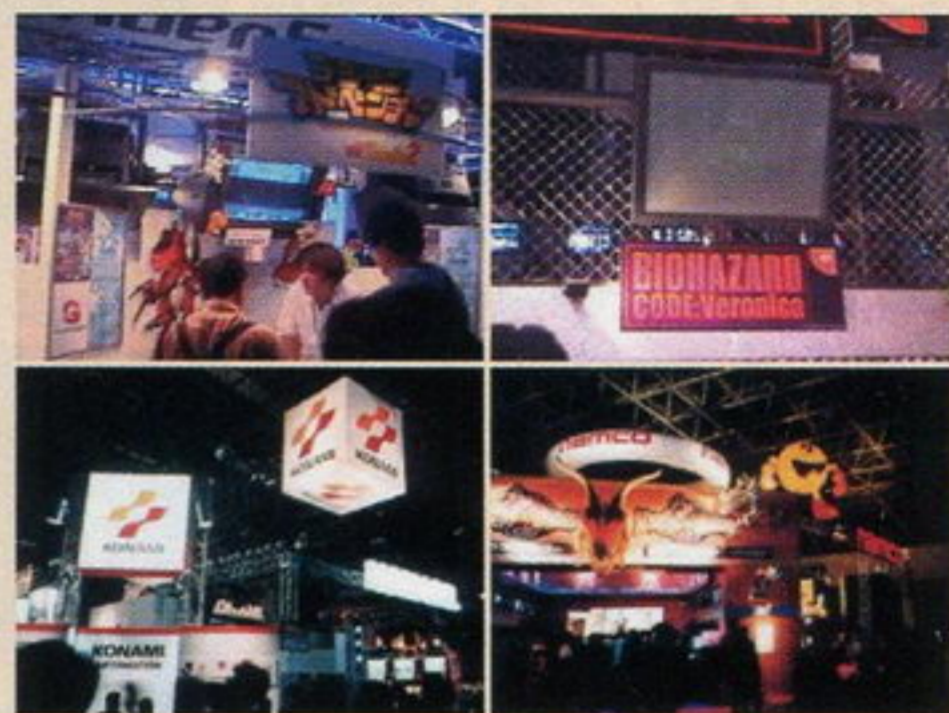
Square在《最终幻想VIII》发售之后大作阵容有所回落,本届展会重点展出了《沙加 开拓者2》、《前线任务3》和《圣剑传说:玛娜传奇》。号称“赛车RPG”的《Racing Lagoon》在会上首次亮相。Capcom摆出了一个巨大的电视墙,用来滚动播放多款大作的预告片,《恐龙危机》的预告片则是在一个完全黑暗的小房间中播放。Konami在本届展会上完全以各种音乐游戏为主,《DDR》、《Beatmania》的街机和PS版几乎占据了整个Konami的展区。

本届展会上还有一个令人亮点就是令人眼花缭乱的各种掌机游戏,Bandai的WS和SNK的NGPC都拿出了各自的拿手好戏。Bandai的整个展台全部都是WS的相关作品,Bandai宣布WS将会支持与DC和PS的通信功能。TGS开展的同时SNK的NGPC刚好上市,SNK展出了多款首发游戏以及几款新作,不过并没有什么令人惊异的作品。



的4CD RPG超级大作《龙骑士传说》以其极度精美的CG动画而赢得无数观众驻足欣赏。《GT赛车2》在会场上摆出了15部试玩机,每一部试玩机前都有一大队玩家在等候。《GT赛车2000》则是本届展会上真正让人感受到PS2机能实力的游戏。《龙骑士传说》是SCE的100人开发团队历时三年开发的大作,由洛杉矶的SIGGRAPH制作了当时最高质量的CG动画,可以说是SCE有史以来投资最大的一个游戏项目。

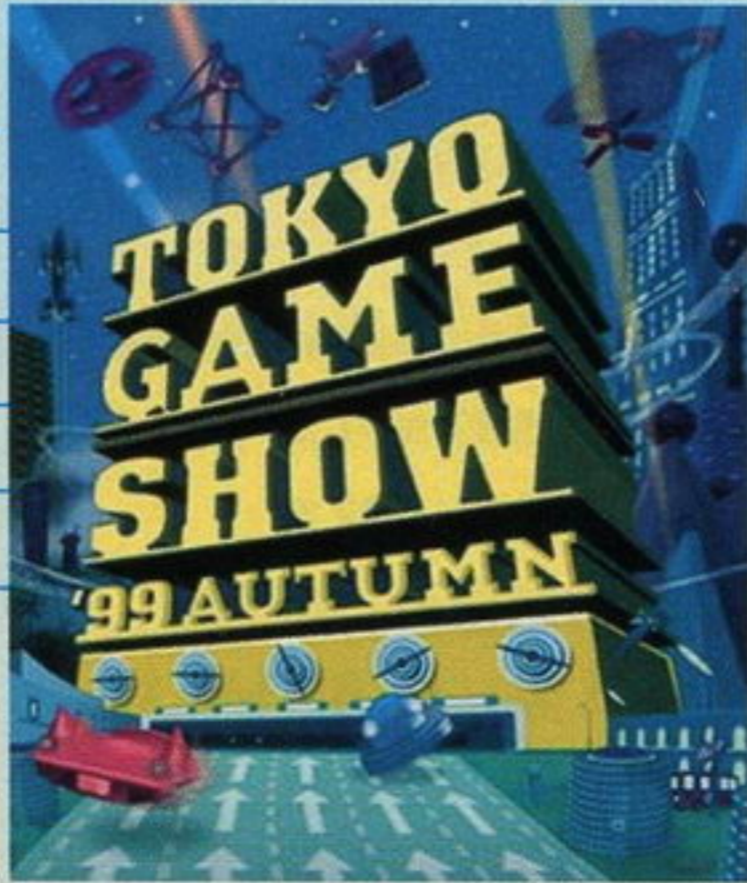
Capcom的《鬼武者》在数日前PS2游戏阵容发布会上已经公布,从PS跳到PS2上的巨大视觉差异依然令人惊诧。N64版的《Biohazard 2》也在本届展会上公开,能够把两张光碟的内容压到区区64MB的卡带上让人不能不佩服Capcom的技术实力。Square正式公布了《寄生前夜2》,并且展出了两个试玩关卡,大幅强化的背景贴图让人满意。另外松野泰已的《放浪冒险谭》、SFC时代幻之名作《超时空之钥》的续作《超时空之轮》也都有试玩版展出。不过在Square的展台一款PS2游戏都没有,《保镖》也只有在SCE的展区才能看见。另外Square在会场上还透露PS2版《最终幻想》新作将会具备网络功能,因此很多人猜测《最终幻想X》将会是网络游戏。Namco《铁拳TT》的试玩版共有6名角色可以选择,这款游戏后来在美国就卖了130多万套,不过当时媒体对其评价并不是很高。《新山脊赛车》本次仅展出了预告片。



本届展会DC上有不少新作公布,不过多数都是预告片,可以试玩的游戏并不多。《莎木》距离上市只有1个月的时间,不过会场上却没有提供试玩机。可见随着PS2的出现,广大游戏软件商开始转移其经营重点。世嘉本次宣传的重点在于DC的网络游戏功能,宣布DC的网络游戏服务将会在未来12个月内开通。在此之前就有传言说世嘉将会开发一款DC网络游戏《梦幻之星在线》,在本届展会上该作终于正式公布,虽然只有几张图片和极短的预告片,作为第一款家用机MMORPG,该作依然成为世嘉展区的最大焦点。同样是SonicTeam开发的《啾啾火箭队》也是一款非常有趣的网络游戏。

东京游戏展99秋

时间: 1999年9月17~19日
 参展商数目: 74家
 展出游戏数量: 约450款
 观众人数: 16万3866人
 主题: 精彩从这里开始!

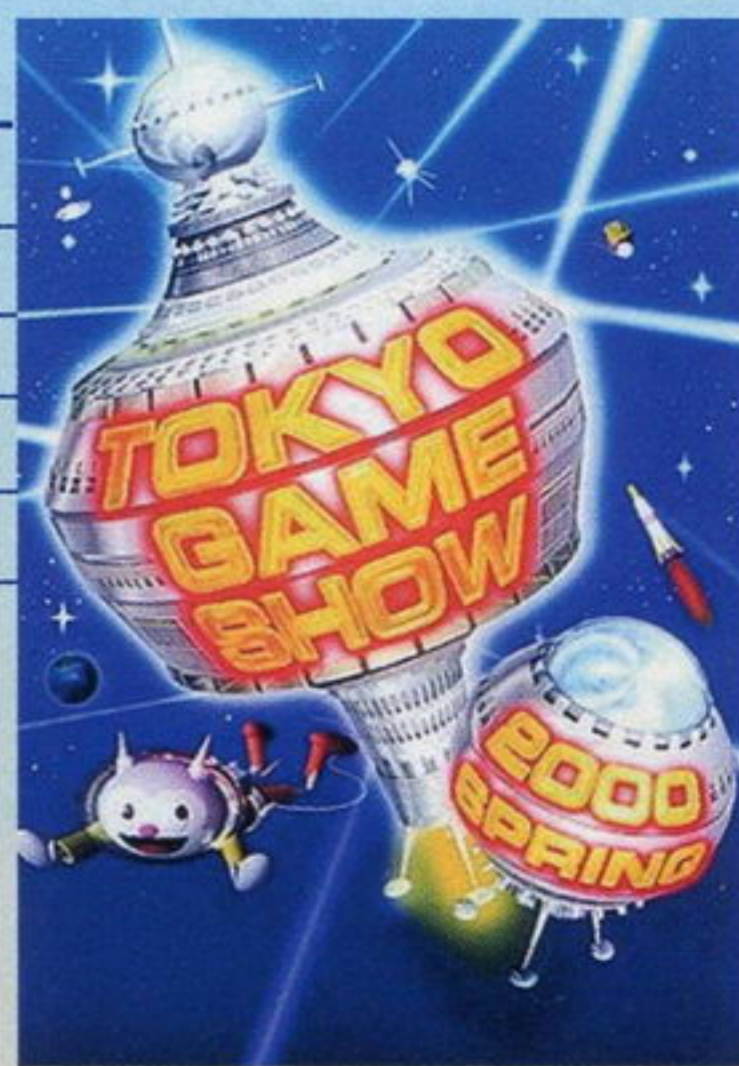


东京游戏展从第一届会展以来观众人数一直都在增加,临近新世纪,东京游戏展迎来了最辉煌的一届,无论从影响力还是观众人数,本届TGS均达到了历史之最,来自日本国外的媒体也达到了292家,共644名记者。

大批PS2游戏的试玩版是本届展会最让人期待的,此前不久SCE已经确定了PS2的发售日、售价和主机最终规格,并且宣布已经取得超过150家游戏软件商的支持。会场上展出的PS2可试玩游戏也是数目众多,SCE本身就有《GT赛车2000》、《黑云》等。与上届展会的情况不同,SCE此次展出的PS游戏也是异常丰富,除了《GT赛车2》外,SCE投入巨资打造

东京游戏展2000春

时间: 2000年3月31~4月2日
 参展商数目: 66家
 展出游戏数量: 400款以上
 观众人数: 13万1708人
 主题: 通往2000年的进化



进入2000年日本游戏产业开始出现衰退的势头,销量榜上超过50万套的游戏软件越来越少。本届TGS的观众数量大幅下降到13万人,参展商和展出游戏的数量都大幅减少。多数大型游戏软件商开始谋求向欧美发展,因此不少公司将好戏都留给了两个月后的E3大展。

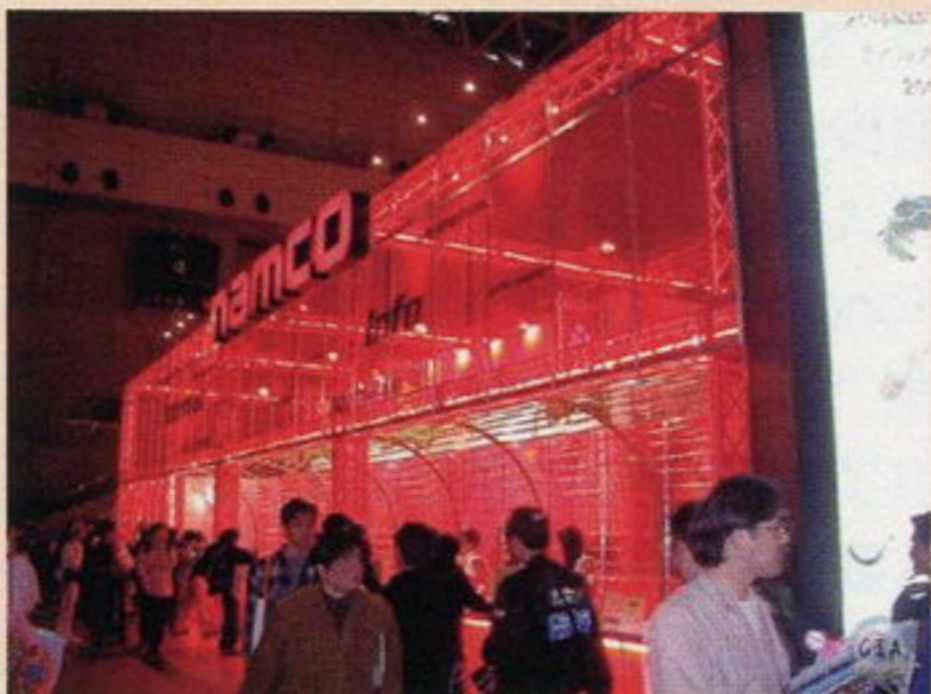


本届展会商虽然有100多款PS游戏和40多款PS2游戏,SCE的展台却显得空空如也,事实上SCE在TGS上的展台几乎每年都在减小。本届展会最令人失望的展区就是SCE,展台上40到50个屏幕都被用来播放《小龙斯派罗2》,其他游戏几乎完全不值得一提。好在本届展会上第三方的PS和



▲在大门的内部是禁止记者照像的。

PS2 游戏相当精彩。《勇者斗恶龙 VII》简陋的画面虽然备受质疑，不过作为日本国民级 RPG，这款游戏的试玩机前依然是人潮涌动。整个会场人气最高的地方之一就是“Square 剧场”，这个由围墙和栅栏围起来的放映区位于 Square 展区的中部，在会场上是非常显眼的地方。《最终幻想 IX》、《保镖》和《Type-S》是放映区里展示的焦点作品，PlayOnline 的概念宣传片也非常引人注目。Square 宣布已经与可口可乐合作，并且公布了以《最终幻想 IX》为主题的可口可乐广告片。Namco 在本届展会上最闪亮的游戏当数《永恒传说》，Namco 展台中部的大屏幕上不断播放本作的宣传片。奇怪的是 Namco 的展台上几乎没有 Show Girl，仅有的几名女性工作人员也是身着非常休闲的球衣，与美女如云的其他展台形成了鲜明的对比。最擅长用美女战术的 Tecmo 本次依然以《死或生 2》为重点，这款原本 DC 独占的游戏由于销量不佳而不得不推出了 PS2 版。



▲ Namco 亮红色的展台非常抢眼。

与冷清的 SCE 展区相比，世嘉为这次展会可以费劲心力，展出了大批一线大作和周边设备。ISDN 适配器、局域网适配器以及手机网络适配器显示了世嘉全面开拓 DC 网络业务的决心。“DreamEye”是可以将 DC 变为视频电话的摄像头，不过并不具备如今“EyeToy”那样的动作捕捉功能。最让人期待的依然是《梦幻之星在线》，从展出的最新预告片中已经可以详尽了解本作的各方面系统。《永恒的阿卡迪亚》和《格兰蒂亚 2》分别展出了试玩版和预告片。不过从



本届展会上也可以看出一个危险的趋势，那就是 DC 的第三方软件正在不断减少，除了《能量宝石 2》、《首都高 Battle 2》外几乎没有什么吸引人的新作公布。

N64 在本届展会上也有几款让人期待的游戏，其中最让人关心的当然是 Capcom 的《生化危机 0》，当时展出的是仅有 20% 完成度的试玩版本。可惜这款游戏与《生化危机 1.5》一样成为了被抛弃的半成品，后来 NGC 上的《生化危机 0》几乎是完全重新制作的。



东京游戏展2000秋

时间：2000年9月22~24日
参展商数目：63家
展出游戏数量：约400款
观众人数：13万7400人
主题：生活的娱乐



从第一届展会到 TGS2000 秋的 9 届展会累计入场人数已经突破了百万大关。本届展会世嘉临时取消参展，而对游戏产业虎视眈眈的微软则摆出了相当大的展台，预示着游戏市场新三足鼎立格局的形成。CESA 会长上月景正在开幕词中表示：“站在世纪交替的路口，2000 年东京秋季游戏展将重返游戏原点，以提供大人、小孩其乐融融的娱乐生活为宗旨而展开。”本届展会的一大亮点是手机、网络和游戏机全面互联互通。会场上设立了网络游戏专区和儿童购物专区。

本届展会 PS2 的网络化战略开始初露苗头，SCE 展出了 PS2 的专用硬盘。《GT 赛车 2000 A 规格》是 SCE 展区的绝对亮点，其试玩机还提供 2 人对战，不过围在本作展示区附近最多的还是来自欧美的记者。《Sky



Gunner》也是一款颇引人注目的童话风格射击游戏。Koei 在本作展会上表现得非常活跃，之前《决战》的成功发售让该公司名利双收，而在本届展会上《决战 II》更是成为 Koei 展区的最大热点，号称同屏出现 500 人的壮观场面让人期待。Capcom 在本届展会上宣布《鬼武者》为追求更高品质而将发售日从当年 11 月延期至次年 1 月 25 日，失望的玩家们只能通过会场的试玩机过过瘾。Capcom 计划定期推出新篇章的 DC 独占 RPG 游戏《黄金国之门》由于邀请了天野喜孝担任插画师，也获得了不少观众的注意。Namco 的《永恒传说》此次终于有试玩版展出，经过国际摩托车联盟授权的《摩托 GP》则是 Namco 展出的主力 PS2 游戏。

Bandai 的展出重点是将于当年 12 月发售的 WSC，由于在 TGS 开展之前不久任天堂已经公布了 GBA，因此人们对 WSC 的期待程度有所下降。不过会场上《最终幻想》、《机动战士高达》等数十款新作的展出依然为其聚集了不少人气。

首次参展的微软也非常引人注目，当时暂定名为“X-BOX”的新主机已经在整个业界闹得沸沸扬扬，本届展会微软并没有公布 X-BOX，不过整个会场上到处都是新公布的主机商标。Konami 在会场上也宣布已经开始为 X-BOX 开发游戏。由于 X-BOX 本身并没有可以展示的游戏，微软展区主要以一些 PC 游戏为主。



世嘉之所以没有参加本届 TGS 的原因在于“日本街机展 2000”几乎于同一时间召开，世嘉在该展会上展出了 Naomi 基板以及大批新作，可谓风光八面。舍弃 TGS 而参加街机展也体现了世嘉已经开始将经营方向重新转移到街机业务，退出家用机市场可以说是迟早的事。当时有几位世嘉高层还遮遮掩掩地暗示将会支持微软的“X-BOX”。

步入新世纪，日本游戏产业却跌到了历史的最低谷。根据 CESA 发布的报告显示，2001 年日本国内游戏软件销售额降低了 10.5%，玩家数量也在不断减少。本届 TGS 的参展商数量跌到了历史最低点，世嘉和 Enix 都没有参展，观众数量也仅比初届略多。

东京游戏展2001春

时间：2001年3月30~4月1日
参展商数目：53家
展出游戏数量：约400款
观众人数：11万8080人
主题：游戏是打开21世纪的娱乐

步入新世纪，日本游戏产业却跌到了历史的最低谷。根据 CESA 发布的报告显示，2001 年日本国内游戏软件销售额降低了 10.5%，玩家数量也在不断减少。本届 TGS 的参展商数量跌到了历史最低点，世嘉和 Enix 都没有参展，观众数量也仅比初届略多。



本届展会最大的看点就是微软 Xbox 的大规模参展。比尔·盖茨在现场发表了演说，宣布将会正式进军日本游戏市场，并且公布了日版的 Xbox。为了迎合日本玩家的需求，微软拉拢了大批日本厂商进行合作，并且宣布与 NTT 合作提供 Xbox 宽带网络服务。早有传闻的世嘉加盟 Xbox 一事终于得到证实，比尔·盖茨亲自宣布世嘉目前正在为 Xbox 开发 11 款游戏，并且宣称“大家不要以为我们不了解日本游戏市场，其实我们早已做好准备让 Xbox 在日本市场大展拳脚。”Xbox 独占的《死或生 3》是展出的所有 Xbox 游戏中最让人期待的。Konami 也宣布加盟 Xbox，并且展出了《空军三角洲 2》、《寂静岭 2》等游戏。Xbox 的展台以其一贯的荧绿色调和黑色布景为主。





本届展会最让人意外的参展商就是任天堂，在此之前任天堂虽然挂名协办单位，但从未正式参展过。本次任天堂参加TGS展可以说是完全为了GBA，主办单位甚至为任天堂的参展特别增设了“掌上游戏机专区”。不过由于GBA在开展之前就已经发售，因此对于观众来说没有什么新鲜感，任天堂展出的GBA游戏数量也不是很多。本届展会上的掌机游戏比例从上一届的24.3%大幅提高到35.9%。

SCE的《GT赛车3: A规格》是发售前最后一次展出，除了有一般的试玩机外，还设立了9个接有GT Force方向盘的豪华试玩台。其他游戏依然以创意型为主，包括《两人的烟花》、《蚊》、《多罗的假日》。本届展会虽然处处可以嗅到业界格局风云突变的味道，玩家们最关心的毕竟还是游戏本身。会场上最热闹的地方当数《最终幻想X》的展台，由于这款游戏的延期 Square的业绩大受影响，在制作组的努力下，本届展会上的《FFX》已经有80%的完成度。Square摆出了70台试玩机让玩家体验，不过由于观众实在太多，一般都要等待将近半个小时才有机会玩一次。Namco所展出的游戏中人气最高的便是《异度传说》，《皇牌空战4》和《风之克罗诺亚2》也是非常引人注目的游戏。Capcom的展台播放着《鬼泣》的宣传片，不过并没有提供试玩。《Capcom VS SNK 2》在本届展会上正式公布。



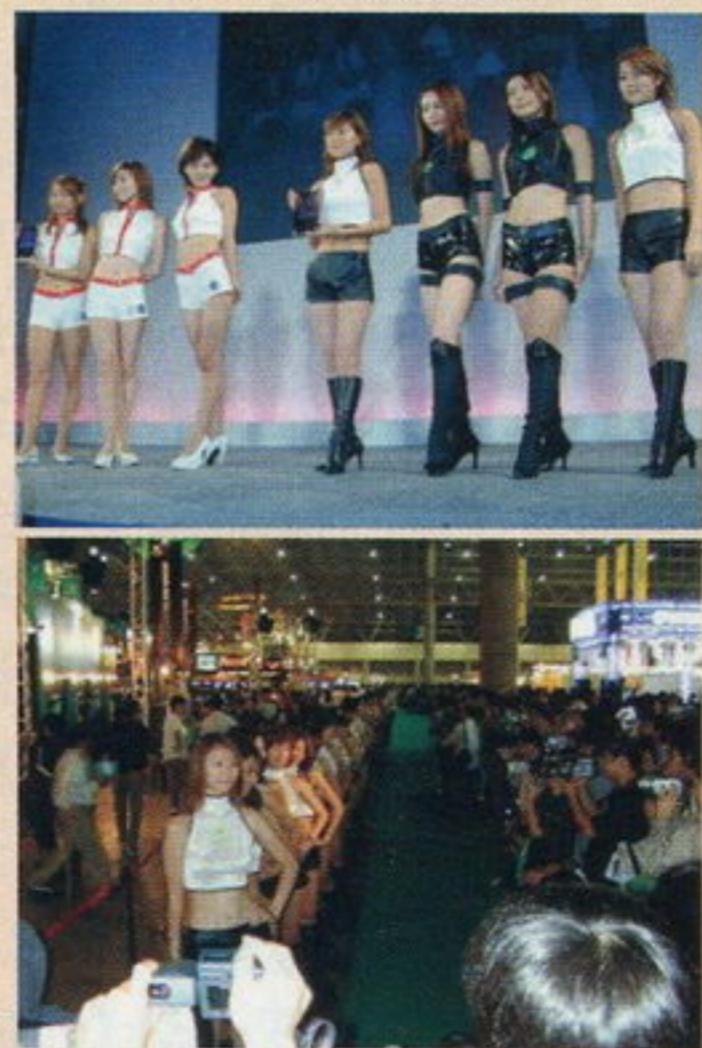
东京游戏展2001秋

时间：2001年10月12~14日
 参展商数目：53家
 展出游戏数量：约400款
 观众人数：12万9626人
 主题：让我们一起玩吧



本届TGS的参展商数量依然只有53家，任天堂再次缺席，而世嘉在两次缺席后如今终于以第三方软件商的身份出现。本届展会的吉祥物也是由世嘉旗下的Sonic Team设计的。由于各大游戏商都有开办私家展会的打算，CESA在本届展会上决定从次年开始TGS从每年两届改为每年一届。

为了能让Xbox在日本开个好头，这次微软花了血本设立了一个巨大的展台，摆出了150台试玩机，并且请来100多名Show Girl到处拉拢人气。不过支持Xbox的日本厂商依然非常有限，在微软诺大的展台里，除了Tecmo的《死或生3》，以及移植版的《幻魔鬼武者》和《莎木II》，其余游戏基本上都对日本玩家没有什么吸引力。倒是诸多漂亮的Show Girl谋杀了记者的无数胶卷，大有喧宾夺主之嫌。在展会的最后一天，比尔·盖茨再次亮相，并且豪气十足地宣称Xbox发售时将会有100款对应游戏面世。比尔·盖茨在会上特地光临了世嘉的展台，与铃木裕、中裕司、香山哲等高层互相恭维，双方关系之亲密可见一斑。据说这段时期微软有收购世嘉的意图，不过因为世嘉要价太高而没能成交。



▲100位Show Girl 并非做秀！堪称整个会场最壮观的景色。微软果然是财大气粗。

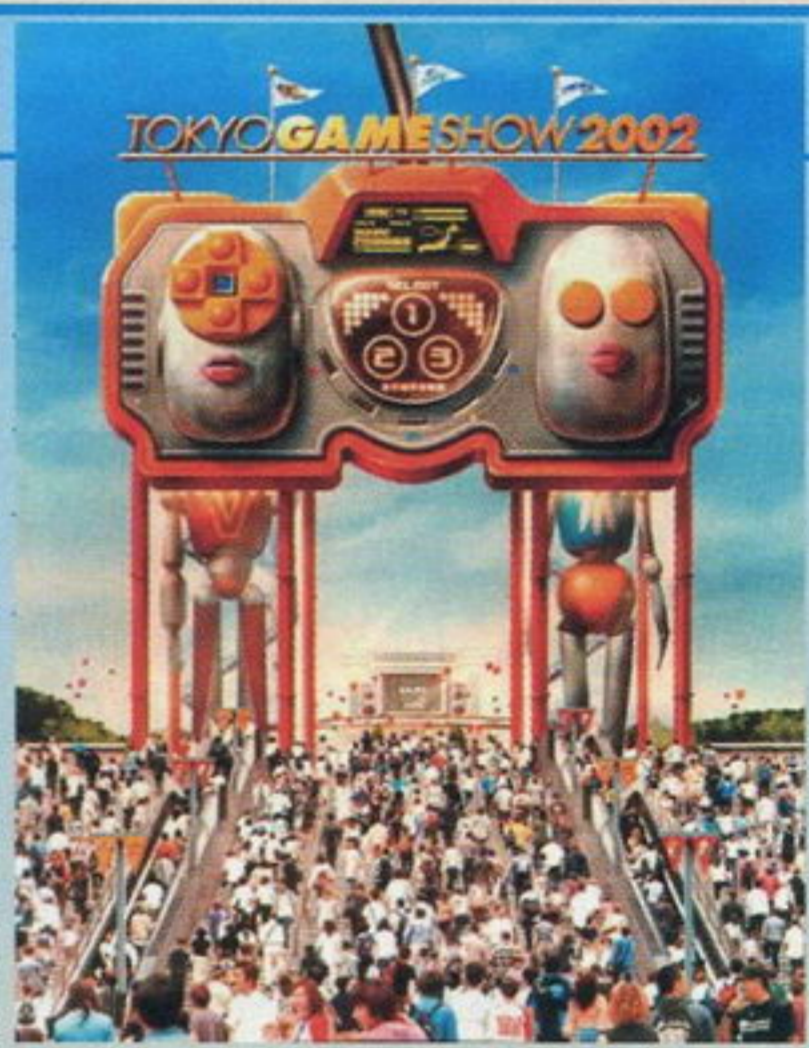
本届展会召开之前，PS2在全球范围内的出货量已经超过了2000万台，大有霸者之风。本届展会上SCE大肆宣扬PS2的战绩，并且公布了“2000万台纪念”PS2特别限定版主机，在世界5大经营区域各限量推出2000台。本届展会上展出的PS游戏数量占全部展出游戏的24.7%，PS2占25.5%，PS家族势力之庞大令人咋舌。Square展出了《王国之心》的试玩版，吸引了很多小孩和女性玩家。《最终幻想XI》和“PlayOnline”的演示也是Square的重点。本届展会上的RPG之王轮到了Namco，《异度传说》的试玩机前等待的观众大致维持在50多人左右，是会场人气最高的游戏试玩区。Konami的《潜龙谍影2》在之前的E3展上宣布“潜伏”，如今终于在TGS“浮出水面”，提供了全新预告片 and 试玩版。随着发售日的临近这款游戏也已经基本完成了。Konami展台上的《心跳回忆3》、《幻想水浒传III》等也是大受关注的游戏。



宣布退出硬件市场后，首次以第三方软件商身份参展的世嘉备受关注。跨平台发展是世嘉的最佳选择，本届展会世嘉为Xbox和PS2准备的游戏都相当有份量，PS2上有《VR战士4》和《樱大战》新作，Xbox上有《莎木2》、《铁甲飞龙Orta》、《世嘉GT2002》等。当时的世嘉社长香山哲号称：“照现在的计划发展下去，到2003年世嘉将成为全球游戏软件之王。”

东京游戏展2002

时间：2002年9月20~22日
 参展商数目：85家
 展出游戏数量：约500款
 观众人数：13万4042人
 主题：游戏是人类的DNA

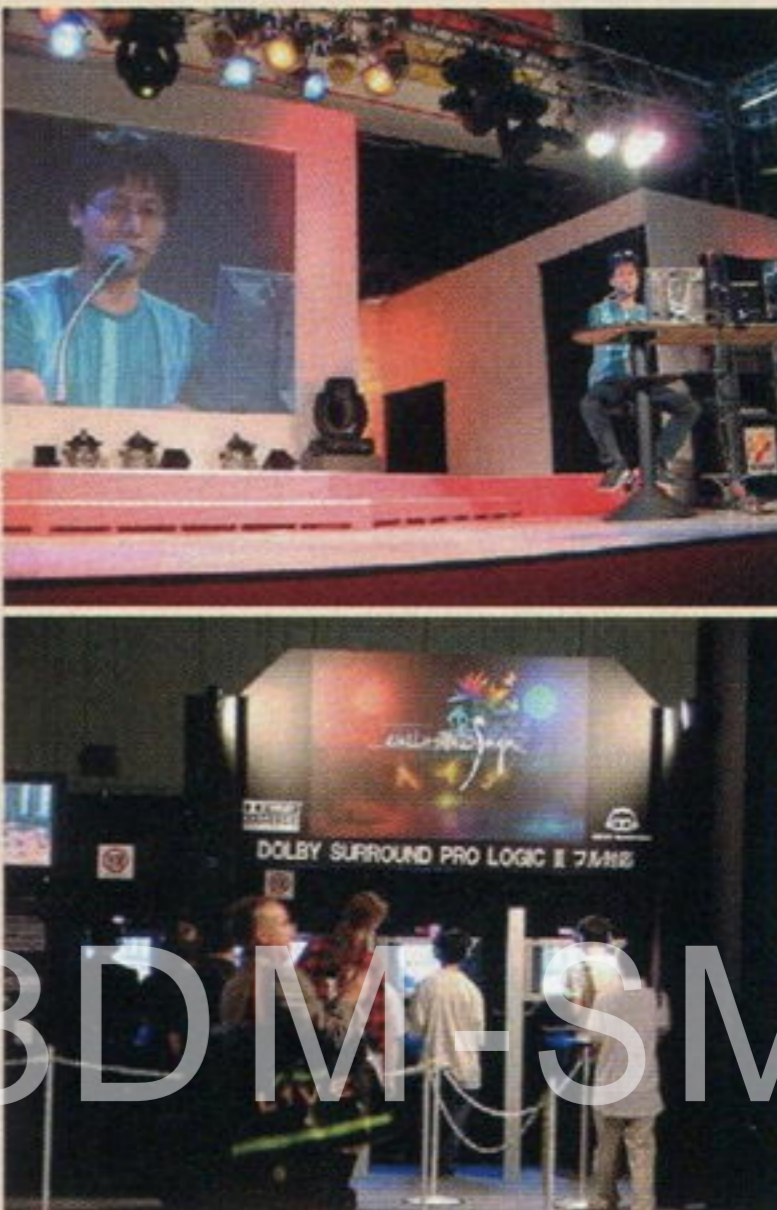


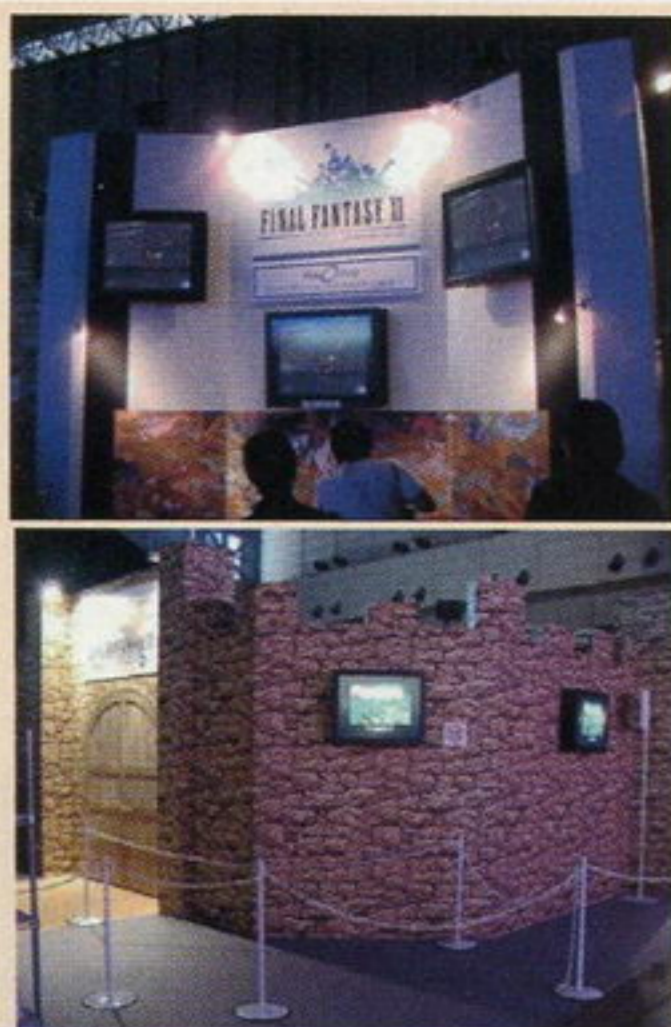
由于将两届展会改成一届，CESA对于本届TGS原本抱有很大期望，希望能够吸引至少15万名观众，结果观众数量比上一届展会仅多了不足5000人，整个会展上也几乎没有让人感到新鲜的亮点。



进入2002年，PS2的霸主地位已然牢不可破，本届展会的展出游戏中有近六成为PS2游戏。SCE的展区比上一届展会略小，所有可以试玩的游戏全部都是PS2游戏，PS显然已经开始功成身退了。SCE新展出的白色PS2相当引人注目，重点展出的游戏为《暗黑编年史》和《妖精战士 精灵的黄昏》。SCE社长久多良木健在本届展会的基调演讲中告诫广大软件商对于网络游戏不要头脑发热，不过SCE的展区内网络游戏的宣传活动依然搞得如火如荼，《大众高尔夫Online》和“PSBB Navigator 2.0”相继发表。

Konami此时已然稳坐日本第三方游戏软件商的头把交椅，本届展会Konami携旗下的Hudson、Takara等子公司参展，摆出了全场最大的规模的展区，展出游戏数量多达150款，其中有70多款提供了试玩机。Konami展出的游戏主要以《潜龙谍影2：实体》和《ZOE2》为主，小岛秀夫的脱口秀中还透露了《潜龙谍影3》的开发工作。Square本次展出了众多的一线作品，主要





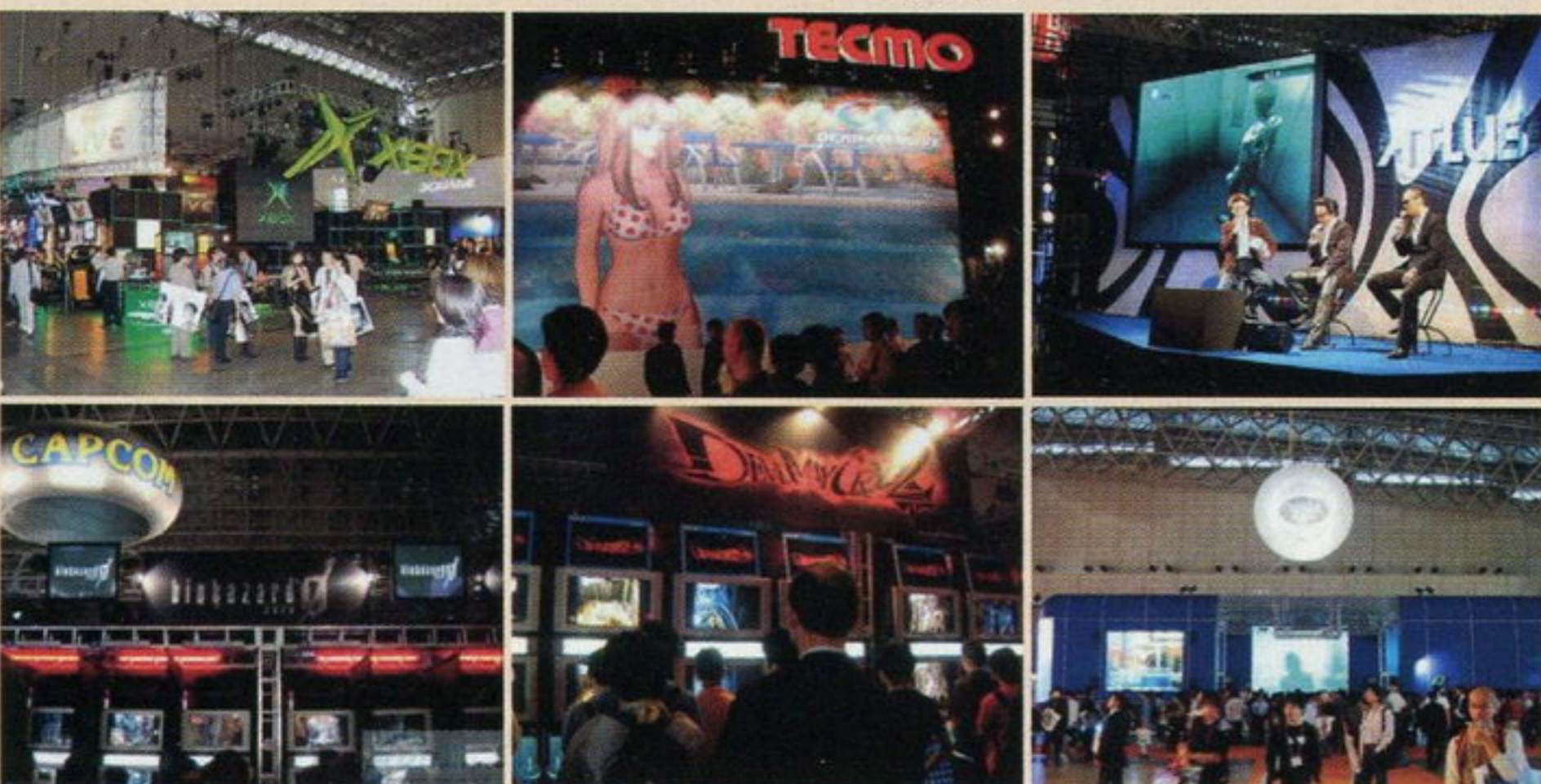
▲《FFTA》的试玩机设立在一个非常别致的小城堡内。

为《无尽沙加》、《FFTA》等7款游戏，其中《无尽沙加》提供了40多台试玩机，这当中又有10台特别设立了环绕立体声音响设备。本届展会的最大话题可能就是Square展区内的《FFX 外传》(即后来的FFX-2)的海报。Enix本次也重归TGS，以《星之海洋3》的展出为主，设立了一个300英寸的超大电视墙。Namco《宿命传说2》的展出与《星之海洋3》相映成趣，这两款游戏在年末商战中的正面交锋是当时的热点话题。《太鼓达人3》的现场表演秀也吸引了不少目光。接连数届以WS为核心的Bandai如今终于放弃了在掌机市场上的挣扎，并且开始与任天堂合作，NGC版的《筋肉人二世》和《ONE PIECE 财宝争夺战》都有很高人气。不过最让人关心的还是PS2版的《SD高达G世纪Neo》，全3D的大魄力战斗画面让人期待。世嘉在本届展会上同样声势浩大，在其展区中部设立了一个如环形博物馆般的大舞台，不断举办各种活动，成为会场最具气魄的展台之一。世嘉展出的游戏主要以《樱大战 浓情之澜》和《Shinobi 忍》为主。

Xbox在日本的经营情况不佳，本届展会微软以Xbox Live的宣传为主，希望通过网络出奇制胜。微软对Xbox Live非常重视，展出了5款对应游戏，总共有100多台试玩机。《真幻想在线》是专门为日本玩家打造的MMORPG，在当时相当受关注。微软宣布Xbox的近期销售目标是全球1000万台，日本100万台。

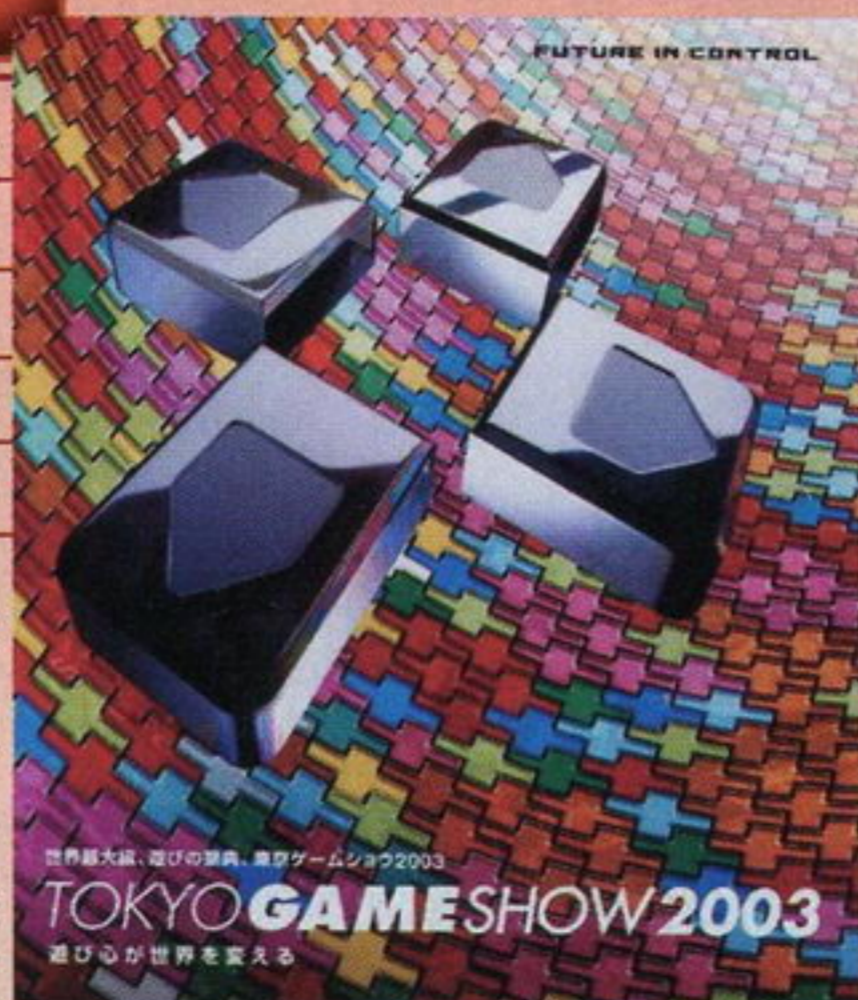


▲因为种种原因《真幻想在线》最终还是难产了。



东京游戏展2003

时间: 2002年9月26~28日
参展商数目: 109家
展出游戏数量: 500款以上
观众人数: 15万89人
主题: 游戏的心改变世界



本届TGS的展出情况令人满意，不仅观众数量终于突破了15万人，参展商数量更是达到了历史最高的109家。CESA在本届展会上宣布自2004年起将每年7月的第4个星期日定为“电视游戏日”，并计划将于这一日中为游戏玩家举办各种活动。



SCE一向致力于开拓Light User用户群，开发各种轻松有趣的的游戏已经成为SCE的惯例。本届展会SCE展区最大的热点在于之前在欧洲引起轰动的EyeToy周边，到处都可以看见EyeToy橙色的标志。另外一个突出的亮点就是网络游戏的展出，SCE本身就有



12款网络游戏展出，此外还有第三方的《Biohazard Outbreak》、《卡拉OK革命》等，总共有30多款游戏，占SCE展区的三分之一。

Square Enix合并之后首次共同参加TGS，并且在开展首日就举行了“网络游戏战略发表会”，公布了PlayOnline的最新服务内容和几款网络游戏新作。PS2《王国之心2》和GBA版《王国之心 记忆之链》都是非常受人关注的游戏。Square Enix在其展区的中央位置设立了一个“Mega Theater”新作影像播放区，《最终幻想VII 再临之子》的预告片分作三天放映，每次放映其中的几秒钟，真是吊足观众的胃口。

Capcom的展区以《鬼武者3》和《鬼武者无赖传》为主打，远远就能看见《鬼武者3》两个巨大的圆柱型招牌。Capcom对网络游戏的支持也非常明显，PS2上有《Biohazard Outbreak》、《怪物猎人》，Xbox上有《铁骑大战》，Capcom甚至与微软进行了一次《铁骑大战》别开生面的跨展区联机对战。Namco的展台这次显得人气不足，比较让人惊喜的是之前被称为“ACE计划”的《皇牌空战5》终于正式公布。《潜龙谍影3 食蛇者》和《潜龙谍影 孪蛇》构成了Konami展区的绝对主题，《恶魔城 真实的叹息》的脱口秀、《宇宙巡航机V》的试玩以及《幻想水浒传IV》的展出也让Konami的展区始终人气高涨。Koei在本届展会上以25周年庆为主题，可惜之前已经公布的《战国无双》并没有参展。



微软之前宣布的全球1000万台销量并没有达成，不过900万台的销量也已经相当令人满意了。本届展会微软的重点还是网络游戏，总共展出的27款游戏中有19款都对应Xbox Live，微软宣布在年底之前会有50多款网络游戏在Xbox上推出，希望以网络作为最后的突破点。事实上目前Xbox Live用户最多的城市就是东京，可见微软的网络牌还算是成功的。诸多美女造势依然是微软展台的一大特色，闭幕时120位漂亮的Show Girl一字排开向观众鞠躬，让人想不注意都难。

东京游戏展2004

时间: 2002年9月24~26日
参展商数目: 116家
展出游戏数量: ??
观众人数: ??
主题: 为全世界的人带来新的感动

本届东京游戏展参展商数量再创新高，从近期SCE等厂商不断发布的消息来看，本届TGS将会有众多看点。由于任天堂再度缺席，本届TGS的最大亮点仍然是SCE，诸多一线大作的发布、PSP众多游戏的试玩，以及处于新旧世代主机交接期随时可能出现的惊爆消息都让人们再度将目光聚焦于幕张国际会展中心。本届TGS会给您带来怎样的感动？敬请期待下一期本刊的全方位大规模报道。





VR战士 电子时代	SEGA/SEGA AM2	A·RPG
Multi	Virtua Fighter CYBER GENERATION	2004年8月26日
1人	192KB	日版
对应机种为 NGC、PS2		6800 日元

操作方式 (以 PS2 版为例)

左摇杆	角色移动
右摇杆	使用光线钩绳
十字键	无用
○	普通攻击
×	跳跃
□	防御 / 走壁
△	VR 技
L1/L2	将视角切换至背后
R1	空间扭曲(子弹时间)
R2	小不点的提示

操作技巧

◆当敌人属于飞行系或者被己方招式浮空以后可以利用钩绳将他们拉近,或者将自己拉至敌人的身旁,从而可以继续用连续技追打。

◇连打○键就可以使出普通的连续攻击,通过调整猎人工具的装备可以提升连续攻击的段数。

◆按住×键可以跳到比普通跳跃更高的地方,在跳跃中再度按下×键可以使用二段跳。但如果距离地面过高将无法进行二段跳。

◇使用VR技和空间扭曲都会消耗SP槽,当SP消耗完以后必须等它再次蓄满以后才能重新使用。

◆用普通攻击连续击打敌人可以加快SP的回复速度。

◇在游戏中主角能够进化成重型、中间型和轻型三种不同的形态,性能各有不同,普通连续技的动作也完全不同。

小不点

小不点是游戏原创的一种宠物型角色。它原本是虚拟世界Nexus中猎人手套自带的一种向导程序。就像《PSO》中的玛古一样,只要玩家不断给它喂食不同的食物,小不点就会进化成不同的形态。小不点的形态一共有13种,分别拥有不同的能力,下面就给出小不点的进化列表。(表格从左到右依次是类型、特长、所需的智力值范围、所需的勇气值范围和所需的温柔度范围。)



小兔型	探索重要道具	10~19%	10~19%	10~19%
游鱼型	咬击敌人	10~19%	30~39%	20~29%
三角龙	对敌人进行突进攻击	30~39%	50	30~39%
小象型	防御敌人的攻击	10~19%	30~39%	40~49%
小猫型	发现危险的物体	20~29%	10~19%	10~19%
海豚型	随时间回复HP	30~39%	20~29%	40~49%
小狗型	收集数据芯片(金钱)	30~39%	30~39%	30~39%
水母型	让敌人陷入麻痹状态	10~19%	40~49%	10~19%
小熊型	分析敌人的情报	30~39%	20~29%	20~29%
雄狮型	攻击身后的敌人	20~29%	40~49%	20~29%
青蛙型	落水不会减少体力	20~29%	10~19%	20~29%
鲸鱼型	掉出回复道具	20~29%	10~19%	40~49%
翼龙型	发射子弹攻击敌人	40~49%	40~49%	20~29%

VR 技

VR技完全取自以前“《VR战士》系列”中出现过的成名必杀技,是游戏战斗系统的核心。游戏中,VR技分为蓄力、投掷、浮空、吹飞、冲刺和跳跃6种不同的属性。根据玩家所处的位置以及状态的不同,只要简单输入相同的△键就能够使用不同的VR技。蓄力技为按住△后蓄力而出的招式,蓄满以后可以破坏敌人的防御,但是在蓄力过程中不能收到攻击,否则会解除蓄力状态;投掷技是同时按下○和△键使出的招式,只对近身的敌人有效而且会消耗较多的SP,不是非常实用,但是如果没能击中敌人就不会消耗SP;浮空技是在左摇杆没有任何动作的时候输入△键使用的招式,特点是能够将敌人打至空中,从而可以后续各种连续技;吹飞技是配合左摇杆的方向输入△键使出的招式,特点是威力大而且能够将敌人打飞,是主攻型的招式;冲刺技顾名思义是在冲刺状态中按△键出现的招式,在突围时非常有用;跳跃技是在空中按△键的招式,对于一些大块头的敌人颇为有效(这里顺带一提,在学习VR技时活用这一招能够轻松打败各位VR战士)。

使用VR技的前提是击败拥有该技巧的VR战士,通过他们的试炼,这样就能够得到该VR战士的魂。将这些VR之魂装备在相应的属性中就能够使用相应的技巧了。下面给出游戏中可以从各VR战士那里习得的VR技列表。(表格从左到右依次为招式名称、招式属性、技巧等级和入手方法。)

结城晶

猛虎硬爬山	吹飞技	★	都市关剧情入手
跳山崩捶	蓄力技	★★	城堡关完成后重新进入,第二间大屋的厨房里
铁山靠	吹飞技	★★★	遗迹关VR战士石板屋顶部机关上方(需要二星跳跃技)
崩击云身双虎掌	吹飞技	★★★	收集完晶的失落数据
修罗霸王靠华山	吹飞技	★★★★	失落数据全部收集以后出现新任务,完成后得到

莎拉

ライジングニー	跳跃技	★	城堡关完成后重新进入,第一间大屋左侧的栅栏内
クラッシュトルネード	蓄力技	★★	遗迹关遗迹大门前左侧石块下落穴中的天花板上
ドラゴンスマッシュキャノン	浮空技	★★★	收集完莎拉的失落数据

陈洛

双虎烈把	浮空技	★	城堡关完成后重新进入,从第一个区域河边的小船附近的凹穴里
燕子掌	蓄力技	★★	最终关开始前剧情入手
腾空虎穿脚	冲刺技	★★★	收集完陈洛的失落数据

舜帝

腾空飞天炮	冲刺技	★	都市关停车场的左方
龙尾脚	浮空技	★★	遗迹关VR战士石板屋最上方舜帝的石板后面
飞天崩击	跳跃技	★★★	收集完舜帝的失落数据

杰夫里

トルネードパンチ	吹飞技	★	丛林关的小屋内
ケンカキック	吹飞技	★★	大楼关有修复程序B的区域中空气中的箱子里(需要一星跳跃技)
ランニングボディプレス	冲刺技	★★	香港关第三个区域第三个连接大楼的铁柱上
スブラッシュマウンテン	投掷技	★★★	收集完杰夫里的失落数据

陈佩

天地头落	投掷技	★	大楼关索尼克雕像左边道路的尽头
架推掌	蓄力技	★★	海港关第三个区域用机关前往最深处的滑轨车顶即可
飞燕弹腿	吹飞技	★★	城堡关击败BOSS后剧情入手
飞燕烈脚	跳跃技	★★★	收集完陈佩的失落数据

杰克

サマーソルトキック	浮空技	★	大楼关巨大电梯的区域里
ニーストライク	投掷技	★★	遗迹关遗迹右前方小区域内左手边第三个凹穴中
ダッシュハンマーキック	冲刺技	★★★	香港关第一个区域连接大楼的铁柱上
ライトニングストーム	吹飞技	★★★	收集完杰克的失落数据

影丸

落叶旋风弹	跳跃技	★	城堡关完成后重新进入,第二个区域入口右边
叶呀龙	冲刺技	★★	丛林关有修复程序A的区域最右边的尽头
弧延落	投掷技	★★★	香港关存盘点之前的小屋内
奈落落とし	浮空技	★★★	收集完影丸的失落数据

里昂

泰山双勾手	蓄力技 ★	丛林关开始地点附近的坑中
纵跳穿掌	浮空技 ★★	海港关第二个区域存盘点附近的集装箱背后(需要二星跳跃技)
飞天双脚	投掷技 ★★★	收集完里昂的失落数据

沃尔夫

ショートショルダー	浮空技 ★	都市关大楼内电梯左边的小路里
ドロップキック	跳跃技 ★★	海港关第二个区域绿门左边的集装箱背后
ジャイアントスイング	投掷技 ★★★	收集完沃尔夫的失落数据

梅小路葵

锁镰	冲刺技 ★	大楼关大楼内第一个楼梯附近
空势瓦突蹴り	跳跃技 ★★	遗迹关有荷叶的小区域内破坏墙壁得到
袖车	吹飞技 ★★★	收集完梅小路葵的失落数据

雷飞

双飞脚	跳跃技 ★	丛林关最后的大河处利用移动的钩绳机关前往对岸
金刚连震崩打	吹飞技 ★★	遗迹关有回转石柱的小区域内
箭疾步	蓄力技 ★★★	收集完雷飞的失落数据

凡妮莎

アーミーコンビネーション	投掷技 ★	海港关第一个区域的房顶上
シャドーライター	冲刺技 ★★	海港区第三个区域大门左边
バックチャージキック	蓄力技 ★★★	收集完凡妮莎的失落数据

道具收藏

虽然游戏的玩法接近动作游戏，但是当中依然存在大量的隐藏要素。尤其是接受超级试验所必需的猎人纹章，隐藏得往往非常深。在这里给出能够在每个关卡中得到的重要道具，大家在游戏的时候可以以此来检验自己是否有所遗漏。(表格从左到右依次为道具位置、宝箱的等级和道具的名称)

キュリオシティ (都市关)

开始地点后方墙壁的阳台上，利用走壁上去	★★★箱	猎人纹章
停车场左方	★箱	舜帝的腾空飞天炮
大楼的电梯口左边的小道里	★箱	沃尔夫的ショートショルダー

ワイルドコリダー (丛林关)

钩绳跳跃区域的大石头内	★★★箱	猎人纹章
开始地点附近的坑中	★箱	里昂的泰山双勾手
第二个区域最右边的死路	★★箱	影丸的叶呀龙
有小河和水坑的区域内(需要一星跳跃技)	★箱	サラの像 Ver3
有小屋的区域内左边	★箱	ジェフリーの像 Ver3
小屋内	★箱	ジェフリーのトルネードパンチ
有小屋的区域里地面	★箱	ライフマクロ
从大河的高处利用移动机关前往对岸	★箱	レイフェイの双飞脚

ツインアクシス (大楼关)

按正确顺序击打索尼克雕像房间内柱子背后的开关	★★★箱	猎人纹章
索尼克雕像左边道路的尽头	★箱	陈佩的天地头落
有修复程序B的区域里(需要一星跳跃技)	★箱	杰夫里的ケンカキック
大楼内第一个楼梯上的房间里	★箱	梅小路葵的锁镰
巨大电梯的区域内	★箱	捷克的サマーソルトキック

月宵城城下町 (城堡关)

第一个大屋正对大门的墙壁，用三星技巧进入墙壁另一面，击打鬼脸即可	★★★箱	猎人纹章
两替屋深处	★★箱	アオイの像 Ver3
第二个大屋小院里的红鬼	★箱	シナプス・レイド
击败BOSS后剧情入手	★箱	陈佩的飞燕弹腿
完成本关后重新进入时会出现下列道具		
从第一个区域大河边的小船上往岸边看即可发现	★箱	陈洛的双虎裂把
第二个区域入口处右边	★箱	影丸的落叶旋风弹
第一个大屋左边的栅栏内	★箱	サラのライジングニー
破坏第一个大屋内会发射激光的鬼脸	★箱	ユニオンHS
第二个大屋的厨房	★箱	结城晶的跳山崩捶



▲收集其七个猎人纹章后可以进行最后的超级试验，难度超高，要想通过必须有无比的耐心才行啊！

空间扭曲

这是本作中非常重要的一个系统。按下R1键以后，空间会发生扭曲，同时敌人的动作会变慢，这个时候就很容易形成连击。但是在使用空间扭曲时，SP槽会不断消耗。当SP耗完时，主角身体会发出红色光芒，SP槽变为灰色，同时SP槽开始自动回复，但是在它回复至最大值之前无法再度使用空间扭曲和VR技。用普通攻击的连续技击打敌人或者障碍物可以加快SP槽的回复速度。



同时按下R1和□键为空间爆弹，可以召唤出一名VR战士对周围的敌人进行攻击。空间爆弹只消耗HP，不消耗SP，但是只有在剩余HP足够消耗以及SP槽



为紫色时才能够使用这个技巧。具体召唤出来的VR战士是根据前一关中用哪名VR战士的VR技杀死敌人的数量最多来决定的，而中途选择LOG OUT退出该关卡则不算。每个VR战士的召唤技都是不同的，攻击范围和威力也不同，大家注意区分。用空间爆弹杀死敌人时会随机得

到该VR战士的失落数据，共有两种。这种数据和隐藏的VR技有关，一定要取得。当收集完每个VR战士的3个雕像以后，去Hi-A级别的大厅和ドット对话就可以得到一个网址，这样就可以在服务器的任务选择中找到相应的VR战士并和他们学习相应的技巧了。收集齐全部角色的数据后还能够习得隐藏的VR技“修罗霸王靠华山”。

ダークネスポート (海港关)

进入集装箱区域前的铁丝网后(从海边用二段跳前往)	★★★箱	猎人纹章
初始区域的房顶上(需要二星跳跃技)	★★箱	アキラの像 Ver3
初始区域的房顶上	★箱	凡妮莎のアーミーコンビネーション
第二区域的绿门左边的集装箱后	★★箱	沃尔夫的ドロップキック
第二个区域存盘点附近的集装箱背后(需要二星跳跃技)	★★箱	里昂の纵跳穿掌
第二个区域的房顶上	★箱	ユニオンAD
第三个区域大门附近	★★箱	凡妮莎のシャドーライター
第三个区域用机关前往滑轨车顶部	★★箱	陈佩的架推掌

タイフオン遗迹 (遗迹关)

遗迹入口前左方石块下隐藏的落穴的天花板上	★★★箱	猎人纹章
遗迹入口前左方石块下隐藏的落穴的天花板上	★★箱	サラのクラッシュトルネード
遗迹内VR战士石板区域内最下面的舜帝石板	★箱	シンクロHS
遗迹内VR战士石板区域内最上方的舜帝石板	★箱	舜帝の龙尾脚
VR战士石板区域最上方机关的上面(需要二星跳跃技)	★★箱	结城晶的铁山靠
有荷叶的区域内可破坏的墙壁中	★箱	梅小路葵の空势瓦突蹴
遗迹内部右前方区域左边第3个凹穴	★箱	杰克的ニーストライク
有回转石柱的区域里第三间房内	★箱	雷飞的金刚连震崩打
有回转石柱的区域内第三个房内	★箱	ウルフの像 Ver3
完成本关后满足特定条件后	★箱	オートリカバー
击败在开始地点出现的小不点	★箱	陈洛的燕子掌

千洞街 (香港关)

在最初区域的铁柱附近(需要三星跳跃技)	★★★箱	猎人纹章
最初区域第三个连接大楼的铁柱上(需要二星跳跃技)	★★箱	杰克的ダッシュハンマーキック
第二个区域有三棵树的地方	★★箱	レイフェイの像 Ver3
雷飞雕像附近的阳台上	★箱	シンクロAD
第三个区域第三个连接大楼的铁柱上	★★箱	杰夫里的ランニングボディプレス
用修复程序A前往的道路中的阳台上	★箱	パイの像 Ver3
用修复程序A前往的道路右边的麻将庄里	★箱	影丸の弧延落
南洞大菜馆左手小路中	★箱	オートチャージ
南洞大菜馆中层台阶右侧的吊灯	★箱	シナプス・ハイレイド
打败BOSS后剧情入手	★箱	陈洛的燕子掌



Devil May Cry

Gamehall
影像收录

TRIAL VER.

《鬼泣3》在2004年E3展上震撼发表之后，便一直都是玩家与业界关注的焦点。GOUKI与多边形曾有幸在E3展上进行了短暂的试玩，但哪怕对于试玩版也只是比较简单的认识。而2004年9月9日，随《逃出生天 FILE2》限量派送的《鬼泣3》试玩版也正是E3上的那个版本，这样一来，普通玩家也就有机会在游戏发售前更具体地领略《鬼泣3》的魅力了。究竟本作能否超越系列第一作，挽回二代失去的口碑，在试玩版中又能看出怎么样的端倪呢？请看以下的试玩报告。（特此感谢上海ACT达人ENDLESS的友情协助）

鬼泣3 体验版 完全试玩报告

鬼泣3 体验版	Capcom	ACT
PS2	Devil May Cry 3 Trialver 2004年9月9日 1人 无记忆功能 只对应DS2手柄	日版 限量派送

共通技巧

在本次的试玩版中，能使用的冷兵器只有剑一种，技巧方面相对不是太多，但应付几场战斗已经绰绰有余了。这里就介绍一下所有普通技的出招方法和性能，只是部分技巧的名称尚未确定，文中会以比较直观的名称来代替。

连斩1 操作为△△△。最简单的三连斩，威力较小，但攻击效率比较高，破绽也不大，中途可以取消其他技巧。

连斩2 操作为△停顿一下△△。变成了有四段判定的连斩，攻击范围比较广，被包围时适用，中途同样可以取消其他技巧。

跳跃斩 操作为在空中按△键。一般不会单独使用，会用于挑空或是空中射击后的连击收尾，威力不俗。



挑空 操作为锁定中拉后方向按△键。可在连斩后取消使用，具有将敌人浮空的效果，再按△键会追加跳跃斩，连按×键为经典的HIGHTIME（挑空后用枪射击）。

STINGER 操作为锁定中推前方向按△键。非常实用的突进攻击，甚至可以用来加快行走速度，能够快速接近敌人或突出重围，攻击力也相当大，可在连斩后取消使用，绝对是但丁的主力技。

MILLION STAR 操作为在STINGER命中后推锁定方向连按△键。在“百裂突刺”之后以STINGER收尾，也是实用技之一，但连刺为直线攻击，要小心防备身边敌人的偷袭。

DRIVE 操作为按住△键蓄力后放开。蓄力后放出有一定攻击距离的剑气，具有浮空的效果，但是由于准备动作比较长，攻击方向单一，并不是很实用。

KICK JUMP 操作为跳跃接触特定的墙壁之后再按一次×键。试玩版中无法使用二段跳，三角跳就成了到达一些特定场所的惟一手段，另外还可以增加滞空时间，在BOSS战中也会用到。

侧闪回避 操作为锁定中方向推目标的左右再按×键。但丁做出侧向翻滚的动作，可以用来回避敌人的攻击。因为游戏中没有防御的设置，因此擅用回避显得十分重要。

踩人滑行 操作为在敌人倒地后跳在他的身上。可以像第一关开场动画中那样把敌人当滑板用，因为只能用枪攻击，也很难控制滑行方向，所以仅仅是用来耍酷的招数。

钢管旋风脚 操作为贴近酒吧舞池中央的钢管后按△键，连续按方向键可增加旋转时间。同样属于耍酷技，可将敌人直接踢倒。相信在正式版中，这种利用场景进行特殊攻击的地方应该还有不少。



基本操作

左摇杆	方向控制	×	跳跃 / 取消
右摇杆	视点调整	L1	恶魔变身※
↑	道具显示※	R1	锁定
→	地图显示※	L2	枪械切换
↓	装备显示※	R2	武器切换※
←	STYLE 显示※	L3	目标切换
△	攻击	R3	视点复位
□	射击	START	暂停 / 决定
○	STYLE 技 / 调查	SELECT	挑衅

注：带※号的操作功能在试玩版中无法使用。

STYLE系统

STYLE意为“风格”、“类型”，是《鬼泣3》中十分重要的新系统。为此，游戏中还特别独立出了STYLE动作键（○键）。玩家可以通过STYLE的选择，实现不同的战术思路。STYLE可在关卡开始前或存档点进行更换，不过因为试玩版中的存档点不能使用，所以只能在关卡前确定STYLE的种类。试玩版可供选择的STYLE共有三种，这里详细说明一下各个STYLE的特点。

TRICKER (行骗师)

普通STYLE动作为DASH，是短距离的冲刺，移动速度快，但有硬直时间，等于又多了一种回避方式，可用STINGER取消。在墙壁处按○键使用WALL HIKE，可在墙壁上行走一段，跳跃后同样能使用，分为垂直上行和横向跑动两种。“行骗师”是注重移动与回避的STYLE，没有横生枝节的攻击技，各类玩家都应该可以轻松驾驭。



SWORDMASTER (剑圣)

普通STYLE动作为PROP SHREDDER，就是连续转动手中的剑，怪不得这招叫“粉碎机”了。剑转动的速度可以控制，可对多个敌人进行打击，也可随时取消，实用性较高。锁定后方向推前按○键可使出SWORD PIERCE，可将剑掷出，具有穿透效果。再按一次○键，剑会像回旋镖一样回到但丁手中，就算不按○键，过一段时间，剑同样会飞回来，飞回时剑具有攻击判定。在空中时按△键但丁会使用格斗技，空中攻击变为斜向飞脚。不过格斗技的攻击范围和威力比较小，速度也不快，所以要小心被敌人夹击。另外在持剑状态时，空中连按○键为空中连斩，（有些像《忍龙》中的罗刹斩）具有一定的实用价值。“剑圣”是试玩版中动作最为丰富的STYLE，比较容易打出高评价，适合注重近战的玩家选用。



GUNSLINGER (枪神)

普通STYLE动作为TWO SOME TIME，看过动作片《撕裂末日》的玩家对于这种双向射击的耍酷动作一定不会陌生。在空中连按○键为RAINSTOM，但丁会在空中倒立向下进行范围攻击，可以用来突围。而使用霰弹枪按○键会变成FIRE WORK，就是像玩双截棍一样的乱射，令人过目难忘。只是二丁拳銃威力小，霰弹双截棍命中率差，实用性待考。另外，选择“枪神”时枪械可以进行蓄力，只是蓄力速度比较慢，同样不太实用。“枪神”的STYLE技巧的大都威力小，实用度不高，因此使用难度比较高。



试玩版流程

MISSION 1 狂宴之诱

开始试玩后，首先是一段耍酷耍到无以复加的开场动画，日本著名动作导演北村龙平的暴力美学再一次让我们大开眼界，因为本期的GameChalo中收录了这一段精彩的开场秀，这里我们就省点篇幅大发感慨吧。

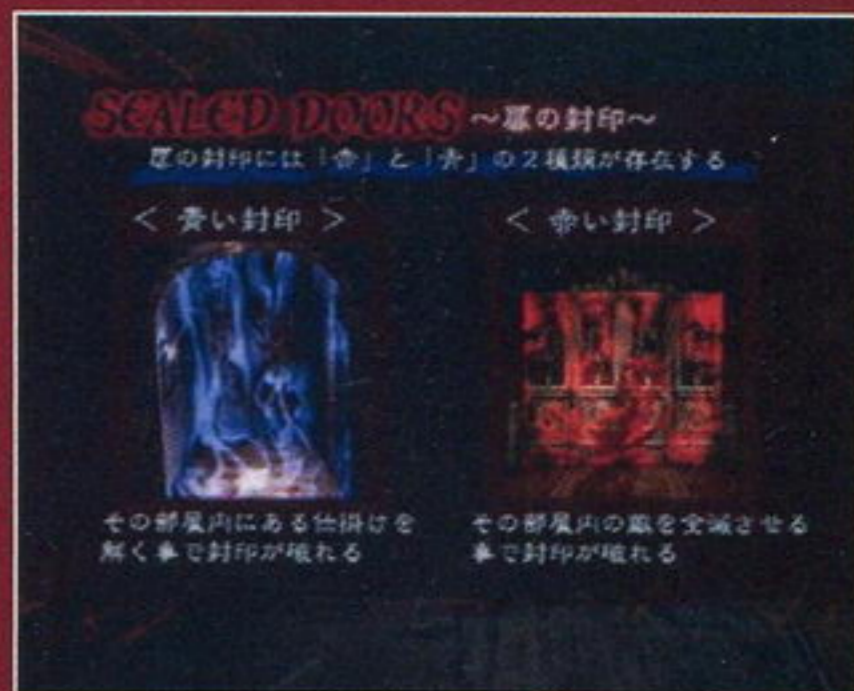
第一关因为是在但丁的事务所内打斗，所以场地很小。敌人只有两种，一种是灰色的死神，是最低级的敌人，反应比较迟钝，靠近他



时他才会慢吞吞地挥一下手中的镰刀，注意回避即可。他的体力不高，一剑加一记STINGER就能打碎。另一种是红色的死神，他们会快速移动和跳跃，并会突进攻击，因为有时在屏幕外他们就会突进，所以要注意，听到他们的叫声就赶快跳跃或闪避，用剑命中红色死神有时可取消他的攻击。红色死神体力稍高，可多用STINGER和MILLION STAR进行打击。消灭所有的敌人之后便可过关，基本上没有难度可言，完全可以用来熟悉操作或试招。

MISSION 2 恶魔之塔

一开始有两场可打可不打的战斗，并有两种新的敌人出现。一种是顶着一颗炸弹的怪物，这种敌人用剑的话很经打，用枪的话打几枪就会爆炸。爆炸会对但丁造成伤害，但也会波及他周围的敌人，这点可以利用。在第二个场景中出现了一种使用弓箭的恶魔，因为在高处，可以使用枪械攻击，或者跳上高处将其两剑解决。进入酒吧后会给出关于结界之门的提示，蓝色结界需要解谜来打开，而红色结界则是简明的“清版过关”。这里只要连砍隐藏在左侧墙内的封印盘，就能打开蓝色封印，进门前还可以在墙上取下霰弹枪。进入舞厅后，出现红色封印，这里会有一种体力很高的白色死神出现，他们还会隐身回避攻击，要比一般的杂兵难对付些。全灭敌人之后，走出酒吧，经过无法SAVE的存档点之后就来到一个巨大的山洞中。



BOSS 地狱三头犬

这条三个脑袋的看门狗要比想象中难对付些。它的攻击方式比较丰富，以冰系攻击为主。最麻烦的是它的体力值非常高，这样一来就无疑是一场消耗战了。比较常规的做法是迅速接近BOSS的两侧，因为在这里，BOSS使用头部发出的各种攻击都可以无视，不过BOSS抬脚放冰柱或是挥动利爪时记得要果断回避，而上方落下的冰棱只要不在一处停留应该不会造成威胁。因为BOSS头部和脚部有冰层护体，尽量先使用霰弹枪将冰打碎，然后再用剑集中攻击脚部。当BOSS转向但丁所在的一侧时就立即跑到另一边攻击另一只脚。攻击到一定程度后三头犬就会倒在地上，此时再用连斩攻击头部，可以造成较大伤害。BOSS前冲时两边同样是安全地带，趁它退回时也可以猛攻其头部。另外，用枪慢慢磨蹭的办法也可以将BOSS干掉，甚至无伤通过，不过这就失去《鬼泣》的耍酷特质了。

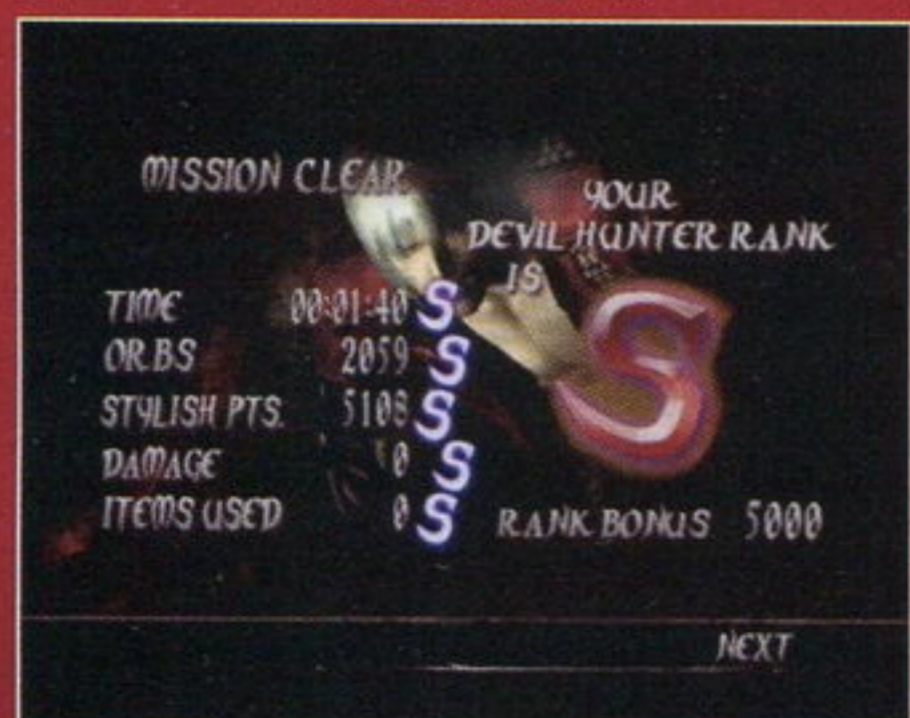
打败地狱犬之后会得到一件怪异的有三个叉的双截棍，但丁耍了几下之后便进入了恶魔之塔……而之后的故事只能等待正式版来为玩家揭晓。

评价系统

过关后给出评价是《鬼泣》系列的老传统了，高评价也是一些像ENDLESS那样的游戏达人或是系列死忠不断追求的目标。从试玩版来看，本作的评价指标共有5项：TIME为过关时间，求快；ORBS为取得的红宝石数，求多；STYLISH PTS为华丽度评价，求高；DAMAGE为受伤程度，求小；ITEM USED为使用道具数量，求少（因试玩版中不能使用道具，所以评价始终为S）。所有项目的评价均分为5个等级，各等级所对应的分值为S级5分、A级4分、B级3分、C级2分、D级1分，而关卡的总评价取平均分后四舍五入，以得出相对应的评价级别，具体总评计算请参看右表。

总分	总评
25~23	S
22~18	A
17~13	B
12~8	C
7~5	D

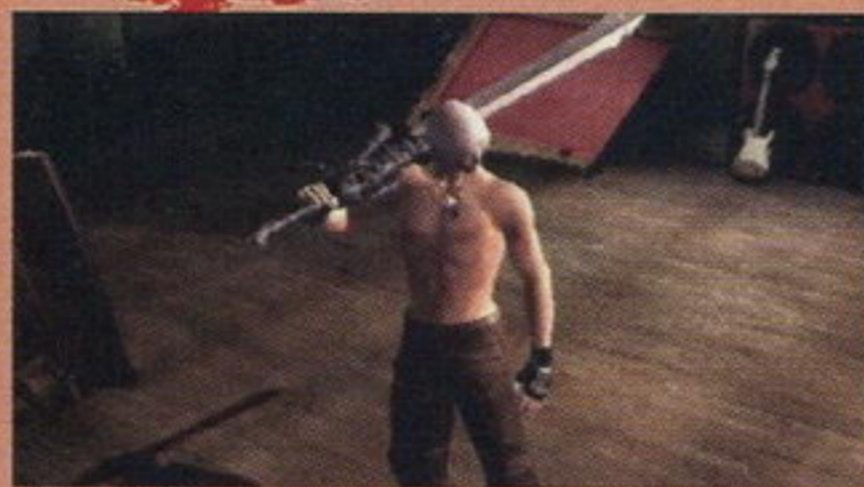
这些评价其他几项都比较好理解，而STYLISH PTS需要特别说明一下。游戏中有一个专门的STYLISH系统，用来实时评价玩家操作的华丽程度，华丽度评价共分7个等级，依次是Dope→Crazy→Blast→Alright→Sweet→Showtime→Stylish，如能尽量保持高等级，那么STYLISH得分也就越高。STYLISH评价在画面右上角表示，这次改为像《女忍》的杀阵时间槽一样直观地显示维持时间，评价越高，维持时间越短。最重要的是，在高评价时消灭敌人所得到的红宝石（游戏中的通货，用以强化能力）也越多，也就是说STYLISH还会影响ORBS的评价；另外受伤时华丽度等级会大幅下降，不受伤就不会使用



回复道具，为保持高华丽度等级就要赶时间……几乎对每一项都有直接或间接的影响，可以说只要STYLISH PTS达到了S级，那总评基本上就是S级了。

由于敌人的数量有限，要保持高华丽度就要不断变换招式，枪剑结合地攻击敌人。重复使用同一招，华丽度上涨一阵之后就会下降。不过从试玩版来看这一系统也有漏洞，那就是MILLION STAR加华丽度极快，（特别是命中复数敌人时）重复使用时因为中间隔着STINGER，所以也不会令评价很快下降，为追求STYLISH PTS，可能会让人过分依赖这一招，令打法变得很单调，希望正式版中会有所改良。

试玩感受



作为一款一线大作的试玩版，《鬼泣3 体验版》做得还是比较有诚意的。颇有意境的片头，酷到“掉渣”的开场秀就已经有些先声夺人了。两个关卡基本上能够让人了解本作的一些新特点，只是因为不能变魔人，所以还是会有不小的悬念。游戏的画面水准尚可，场景表现力可能因为是初期关卡，有些不足，相信正式版肯定会有所提高。碎裂的音效和破坏力十足的重金属BGM感觉比较到位，只是多少有些吵，建议有观众时将音量调小些。因为出现的敌人种类不算多，因此没有看到如初代SHADOW那样很有个性的敌人，不过敌人被消灭时破碎与沙化的效果感觉还不错。BOSS三头犬的设计比较有魄力，动作游戏BOSS设计得好那就等于成功了一半，凭借Capcom多年的制作功力应该会有更多让人耳目一新的BOSS出现。

在打击感和力度方面还是比较爽快的，挥剑的速度与二代相比提高不多，有比较多二代的影子，所谓的“回归一代”让人觉得多少只是个宣传口号。不过修正了二代中枪的威力过高的缺点，强调了剑为主、枪为辅的基本攻击思路，这一点值得称道。但丁的动作比较丰富，STYLISH也具备了一定的创新意识，只是耍酷与实用结合不太好，感觉“废招”过多。评价系统的平衡性比较差，没能体现出让玩家华丽战斗的初衷。试玩版读盘时间较长，但可以用枪剑攻击“NOW LOADING”字样，按↓方向还能把字打浮空，还是挺有意思的。现在看来，游戏最大的缺陷来自3D动作游戏的顽疾——视角。虽然可以调整视角，但大部分场景视角还是自动变化或固定的。而锁定并没有很好地解决视角问题，定位比较混乱，而锁定切换设定在L3键上显得非常失败，在用挑空技时经常会误操作，而且突然切换目标时还会有一定几率出现看不到敌人也看不到自己的情况，如果这点不能好好解决将大大影响游戏的爽快度。希望正式版中可以通过键位自由设定进行改良。



▲游戏可以选择英/日双语配音和双语字幕，感觉颇有诚意，对国内玩家来说更容易理解剧情。

事实上，仅从一个几个月前便存在的体验版给《鬼泣3》盖棺定论实在是没有必要，也不具备说服力。我们应该相信，凭借着Capcom的实力与诚意，《鬼泣3》的最终形态远远不止我们现在所看到的。经历了一代的震撼，一代的失意之后，三代是否能够为玩家带来更多惊喜呢？可以肯定的是，无论是好是坏，《鬼泣3》都值得我们去耐心期待。

钢之炼金术师 狂欢节

Bandai

ACT

PS2

钢の炼金术师 ドリームカーニバル
1~4人 84KB

2004年8月26日

日版

6800日元

推荐玩家年龄：全年龄

由 Square Enix 全力赞助的人气动画《钢之炼金术师》(以下简称钢炼)自从出现在电视屏幕和漫画上后,一直备受动漫迷们的关注,而厂商们将其制作成游戏作品也是十分顺理成章的事情。在我刊总第108期的“钢炼三连发”中,已经有两款属于 Bandai 公司的作品发售了。而除了在 GBA 上的《回忆的奏鸣曲》外,另一款就是以下要介绍的《狂欢节》。虽然本作是一款乱斗类型的游戏,但并不会因为这样而出现流程过短,耐玩度太低等情况。毕竟 Bandai 公司制作动画类游戏经验十足,让本作无论从格斗的爽快感、炼金术的华丽度到各种各样的隐藏要素都制作得十分到位,是不是 FANS 都可以好好尝试的作品。好了,下面来为大家讲解一下本作的细节吧!

特快专递

Gamehalo
影像收录

1 同伴指令菜单。如果玩家的同伴是 CPU 的话,那么按 L1 或 L2 可以顺序或倒序给予同伴指令,CPU 就会根据这些指令改变行动的方针。虽然默认是第一项的“自由发挥”可以应付基本的场合,但玩家要根据在场的情况,给予同伴攻击或者防守等指令。

2 得分。这个分数只有在“アーケード”模式中才会出现,不过除了满足“数字玩家”的欲望外,似乎就没有其他实际作用了。

3 HP 槽和必杀技槽。上方是玩家所控制角色的必杀技槽和 HP 槽,而下方则是 2P 或 NPC 的 HP 槽。只要攻击敌人或者被攻击都会增加必杀技槽,而 HP 减至 0 后会消耗一个生命值。

4 生命值
每个组合一共拥有 3 个生命值。当其中一个角色的 HP 被减为 0 时,那么就会扣除一个生命值。当生命值减为 0 的一方就会立刻失败。

画面说明



5 时限计
战斗开始后,时限计中的指针就会顺时针行走,在转动了一圈后,战斗便结束。结束时会根据双方的 HP 和生命值的剩余量判断谁胜谁负。

6 线移动
紧按上或下方向键,然后按跳跃键,那么角色就会进行上下的线移动。线移动的好处就是可以躲开一些范围大的强力必杀技,也可以分散对方的战斗力,所以是一个实用的技巧。

7 障碍物
在每个场地中都有不少障碍物。除了油桶和木箱外,还有木桥、石块等攻击后会显示红色的物品都可以破坏。破坏障碍物后有一定几率得到炼金素材。在“アーケード”模式中,得到物品的几率是根据组队的“LUCK 值”决定的。

操作说明

左摇杆	控制前后方向和上下线移动。
○键	炼金术(配合方向键会产生变化)。
×键	重攻击。出招比较慢,但威力比较大。配合方向键可以打出连击。
□键	轻攻击。容易造成连击的攻击方法,但威力比较小。
△键	跳跃。配合上下方向键可以进行线移动。在空中也可以攻击。
L1 键	顺序切换同伴指令。
L2 键	倒序切换同伴指令。
R1 键	R1+○键发动普通必杀攻击。
R2 键	防御。R2+○键发动超必杀攻击。

同伴指令解说

指令	作用
1 まかせて	自由发挥
2 サポートする	支援攻击
3 はさみうちだ	一起夹击
4 そっちはたのむ	那边就拜托了
5 にげろ	快逃吧!
6 とくごをいかせ	使用特技吧!

必杀技与超必杀技

必杀技与超必杀技的最大不同在于发动的时间和两者的威力。必杀技的发动时间短,但威力和范围都会受到比较多的限制。不过必杀技的最大好处在于它并不需要等到必杀技槽爆满时也可以发动,只需一半以上的必杀技槽就能满足条件了。而超必杀技的威力大和范围广固然也是霸道的技巧,但发动时间实在太长,而且需要必杀技槽爆满,因此在发动前一定要注意周围的环境,免得在发动途中被攻击取消,不然真是陪了夫人又折兵啊!

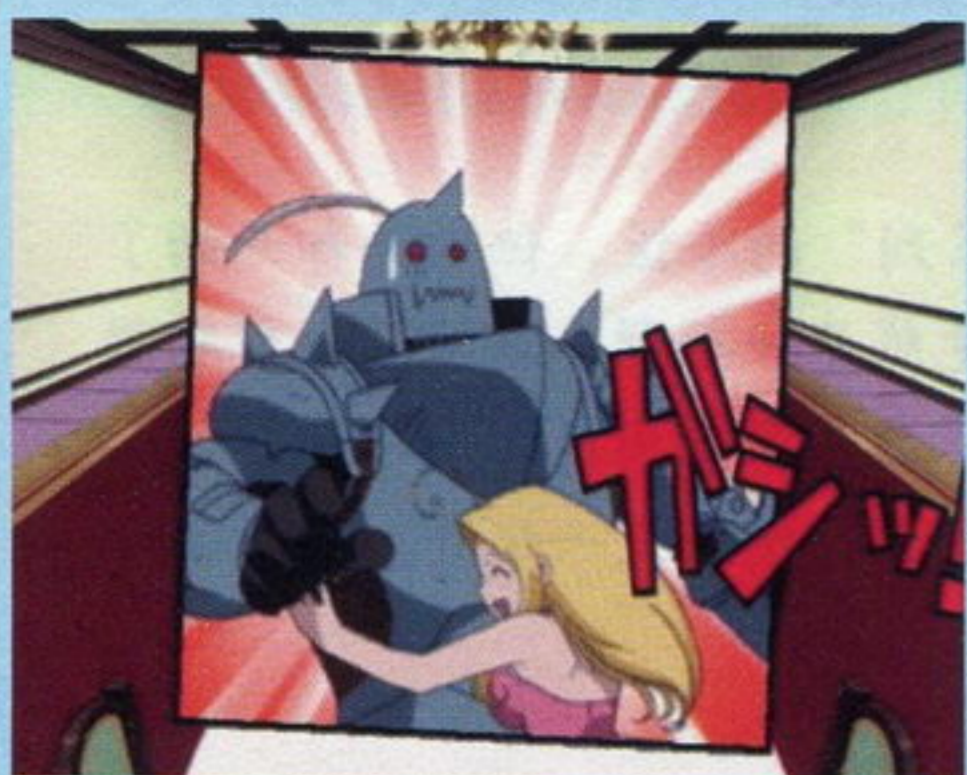


大总统ブラットレイ攻略手册



在“シナリオモード”模式中,玩家需要按照游戏原创的短篇故事进行。但这些故事都有一个共同点,那就是无论玩家选择进行哪一个剧情,在最后一场战斗中,对手一定是大总统ブラットレイ。虽然他只有一个人,但却拥有惊人的攻击力,大概被他打中 3~4 下就会立刻失去一个生命值。而且他的攻击有不少是双向的,无论是正面还是背面都可以命中。更无耻的是他的攻击一般都可以抵消玩家的普通攻击,因此难度十分高。玩家除了可以利用时间结束胜出对方外,最重要的就是要不停地追着 BOSS 打!不要让他有一丝喘息的机会。看到他准备发动必杀攻击时千万不要害怕得到处跑,应该攻击他(距离太远的话还是跑吧!),在取消他必杀技的同时消耗他的体力。同伴指令应该设定成“2 サポートする”或“3 はさみうちだ”,这样会让同伴的行动更加活跃。

隐藏故事和角色出现方法



在“シナリオモード”模式中，完成最初可以选择的4个故事后就会追加一个“新生！机械铠！”的故事。而继续完成这个故事，就可以选择“少年の心”的故事了。其实除了这6个故事外，还有两个隐藏的故事。如果玩家在通过了“少年の心”的故事后，并在“アーケード”模式中得到了“铜ぞう”的话，那么进行单独炼成便会增加一个故事“究极の身体”。而完成了“究极の身体”后，再单独炼成“牛のおき物”便会继续增加一个“钢の受难”的故事。隐藏角色的出现方法如下：

角色	出现条件
ラスト	完成了“シナリオモード”模式中的任何一个故事。
グラトニー	完成了“シナリオモード”模式中的“新生！机械铠！”
ウィンリイ	完成了“シナリオモード”模式中的“新生！机械铠！”
スカー	完成了“シナリオモード”模式中的“少年の心”
グリード	首先スカー必须出现，然后在“アーケードモード”模式中随机取得“最强之盾”，单独进行炼成后便可以使用。
イズミ	首先グリード必须出现，然后单独炼成“イズミ的纹章”
大总统	单独炼成“眼带”
ラース	单独炼成“ウロボロスの纹章”

炼金术之馆

在炼金术之馆中，玩家可以利用从“アーケード”模式中收集到的素材，炼出各种各样的隐藏要素。每个素材可以单独炼成，也可以与其他素材混合炼成。但炼成后并非都能成功出现新的隐藏要素，胡乱炼成的话不但会失败，而且还会失去重要的素材。下面分别介绍素材的入手方法和地点，还有素材组合的结果，希望能帮助攻略中的读者们。



※☆是代表破坏障碍物和取消对方的必杀技；◎是代表将敌人吹飞；◇是代表使用炼金术炼成场景中的物品。

A 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
スピーカー	リオールの街	☆◎◇
电话机	蒸气机关车	☆◎◇
スピーカー	ユースウェル炭矿	☆◎◇
マイク	ユースウェル炭矿	☆◎◇
无线机	地下水道	☆◎◇
ラジオ	地下水道	☆◎◇

B 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
スケッチブック	リオールの街	☆◎◇
絵の具チューブとふで	リオールの街	☆◎◇
イーゼル	蒸气机关车	☆◎◇
キャンパス	蒸气机关车	☆◎◇
カメラ	ユースウェル炭矿	☆◎◇
パレット	地下水道	☆◎◇
地图	アクロイアの街	☆◎◇
しんぶん紙	セントラル武斗会场	☆◎◇
タロットカード	组合的相性等级在E以上	☆◎◇
クリスタル	组合的相性等级在E以上	☆◎◇
ペンとインク	组合的相性等级在D以上	☆◎◇
トランプ	组合的相性等级在C以上	☆◎◇
サイレンのカード	アクロイアの街	☆◎◇
ブラッドレイの剣	セントラル武斗会场	☆◎◇

E 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
ヴァイオリン	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
クラシックギター	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
トランペット	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
ティンパニ	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
ハーブ	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
クラリネット	组合的相性等级在A以上	☆◎◇
グランドピアノ	组合的相性等级在A以上	☆◎◇
銀のハーモニカ	组合的相性等级在A以上	☆◎◇

F 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
机械铠	对手是エドワード、组合的相性等级在A以上	☆◎
アルフォンスの兜	对手是アルフォンス、组合的相性等级在B以上	☆◎
大佐の阶级章	对手はマスタング、组合的相性等级在C以上	☆◎
中尉の阶级章	对手はホークアイ	☆◎
少佐の阶级章	对手はヒューズ、组合的相性等级在D以上	☆◎
最强の牙	对手はアームストロング、组合的相性等级在E以上	☆◎
骨付き肉	对手はラスト、且至少通过了一个シナリオ模式	☆◎
イズミの纹章	对手はイズミ	☆◎
工具セット	对手はウィンリイ	☆◎
サングラス	对手はスカー、且组合的相性等级在B以上	☆◎
最强の盾	对手はグリード、且组合的相性等级在A以上	☆◎
がくふ	组合的相性等级在A以上	☆◎
眼带	对手はブラッドレイ、组合的相性等级在S以上	☆◎
エドの手帳	任何地方	☆◎
ナイトのこま	对手はブラッドレイ	☆◎
クリーンのこま	组合的相性等级在A以上	☆◎
铜ぞう	对手はアームストロング、组合的相性等级在A以上	☆◎
牛のおきもの	组合的相性等级在A以上	☆◎
ウロボロスの纹章	组合的相性等级在S以上	☆◎
军の纹章	对手はブラッドレイ、组合的相性等级在A以上	☆◎
银時計	对手はエドワード、マスタング、アームストロングの其中之一人、组合的相性等级在S以上、而且通过了所有的故事	☆◎



“アーケード” 模式

在游戏中，除了充满幽默的“シナリオモード”模式外，最有趣的相信就是“バトルモード”中的“アーケード”模式了。在这个模式当中，玩家除了可以培养出最强的组合外，还可以得到一些炼成用的素材，在“炼金术の馆”中通过炼成开启一些隐藏的要素。玩家在选择了两名角色后，会在每一场战斗后根据玩家的行动提升同伴与玩家的能力。攻击对手的次数越多，攻击力就会上升，而被对手攻击的次数越多，体力也会提升。当然，同伴也会根据行动而提升能力。比如玩家多对同伴下达命令可以增加信赖度等，十分有趣。玩家使用的组合在通关后可以保存组合的状态，并存档，在以后的战斗可以直接读取存档使用该组合。也可以继续进行“アーケード”模式，提升组合的能力和等级。其中，有一些角色在组合后会增加隐藏的信赖度，下面将会把这些角色列举出来。

组合	增加的信赖度	组合	增加的信赖度
エドワード+アルフォンス	20	マスタング+ホークアイ	20
エドワード+イズミ	10	マスタング+ヒューズ	20
エドワード+ウィンリイ	10	マスタング+アームストロング	10
ウィンリイ+エドワード	10	ホークアイ+マスタング	20
ウィンリイ+イズミ	10	ホークアイ+ヒューズ	10
グラトニー+ラスト	20	ホークアイ+アームストロング	10
グラトニー+グリード	10	ヒューズ+マスタング	20
イズミ+エドワード	10	ヒューズ+ホークアイ	10
イズミ+ウィンリイ	10	ヒューズ+アームストロング	10
グリード+アルフォンス	10	アームストロング+マスタング	10
グリード+ラスト	10	アームストロング+ホークアイ	10
グリード+グラトニー	10	アームストロング+ヒューズ	10
アルフォンス+エドワード	20	ラスト+グラトニー	20
アルフォンス+グリード	10	ラスト+グリード	10

C 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
エドの枪	アクロイアの街	☆◎◇
ホークアイの銃	アクロイアの街	☆◎◇
ゴング	セントラル武斗会场	☆◎◇
打ち上げ花火の玉	セントラル武斗会场	☆◎◇
金货	组合的相性等级在E以上	☆◎◇
ライフル銃	组合的相性等级在D以上	☆◎◇
ちく音机	组合的相性等级在D以上	☆◎◇
ヘッドホン	组合的相性等级在C以上	☆◎◇
目覚まし時計	组合的相性等级在B以上	☆◎◇
オルゴール	组合的相性等级在A以上	☆◎◇
教会の钟	リオールの街	☆◎◇
マスタングの手袋	蒸气机关车	☆◎◇

D 类别		
道具名称	取得地点	取得方法
アナログばん	ユースウェル炭矿	☆◎◇
音楽テープ	地下水道	☆◎◇

コレクションカード

系列	炼成方法
第一弾 通常カード和SPカード	分别使用A~E类别的素材与A类的素材炼成就可以得到该系列的卡片，单独炼成A~E类别的素材也可以得到。
第二弾 通常カード、SPカード和特典カード	分别使用C~E类别的素材与C类别的素材炼成就可以得到这3个系列的卡片。

角色声音

对应角色	单独炼成的道具	混合炼成的道具	条件
エドワード	机械铠	机械铠×任何一种素材	无
アルフォンス	アルフォンスの兜	アルフォンスの兜×任何一种素材	无
マスタング	大佐の阶级章	大佐の阶级章×任何一种素材	无
ホークアイ	中尉の阶级章	中尉の阶级章×任何一种素材	无
ヒューズ	少佐の阶级章	少佐の阶级章×任何一种素材	无
アームストロング	最强の牙	最强の牙×任何一种素材	可以使用ラスト
ラスト	骨付き肉	骨付き肉×任何一种素材	可以使用グラトニー
イズミ	イズミの纹章	イズミの纹章×任何一种素材	可以使用イズミ
ウィンリイ	工具セット	工具セット×任何一种素材	可以使用ウィンリイ
グリード	最强の盾	最强の盾×任何一种素材	可以使用グリード
スカー	サングラス	サングラス×任何一种素材	可以使用スカー



特快专递

超级马里奥弹珠台

Nintendo

TAB

GBA

スーパーマリオボール
1人 自带记忆功能
无对应周边

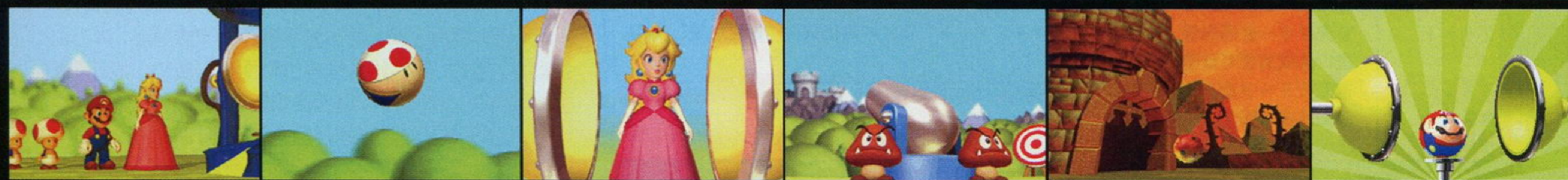
2004年8月26日

64M

日版
4800日元

都说任天堂在GBA上大炒“《马里奥》系列”的冷饭，但今年却开始了大手笔的新作开发，而这款系列最新作品，竟然是一款弹珠游戏，以前蹦蹦跳跳踩人的马里奥这次变成了一颗圆嘟嘟的球滚来滚去用肉体直接和怪物硬碰，不难想象，这是一款崭新玩法的游戏。下面，我们就一起进入马里奥的弹珠台世界中去冒险吧。

首先，大家先会看一段非常搞笑的片头：香菇小子被挤成了球，然后被“天驱炮”发射出去，这无疑是非常刺激的，但碧奇公主总是比较倒霉，轮到她时炮口被突然出现的怪物转了方向，于是公主被轰进库巴的城堡，而马里奥，也再次开始了英雄救美的冒险。



舞台冒险指南

虽然碧奇公主被抓进了库巴的城堡，但要闯入城堡就先要拿到分布于四个不同舞台的钥匙。钥匙由四个舞台的BOSS守护，想要全部取得也不是件容易事情。

算上库巴城堡的话，游戏中共有五个冒险舞台，分别为游乐场、沙漠、草原、雪山和城堡，其中游乐场为游戏中第一舞台，草原、雪山和沙漠需要将球打进天驱炮后进入，最后的城堡在刚才已经提到——需要在其他四个舞台将BOSS全部打败并收集齐4把钥匙后才能进入。



▲游乐场



▲沙漠



▲草原



▲雪山



▲城堡

每个舞台都由不同的版面组成，其中不少版面都有大门阻挡，门上的数字就是打开大门需要的星星的收集最低数，如果在版面中失误从挡板间掉了下去，那么就会回到该版面之前的版面，再重新进入，之前未拿到的星星、金币等会全部消失（限定时间内的红色金币除外），需要重新再打出来，如果是在每个舞台的第一版面掉下去，那直接就减一次游戏机会了——总之，尽量不要让马里奥大叔往挡板中间掉吧。



▲哦，嘛嘛咪呀，怎么又掉下来了？

收集冒险指南

游戏是“《马里奥》系列”最新作，系列中著名的“吃金币”、“吃蘑菇长大”等经典要素都还在，游戏中收集各种值的宝物和有用的道具依然是必不可少的。

宝物一览

黄色金币	弹一次撞死一个敌人时掉下的金币，每枚加100分，可以作为钱从香菇小子的商店买道具，收集100枚黄色金币会奖励一条命。
蓝色金币	弹一次撞死两个或多个敌人后掉下的金币，每枚加3000分，在价格上大约等于黄色金币的4倍，游乐场第一版面的商店中，可以花这种金币来玩小游戏收集星星，当收集够25枚蓝色金币时，也会奖励一条命。
红色金币	打败城堡以外的4个舞台的BOSS后，再返回打败BOSS处击中叹号机关，就会迸出8枚红色金币分散到本关各个版面，每枚红色金币加分5000，如果100秒内将8枚红色金币全部集齐，就会出现一颗星星。
星星	初次全灭版面内某一类特定敌人或完成某些特定任务后就会出现星星，每加一颗星星会加1万分。是打开关卡内新版面大门的重要宝物。
星之钥匙	打败城堡以外的4个舞台的BOSS后得到，每拿到一把加分10万，一共4把，可用来打开库巴城堡大门前的4把锁。
金蛋	隐藏在某些特定的版面内，带着恐龙蛋开启金蛋收集模式后得到。草原、沙漠和雪山的金蛋分数是25万，库巴城堡内的金蛋房间中金蛋的分数是100万。



▲啦啦，蘑菇头商店开张啦！

道具一览

和宝物不同，道具主要是在游戏之中使用的，获得方法主要是从香菇小子那买到或在完成版面任务后出现问号时碰运气得到。除此之外，没有道具时，在已经消灭了BOSS的BOSS房间里击中叹号方块，也会得到道具。



▲击中问号后，走运的话可以得到双道具，要是背运就只能得100分回家向老爸老妈请赏了。

道具名称	价格（或取得方法）	使用后效果
红蘑菇	10枚黄色金币	使球变大，变大后的球撞击力量也相应变大，而且球的操作也更稳，但一段时间大球后会自动恢复正常大小。
绿蘑菇	花100枚黄色金币或25枚蓝色金币从商店买到，在有些版面也可以得到	奖励1条命，一般是从商店里买到。有时也会出现在版面边，需要将版内地鼠迅速击打数次，使地鼠在版面边钻出将绿蘑菇顶进版内后，用球击打得到，如果长时间没击中飘荡在版内的绿蘑菇，绿蘑菇就会消失。
小蘑菇	10枚黄色金币	使球变小，随之力量也会大幅度降低，很难对版内敌人造成伤害；而且变小后体积小，速度更快，一不小心就会掉下去。但变小后可以进入地鼠洞、蜂巢等正常大小时进不去的小洞。和变大一样，变小后的球在过一段时间后也会恢复正常大小。
恐龙蛋	20枚黄色金币	多出一个蛋和马里奥球一起击打敌人，还能开启金蛋收集模式。
水管	10枚黄色金币或1枚蓝色金币	堵住两块挡板间的空隙，使用一段时间后消失。
无敌星	30枚黄色金币	使球暂时进入无敌状态。
闪电	30枚黄色金币	对全屏敌人进行攻击。
红色星星蛋	收集完红色金币后撞击红色方块后得到	作用为红蘑菇+恐龙蛋+无敌星+水管的多重效果，非常强。
双道具	击中问号后随机得到	可以使用两次的道具。

介绍完宝物和道具，接下来我们就来详细说一下星星和隐藏各个舞台内的金蛋的取得方法。

星星收集篇

现在终于说到星星了，你可以视金钱如粪土而无视游戏中那些掉满地的金币，但你不能不在乎星星的收集，只有收集够星星你才能进入新版面继续游戏。游戏中共有35颗星星，库巴城堡中最后的金蛋收集房间就是需要集齐游戏中35颗星星才能进去。35颗星星分布如下：



▲图中圈出的地方都需要使用小蘑菇变成小球才能进入。

关卡	取得星星数	星星分布位置及取得方法
游乐场	5颗	成功挑战3个小游戏得3颗，（小游戏版面需要从香菇小子那用蓝色金币花钱进入。）鬼屋内消灭所有幽灵得1颗，红金币集齐得1颗。
沙漠	9颗	消灭关卡内每个版面的全部敌人可得8颗，（进入金字塔后的第一个版面中央有一个排水道口，需要变小球进入。）红色金币集齐得1颗。
草原	6颗	消灭关卡内每个版面的全部敌人可得5颗，（草原关卡的3个蜂巢需要变小球进入。）红色金币集齐得1颗。
雪山	7颗	消灭关卡内每个版面的全部敌人可得5颗，（第一个版面左上角的地鼠洞穴需要变小进入。）消灭同样颜色的4个假面得1颗，红色金币集齐得1颗。
库巴城堡	8颗	消灭杂兵得4颗，消灭重新出现的前4关BOSS得4颗。

舞台金蛋收集篇

金蛋是得分非常高的隐藏宝物，除了库巴城堡里的金蛋收集房间，其他舞台也有三处金蛋取得的地点，如果版面正中有一个六角形的图案，那么本版面就可以拿到隐藏着的金蛋了，取得方法我们用图解来为大家说明：

- ①在冰山舞台，找到了正中有六角形图案的版面。
- ②使用恐龙蛋，版内敌人就会被全灭，而版面正中的六角形会升起。
- ③用蛋击中平台正前方的蛋形凹槽，平台上就会出现金蛋。
- ④接着平台就会升起4层。
- ⑤下边3层平台用球或蛋击中正前方的闪光环形标志即可消除。
- ⑥最后的平台（也就是最初升起的六角形）仍需要用蛋击中其正前方的蛋形凹槽，击中后平台和恐龙蛋一起消失，之后金蛋落到地上，击中后便可入手！



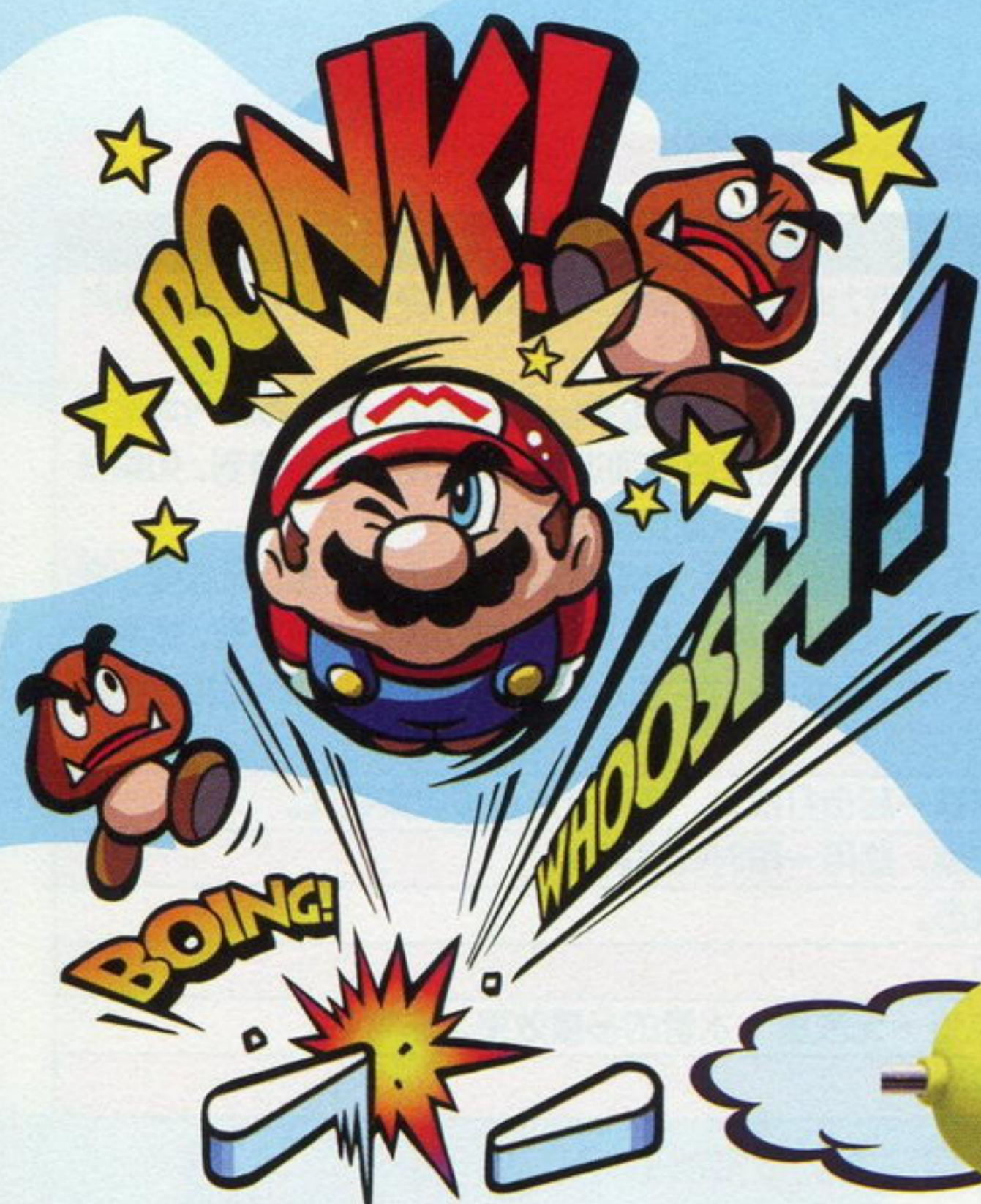
高分收集指南

获得高分是弹珠游戏的乐趣之一，能否得高分虽然和玩家的水平、熟练程度有很大关系，但兵法云：“知己知彼，百战不殆。”因此，我们来熟悉一下那些和得分有关的要素也是有必要的。而高的分数，一般从以下途径获得：

1. 收集稀有宝物，一些数量有限的稀有宝物如星星、红色金币等拿到后，得到的分数非常高，将这些数量有限的宝物全部收集是得高分的关键之一；此外，隐藏在普通关卡和最终房间内的金蛋也不要忘了取得。
2. 连续撞击敌人：如果球弹出去之后可以连续击倒1个以上的敌人，那么除了第1个敌人掉下的是加1000分的黄色金币外，后面击倒的敌人都会掉下蓝色金币。请注意，必须是球一次弹出后击倒的1个以上的敌人才会掉下蓝色金币。

在游戏中，除了吃撞倒敌人后掉下的金币可以加分，把敌人撞倒本身也会得分，所得分数和敌人的防御能力成正比，一般来说撞一下死的敌人可得1000分，撞两下死的敌人可得2000分……具体得分如下：





蘑菇、食人鱼、蛇、假面以1000分递增；蜜蜂、乌龟、企鹅、刺乌龟、秃鹫、幽灵、重甲乌龟、重甲地鼠等以2000分递增；4棵连在一起的仙人球一开始的身体以1000分递增，最后的主体以2000分递增；4个BOSS打一下是1万分，打倒得50万分，如果算上最后吃到的4枚蓝色金币、4枚黄色金币和过关钥匙，一共是500000+12400+100000×N分（N为BOSS的排位），如果把可无限撞击得分的不确定因素也加进去，那分数会更高；库巴城内二次出现的4个BOSS撞一下是1万分，打倒后每个得500万分；撞库巴一下得10万分，最后打倒得260万分。

此外，游戏中一些可无限撞击的固定设施撞到后也会得分，其中蘑菇弹簧撞一次100分，金字塔法老房间的黑色水晶和食人鱼王BOSS房间的炸弹舱门每撞一次300分，天驱炮、雪人每撞一次1000分，炮弹形的叹号机关和金字塔外的狮身人面像每撞一次得3000分。

关于敌人的分数就说到这里，值得注意的是同一张地图随着进出次数的不同，有时会出现不同的敌人。



▲反复撞击版面内的固定设施也可以得到高分。

BOSS 攻略指南

虽然本作是弹珠台游戏，但既然叫《马里奥弹珠台》，那么“过关通关”也很重要了，各个关卡的收集要点在前面都已提到，这里就不再重复。接下来我们就专门说说该如何对付强大、可恨又赖皮的BOSS们。

游乐场 巨大幽灵

巨大幽灵在“《马里奥》系列”中上镜率极高，因为总是隐身，所以挺让人头疼，实际上只要注意不要让球掉到BOSS房间外，消灭它就只是时间的问题。即使是二次出现在库巴城堡，这个看似恐怖的巨大幽灵比起其他BOSS也要相对容易一些。



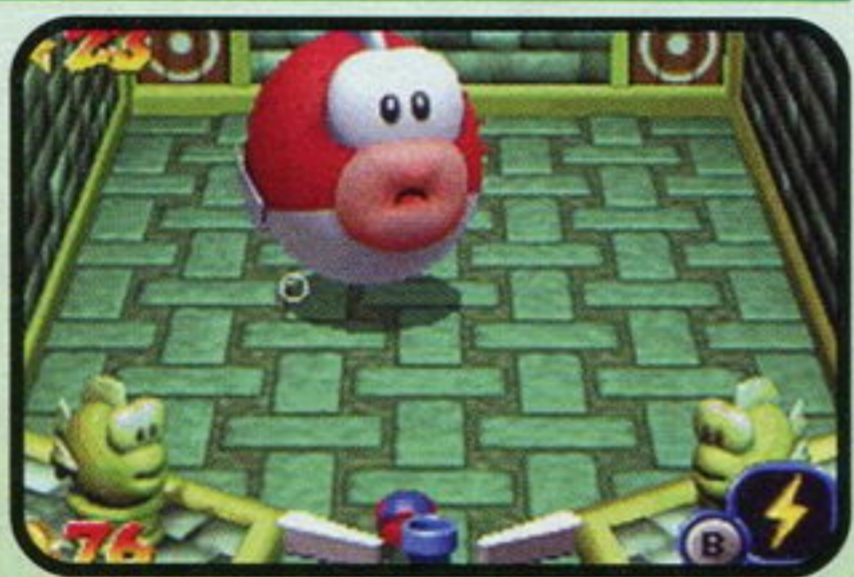
草原 食人花

食人花非常讨厌，经常把马里奥变的球一口吞掉，接着再朝着挡板中间的空隙将球吐出BOSS房间。对付它比较稳妥的办法就是让球绕版边转一圈后，趁他没回过身，将落回挡板的球迅速弹向它。二次出现在库巴城堡后，它的速度更快，对玩家反应的要求也更高。



雪山 食人鱼王

食人鱼王因为有厚厚的脂肪保护，所以用球直接打根本不会伤害到它，只能击打版面左上方的炸弹舱门让炸弹涌出来，接着用炸弹把它炸得膨胀起来后，才能用球或炸弹对它造成伤害。



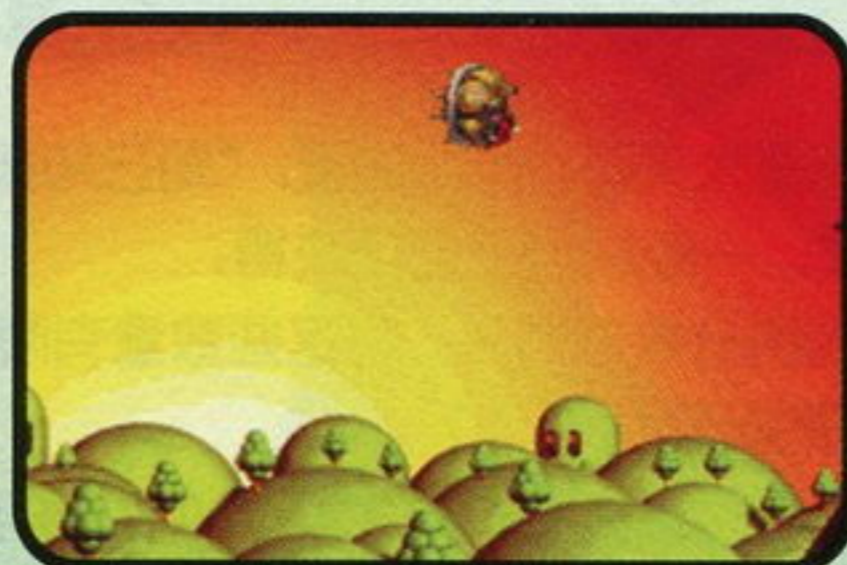
金字塔 乌龟法老

这个法老装束的巨大乌龟刚出现时是石化状态，不会主动攻击，要反复撞击它直到撞醒后才能和它战斗——注意，只有马里奥球撞到黑水晶后变成大球才能伤害到乌龟法老。不过乌龟法老也不是老老实实等着被消灭的，它的攻击方式就是用魔杖挥出魔法闪电将马里奥球越变越小。在金字塔里和它初次交手，只要快按挡板并注意不要让球掉出BOSS房间就可以了，但在城堡中二次遇见，它就有点强大得离谱了。



库巴城堡 库巴

库巴就在进入城堡大门后正中的房间里，形体巨大、皮糙肉厚的库巴对于马里奥大叔变的球的撞击根本不屑一顾，倒是球会被它甩得乱飞，非常危险；不仅如此，库巴跳起后，还能把版面下两块挡板震晕。（这设定也够让人晕，在它跳起时一定要提前做好准备。）打他的关键是将球贴版边打使球撞到左右两侧的齿轮使之转动，将对应的大石头升起——注意要让齿轮连续转，不然石头会掉下来。当石头吊到最高后，正上方的叹号机关闪光了，这时只要击中机关，大石头会轰然落下将库巴震翻，趁他起身前抓紧时间击中它，就会令它受伤（再强大也是个乌龟啊），如此打中几次后，库巴就缩成个超大的刺球，用这个大刺球不停击打城堡的窗子，当窗子被打破成一个足够大的洞后，将库巴弹向大洞，它就被弹出去飞向很远很远的远方……而“水管英雄救桃子公主”的经典故事也再次划上了句号。



游戏立方



VOL.067

栏目主持: 多边形

游戏立方自改版以来不断增肥, 新生版块层出不穷, 像近期推出的绘梦人及几个热门游戏专区都得到了不少玩家的支持, 也提出了不少意见。如果您还有什么新的想法, 还希望新增哪些新的版块, 就请把您的创意告诉我们, 包罗万象的游戏立方一定能满足大家的愿望。绘梦人已经出现多期, 本期暂停, 以便更好的积累。游戏专区是猫太的“换水”, 哦不是, 应该是幻水专区以及多边形新开辟的MGS专区, 内容比较有趣, 是不是FANS请都不要错过。

Email To: game3@ucg.com.cn



高达头部迷你音箱

Bandai近日宣布推出一款“《高达》系列”的全新周边——以初代高达RX-78头部为造型的迷你音箱, 共分原色和透明两种版本, 同时上市。

这款音箱附带良好的立体声效果, 喇叭设在高达头部两侧(打开时有种怪怪的感觉……), 无需外接电源便可使用内置电池进行长时间的音响播放, 音效不过不失, 但是在“便携一族”里算是中上档品了。虽然该周边售价至今未知, 但其作为Bandai新一轮“周边补完计划”的先驱军, 料其价位应当不菲, FANS可要小心自己的钱包哦。【D·S 提供】



CAVE新作——《虫姬大人》



以“怒首领蜂”系列享誉业界的CAVE最近又有街机新作——《虫姬大人》。这款游戏秉承了CAVE的一贯特点, 人设特别出众, 玩家要操纵这位活泼可爱的少女去消灭邪恶组织。游戏的特色在于有NORMAL和MANIAC两个模式可供选择, NORMAL模式下敌人的火力不猛, MANIAC模式下往往满屏幕都是子弹, 但NORMAL模式下敌人的子弹速度会快于MANIAC模式。反应快的玩家不妨挑战NORMAL模式, 而对于闪避很有心得的玩家就可以挑战MANIAC模式。本作定于今年秋天上市。【纱迦 提供】

多拉A高达

为知名动画、漫画以及游戏绘制同人人在日本的ACGer中是非常流行的。虽然这只是一种FANS表达自己对作品喜爱之情的方式, 但是当中却往往会有一些精品, 其绘制实力堪称专业水准, 同时恶搞派的作品中也不乏这样的佳作。这里为大家献上一幅Turn A Gundam的同人(当然, 也可能是“多拉A梦”机器猫的同人画)。看到这张图你的嘴角难道不会不受控制地翘起来吗? 【阿修罗 提供】



游戏公司名称的由来(Vol.1)

游戏公司名称的由来可能大家会通过各种途径或多或少地了解一些, 不过呢, 可能都比较零碎吧。那么就由SOUL为大家整合一下。当然了, 部分游戏公司名称的由来是存在着多种说法的, 而下面的解释可能就只是多种说法中的一种。另外由于篇幅问题, SOUL这次就先说10来个, 以后会不定期刊登。(由于各公司LOGO图标一般采用英文大写, 所以下文所有公司名都用大写, 以求让大家看得更直观一些。)[SOUL 提供]

ATARI

ATARI 来自日本围棋用语“当り”, 意思是造成对方成为“虎口”状态时的说法, 有点类似于象棋中的“将军”。不过现在的ATARI(雅达利)已不是当年的ATARI了, 该商标被法国著名游戏商INFOGRAMES买下, INFOGRAMES于2003年起正式将ATARI作为自己的全球统一商标名, 希望ATARI这一品牌重新回到当年如日中天的地位。

ATLUS

ATLUS ATLUS是从ATLAS这个词变形来的, ATLAS就是阿特拉斯神, 就是希腊神话中用双肩支撑苍天的神, 因此又称之为“擎天神”。

CAPCOM

CAPCOM 就是“Capsule Computer”的缩写, 即“胶囊+电脑”这两个单词的组合。

CAMELOT

CAMELOT “Camelot”这个词来自欧洲的“亚瑟王传说”故事里亚瑟王的宫殿所在地的名称。Camelot就是著名的制作人高桥宏之与高桥秀五两兄弟组成的公司了, SS时代Camelot曾与SEGA合作开发《光明力量III》, 近年来主要为任天堂开发作品, 包括“《黄金太阳》系列”和“《马里奥高尔夫》系列”(NGC/GBA)。

ENIX

ENIX 来自Eniac(世界第一台计算机的名称)以及凤凰(或是不死鸟)的英文Phoenix这两个英文单词, 取前一个单词的头和后一个单词的尾, 就造出了“ENIX”这个名称。当然了, ENIX现在已经是SQUARE ENIX了。

ENTERBRAIN

ENTERBRAIN 和大家所想的一样, 就是娱乐(Entertainment)的大脑(Brain)的意思。ENTERBRAIN现在的主要游戏是“《RPG创造工具》系列”, 早前与任天堂的《火焰之纹章》引发侵权官司的《泪之腕轮传说》就是由ENTERBRAIN发行的。

GAME ARTS

GAME ARTS 没有什么悬念, 就是“GAME+ARTS”两个单词的合成, 意思是希望能像创造艺术品那样去制作游戏。GAMEARTS现在的新游戏应该就是和TECMO合作的《武装鹞师》(GunGriffon)的系列新作了。

GENKI

GENKI 也是非常直接的名称, 就取自日语单词“元气”(GENKI), 日语里“元气”有“热情、活力”的意思, 据说是创始人希望员工们都能够很有“元气”。(注: 其实中文里“元气”意思和日语也很相似, 只不过现在好像只用在武侠小说或武侠片里, 比如“我被降龙十八掌击中了, 现在元气大伤!” ^_^)元气最近的游戏还不少, 除了“《街道BATTLE》系列”, 元气还刚刚公布了《风云 幕末传》以及《剑豪3》两款新作。

KEMCO

KEMCO 是“コトブキ技研工业”的英文“Kotobuki Engineering Manufacturing Co., Ltd.”的首字母缩写。KEMCO近年在日本的游戏比较少, 以往主要在任天堂系主机上制作游戏, 最著名的就是超任时代曾经风靡了全中国的赛车游戏《Top Gear II》(1993年推出, 日版名为《Top Racer 2》), KEMCO虽然之后推出过很多《Top Gear》的续作, 但再也不如《Top Gear II》那么风光了。

问题小卖部



胜负师兄，小弟不才，今有一疑，特来请教：《莎木二章》，DC版本，游戏初期，寻找张喻，发生剧情，需QTE，画面显A，偶遂按A，竟然错误，连续几次，均为错误，偶之手柄，十分正常，为何？若不过关，无法继续。望胜负兄赐教，小弟感激不尽。【常熟熟油炒饭~Chris, An. Z】

这是一位手机号为138XXXX3142的读者发来的短信提问，因为短信有字数限制，所以这位读者的问题写得像文言文。UCG互动短信俱乐部尚未开通短信问答服务，我们虽然可以看到读者的短信问题，但还不能采用短信服务方式回复，这一点请大家谅解。使用短信向小卖部提问也算是平信和电邮以外的另一种途径，对于暂时不能上网，又觉得写信太慢的玩家来说也是不错的选择。Chris的这个问题其实十分简单，此处为考验玩家之胆量，千万不可按键！否则必定失败。祝早日通关！

UCG的各位小编，你们好！我是你们的忠实读者，我现在有一个关于《影之心II》的问题想请教一下：我按照杂志攻略上说的，去多雷米村外的树林和不死山，（是按照蓝红黄顺序放的晶玉）没有找到这两个地方的两只狼，我现在已经拿到天凯凰了！希望你们能解答！【恶童报告书 恶童】

这个问题不止这一位读者提出，所以有必要回答一下。多雷米村外树林的三只狼是要先与村里的牛仔一对话，得到情报后才会出现在村外的森林中出现。而在不死山摆放晶玉的顺序的确是蓝红黄，但注意不是在同一个祭坛中分别摆放蓝红黄，而是在第一个祭坛中放上蓝，然后进入下一个区域，在另一个祭坛中摆放黄。可能有些读者误解了文中的意思吧！

我在玩《牧场物语》男生版，在挖“诅咒的农具”的时候碰到了困难。想询问以下问题：①男生版有没有诅咒的农具？②诅咒的农具是不是在湖矿的土中挖到？③我看到相关攻略中写到诅咒的农具是在湖矿29、39、49、59、69、79中挖，是不是这样？④需要特殊的方法吗？比如蓄力之类的？急切盼望答复，谢谢！【Email问题】

①男生版早于女生版，诅咒的农具当然是有的啦！②是在湖矿处挖到的。③正确，不过几率非常非常低，而且一定要工具够级别后才能挖出来，需要玩家有极大的耐心。④在矿场里是不能蓄力的吧。主要还是看运气，不试个几百次是出现不了的，所以请慢慢试吧。

胜负师您好，最近我在玩《星之海洋3 导演剪辑版》，请问为什么我的战斗收集记录成功创建后却在战斗结束后提示说有问题无法记录呢？我试过重新创建了还是不行，望赐教，万分感谢！【wai cloud】

首先，确认你的记忆卡是否有问题，比如是否可以正常存取其他记录等；其次，确认自己之前是否正正常存取过战斗收集；第三，如果你从来没有正正常存取过战斗收集，那么你需要将之前的《星海3》记录删掉或转移到其他记忆卡中（因为没收集过，所以我想也没什么损失吧？）；之后将PS2时钟设为正常时间，这样开始游戏就应该行了。战斗收集记录是一个比较特殊的东西，它会记录你每一项收集完成的时间，所以如果时钟不对的话就会显示错误。这个记录不能备份，否则也会出错。

胜负师你好，之前看过你和几位《女忍》达人的官方极限挑战，所以自己也尝试了一下，发现官方纪录真的很难突破，不过有一个“第一关使用鲜花、EASY难度、拿全道具、无伤、击破率100%、破坏率100%”的任务我却破得非常轻松，官方纪录是2分49秒97，而我是2分20秒78！如果需要我可以录像，请问Gamehalo能不能收录这项纪录啊？【无锡 绯真】

这又是一个语言问题所产生的误会，这个任务并不是比快，而是在限定条件下最接近2分50秒，官方任务标题上的“2'50"00 ジャストを狙え！”就是这个意思。所以你看，2分49秒97的确是接近2分50秒的纪录啊！如果是比快的话，第一关用鲜花通常可控制在2分10秒以内，你的成绩也依然有不小的提升空间。《女忍》的任务内容很丰富，在挑战前最好看清限制条件，以免出现这样的误会。（不过话说回来，这个任务不知道是谁定的，其实是挺无聊的>_<）



乔伊问题集

《红侠乔伊》果然是近期红火的ACT，在上期PS2版攻略推出之后，陆续收到了不少读者的来信，其中的一些问题比较集中，所以这里胜负师就为大家解答一部分。

Q：《红侠乔伊》怎么没有退回主菜单的选项啊？太不方便了！

A：其实这里有个小窍门，如果游戏没有退回主菜单的选择，那么就应该试试PS2的万能复位法“L1+L2+R1+R2+START+SELECT”，这一招在PS2版的《红侠乔伊》中也适用。

Q：请问游戏中可否开关字幕？我第一遍打时没有，第二遍就有了。另外能不能调成日文语音？

A：的确是这样的。剧情字幕是在第一次通关后才会出现的，之后好像不能自由开关，只能开着，不过这对游戏没有影响。无论是日版、美版，《红侠乔伊》的配音均为英语。

Q：使用但丁时，剧情中但丁说的是哪个国家的语言啊？叽里咕噜不知道在说什么，这是怎么回事啊？

A：其实不光是但丁，选择西尔维亚、阿拉斯托、蓝队长时说的也是叽叽歪歪的“外星语”。起先胜负师也不得其解，但后来想通了。每个角色的剧情是不一样的，也就是说五个角色的五个故事都要完整配音的话，那将是个很大的工程，而且语音也颇占容量。于是制作人员偷懒了一下，把各角色的发音随机组合成怪异的语言，而只以字幕表现各人的故事情节。虽然是偷懒，不过挺有些恶搞的味道，最终效果还不错。

Q：黑色小兵要连续回避四下才会让他头晕，不过后两下没有提示，不用SLOW的话不知道该怎么躲啊？这四下是随机的还是有规律的呢？

A：没有在攻略中说明是胜负师疏忽了，黑色小兵的攻击的确是有规律的。前两下有提示就不说了，第三下攻击判定与第二下不同，第四下与第三下不同，这样归结起来也就四种情况，上上下下、下下上下、上下上下、下上下上。练习一下，这个规律并不难掌握。

Q：我刚打到超V难度，没有提示真是太麻烦了，别说是黑色小兵了，就连一般的白色小兵我都不知道怎么回避，难道超V的回避是靠猜的吗？

A：当然不是靠猜的。事实上超V难度更能体现本作系统的精妙之处，需要玩家眼观六路、耳听八方。白色小兵在攻击前挥拳那就是使用上段攻击，如果晃动身体那就是下段攻击的征兆。其他像会飞的小兵、橄榄球运动员、黑小兵的第一下都可以这样看出来，黑小兵的第二下有随机性，用一下SLOW即可。其他一些敌人的上下段攻击动作有明显区别，芭蕾小兵等敌人（包括BOSS火焰狮）上下段攻击时发出的声音不同，这里就不细说了。

Q：这个游戏我通关没什么问题，但是评价却怎么也打不高，不少地方我虽然尽量在打连击，但得分总是无法达到V评价的标准，怎么才能提高得分呢？

A：要达成高分，打连击的思路绝对是没错的，但是还有一个比较重要的技巧，那就是当敌人头晕时不要马上就进入SLOW状态，先打头晕的敌人几拳，但不要打死，这样就可以增加基本得分。然后再进入SLOW创造连击，因为一轮连击的得分是基本分×连击数，既然连击数不能大幅增加，那么增加基本分就是最好的方法了。另外，与JOKER战斗后，要先将老虎机转成三个金币，不然V-POINT要达成V评价是肯定不够的。

Q：我花3万分购买了“受身”这一特技，但是我觉得这一招在战斗中用不用好像都无所谓，那为什么会这么昂贵呢？受身到底有什么用处？

A：受身真正的价值在于在受伤使用受身后，虽然会失去该区域评价中无伤害的奖励分，但DEFENSE的评价却不会将此伤害计算在内，只要不是死亡，DEFENSE一项依然可以得到V评价。对于追求高评价的玩家来说，受身是非常有用的能力。

Q：能不能使用《鬼泣》的女主角崔西啊？我看结局画面中的崔西好酷啊！

A：虽然有各种传闻说可以使用崔西，但很遗憾地告诉大家，传闻仅仅是传闻。





邪魔院

让你体会语言的魅力!

主持人邪魔天使的随笔

皆(みな)さん、こんにちは、もう元気(げんき)になった邪魔天使(じゃまてんし)です! 胃腸(いちょう)の具合(ぐあい)がよくなって気持ち(きもち)もよくなりました。(大家好,我是已经康复的邪魔天使! 肠胃好了,人的心情也变得好了起来。)



进入9月,广大学子们应该再次步入学习的殿堂了吧?想当年邪魔我可是很喜欢学校生活的哦,虽然不能随意玩游戏,但能和同学在一起觉得更高兴。好好珍惜大家在学校里的每一分每一秒吧,因为这是一生都不会忘记的回忆。

ところで(用于转换话题)、似乎又到了好游戏连发的时候了,皆(みな)さん、觉悟(かくご)がいいかな?(大家都做好准备了吗?)呵呵,该出手时就出手,免得后悔哦。嘿嘿,OK,闲聊到此结束,还是让我们来看看今天有哪些内容吧。

经典台词

——俺(おれ)たち乗(の)った列車(れっしゃ)は途中(とちゅう)下車(げしゃ)できないはず。

——oretachi notta ressywa wa totyuu geshyadekinaihazu.

——我们乘坐的火车是不会中途下车的。

虽然是老得不能再老的台词,但能够完全记



住的人应该不多吧。想当初这句话可是感动了无数人啊。时过境迁,虽然游戏已成过去,但它留给我们的东西是永远不会消失的。

——もしお

前(まえ)は喧嘩(けんか)を売(う)りたいなら、こっちが買(か)うぜ。

——moshi omae wa kenka wo uritai nara,kotti ga kau ze.

——如果你想打架的话,那么我奉陪。

大家可不要把“喧嘩を売る”、“喧嘩を買う”直译成卖吵架、买吵架了,其实这不过是一个固定搭配而已。记得《真·三国》里对甘宁的评价就是“喧嘩上等(けんかじょうとう)”,那就是说他是个打架王。(为什么让我忽然想到了星爷的“吵架王”……—b)

——最後に決めたのはフェルナンド・レドンド。金髪(きんぱつ)の貴公子(きこうし)。

——saigo ni kimeta no wa ferunando redondo.kinpatsu no kikohshi.

——最后进球的是费尔南德·雷东多! 金发的贵公子!

每次看到足球场上的“贵公子”这几个字就会不由自主地想到《足球小将》里的三杉淳,那可是小邪最喜欢的几个角色之一哦。

游戏实用单词

あがる

写出日汉字就是“上がる”,就是朝上走的意思,在游戏中迷宫里爬楼梯时经常看到,与此相对应的就是下げる(さげる)。



かぶと

写成汉字就是“兜”,是头部的装备,在很多RPG和SLG里都会有这个装备,其中最著名当属《FF》里的“源氏(げんじ)の兜”了吧。

バスタードソード(Bastard Sword) 剑刃较长、较宽的双手剑,比一般长剑(Long Sword)要长,但比双手剑(Zweihand Sword)要短,与斩相比,它更强调突刺。《FF VII》里主人公克劳德所用的那把Bastard Sword可以说是个中异类吧。

泊(と)まる

とまる这个读音除了“泊まる”外还可以写成“止まる、停まる、留まる”,都有停下来的意思,不过玩家们在游戏中住旅店时看到的就只有“泊まる”了,所以请记住,住店的时候只能写“泊まる”,而不能写其他的字。

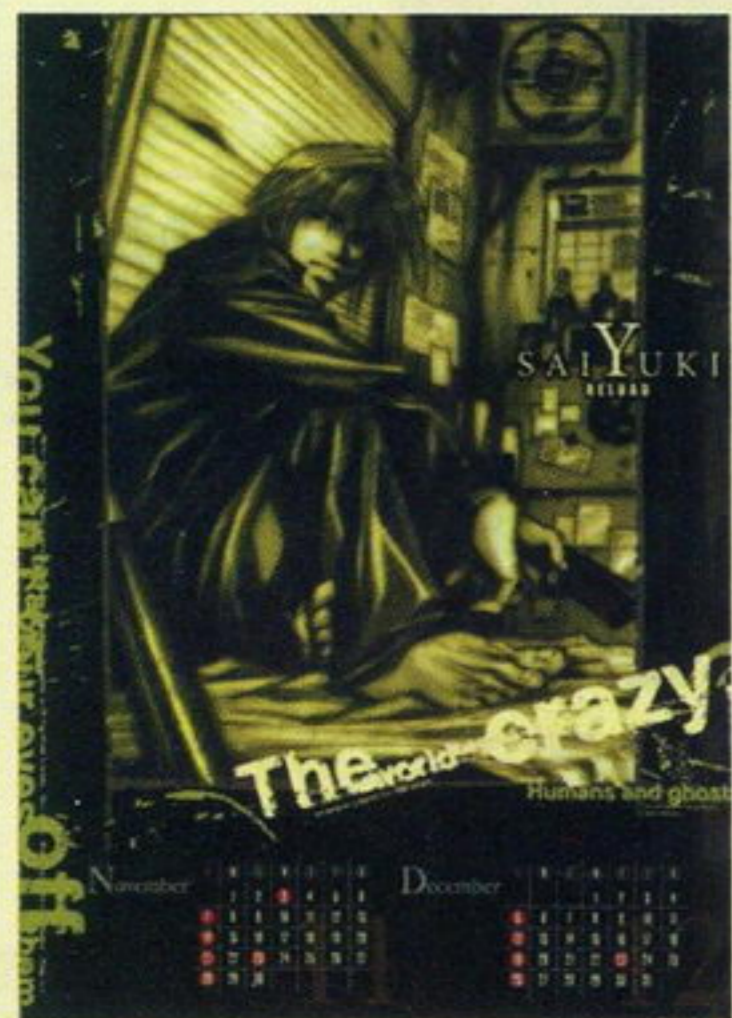
入手(にゅうしゅ)

虽然也写成“入手”二字,虽然都是得到的意思,但大家不要跟“手(て)に入(い)る”弄错了,写成“入手”两个汉字的话就是汉语词汇了,那就要用音读,不要弄错了哦。

日本文化一角

歌舞伎(かぶき)

众所周知的具有代表性的日本传统演剧之一,据说1603年出云大社的巫女阿国在京都的佛教祭祀中所跳的“念仏踊(ねんぶつおど)り(唱经舞)”是其雏形,而阿国也自然成为了歌舞伎的创始人,如果大家玩过《战国无双》就能一睹这位歌舞伎创始人的风采。不过歌舞伎虽然有了人气,但当时政府认为女性的歌舞伎有乱风纪,所以规定了以后只有男性才能演歌舞伎。随着歌舞伎的进一步发展,



它逐渐正式登上了艺术的舞台,成为了集演剧、舞蹈、音乐之大成的综合艺术。歌舞伎的舞台化妆极为夸张,演员脸上的油彩也是五颜六色,这一点与中国的京剧很像。歌舞伎的舞台布景相当考究,一个建筑物、一个屏风、一棵树,都有固

定的摆放方法。第二次世界大战以后,歌舞伎向欧洲、亚洲、美洲等世界各地传播开来,让更多的人了解到这一来自东瀛的优美艺术,并且西洋的人文研究学家还召开了诸如欧洲歌舞伎会议,建立了欧洲日本演剧研究中心等组织。

另外,我们知道日本战国时的前田庆次被称为“倾奇者”,而“倾奇者”的发音就是“かぶきもの”。

歌舞伎の舞台(ぶたい)

既然我们刚才说到了歌舞伎,那么我们再来了解一下歌舞伎的舞台吧。歌舞伎的舞台上有一些独特的装置,首先就是“花道(はなみち)”(不是那个自称天才的樱木花道—b),花道是纵向将客席切成了两部分,就有些像时装表演的T型台一样,演员在花道上进行登场和退场;除此之外,很多重要情节的表演都是在花道上进行的。歌舞伎的舞台还有回转舞台、升降装置等设置,这样一来歌舞伎就不必靠拉帷幕来更换背景,通过回转舞台就可以变更背景,而升降装置则是让演员从台下直接上场,伴随这烟雾等效果更添歌舞伎的神秘美感。另外,舞台还没有背景道具向后倒下,新的背景立起来的装置,现在很多舞台剧也采用了这种方法来更换背景。这种背景变换的时机经过了周密的计算,更显歌舞伎的美感和趣味性。

Q: “ら、り、る、れ、ろ”的罗马音写成“ra、ri、ru、re、ro”,这里的“r”发英语音标中的[r]吗?

日语Q&A



A: 罗马拼音是标注假名发音的一种方式,但它并不说明要按照英语音标的读音规则去读这些罗马拼音。特别ラ行,虽然标有“r”,但它们的读音并不是[r],而是[L],所以有时标读音时我们也能看到“la、li、lu、le、lo”,不过要记住的是,在书写日语假名罗马注音时只能是“ra、ri、ru、re、ro”,而不能写成“la、li、lu、le、lo”。比如五十岚的发音是“いがらし”,我们写音标时只能是“igarashi”,而不能写成“igalashi”。



空中网致歉声明

应中国移动要求，空中网在9月8日开始做MISC平台的业务割接，由于中国移动MISC平台的系统不稳定，造成公司所有短信包月业务不能正常运行，导致用户无法正常收到信息，就此事公司已向中国移动反映了这个情况，中国移动公司正在努力解决故障，已经在9月15日恢复正常。之后一段时期内（包括东京电玩展期间）将每日发送双倍的新闻信息给UCG短信息包月新闻订户。对此次调整给广大读者朋友带来的不便，我们表示深切的歉意！感谢用户一如既往的理解与支持！

每月大奖的时间又来啦！8月份的大奖究竟花落谁家呢？现在就为大家揭晓，中奖者就是——

来自江苏的周江

手机号码是 137**2392**

奖!

8月份的大奖是CD随身听。奖品将于一个月内寄出，同时请大家更踊跃参与UCG MOBILE的各个栏目。（定制短信新闻的方法：发送RB到3355700）下期的奖品依然是“随身享受最高音质的CD随身听”。

铃声下载

《PIKMIN2》主题音乐
发送 211051 到 3355

《荒野兵器3》OPENING 音乐
发送 211052 到 3355

《王国之心》主题音乐
发送 211053 到 3355

《最终幻想VI》战斗音乐
发送 211054 到 3355

铃声下载方法：发送各铃声代码到 3355（每首资费2元）。

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS。（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！

UCG MOBILE大改版！不知道读者们有没有发现，本期UCG MOBILE的版式除了焕然一新外，其中的所有游戏图片也进行了一次彻底的革新。从本期开始，“完全更新计划”会正式始动，读者们能在每期看到并下载到大量最新、最经典的游戏图片和铃声。而且我们还会不定期制作一系列的图片，让玩家的手机屏幕完全重现游戏中的头像画面。这次首先为大家献上的是即将发售PS2版的“《仙乐传说》系列”和刚刚推出了《猛将传》的“《战国无双》系列”。赶快拿起你的手机，**发送图片代码到3355（每张资费2元）**下载吧！（以往的游戏图片和铃声的代码依然有效，详细请参考以往的杂志或浏览我们的网站<http://www.ucg.com.cn> 查阅相关的介绍。此外，各栏目的运作已经恢复正常，请踊跃参与。）

最新图片下载



《红侠乔伊》
但丁 & 翠西
发送 520046 到 3355



《幻想水滸传IV》
主人公
发送 520047 到 3355



《潜龙谍影3》
SNAKE
发送 520048 到 3355



《星之海洋3》
菲特 & 索菲娅
发送 520049 到 3355



《重生传说》
迪崔·克劳威
发送 520050 到 3355

《仙乐传说》系列



罗伊德
发送 520051 到 3355



柯莉特
发送 520052 到 3355



吉尼亚斯
发送 520053 到 3355



女忍
发送 520054 到 3355



3人
发送 520055 到 3355

《战国无双》系列



阿国
发送 520056 到 3355



森兰丸
发送 520057 到 3355



浓姬
发送 520058 到 3355



女忍
发送 520059 到 3355



阿市
发送 520060 到 3355

UCG彩信碟报 即将开通!

材料：Xbox 《火爆狂飚3》



本作给人的爽快感、刺激感、成就感简直独一无二，将本作单纯地看成赛车游戏或是动作游戏无疑是极端错误的。在令人热血贲张的火爆音乐以及飞车画面的双重冲击下，我们所操作的赛车仿佛是有生命的铁甲战士，给人风驰电掣之感。各种游戏模式的细致划分与隐藏要素的丰富大幅提高了游戏的耐玩度……

推荐度：S级别

一句话简评：本作将绝佳的爽快感和速度感表现得淋漓尽致。



- 第一时间了解游戏情报与图片
- 第一时间提供购买推荐度参考
- 每月8-12款游戏资讯
- 同时涵盖超大作及二线作品

每条彩信包括——

- 150~250字详尽游戏介绍
- 2~3张可保存为壁纸的代表性插图（注1）
- 购买推荐度信息
- 小编对游戏的简评

注1：将彩信图片存为壁纸须视手机功能。



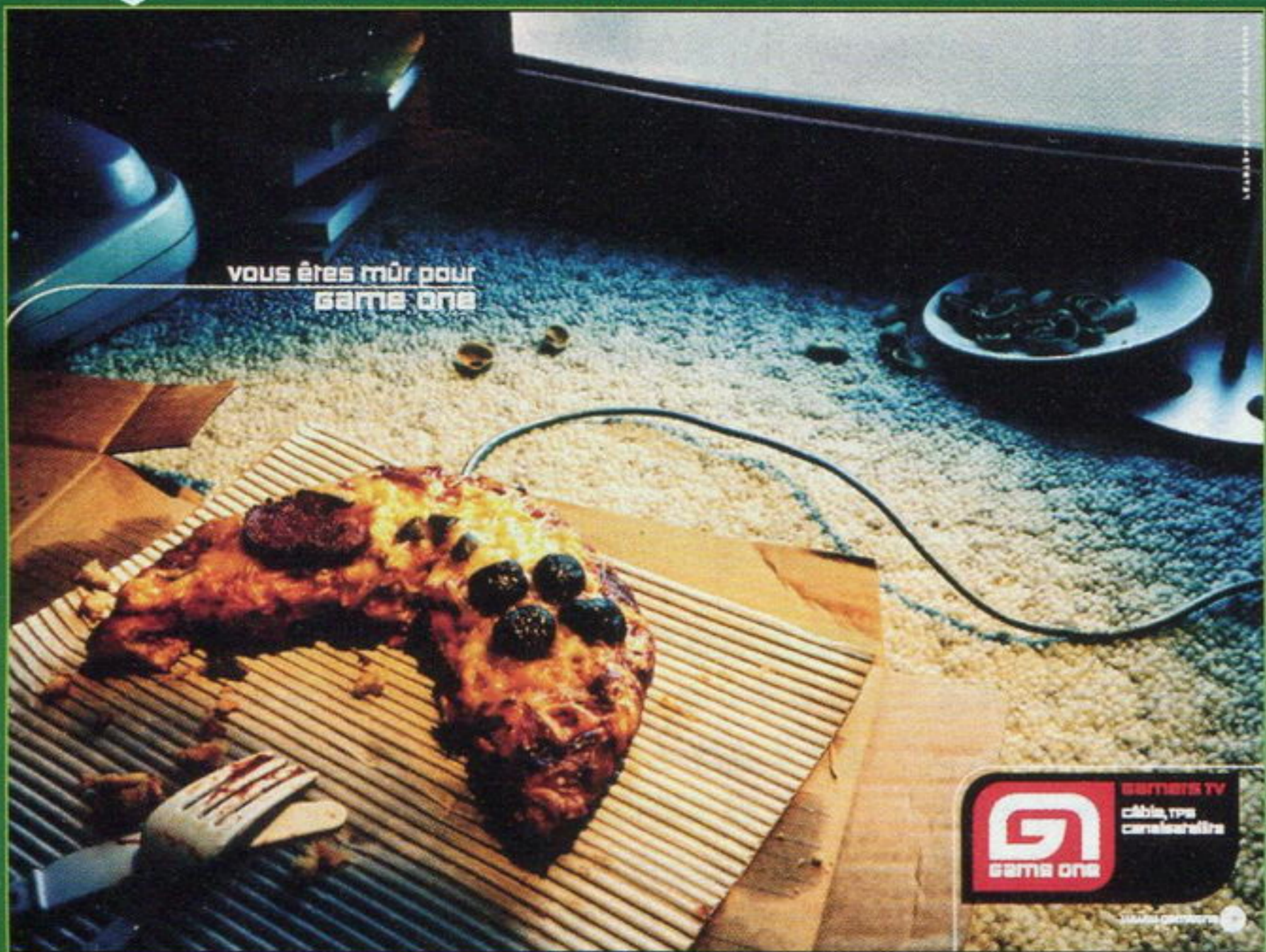
SOUL的秘密花园

一起来分享 SOUL 的秘密画卷!

关键词: 游戏平面广告

这里是 SOUL 的唯图主义世界!

主持人 SOUL 语: 上次几则 PlayStation 游戏广告大家喜欢吧? 这次 SOUL 继续带给大家几幅同样很有创意的游戏平面广告, 这次题材不再限于 PlayStation, 希望大家看完这些广告能够有所思考、有所感悟。



↑ 上方这两张是欧洲一家名为“Game One”的电视节目频道的广告。(注: 这里的 Game One 与亚洲的 Gameone 不同。) 在看似很平常的食品中, 却构成一幅让玩家眼前一亮的图案, 的确是匠心独特。

← PS2 新《光明力量》终于公布了, 实在是可喜可贺, 这里乘机放上 MD《光明力量 II 古代封印》(1993 年 10 月) 的宣传画, MD 上的这款《光明 II》在国内老玩家中可是很有人气的, 于是 SOUL 就想, MD 上《光明力量 众神的遗产》都在 GBA 上重新制作了, 什么时候也能够把《光明 II》也在 GBA 上重新制作一下啊, 因为 SOUL 以前因为各种原因错过了《光明 II》(=_=) ……如果真的可以重新制作, 角色最好也能像《暗龙复活》那样重新绘制……



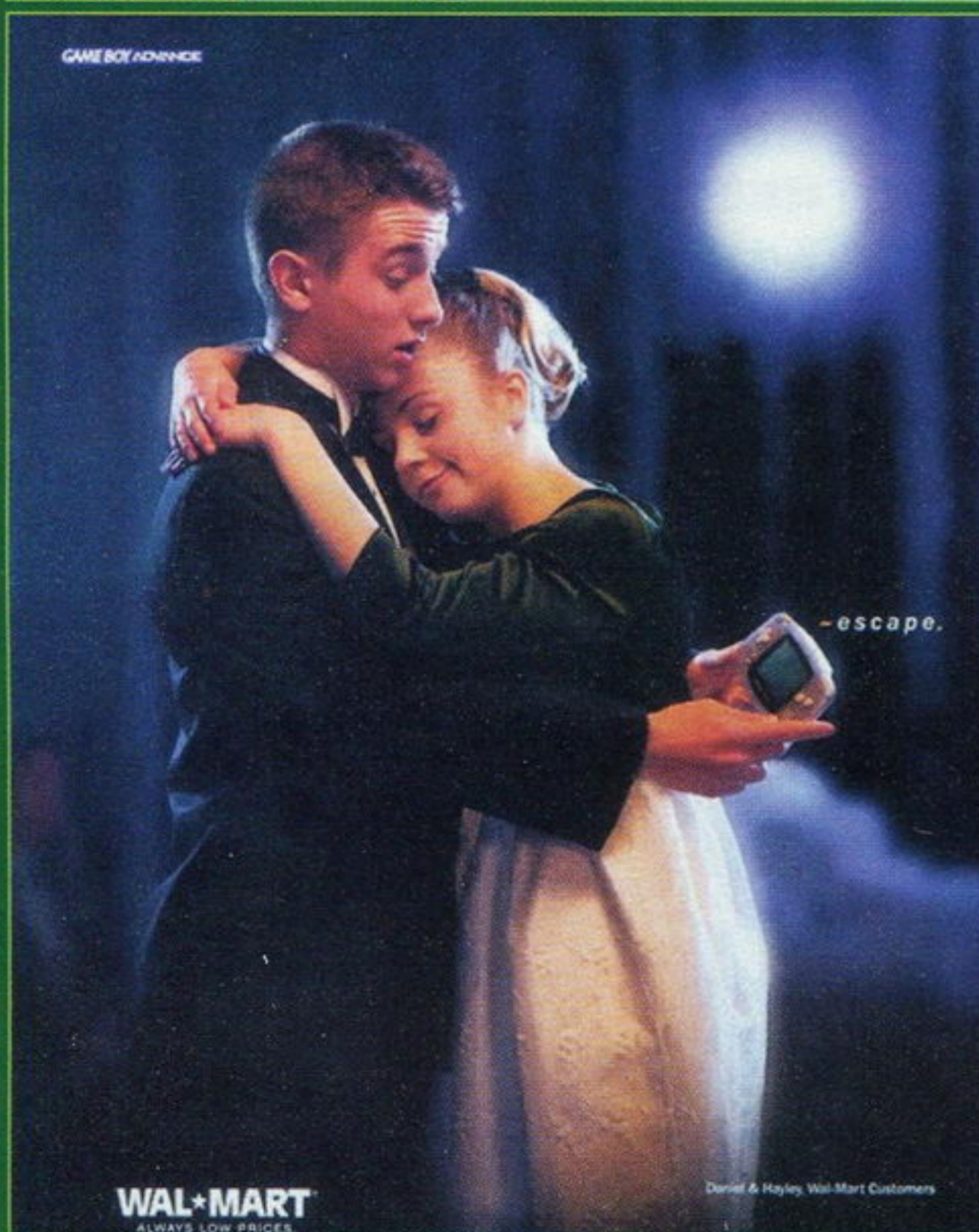
70 games. With more being conceived every day.

Explore the ever-expanding family of Xbox games, such as Spider-Man™ The Movie, Tony Hawk's Pro Skater™ 3, RalliSport™ and Halo™ names.

Game of the Year by Electronic Gaming Monthly and IGN.com. Every game demonstrates the awesome graphics and gameplay only available on Xbox. So, stand back and watch us multiply.



↑ 这是一张很能吸引眼球的 Xbox 广告——众多 Xbox 手柄在“游向”Xbox……由于算是比较早期的 Xbox 广告了, 所以下方的广告词是“70 款游戏, 每天都有更多的游戏被 conceived”, conceive 这个词 SOUL 就不直接翻译了, 因为 conceive 有两种意思, 这里两种意思其实都被用到了, 一种意思是“怀孕”, 一种意思是“设计”。是不是很棒的创意?



↑ 这两张 GBA 以及 GBA SP 的平面广告并不是来自任天堂, 而是来自全球最大的零售连锁商场沃尔玛 (WAL-MART), 广告的主题都是“escape”(逃), 逃的是男人, 男人们要逃的是女友或是老婆对自己游戏时间的“占有”……

↑ 这张可不是平面广告, 而是 Xbox 在韩国进行宣传时的照片, 看到冰块是不是感觉很清凉?

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbocn.com



METAL GEAR SOLID 潜龙谍影 专区

主持 多边形

“This is snake, kept you waiting huh?”听到如此熟悉的开场，相信所有《MGS》的FANS都会为之热血沸腾吧？不错，随着《潜龙谍影3：食蛇者》的发售日正式公布，大家期待已久的“《潜龙谍影》专区”终于开张了，真是“kept you waiting huh?(让您久等了)”(笑)

秉承UCG一贯的游戏专区风格，在这个FANS专属的小天地里，将为大家介绍有关《MGS》方方面面的轶闻趣事，让你了解你所不知道的《MGS》另一面，同时还会深入挖掘以前你未曾注意过的小细节，充分领略《MGS》那无穷的獨特魅力，即使你不是《MGS》的FAN，也会从这些充满趣味的文字中感受到小岛秀夫先生那天才般的灵感和幽默。

本次为大家带来的是在《潜龙谍影2》后段中，由电脑AI模拟的上校在系统被侵入病毒后，对着雷电胡言乱语时一些比较搞笑的对话，这些对话里包含了大量《MGS》前代作品的一些信息，看看作为FAN的你能否全部解读呢？(为

了方便非FANS的阅读，我在部分对话后用特殊字体加上了注解)

最后，对上期“前线狙击”中《MGS3》新影像的解析做一点补遗：Armageddon出处的确是圣经，但在这里指的是冷战中美国提出的“末日计划”，不过不如“星球大战计划”那么尽人皆知；还有一个地方就是Shagohod，这个词是俄语，翻译成中文是“步行机械”的意思，大概指的就是本作中的Metal Gear。特别感谢那位署名“自从看了DC版的《维罗尼卡》攻略就买了DC的UGC FAN”的读者来信指正。

(本专页的制作得到了Ray-Team全员的大力支持，在此特别鸣谢，他们的论坛是<http://www.metalgearcn.com/>，欢迎大家到他们论坛做客。)

神经错乱的上校

在离开 Arsenal Gear 的拷问室直到 Boss 战 Ray 这段游戏流程里会听到上校不断呼叫你，对白如下：(上校这时已经完全不知道自己在说什么了)

- …… 潜入 …… 敌方要塞 …… 世外桃源 (Outer Heaven) ! …… 破坏 …… 最终兵器 …… Metal Gear! (这是 MSX 版《Metal Gear》中的台词)

- 你的任务是潜入 Galuade 要塞解救人质，并阻止 Metal Gear 完成装配。(这是 GBC 版《潜龙谍影：通天幽灵塔》中的坎贝尔上校的台词)

- 多样化任务 (Variety) 13 关，解救 Meral, “Genola 归来”(这是 PS 版《潜龙谍影》中 VR Missions 某关的任务目标)

- 贝克总裁一定在你所破坏的墙南面的某处。赶快在恐怖分子得到他的密码前救出他。(这是 PS 版《潜龙谍影》中坎贝尔上校告诉 Snake 在哪里解救贝克总裁的台词)

- 川西能势口、绢延桥、泷山、莺之森、鼓沓、多田、平野、一之鸟居、畦野、山下、世部、光风台、常磐台、妙见口 (上校忽然绕口令般地说出一串奇怪的日本地名)

- 我刚发现，你竟然 Game Over 了那么多次。抱歉，但说真的你确实在这个游戏里糗大了。(当你续关次数很多时上校才会这么说)

- 说句实话，你已经玩了很长时间了。难道你那么空没有别的事要做吗？(连续游戏超过 2 个小时就会被上校指责)

- 你拿到 PSG - 1 了？那你可以用它来对抗 Sniper Wolf。赶快去救 Meryl! (这是在 PS 版《潜龙谍影》中的坎贝尔上校对 Snake 说的台词)

- 你看起来在杀敌外有一些发抖。你是不是对什么感到失落？(不懂)

- 即使是我的忍耐也是有限的。我再也不能让你继续了。换我来作战！你回家好了！(上校对玩家的低劣表现忍无可忍了)

- 实际上，我的财政状况非常糟糕。我付钱给我的前妻作为离婚金，还有其他开销……所以前几天我不得不让你付饭钱。我实在抱歉。(上校家里也有难念的经啊……)

- 银莲花或铁线莲的汁容易引起皮疹，所以在修剪时最好带着手套。(上校还是养花的专家啊？)

- 我是 Big Boss……随着桥上的车辙到右边……Over。(这是 MSX 版《Metal Gear》中的台词)

- 实际上，有一件事我一没告诉你……尽管我认为你应该知道。上周六早上我看见一个男的从 Rose Mary 的房里出来……应该怎么说，看起来他们很……“亲密”。对不起。很抱歉在任务中和你说

这些，但是……(雷电也有绿帽子戴啊……)

- 我再说一遍：你的任务是潜入桑给巴尔岛，并且解救被作为人质的捷克斯洛伐克生物学家——Kio Marf。(这是在《Metal Gear 2: Solid Snake》中的台词)

- Snake, 传送带上有一个岔口。这台机器有一个自动区分货物的系统。好好研究一下吧。(又是 GBC 版《潜龙谍影：通天幽灵塔》中的坎贝尔上校的台词)

- SNAKE, 把发电站炸掉。在 4 个关键部位上放置 C4 炸弹破坏它的结构。(还是 GBC 版《潜龙谍影：通天幽灵塔》中的坎贝尔上校的台词)

- Snake, 他们已经输入全部两条密码了。只有把那 3 张卡输入才能阻止 Metal Gear 启动。(这是在 PS 版《潜龙谍影》中的坎贝尔上校对 Snake 说的台词)

- Snake, 摧毁发电站位于工厂 B1 的主涡轮。潜入 B1 层。(还是 GBC 版《潜龙谍影：通天幽灵塔》中的坎贝尔上校的台词)

- 多样化任务 (Variety) 第 7 关：击破太空入侵者！如果不能阻止 UFO，训练将被迫延期。(这里说的是 PS 版《潜龙谍影》中 VR Missions 某关的任务目标)

- 武器模式 Socom 第 1 关摧毁所有目标，抵达终点！目标数：3。(还是 PS 版《潜龙谍影》中 VR Missions 某关的任务目标)

- Snake, 就像莎士比亚说的：“色即是空，空即是色。不要使欲望得到满足。”大致意思是不加节制的欲望很容易给你带来麻烦。对待物品也是一样。如果太贪心你可能会后悔的。小心啊，Snake。(这是 PS 版《潜龙谍影》中美玲说过的一句谚语)

- Snake, 记着戴高乐说的：“墓地里都是不可或缺的人。”Snake, 你只有一个人，不管在什么时候，都要尽量小心一点避免发生战斗。(这也是 PS 版《潜龙谍影》中美玲说过的一句谚语)

- 听着，你已经很久没有向我报告了。你以为你只

需要在你想得到什么的时候呼叫吗？你真让我失望。(游戏中一般不需要主动呼叫上校，除非你想得到帮助，这算是抱怨吧……)

- 娱乐交流程序 Idea Spy 2.5 纽约花絮 1。这是一个渴望规则和实现梦想的城市，有些东西被买来、卖掉然后丢弃，就好像我们的谈话。但是在正常营业的背后，险恶的 J.E. (Junker Expensive) 有限公司却将他们因为卖一些无价值的商品已经变的发福的保险箱一排一排的排列着。正当 J.E. 欺骗新的无辜者购买高价垃圾的时候... FBI 动员一支最高机密的特遣部队来阻止这些威胁。现在，这个城市里最好的间谍出动了，接受简报并准备保护 J.E. 的人员，共谋的目录——叫做 2.5。(这是小岛秀夫的另一作品 Snatchers 中的台词)

- 我简直不敢相信——一个在女厕所做出那些变态事情的人竟能一路到达这里……这世界真是快到头了。

- 咀嚼，咀嚼……嗯？雷电？我正在吃饭。过会再联系……咀嚼，咀嚼……(上校还真闲啊，居然有空吃饭……)

- 你不会想用某些小把戏给自己一个高分吧？那是最差劲的事了！有时我真的不敢相信你……

- La-li-lu-le-lo! La-li-lu-le-lo!! La-li-lu-le-lo!!! (这是爱国者的密语)

- 我现在不在家，请在“哔”一声后留言。哔——！(无语……)

- ZZ……zz……(上校睡着了……)

- 我过去曾是一只北美白蛾。这些美好时光真令人难忘……你过去的生活是怎样的？(疯了，上校完全疯了！)

- 那著名的有着扁平下颚的紫毛虫用音叉在剖腹石上不娴熟的闪了一下……我需要剪刀！61！(对，他是彻底地疯了……)



OTACON的小辞典之武器篇

SOCOM 是 Special Operations COMmand 的缩写，意即特种作战指挥部，这种型号的手枪是由美国军方各个特种部队的联合委员会提出要求统一研制的手枪，要求新枪的口径是 .45，性能高，能保证高命中率的同时声音要小。德国 HK 公司夺得这份合同，生产的正是 HK SOCOM MK23。目前

SOCOM 手枪装备了军队中大部分的精英队伍如海豹，游骑兵等，还有一些处于高危环境中的警察部门。

SOCOM 与 USP 很相似，不只是外形，它们的大部分技术和生产工艺都是相同的，USP 先于 OCOM Mk23 研制，这是 HK 公司为拓展美国手枪市场而开发的计划，因此 HK 公司在研制 SOCOM Mk23 时是以 USP 的初步成果作为基础的，但当 Mk23 发展成熟时，这些技术又拿回去用到 USP 身上去。

在游戏中，他是我们的英雄 Snake 最常用的武器。



U.S. SOCOM PISTOL MK23



幻想水滸伝 专题

GENSOSUIKODEN

主持人：猫太

幻水专页第2弹发射！不知道大家对本期“研究中心”中的108星关系图有什么看法呢？不过这只是猫猫在游戏过程中总结出来的关系图，并非官方的资料，因此可能有些地方会有些许出入，所以如果大家觉得有错误的地方，一定要来信指出哦！不过要提到错误，猫猫在上期的专页还真的犯了个毛病，那就是在“系列年代表”中的“太阳历70”中，应该是“温蒂与雷古娜特的姐妹把门之纹章分开”，猫猫漏了“姐妹”2字，实在是该打啊！本期的幻水专页内容主要是一些读者们不太常看到的画像。对于从未接触过本系列的读者来说，文字看不懂，至少也能看个图嘛！

限定版赠送的4张大卡片



开场动画



幻水“IV”格

我没有看过的地方



利铃的危机



这里也很危险！

老毛病



男子汉的挽歌



今天的珍小姐



真·《幻水IV》航海地图

在上一期《幻水IV》的攻略中，猫猫已经放出了一张世界航海地图，不知道是否对大家的攻略起到了作用。下面为大家献上的这张航海地图可是 Konami 官方的地图哦！地图上除了标记有所有岛屿的所在位置外，还增加了不少装饰。比如海贼岛就用了一个キカ专用海贼舰的骷髅标记、在巨蟹怪物出现的海域就标记有“蟹”的记号，十分有趣！不知道玩家们会认为这张地图有用，还是上一期的地图有用呢？



点的 世界

游戏人物是如何诞生的

有人说电子游戏是一门艺术，有人不赞同。说起来阿修罗也不知道究竟要怎么样才能让所有人都承认那是艺术，但是阿修罗知道，电子游戏当中包含了很多我们所熟知的其他艺术形式。在游戏所包含的众多艺术中，美术是最重要的。虽然以前也出现过没有画面只有声音的电子游戏，但是毕竟在我们这个时代，家用机游戏还是标准的视觉游戏。今天我们也不谈太多关于美术和电子游戏的关系，只讲美术在电子游戏中的实际运用里很重要的一个项目——人物设计。然而在这当中又会涉及到一些其他方面的内容，也许会有点乱，大家愿意看下去就看，不愿意看字的话就当欣赏一下文中漂亮的图片吧！

世界的最初
只有点

红色的点
黄色的点
还有蓝色的点

点的数量越来越多
它们就不再孤立
美丽、多彩、欢乐
世界就这样诞生了

跃动的点

虽然今天我们在拿到新游戏的时候非常重视人物设计这一项，但是实际上人物设计并不是从一开始就和电子游戏结合在一起的。众所周知，电子游戏是近几十年来随着计算机技术

的发展而出现的一种新兴事物。在它诞生的最初，由于计算机运算能力以及表现能力的限制，玩家在游戏中所能接触到的都是一些简单的点。那个时候人们的注意力完全集中在这些小点所能带来的巨大乐趣上，根本不在乎这些小点将来会变成什么一种样子。

这是电子游戏的启蒙时代，人们所关心的或者说惟一可以关心的就是游戏的乐趣，充满着点的世界对他们依然拥有无穷的魅力。因为没有人物，我们的文章自然不会对这个时代做过多的描述，但是却不能将它忽视掉。因为正是这些跃动的点让人们开

始注意到电子游戏这种全新的娱乐方式，正是这些跃动的点激励着无数热爱电子游戏的人们前仆后继不断。今天我们所看到的那些画面华丽的游戏归根到底也不过是点的集合，所以让我们一起来缅怀那只有点的时代吧！



飞舞的线

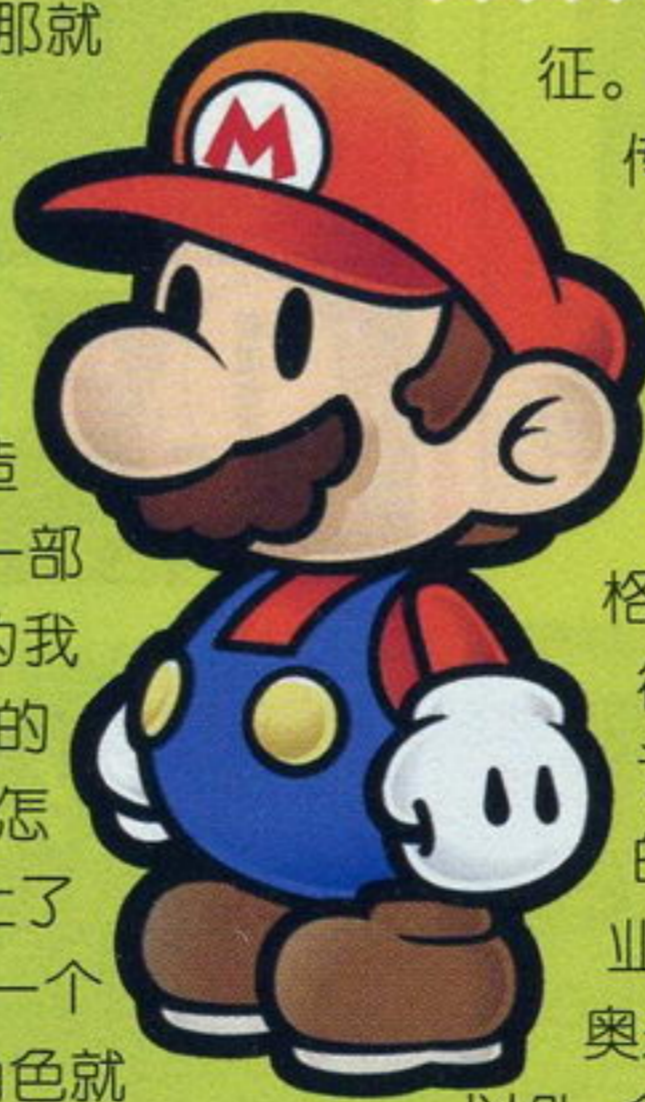
如果电子游戏是一门艺术，那么它就是一门非常商业的艺术。原本诞生于计算机实验室中、只是研究员们用来自娱自乐的这种程序很快就被精明的商人发掘了出来。当然，今天我们并不是要来感叹商人们的精明的，而是要探讨游戏的人物设计在电子游戏的初期是如何对商品起到推动作用的。

早期的街机将游戏的功能从电脑中独立出来，在游戏的表现上更

加出色，但毕竟当时的技术力有限，再好的画面也只是“早期”的水平。如何将这种当时人们完全没有接触过的新鲜事物宣传给普通玩家，一个简单又能够一下子吸引人们眼球的人物形象在这个时候就会起到非常重要的作用。这个时候的角色往往就是由一些简单的线条和色块构成的！这里

我们来举一个例子，那就是大家所熟悉的吃豆先生——Pac-man。相信大家都玩过《吃豆先生》这款游戏，看到过Pac-man在游戏里的造型——像一块被切掉了一部分的黄色薄饼。那么作为我们再来看看宣传用的Pac-man的造型吧？怎么样？多了手和脚，加上了充满个性的五官，这样一个简单而又性格鲜明的角色就出现了！

大家可以注意一下各种商品的吉祥物，其共同的特点就是线条简单，但是又有着让人能够一下子记住的特



同样是任天堂的老牌明星。虽然这个粉红色、圆嘟嘟的小星星在知名度和人气度上比马里奥和皮卡丘要差一些，但是依然能够凭借可爱的造型在玩家的心目中赢得一席之地。本刊赠送的卡比随意贴也受到了读者的广泛好评，足见这种简洁造型的魅力之大。

卡比



征。作为商品的电子游戏在宣传时自然也会用这一理念。简单便于形象的描绘，只用几笔就可以将形象传达给他人，这样的宣传效果自然比那些构图复杂、风格抽象的造型要好，也亲和得多。而特征则是用来为了让人们深深记住这个形象的，能够让人过目不忘在商业上就是成功的。就拿马里奥来说，除了画风变得更可爱以外，多年来他的造型完全没有变

过。即使是不玩游戏的父亲辈、祖父辈的长者，他们对这个戴着红帽子、穿着蓝色工装、爱钻水管的大胡子矮冬瓜应该也会有很深的印象的。

在这种理念的运用方面，任天堂无疑是最成功、也是最有心得的公司。电子游戏/电视游戏发展至今，这家传奇公司为我们塑造了无数这样的形象，即使在人物设计逐渐开始变得复杂的今天，他们依然能够不断推出基于这种理念的新形象。

来自Enix的经典怪物。在其他奇幻作品中，史莱姆（黏液怪）的造型都如同它的名字一样黏糊糊、十分恶心，可是游戏的监督堀井雄二却构思出了这个水滴（洋葱？）形的可爱形象，加上那傻不愣愣的表情，即使不玩《勇者斗恶龙》的人都会忍不住想要捏上一捏……

史莱姆



GB上的《口袋妖怪》是一款妖怪级的软件，也是任天堂至今能够保持不败的最大功臣之一。而25号口袋妖怪皮卡丘更是继马里奥之后又一颗任天堂的幸运星。从游戏到动画再到各种周边玩具，这只可爱的电气老鼠不仅是有史以来最成功的游戏形象之一，同时也是一个非常成功的商业形象。

皮卡丘



多彩的面

几十年来电脑技术的发展速度是十分惊人的,而基于电脑技术的电子游戏在近二十年来的发展也让所有玩家感叹不已。当硬件的机能发展到一定水平的时候,游戏本身也有了翻天覆地的变化。传统的动



作游戏和射击游戏开始逐渐衰退,而新形态的RPG、SLG和FTG游戏开始兴起。游戏内涵的提升也要求人物设计随之有着相应的提高。精美的游戏画面一定要有漂亮惹人眼的人物与之搭配才算合适,而漂亮惹人眼的人物也一定要有充分的个性才行!

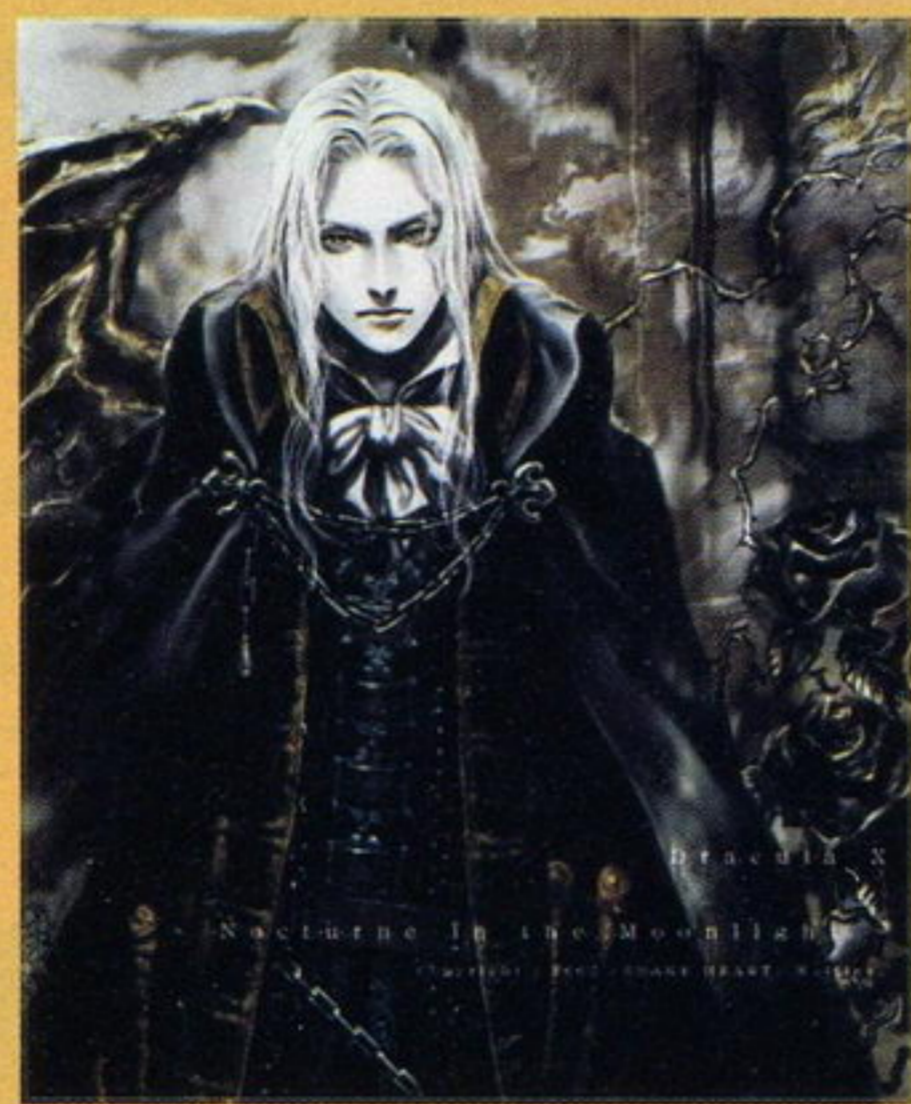
如果说早期的人物设计比较偏向普通的商品形象设计的话,那么,随着电子游戏开始更多地和动画、漫画以及电影等周边媒体互动时,游戏的人物设计也开始偏向动漫作品了。由于大量漫画家、插画家开始参与游戏的制作,这个时期的人物造型开始变得复杂,从而也显得更加丰满——当然不是在说体形,而是说性格体现方面。玩家往往在还没有接触到的时候就因为角色的整体造型而爱上了他。(这种情况到现在也没有改变。)帅、酷、靓或者可爱,这些往往就是成功角色必须具备的条件。

这里要举的例子就是《恶魔城X月下夜想曲》的主角阿鲁卡多。

大家都知道这款游戏在世界各地都有很多FANS,在国内的人气度尤其高。除了游戏本身的出色以外,阿鲁卡多的超绝形象无疑也是帮助其成功的重要因素之一。阿鲁卡多于《恶魔城》中第一次登场时还是在FC时代,当时他的造型是一个没有什么太多亮点的中年大叔。当《恶魔城》在PS上推出

时,Konami请来了擅长油画的小岛文美女士重新设计了阿鲁卡多的形象。一头雪白的长发,作为吸血鬼的后代而特有的苍白皮肤,忧郁的眼神,华丽的贵族服饰和飘逸的斗篷,一个充满了中世纪哥特风的帅气英雄就这样诞生了。阿鲁卡多的新形象带给人们的惊喜远远超过了以往任何一个贝尔蒙特家的吸血鬼英雄。这也奠定了小岛文美《恶魔城》御用画师的地位。

当然,并不是所有的人物设计都能让玩家对“他”一见钟情的。这个



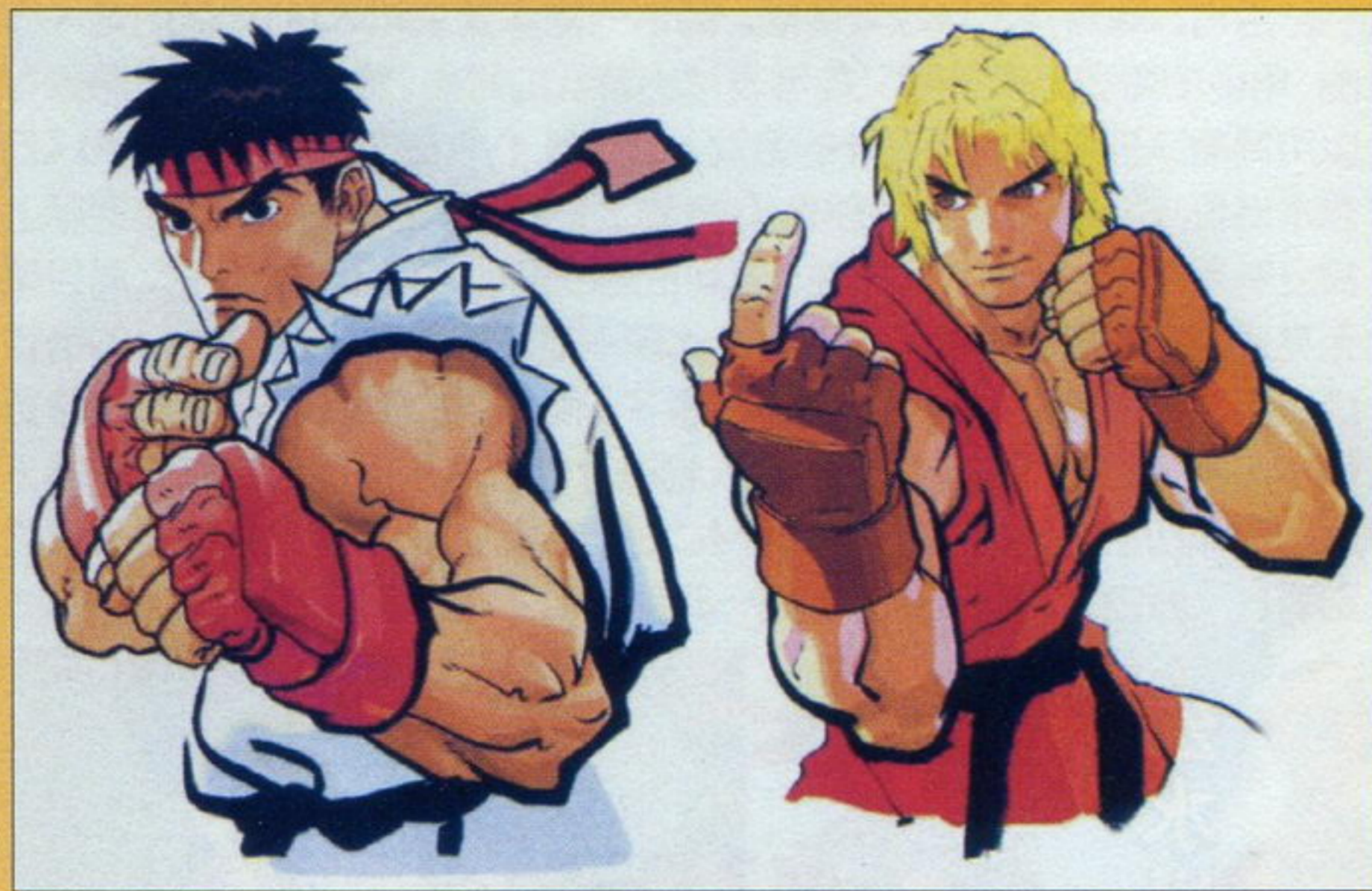
时候(或者我们应该说大部分时候),游戏本身对于人物的塑造就显得非常重要了!在这里,阿修罗要说一下,很多人可能以为人物设计只和画师有关,这就大错特错了!只有漂亮的外表而没有内涵的角色只会是花瓶。要想让游戏中的角色打动玩家的心,他就必须拥有足够的个性——画师要做的不仅仅是画出一个漂亮的人物,还要让这个人物形象能和游戏所要反映的人物个性相呼应。举个典型的例子,八神庵的红色头发、超长衬衣以及绑住两腿的皮带正好和其叛逆的个性相吻合。而要想真正做到这一点,负责设计人物形象的画师就必须和游戏的设计师之间好好沟通才行。

人物设计不是要创造一些漂亮却不知所谓的人体模特,而是要为游戏服务的,因此也必须和游戏相辅相成,两者是一体的。优秀的人物设计可以使游戏角色更加直观地呈现在玩家的面前,而游戏中对角色的塑造可以让人物设计更加具有亲和力。拿“《街头霸王》系列”来说,早期的Ryu和Ken除了在人物的外形设计上有所不同以外,在游戏中并没有太大的区别。然而随着这个系列的发展,两个人的个性越来越鲜明了:Ryu就是一个纯粹追求武道的格斗家,而Ken则是一个个性张扬的格斗明星。游戏中Ryu的一招一式都非常到位,非常



朴实,充满了力度感;而同样的招式Ken用起来就显得喧哗、华丽,像是在表演一样。而与此相对应,一脸严肃的Ryu和整天笑着的Ken也成了设计时的标准形象。

对于格斗游戏来说,动作是人物的灵魂,而RPG和SLG等类型的游戏则将人物的刻画放在了剧情的安排和台词上面。虽然两者在形式上有所不同,但本质都是一样的。尤其是很多RPG游戏的主角,经常都不会有太明显的感情起伏,这个时候就要靠他们在游戏中的表现来完善这个人物了。所以我们在谈到游戏人物的设计理念的时候绝对不能忽视游戏本身这一重要因素。



无限空间

当游戏开始进化到3D时代,传统的人物设计又有了新的变化。当游戏的环境和人物从平面变成了立体以后,对于人物设计的要求也有了更高的标准。以往,画师只要考虑游戏能否较为真实地还原出自己的设计原稿就可以了,而现在他们

必须在设计人物时多考虑一些东西:他们的设计能否顺利地3D化。随着2D技术的成熟,将画师的设计忠实再现在游戏中并不是什么太困难的事情。但是3D技术毕竟兴起得要晚很多,将人物3D化时必须考虑到主机机能的限制:如果像2D时代那样随意华丽地发挥,给角色加上一大堆零零碎碎的东西,那么要想完全再现出这些要素,游戏中的多边形势必耗费在这

项工作上,但这样一来游戏的其他部分该怎么办呢?我们可不是在看时装秀,我们是在玩游戏。所以,3D时代的人物设计在继承2D成熟期时的设计理念之外又多了一个要求:简洁明快!注意,这里说的是简洁,而不是之前所说的简单。两个词在含义上还是有很大差别的。用通俗一点的比喻来说,简单就是什么头发都没有的光头,而简洁就是头发很短但是却依

然可以做出特色来的短发。

这里我们要拿来做例子的还是《恶魔城》,这次要说的是PS2版的《恶魔城 真实的叹息》。相较于阿鲁卡多,本作的主角里昂的造型可以说简洁多了:他浑身上下都是紧身的衣裤,所有零碎的饰品统统被舍弃了,虽然少了一分华丽,但是却显得更加精神,也很符合他作为一个常年征战的战士的个性。当



然，为了保持新世代《恶魔城》所特有的那种飘逸感，小岛文美女士为他设计了有着加长后摆的外套。在里昂奔跑时，跳跃时，后摆随着他的动作起伏不定，依然充满了美感。而这种飘逸的美感和该作中里昂柔软却又不乏力度感的皮鞭动作相结合，更是显得非常贴切。或许这部作品在商业上不算十分成功，但是在人物形象的总体塑造上还是值得我们去称赞的。

还有一个十分重要的例子，那就是大名鼎鼎的“《最终幻想》系列”。大家都知道，从1代到6代，游戏的人物设计都是天野喜孝大师。大家应该看

过大师的画，知道他的画风非常抽象，在2D时代将其设计的游戏变成游戏中所能够使用的点阵图就已经十分吃力了，将其3D化势必将动更大的手术才行。所以，从7代开始，Square启用了新锐的画师野村哲也担任游戏的主要设计工作。野村哲也当时的画工还未臻巅峰，但是他设计的人物在能够体现人物个性的同时却有着简洁的特点，因此非常适合3D化。而《最终幻想VII》的成功也证明了Square及时更换画师的风格也是非常明智的一个举措。



秀真

SEGA 老牌动作游戏以3D形态重新复活的第一作，创立了高速杀阵动作游戏的概念。与传统《超级忍》的主角乔武藏相比，秀真的造型可谓古典和现代完美结合。黑色的紧身忍者服凸显出秀真修长的身材，头部的四目眼罩彰显出近未来的感觉，背后的新月形胧字印则充满了和风，而整个人物设计的画龙点睛之笔无疑就是那长达两米的鲜红色头巾了。



相信玩过游戏、看过游戏的人都会对这条在黑夜中不断翻飞的红色头巾留下极深刻印象的。这简直就是人物设计中的“神作”啊！

当然，简洁并不意味着简陋。简洁的基本要求和2D时代依旧是一样的，角色的造型必须美观又能够表达出游戏的思想。最近就出现了两款可以用简陋来形容其人物设计的游戏，这就是《VR战士 电子时代》和《幻想水浒传IV》。前者虽然号称是《VR战士》十周年的纪念作，但是实际上并没有受到SEGA的太多关注。男女主角的设计不仅十分低龄化，而且毫无亮点可言。加上游戏素质本身就比较一般，首周双平台3000份的销售成绩自然就不再是什么令人惊讶的事了。而《幻想水浒传IV》呢，由于更换了负责人物设计的画师，导致人物设计的总体水平比起前作大幅度下滑。主角造型过于单调，也没有什么太多特点，比起前作来真的是天壤之别啊！（旁白：同样要画108星，咋就这么不一样呢！）



幻水III主角



幻水IV主角



前面说到了3D时代画师在设计人物时必须要注意的内容，其实这个时代中游戏人物的总体塑造又产生了另外一些新的分工，那就是3D建模和动态捕捉。对于动态捕捉，这里就不多说了。大家只要知道3D时代中角色的动作要求更加真实，动态捕捉也因此会对人物的个性塑造产生非常深刻的影响就好了。这里要来说说人物的3D建模。

画师设计出人物的原型这只是第一步而已，将2D的原画转变成3D的人物就是游戏的3D造型师的工作了。虽然这一项工作的创造性比起设计原型的画师要差一些，但是作用却非常重要。因为即使画师设计的人物再出色、再适合转变成3D，如果没有一个出色的造型师，最后的成品3D造型一样会很糟糕。而相反的，好的3D造型师可以把一些本来极为普通的人物设计变成相当顺眼的3D形象。当然，鉴于2D和3D的区别，要想3D造型100%还原2D风格几乎是不可能的，充其量只能无限接近原画所要体现的感觉。



《真·三国无双》的3D造型基本上还算是比较忠实地还原了諏访原宽幸的原画。

《铁拳IV》中凌晓雨的原画十分漂亮，是一个非常可爱活泼的中国小姑娘，但是做成3D人物以后……（真的，技术太好太真实有时候就是不顶事……）

《灵魂能力II》的人物原画可以用华丽来形容，游戏中人物的3D造型也相当精细。但是！由于Namco过于强调用技术来表现人物的表情，导致人物的3D建模分割过了头，使得人物总体显得有点不协调，看上去有点不舒服。这个现象也再次说明了那个道理：虽然技术很重要，但是也并不一定能代表一切。



▲这张脸……

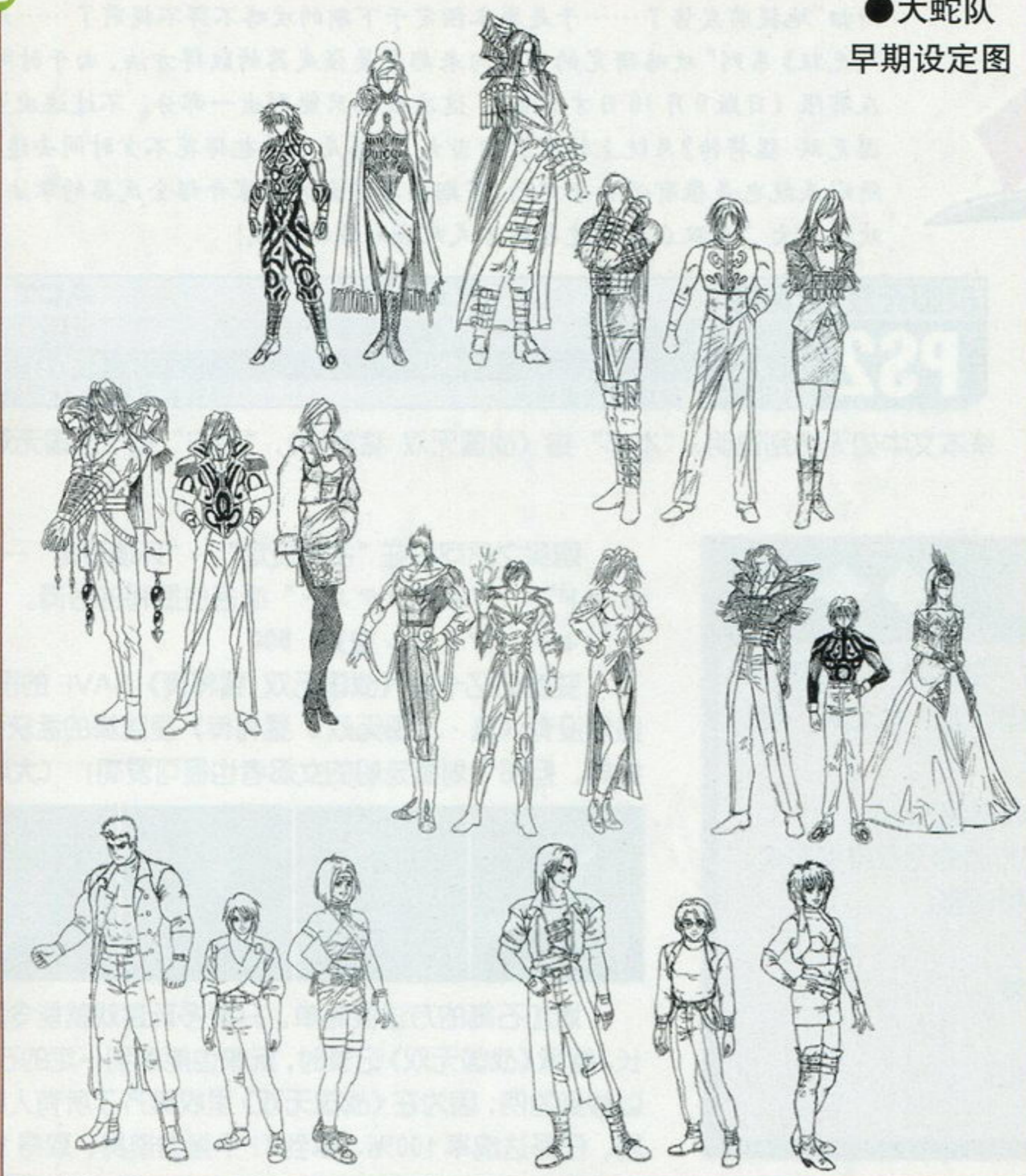
►御剑平四郎的“霸王丸头”到了游戏中就变成了扫把头……



真·角色诞生史

B

●大蛇队
早期设定图



尤其是在设计一些全新角色和为人气角色更换新造型时更是经常遇到反复修改的情况,这是因为前者要让人在第一次看到以后就能够对角色产生好感,而后者则要在保留原版风味的基础上产生新的变化,这都不是很容易做到的。附图中大家看到的《格斗之王'97》里,大蛇队三人众的早期设定图(这还只是其中的一部分)。可以看出来,早期这三人追求的是怪异——或许是因为他们和大蛇的关系吧。不过这些太过怪异的图自然没有什么好下场,不过他们也为最后的成稿提供了很多思路。比如最初的设定中明显克利斯是一个“美青年”,而最后则变成了“美少年”。这是为了让整个大蛇队的结构更加清晰:七枷社=白发酷哥,夏尔美=暴○熟女,克利斯=可爱正太。将克利斯年纪降低应该是考虑到《格斗之王》中青年角色较多的缘故,否则应该也可以加大七枷社年纪,让他成为一个马克西姆那样的肌肉猛男型角色。在《灵魂能力》推出时,Namco考虑要新增加一些角色。除去几十个未采用的角色(武器不同)以外,光是Ivy一个人就经历17种形象才确定为现在大家所看到的女王型,这17种形象中甚至包括了数个男性造型。而《塞尔达传说 风之杖》中,林克最初的造型是一个脸型方正的非Q版形象,历经数次变更才最后变成了后来大家所熟知的可爱形象,而泰特拉的发型和瞳孔眼色也是如此。

●阿斯拉斩魔传
炎邪设定图



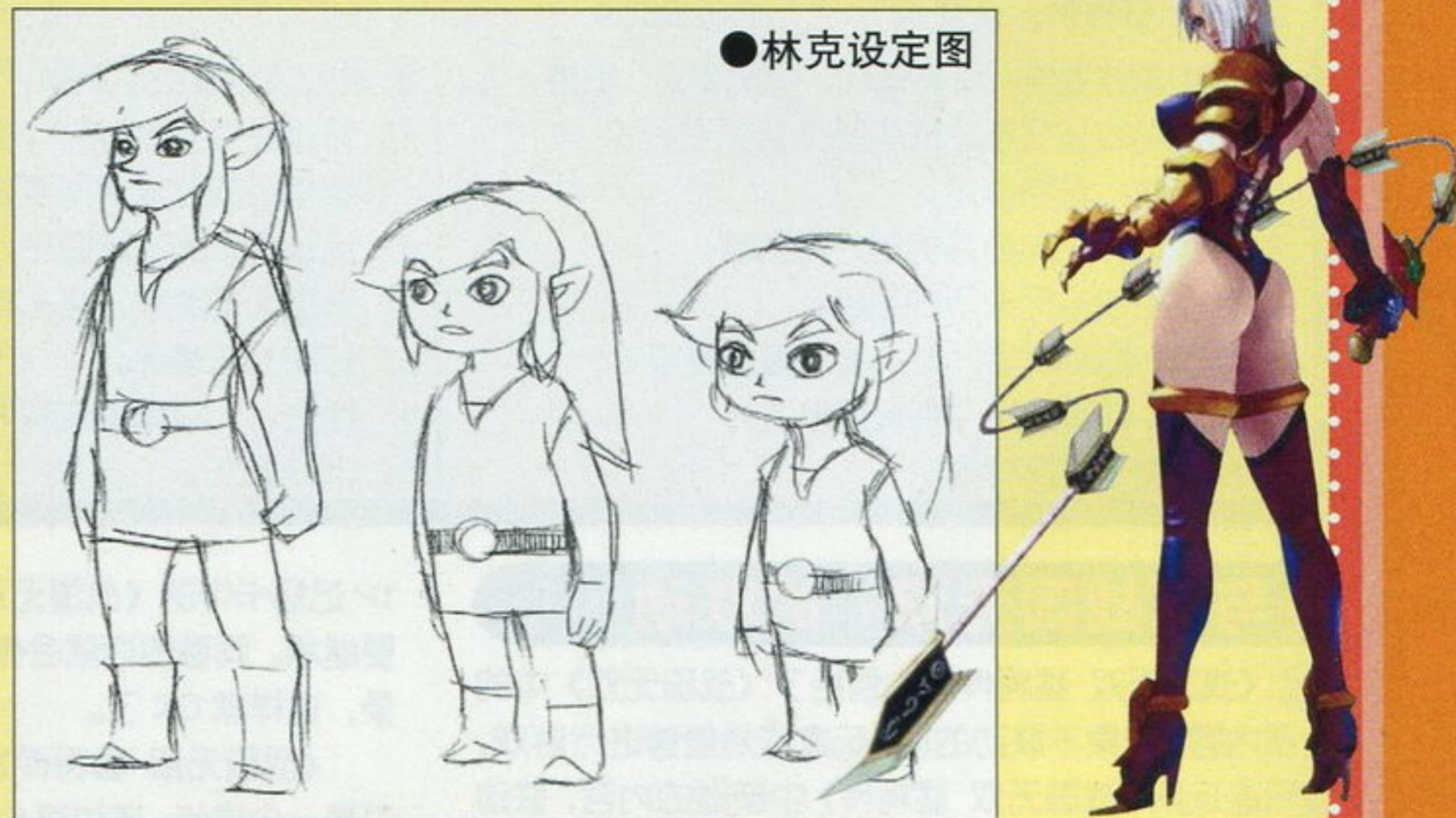
A

上面说的是在电子游戏的各个不同时代中游戏人物设计的一些基本要求。下面我们来谈谈一个角色是如何才能和大家见面的吧。对于一般玩家来说,当我们能够看到厂商公布游戏情报的时候,角色的造型基本已经是确定的了,即使与最后的成品有一些差别,也并不太影响总体的感觉。但是作为设计人物的画师来说,他们的工作绝对不仅仅是画出人物这么简单而已。

在游戏的企划阶段,关于游戏中角色的具体概念都是不确定的。通常,作为游戏创作核心的监督会首先提出自己对于角色的要求。设计师或者设计小组在通过和监督的交流后,首先要将监督抽象的概念用草稿加以具体化。但是这个具体

化的过程因为涉及到监督和画师两种不同的思维,所以会产生很多细微的变化。有的时候,画师可以一下子找到感觉,设计出一个漂亮的角色,并且有可能产生一些超出监督想象的创意。但是,大部分情况下,画师们都必须反复试验很多次,尝试很多种形象以后才能够真正达到要求。这是很正常的。而且,在画师不断构思形象的时候,整个企划也在不断深入,监督也可能对当初所构思的形象产生新的想法,很可能将画师已经接近完美的构思全盘推翻。所以,最后我们所看到的角色形象很可能已经和一开始的企划有很大的差别了。

●林克设定图

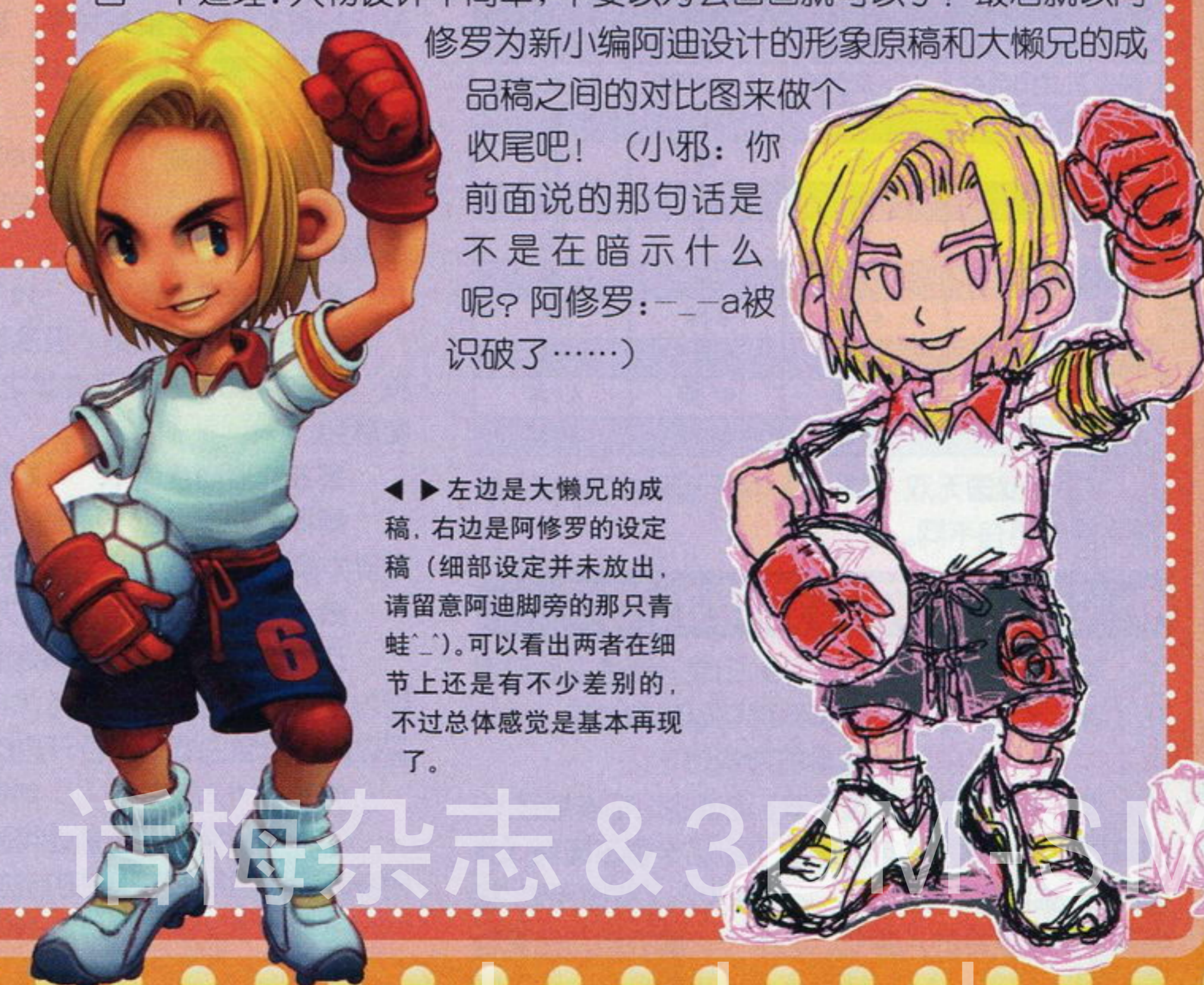


C

在确定了角色的基本造型后,画师还必须设计出各种细节部分,这包括各种饰品、服饰的式样以及花纹(甚至要考虑材质)、武器道具等。因此,真正的原稿上除了会有角色的三视图全身像以外,还应该各种细部的拆分特写图。这些细节部分对于玩家来说可能是微不足道的,在游戏中甚至不会去注意,但是作为游戏制作者来说却是必须注意到的,即使那可能只是十几个像素或者一张贴图的问题。

好了,废话一箩筐,差不多也说完了。说这么多其实就是要大家明白一个道理:人物设计不简单,不要以为会画画就可以了!最后就以阿修罗为新小编阿迪设计的形象原稿和大懒兄的成

品稿之间的对比图来做个收尾吧!(小邪:你前面说的那句话是不是在暗示什么呢?阿修罗:——a被识破了……)



◀▶ 左边是大懒兄的成稿,右边是阿修罗的设定稿(细部设定并未放出,请留意阿迪脚旁的那只青蛙)。可以看出两者在细节上还是有不少差别的,不过总体感觉是基本再现了。

无双总帅的话

攻略透解
Guide Through

《战国无双 猛将传》果然还是“众望所归”地提前发售了……于是原本预定于下期的攻略不得不提前了……光荣“《无双》系列”攻略研究的重头向来都是最强武器的取得方法，由于时间实在有限（日版9月16日才发售），这次攻略只能列出一部分。不过这次《战国无双 猛将传》系统上的变更相当大，就算是老手也得花不少时间去适应，所以系统也是很有必要介绍的。下期杂志将会为大家介绍全武器的拿法，也欢迎广大“无双众”通过各种方式来告知你的发现！

战国无双 猛将传	Koei	ACT
PS2	2004年9月16日	日版
1~2人	310KB	4280日元
对应硬盘、杜比定向逻辑II		推荐玩家年龄：12岁以上

※本文中如无特别说明，“本作”指《战国无双 猛将传》，“原作”指《战国无双》。

戦国無双

SENGOKU MUSOU

猛将伝

《战国无双 猛将传》的16个变更点

《战国无双》销量突破百万，FANS也给光荣提出了很多建议。这次的《战国无双 猛将传》不但增加了很多全新的要素，也针对《战国无双》中存在的一些问题进行了较大的调整。和《战国无双》比起来，《战国无双 猛将传》主要有16个方面的变化。

1. 增加羽柴秀吉、本多忠胜、今川义元、稻姬4人。
2. 增加小牧长久手之战等多个新关卡。
3. 增加知行获得设定。
4. 所有武将追加最强的第六把武器。
5. 可以更改记忆卡里的图标。
6. 增加9种新技能，老技能上限提升至4。
7. 增加6种新道具（有特殊拿法）。
8. 所有关卡亮度提高。
9. 城内战场景更加美丽，并可以封锁敌据点。
10. 可以在“各种设定”中更改双打时的无双奥义方式。
11. 老角色的无双演武模式有细微调整。
12. 成长系统有大幅变化。
13. 追加天国难度，强化地狱难度。
14. 追加战国事典。
15. 仕合、无限城模式有大幅变化。
16. BUG修正。

◆与《战国无双》的联动

《战国无双 猛将传》中包括了《战国无双》中的全部内容。如果不联动的话，玩家依然能够进行游戏，但只能玩到《战国无双 猛将传》中新增的内容，联动之后玩家就能够玩到《战国无双》中的内容。这就是所谓的MIX JOY。

联动的方法非常简单，玩家只要选择“合战”中的“结合”选项，电脑就会询问你是否要放入《战国无双》游戏碟。选择“はい”之后，退出《战国无双 猛将传》正版游戏碟，放入《战国无双》正版游戏碟。检验成功之后电脑会提示玩家放回《战国无双 猛将传》游戏碟，之后就OK了。

联动前后的具体情况参见下表：

	战国无双	猛将传	战国无双+猛将传
无双演武角色数	15+新武将	4	19+新武将
模拟演武角色数	15+新武将	19+新武将	19+新武将
新武将	有	无	有
练武馆	无	有	有
虚空·奈落	有	无	有
腕试	有	无	有
战国事典	无	有	有
难度	4种	5种	5种
第6级武器	无	有	有
技能	38种	47种	47种
道具	30种	36种	36种

注：《战国无双 猛将传》中的无限城之虚空·奈落与原作略有不同。

◆《战国无双》记录的继承

本作可以继承《战国无双》记录，继承之后玩家在《战国无双》中的一切资料都可以继承过来（但隐藏服装需重新购买）！继承的方法如下：

首先要保证有《战国无双》记录的记忆卡插在1P插槽里，其次需要注意的是这个记忆卡里不能有《战国无双 猛将传》的记录，之后请放入《战国无双 猛将传》游戏碟并进入游戏。这样PS2就会自动检测到

1P记忆卡中的《战国无双》记录，之后就会询问你是否要继承。同意的话就会作成一个《战国无双 猛将传》记录，这样就OK了。

《战国无双 猛将传》可以同时存5个档，这不能不说是一个进步，不过这5个记录的系统档不是通用的。另外《战国无双 猛将传》的记录并不会影响《战国无双》。不过《战国无双 猛将传》包含了《战国无双》中的所有要素，所以就算你《战国无双》的记录并不完美，也可以放心继承。但需要注意的是《战国无双》中一些实用的技巧（如利用BUG在女忍者之章的上田城救出战双打拿第5级武器）被删掉了。

◆知行和石高

这是本作新增的系统。知行，大家可以理解为战国武将的工资；石高，是战国时期衡量城池收入的数值。不过这些和本作完全没有关系。基本上玩家只要多玩游戏就能获得石高，用石高可以在“各种设定”中的“知行获得”里购买众多隐藏要素。

成长限界突破 100万

购买此项之后，可以无视界限将所有武将的能力练至真正的MAX！

最强武器难度低下 10万

最强武器也就是第6级武器，本来是必须要在“地狱”难度中拿的，购买了此项之后在“難しい”难度中也能拿到！

第五武器难度低下 2万

同样的道理，第5级武器，本来是必须要在“難しい”难度中拿的，购买了此项之后在“普通”难度中都能拿到。

敌モデル变更 1万

这是原作中任务完成率达到100%后的奖励。其作用为当玩家使用隐藏服装时，CPU也会换上隐藏服装。购买之后可以自由选择是否开启这个设定。

无双モデル追加 2000

原作中只要通关就能使用隐藏服装，但到了本作还得重新购买。换隐藏服装的方法依然是在选人时按△键。

セリフテスト 1000

购买之后可以在“各种设定”→“环境设定”→“サウンド”→“セリフテスト”听各位武将的台词。

セーブアイコン变更 500

变换记忆卡里《战国无双 猛将传》SAVE的图标，虽然没有《真·三国无双3 猛将传》里跳舞的孟获那么经典，但那个划蒸笼船的女忍者也很可爱啊！（大心）



增加石高的方法很简单，只要多玩游戏就能令其增长。继承《战国无双》记录时，玩家也能拿到一定的石高。以纱迦为例，因为在《战国无双》里收集齐了所有人的结局、任务达成率100%、拿到17个强力道具、取得18把强力武器，一共获得了36万1500点石高值。不过要想拿到令全武将界限突破的100万点，不玩上一百多个小时是不可能的。

武器、结局和任务是按角色分开算的，但武器只有刚拿到时才会加石高，重复拿是没有用的。由上表可见，最快的加石高方法便是创造新武将：休息12个月后再参加考试，过了就能拿5000。造200个新武将就可以搞定收工了。

（顺便说一句，在“知行获得”中按△键可以输入密码，这是和手机相关的，中国玩家就不用研究了……）

石高的加算方式

完成关卡	+200
获得第5级武器	+1000
获得第6级武器	+5000
获得新道具	+500
全结局达成	+1000
全任务达成	+20000
创造新武将成功	+5000
创造新武将失败	+2000

新角色分支解说！

※新角色的生平介绍请参见此前《游戏机实用技术》上的“一骑当千”栏目。

在杂贺扫讨战一关中，先完成杂贺众全部击破的任务，之后阻止火计与孙市的狙击，就会出现击败杂贺孙市的绿色任务。完成这一任务就会进入上分支，除此之外的情况都只会进入下分支。（游戏中关系到分支的重要任务都会用绿色在画面右下方标明，这种任务会在攻略中用绿色标明。）



掌握时代的枭雄

羽柴秀吉

练武馆踏破完全指南

练武馆可谓本作最重要的一个新增模式，在练武馆中可以取得大量金钱，用这些金钱可以为武器改名，并强化武器！此外还可以在练武馆中买到高数值道具和新增特殊道具和御魂。不过花费的钱也相当多，到了后期简直就是天文数字。虽然在无限城的奈落·改和虚空·改中也可以拿到钱，不过其数量远远不能和练武馆比。因此如果想要获得大量金钱，就得认真研究练武馆。

首先我们来看一下规则。练武馆的规则很简单，只要在限定时间内打倒馆主成功脱出，就可以将此行所获得的钱据为己有。如果时间到了还未脱出，或是在练武馆中阵亡的话，此次游戏中所获得的钱就会归零，而不影响之前所积攒的资金。打过练武馆之后便可以购买道具、强化武器或为武器改名。选择终了的话便可以SAVE，所获得的资金可以保留下来，下次再来练武馆时可以继承。

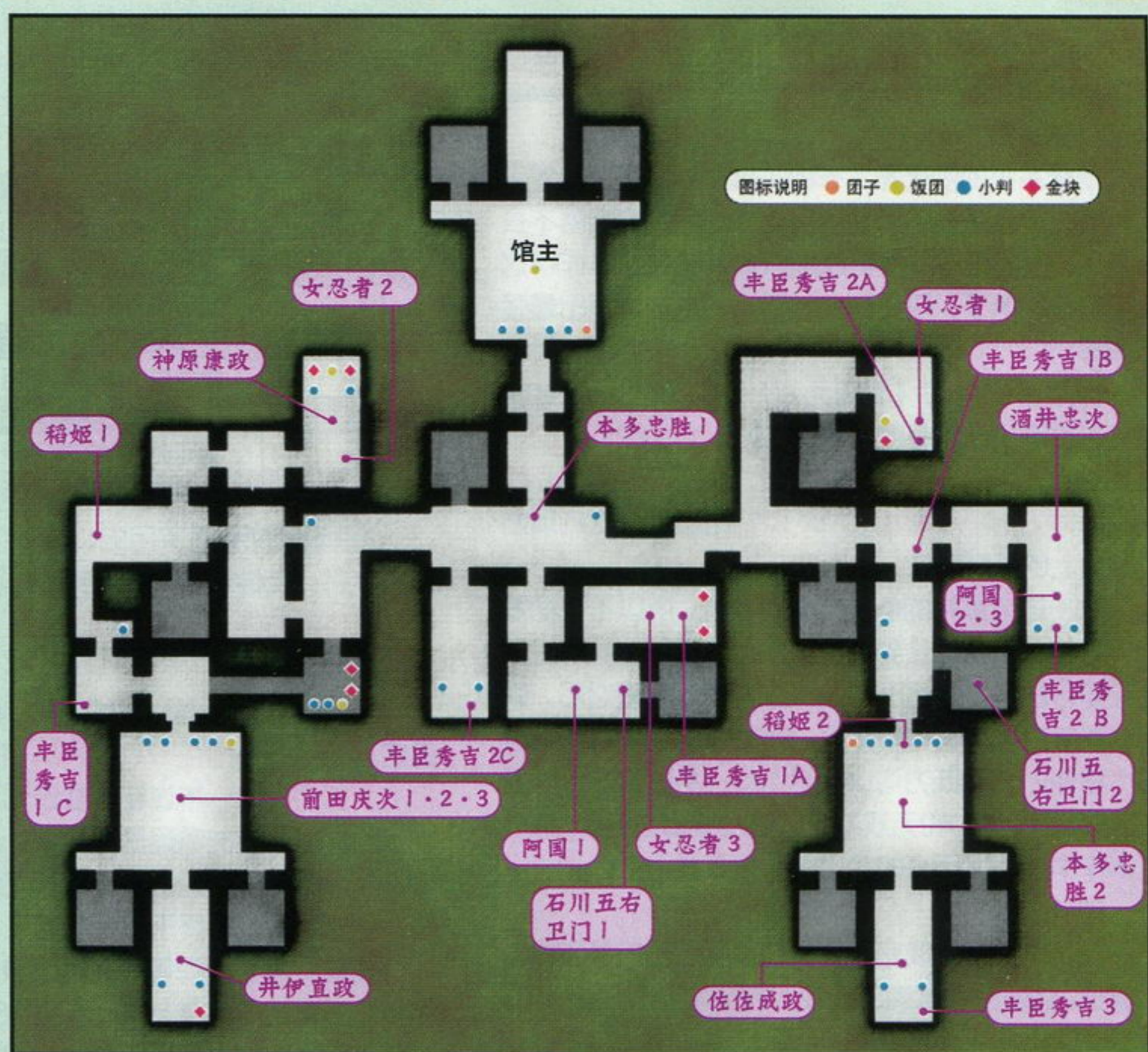
练武馆中有3种财宝，砂金为5两，小判为30两，金块为100两。打倒敌人后就会出现砂金和小判，打倒特定敌人之后会出现金块。练武馆刚开始时只有5分钟，每完成一个任务会出现一次试练，完成试练的话时间会增加30秒。由此可见，要想延长游戏时间，就要多完成任务。此外每用弓箭关闭一个敌据点或所持金达到1000两时也会增加。

试练一般有3种：限定时间内击败指定数量的敌人、限定时间内打出指定数量的连击、限定时间内获得指定数量的砂金或小判。玩家一定要学会如何对付突如其来的各种试练。在此推荐用前田庆次，他攻击力强，无双连击数高，对付试练不在话下。

馆主会在剩余3分钟时登场，突入馆主所在的房间时会奖励1分钟时间，基本上够用。打倒馆主就可以过关了。馆主究竟是谁则与玩家在此次游戏中所取得金块数量有关，10个以下时为突忍，10个至30个时为今川义元，30个以上时为吕布。满足特定条件后打倒馆主之后还会出现吕布等新的强敌。

打练武馆关键在于完成任务，记熟必发生的任务是很重要的，但也要看运气，有时数项任务同时发生，实在没有办法。纱迦目前的记录是10600两，大家也要加油哦！

接下来就介绍一下目前发现的任务，任务出现的地点可以参见地图，所有任务出现后经过一定时间都会消失，一定要加快动作。



本多忠胜1: 进入练武馆后出现，打败后出现6个砂金。
 本多忠胜2: 条件不明，打败后开启下方的试练部屋。
 女忍者1: 获得一定数量的黄金后出现。
 女忍者2: 条件不明。
 女忍者3: 击败女忍者2后一定时间出现，会主动追击玩家。此时她的能力大幅强化，要小心。
 前田庆次1: 获得一定数量的黄金后出现。打败后开启下方的试练部屋。
 前田庆次2: 击败前田庆次1后一定时间再次进入房间便有机会出现，这回他将骑着松风。
 前田庆次3: 击败前田庆次2后出现，可得大量黄金。
 稻姬1: 获得一定数量的黄金且有任务失败时出现。
 稻姬2: 条件不明。此时稻姬会受到秀吉的攻击，打败秀吉就能救出她。
 稻姬3: 救出阿国2和稻姬2后进入阿国3所在的房间时出现，会得到赏金。
 石川五右卫门1: 练武馆开始后一定时间进入房间便会发现，将他打至濒死时他会逃走，路上会留下不少黄金。
 石川五右卫门2: 练武馆开始后一定时间利用盗人的咆哮技能进入隐藏房间时发现，但石川五右卫门1出现后便不会出现。
 阿国1: 让石川五右卫门1逃走后一定时间出现，快击

败石川五右卫门营救她吧！
 阿国2: 救出阿国1后进入房间时出现，阿国会送给你很多黄金。
 阿国3: 救出阿国2和稻姬2后进入房间时出现，会得到赏金。
 丰臣秀吉1: 必发生，其位置有3种可能，来到附近时电脑会给出提示。之后来到地图上标明的地点就可以发现他。
 丰臣秀吉2: 丰臣秀吉1结束后发生，其位置有3种可能，来到附近时电脑会给出提示。之后来到地图上标明的地点就可以发现他。
 丰臣秀吉3: 丰臣秀吉2结束后一定时间发生。此时他的能力大幅强化，要小心。
 荷駄头1: 击败女忍者1后一定时间出现。
 荷駄头2: 游戏开始后一定时间出现。
 荷駄头3: 荷駄头2出现后一定时间出现。
 伪德川四天王: 靠近酒井忠次、神原康政、井伊直政、佐佐成政中的任一人后发生，共有4种可能。“击败名字不以‘政’开头的人”是要击败井伊直政，“击败不是德川四天王的人”是要击败佐佐成政，“击败名字结尾不是‘政’的人”是要击败酒井忠次，而佐佐成政会要你击破其他三人。完成任务后就可以回去领赏了。

奈落·改

这一次的奈落·改比原作的奈落要好玩不少。每过三层有一次SAVE的机会，这三层中如果所拿宝物少于3个的话，就会进入特别关。特别关有体力不断减少的业炎之间、解开谜题的试练之间、出现大量宝物的宝物库和出现大量忍军的忍隐之里。

奈落·改依然是30层，而最底层守关的大将还是吕布。在奈落·改底层拿到的道具和武器非常好，但敌人能力也是强得可怕。如果不使用能力全满的角色，建议还是不要去送死的好……

在川中岛之战一关中，完成开始的上下妻女山任务后，伊达政宗会作为上杉援军从西边出现，真田幸村会从东边开始突击，此时打倒伊达政宗后过关就能进入上分支，打倒真田幸村就会进入下分支。如果一开始就打倒武田军的将领也会进入下分支。

今川义元

东海道第一强弓

在三方原之战一关中，依次完成在前线击破小山田信茂、击败武田骑马军团保护鹤翼阵、护送德川军全武将退却成功的任务后，进入上分支，除此之外的情况都只会进入下分支。注意这3个任务都是关键任务，任意一个失败后都不能进入上分支。

百战无伤之将

本多忠胜

在神君伊贺跨越一关中，在德川军所有武将健在的情况下，当德川家康到达长太ノ浦后会出现让德川军全部武将撤退的任务。完成这个任务后过关就会进入上分支，除此之外的情况都只会进入下分支。注意要想让这个任务出现必须完成包括一开始保护穴山梅雪在内的所有任务，而且杀敌速度不能过快。

稻姬

威风凛凛的姬武者

无双于战国的成长之道

限制解除

成长系统的变化是本作的关键所在。在《战国无双》中，角色获得的武勋达到 99999 后，能力就不会再成长，同时也不能获得技能点数。不过在本作中这一限制被取消了，只要你有时间，一定能培养出最强的武将！

你是否已经在《战国无双》中练满了一大批武将？不过现在你又有得忙了，因为**所有武将的攻击力、防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力、间接攻击力、间接防御力的上限都增加了 100 点！**相应地，这几项能力理论上的最大值也从 200 提升到了 300。

由于每位武将的能力都有所不同，所以不可能每个人的每项能力都达到理论上的最大值 300。不过只要在知行获得中购买了全武将能力界限突破之后，就可以将所有攻防能力和体力、无双都练至 300，而回避力、移动力、跳跃力可以练至 200！不过买这个需要 100 万点……体力和无双两项数值主要通过升级成长，在本作中还可以用高的综合评价来令其上升。

评价

在每个关卡完成后的评价关系到角色的各种能力的成长。这是原作就有的设定，不过本作有一些变化。

过关时间	影响骑乘攻击力、骑乘防御力。
功勋物品获得	影响间接攻击力、间接防御力。
任务达成	影响跳跃力、回避力、移动力。
奥义评价	影响攻击力、防御力。
综合评价	影响除体力、无双外的全部数值。

因为时间太紧，这次只能为大家献上部分武器的拿法，请大家见谅。全部武器拿法和更深入的研究将在下期 11 月 AB 合刊中登出。

拿取道具时没有任何限制，而拿取第 5、6 级武器时该名角色的无双演武模式必须通过关卡。拿第 5 级武器的难度必须为“難しい”或“地狱”，拿取第 6 级武器时难度必须为“地狱”，但可以在“知行获得”中购买令难度低下的项目。据目前的情况来看，必须在无双演武模式中才能拿到第 6 级武器。而原作中 15 名角色的第 5 级武器必须联动后才能拿取。

满足条件后就会出现输送部队出现或贵重品发现的报告，此时前往其出现的地点打败荷驮头或打开黑金箱就可以拿到了。

新增道具入手方法

背水采配

作用：攻击力上升，但防御力下降。

方法：在“仕合”的任何一个模式连玩 33 场左右即可自动获得。推荐玩“决斗”。

阴流之私

作用：锬迫（俗称“拼刀”）几率上升。

方法：在今川义元之章的本能寺肝试一关中，先击败上杉军全部正副将，再击败乱入的织田信长（不要杀信长军的其他人），当击败上杉谦信任务出现后与上杉谦信发生锬迫，输送部队出现。

天磐盾

作用：NPC 为总大将时不容易阵亡。

方法：在本多忠胜之章的小牧长久手之战一关中，依次完成小牧山城夺取、击破羽柴军后诘部队、阻止敌人进入本阵的 3 个任务后，输送部队出现。

和御魂

作用：无双槽不满也能发动属性攻击。

方法：在“练武馆”中花 50000 两黄金购买。

和本本草书

作用：容易从敌人身上打出回复道具。

方法：在稻姬之章的大坂城攻略战中，无视真田丸攻略任务，当真田幸村与女忍者突击本阵时，在女

此外评价将影响过关后得到的技能点数，难度越高，获得的技能点数越多。

技能

本作增加了 9 项全新的技能，其作用如下：

烈破	无双奥义的冲击波可以破防
霞割り	追讨攻击的冲击波加强
乱击	连击数越多，攻击力越高
一闪	反击带有修罗属性
我流	无双秘奥义附加武器属性
逃げ水	集气攻击中可以使用紧急回避
见切り	增加反弹弓矢的范围，并可以反弹枪弹
击蹄	骑马时发出的冲击波有附加武器属性
觉醒	无双秘奥义中的属性等级上升

9 项新技能全是实用的，我流尤其强劲。不过有了新技能之后，技能树就发生了变化。另外除了新技能之外，所有老技能的最高等级全变为 4 级（只有 1 级的除外）。

幸运角色

早在《战国无双》时代，就已经有了幸运角色这一设定！利用幸运角色去攻关，就有可能拿到品质极为优良的武器和道具！不过在《战国无双》里没有任何方法可以判断今天你的幸运武将是谁。这也是纱迦一直没有向大家介绍这个设定的原因。不过到了《战国无双 猛将传》中，这个秘密终于真相大白了！

先进入角色选择画面，请注意蓝色的选人框。当框移到你的幸运角色身上时，框就会变为绿色！用这个方法就可以认出你的幸运角色了！需要注意的是，幸运角色的决定是完全随机的，要想改变此次游戏的幸运角色，除了关机再开之外没有任何方法。

道具界限突破

和《真·三国无双 2 猛将传》一样，本作中的部分

忍者靠近忍道前将其击败，输送部队出现。

忍装束

作用：不惧城内战的陷阱。

方法：羽柴秀吉之章的安土城攻略战·城内战，在第三层会出现击倒正确的敌将开门的任务。将正确的武将留到最后击败，贵重品发现。（须看运气。）

新角色第 5 级武器入手方法

稻姬：天之麻迦古弓

入手关卡：稻姬之章·金崎撤退战

具体方法：完成营救羽柴军、浅井军伏兵击破、让朝仓军撤退的任务，我方无人撤退，并完成千人斩，输送部队出现。（建议先完成千人斩再让朝仓军撤退。）

本多忠胜：斗尖荒霸吐

入手关卡：本多忠胜之章·川中岛之战

具体方法：依次完成八幡原制压、救出神原康政、掩护服部半藏开门、在上杉军本阵击败前田庆次的任务，并且我方没有人撤退，输送部队出现。

羽柴秀吉：三贵宇津皇子

入手关卡：羽柴秀吉之章·安土城攻略战

具体方法：除织田信长、杂贺孙市外敌全部正副将亲手击破，且我方无人撤退，输送部队出现。

第 6 级武器入手方法

真田幸村：炼枪赫罗汉

入手关卡：真田幸村之章·山崎之战

具体方法：击败丹羽长秀、柴田胜家、前田庆次、竹中半兵卫、羽柴秀吉。（速度要快。）

服部半藏：冥穿摩利支天

入手关卡：服部半藏之章·神君伊贺跨越

具体方法：在无敌人接近德川家康的情况下全灭埋伏的一揆势，输送部队出现。（重点是要快速引发伏兵和干掉中央砦中的石川五右卫门、据点兵长。）

前田庆次：刚锋仁王尊

入手关卡：前田庆次之章·京洛之舞

具体方法：两千人斩达成，输送部队出现。

道具数值突破了上一代的界限，拿到 50 以上附加能力的道具不是梦想。而拿高数值同样可以去明智光秀之章的本能寺之变（“地狱”难度），由于本关无须打死一兵一卒便可过关，就算是没练过的角色也可以一试。（详情请参考第 99 期杂志）

育成技巧

没有了《战国无双》的诸多限制，育成角色的方法就很自由了。推荐锻炼能力的方法是打“天国”难度下的稻姬之章·金崎撤退战。而获得技能点数则推荐打女忍者之章的上田城救出战（“地狱”难度）。但“地狱”难度下的本关很有难度，没练过的角色就别想了。推荐在原作中练满的角色用此法。

优质武器·道具入手技巧

1. 挑战地狱难度下最难的关卡。
2. 技能千里眼 4 级习得。
3. 装备高数值的河童御守。
4. 用幸运角色进行游戏。

武器可以到练武馆的商店中强化，在商店中还可以买到比现有道具更好的道具。强化武器时上升的能力是随机的，另外也有界限。武器级别越高，改造上限越高。如第 4 级武器的攻防能力上限为 60，而第 5 级武器的攻防能力上限为 70。

当你拿到 6 级武器后，就可以改造第 5 级武器。如果你又购买了界限突破后，从此以后你就可以在战场上随机拿到新的第 5 级武器！而且这种情况下拿到的第 5 级武器，其附加能力和属性都会与之前的不同！



▲这是纱迦打造的碧血洗银枪。

织田信长：神灭第六天

入手关卡：织田信长之章·本能寺之变

具体方法：在阿市与兰丸幸存的条件下击败明智军全部正副将（含浓姬），输送部队出现。（建议先与阿市合流，之后逆时针沿着本能寺杀过去，最后清到南门前。）

女忍者：坏闪黑暗天女

入手关卡：女忍者之章·大坂夏之阵

具体方法：完成真田丸诱敌、国崩炮阻止、抢在真田幸村前见到丰臣秀赖、火烧兵粮库的任务，且我方无人败走，输送部队出现。

稻姬：清丽天弓爱染

入手关卡：稻姬之章·山崎之战

具体方法：依次完成阻止明智军进入天王山、击败明智光秀、阻止羽柴军进入天王的任务后，会出现击败撤退中的秀吉的任务，同时输送部队出现。

森兰丸：鬼迅护法天童

入手关卡：森兰丸之章·姊川之战

具体方法：完成与丹羽长秀恢复连携、帮助前田军守住中央、阻止杂贺孙市狙击、击破伊达政宗、击破德川家康这 5 个任务后，输送部队出现。（击破德川家康这个任务建议最后进行，不要先靠近他。）

石川五右卫门：碎城舞狮子

入手关卡：石川五右卫门之章·岐阜城无断侵入

具体方法：拿走前三层的所有宝物（每层各两个），在第四层先打倒女忍者（一定不能先打败明智光秀），之后再击败出现的 3 支援军，把此层所有宝物全部回收后，森长可出现，打败他就能拿到武器。

阿市：琉璃弁天·菊

入手关卡：阿市之章·本能寺之变

具体方法：掩护织田信长、浓姬、森兰丸成功撤退后，输送部队出现。（一定要先比浓姬见到信长，不然浓姬会叛变。另外不能让信长与明智茂朝见面。）

杂贺孙市：白阳八尺鸟

入手关卡：杂贺孙市之章·山崎狙击战

具体方法：依次完成第一阵阻止、狙击信长、第二阵阻止任务，输送部队出现。（完成狙击任务须在信长本阵附近，不能等他上山后再射。）

主演：阿诺·施瓦辛格

终结者3 救赎

终结者3 救赎	Atari	ACT
Xbox	Terminator 3 The Redemption	2004年9月2日
	1人	硬盘记忆
	支持480P模式、另有PS2及NGC版	49.99美元
		对应玩家年龄 13岁以上



虽然这款作品比《终结者3》的电影迟到了快一年，但是相对于先前那款电影同名作品来说，至少从成品质量来看，在制作态度上就要认真许多，与当时那款FPS游戏不同的是，这是一款第三人称动作游戏，综合了动作清版、射击、驾驶等多种要素为一身，算是一款相当不错的美式游戏。除了由加州州长施瓦辛格原声出演是一大亮点之外，游戏的画面、音效等方面都可以说是数一数二的。特别是剧情部分，在遵照电影原作的基础上又做了大胆的更改，加上结合了原电影片断的过场和高素质CG的剧情动画，给人以另一部《新·终结者3》的观感！（本期Gamehalo VCD中收录了根据本作剧情动画来重新剪辑的超级大片《新·终结者3》！鼎力推荐！）

操作列表

Xbox 按键	功能	PS2 按键
开始键	暂停菜单	开始键
后退键	切换镜头	选择键
左摇杆	控制移动	左摇杆
右摇杆	控制瞄准	右摇杆
A 键	动作 / 攻击	X 键
B 键	开启扫描	O 键
X 键	擒住 / 刹车	□ 键
Y 键	捕获目标	△ 键
R 键	主要武器	R1 键
L 键	次要武器	L1 键
黑键	重新装弹	R2 键
白键	说话 / 慢速	L2 键

次要武器

控制移动

切换镜头

暂停菜单

主要武器

捕获目标

开启扫描

动作 / 攻击

重新装弹

说话 / 慢速

擒住 / 刹车

控制瞄准



升级系统

每关结束后，游戏会根据玩家的表现进行评价，并给予一定金额的奖励（单位是TB），评价越高，获得的奖励就越多，而影响评价的因素包括有：通关时间、杀敌数量、隐藏地点以及剩余能量等几个方面，通关时间和杀敌数量自然不用解释，隐藏地点是指的在游戏过程中找到的隐藏道路或者隐藏的充电回复地点等，剩余能量是自己的剩余生命值。根据这些所获得的TB，就可以在每关开始的时候对T850进行升级，主要可以对四个部分进行升级，列表如下：

而TB的作用除了可以升级外，每获得一定数量的TB就可以打开一条秘籍，而且打开这些秘籍并不需要支付TB，只要你在游戏中获得的TB累计到额定的标准就可以使用秘籍了，在主菜单中的“EXTRA”项里选择“CHEATS”就可以看到你可以使用哪些秘籍了，极力推荐那段“特别收录影像”，一定要看（捧腹中）。列表如右：

名称	作用	所需TB
CONCEPT ART 1	画廊模式1	3000TB
SGT CANDY MOVIE	特别收录影像	6000TB
CONCEPT ART 2	画廊模式2	9000TB
CONCEPT ART 3	画廊模式3	18000TB
SLO-MOTION	慢速模式	21000TB
ALL UPGRADES	全部级别最高	40000TB
PERMAVISION	扫描时间无限	50000TB
INSTANT DEATH	一击必杀模式	60000TB
INVINCIBILITY	无敌模式	70000TB
DEATHSTARE	瞄准即死模式	80000TB

升级分类（说明）	第一级（所需TB/效果）	第二级（所需TB/效果）	第三级（所需TB/效果）	第四级（所需TB/效果）
RECHARGE（级别越高，每次回复越多）	开始即有（每次回复体力的20%）	2000TB（每次回复体力的25%）	5000TB（每次回复体力的30%）	8000TB（每次回复体力的35%）
VISION TIME（级别越高，扫描时间越高）	开始即有（每次持续3.5秒）	3000TB（每次持续4秒）	7000TB（每次持续4.5秒）	10000TB（每次持续5.5秒）
VISION DAMAGE（级别越高，扫描伤害越高）	开始即有（增强1.4倍伤害）	5000TB（增强1.55倍伤害）	10000TB（增强1.75倍伤害）	15000TB（增强2倍伤害）
VISION CHARGE（级别越高，扫描回复时间越快）	开始即有（回复速度1倍）	3000TB（回复速度1.33倍）	7000TB（回复速度1.67倍）	12000TB（回复速度2.17倍）

格斗系统

别看本作是一款以射击为主的动作游戏，阿诺的格斗动作可是一点都不亚于普通的清版过关游戏哦，并且这些打斗动作的出招方法也十分简单。在游戏中，可不要因为自己手里有两把威力巨大的激光枪而忽视了近身格斗，这些打斗动作不但看起来十分华丽，有些动作还有回复充电的作用。按键的输入方法是靠近敌人，连续按完所有按键即可，例如最后一招，一口气按完“X、X、A、A”就可以了。出招表现下：

按键顺序	效果 / 作用	按键顺序	效果 / 作用
A、A	用拳头连续攻击敌人	X、X、X	攻击同时偷取敌兵武器
X、X	用头部连续撞击敌人	X、X、A	击飞的攻击
X、A	先用头撞然后拳击	A、A、A、A	拳击敌人再用枪的攻击
A、X	拳击并破坏敌兵身体	A、A、X、X	偷取敌人电池当作炸弹
A、A、A	拳打脚踢的攻击	X、X、X、X	头撞敌人再用枪的攻击
A、A、X	抓起敌兵身体作为武器	X、X、A、A	最强的攻击（动作最酷）

另外在游戏时，按B键打开扫描系统，整个画面会变成红色的扫描镜，在这个状态下，阿诺的所有攻击都会得到增强，当然每次使用时间有限，并且每次使用后还要经过一段时间的回复才能再次继续使用，不过可以通过升级来延长使用时间和缩短回复时间。

瑕不掩瑜

记得某个拿魔杖的人说过：“没有BUG的游戏不是好游戏。”（泰坦：我说的是没有BUG的游戏是不存在的！）的确，一款游戏有一、两个BUG是很正常的事情，不过本作中有两处BUG影响了正常游戏：

1. 莫名其妙地卡死

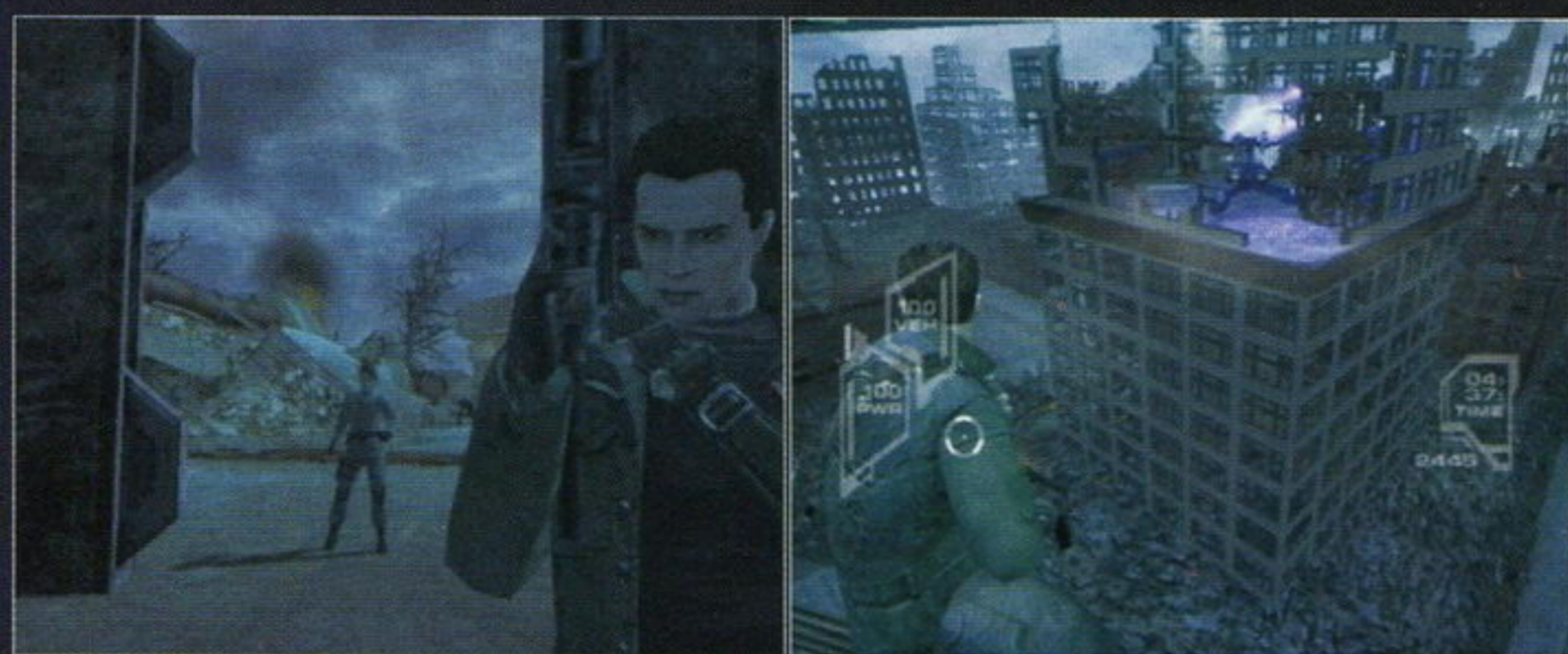
在高速前进过程中，如果突然正面撞上障碍物或者前方的车辆，这个时候的镜头还在高速往前，而自己的汽车已经停下，所造成的情况就是镜头无法恢复到第三人称视角，汽车也无法操作，只能按暂停选择重新开始。而另一种更严重的情况就是不但镜头卡死，而且屏幕上会全白或者全黑，虽然音乐还在继续，但手柄已经不能操作，只能关机重启。

2. 莫名其妙地消失

这种BUG出现的几率较小，但是若一旦碰上，则让人有些哭笑不得。举个例子，游戏中有一关的一个任务是击毁三个炮塔，当多边形指挥着阿诺开着飞行器去完成的时候，却发现只有两个炮塔在那里，原来应该放置第三个炮塔的位置却空空如也，而击毁这两个炮塔之后，游戏提示还剩一个炮塔，于是游戏任务无法完成，游戏不能继续……没办法，只能退出重新来过。

不过虽然有点让人觉得些许不爽的BUG存在，对于游戏的整体素质却没有太大的影响，算是一款Xbox玩家不可错过的游戏。

《终结者3 救赎》最速流程攻略+剧情简介



CHAPTER 1

剧情简介: 故事从终结者T-X进入天网(SKYNET)的时空转移室开始,接受了特殊命令的她不但拥有迷人的外表,更有无穷的力量和凶残的杀性。而在另一边,另一个T-850型终结者已经成功杀死了反抗军领袖约翰·康纳,他正在继续执行追杀凯瑟琳·布鲁斯特(电影《终结者3》中和约翰·康纳一起的那个女孩)的命令……

CHAPTER 1.1 TECH-COMM BASE

剧情简介: 凯瑟琳设下陷阱活捉了T-850,人类科学家将其进行重新编程,凯瑟琳命令他回到过去,拯救处于T-X威胁下的约翰·康纳。

通关要点: 最简单的一关,击毁空中的一架飞机即可……

CHAPTER 1.2 HOLLYWOOD

通关要点: 这一关主要给玩家熟悉操作。一开始沿着路线消灭敌人,中途的时候可以使用车辆,在靠近敌人车辆的时候可以按Y键来驾驶敌人的车辆(火力更猛)。后半段会乘上直升飞机,在歼灭巨大飞行器的同时还要注意楼房里的激光炮。



CHAPTER 1.3 EXTERIOR

剧情简介: T-850完成了他的第一个任务,接下来的目标就是找到天网的时空转移室,不过要先找到一个带路的。

通关要点: 一开始负责清理掉车后方追来的敌人,一段路过后就可以自行驾驶,最后抓住直升飞机来跟踪天空中的飞行器,距离不能超过400米。注意本关的敌人比上一关要凶狠许多,步步小心!



CHAPTER 1.4 BUNKER

剧情简介: T-850成功地来到了天网时空转移室的门前,不过却差点落入天网的圈套,看来得找个强力的武器强攻进去。

通关要点: 一开始先用机枪守住据点,然后驾车一路冲杀过去,半途会抢到一辆巨型战车,接下来就好办了,攻破天网防守的机关后,乘坐直升飞机进入天网时空转移室的内部。

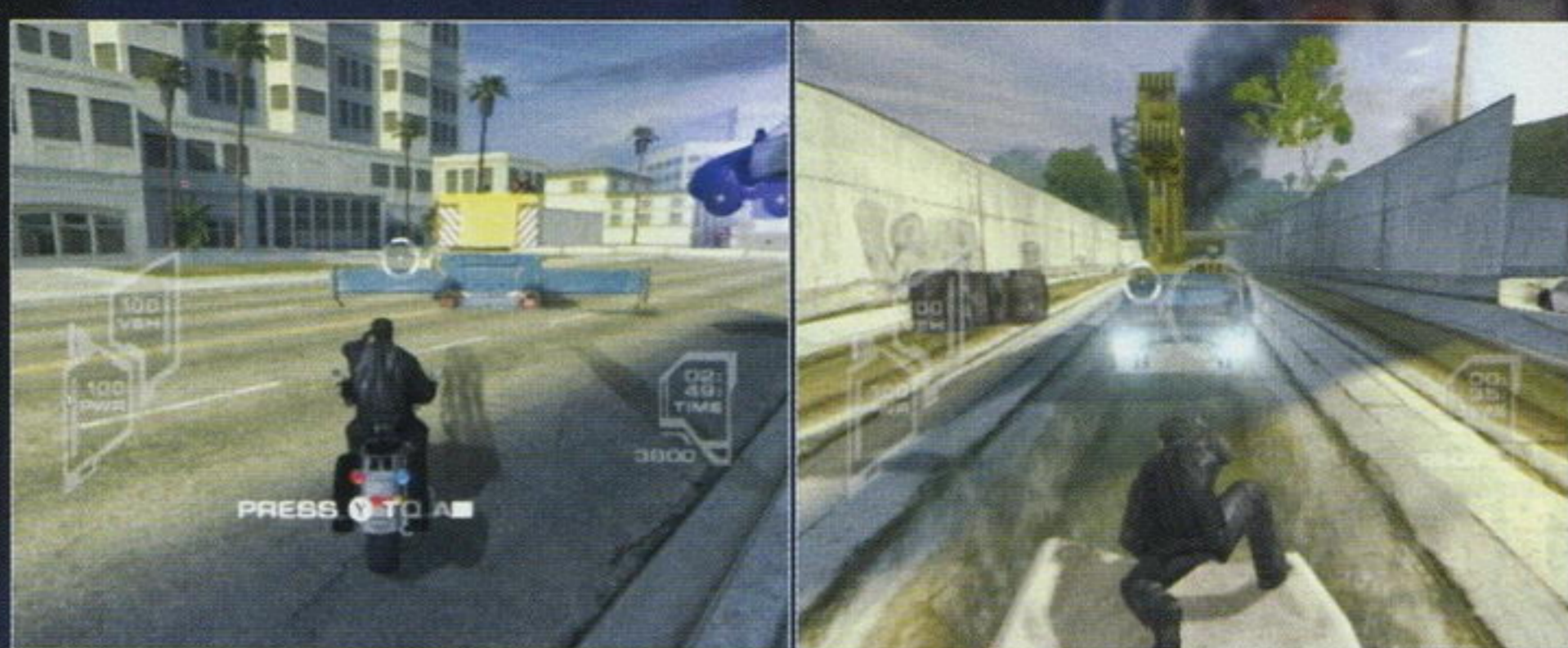


CHAPTER 2

剧情简介: T-850成功利用时空转移室回到了过去,不过在这里却遇到了他最强大的敌人——T-X,他必须想尽办法才能保护约翰和凯瑟琳。

CHAPTER 2.1 LA. DESERT

剧情简介: T-X抓走了凯瑟琳, T-850要尽快将她抢回来。



琳, T-850要尽快将她抢回来。

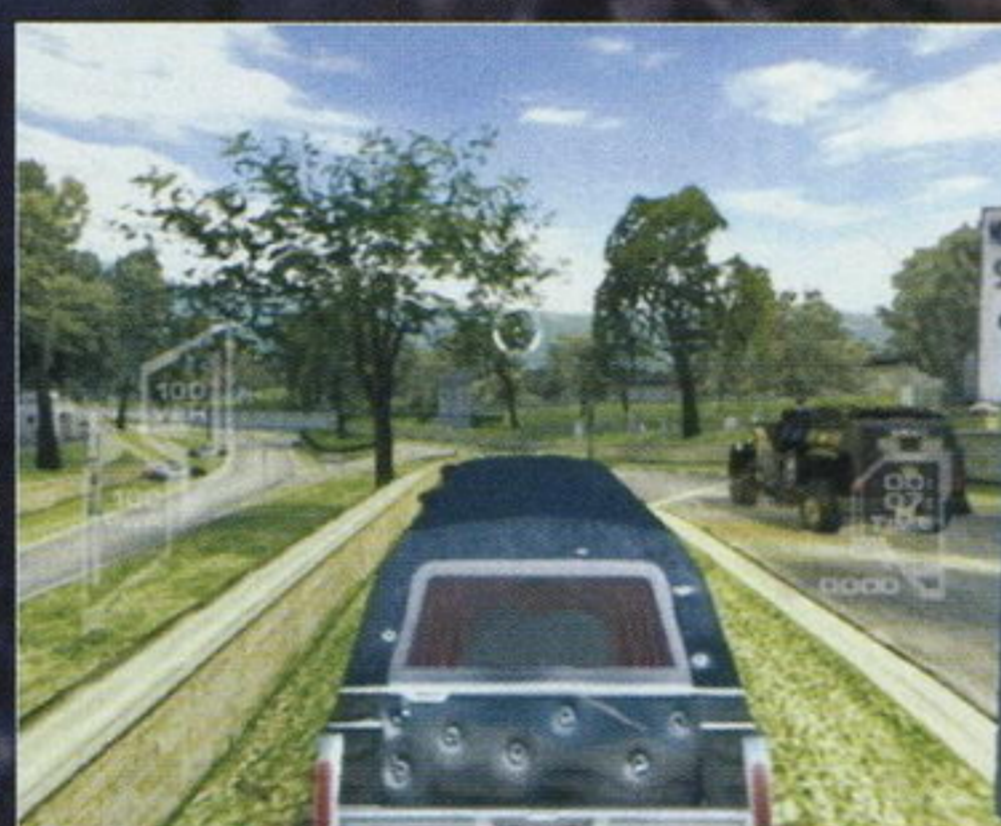
通关要点: 这一关是一段追逐战,如果只是走大路是完全无法跟上T-X的,必须注意路边的小路,途中会遇到两次火车,利用一旁的土坡飞过去。在一处高压电塔和一处飞机经过的时候,可以按Y键“搭顺风车”,省下一大段路程。注意跟踪距离不能超过600米。

CHAPTER 2.2 LA TOWN

剧情简介: T-850终于追上了T-X,不过在正面交锋中T-850可不是对手。T-X已经驾车去追赶逃走的约翰, T-850也必须加快脚步了。

通关要点: 仍然是一段追逐战,最好在一开始抢到一辆警车,摩托车容易摔倒。依然是走小路追得更紧,除了要躲开警车的围追堵截之外, T-850还要击毁大吊车的4个后轮。

CHAPTER 2.3 L.A. ANGELES



剧情简介: T-850追上了约翰他们,但是没有摆脱T-X的追杀,三十六计,走为上!

通关要点: 这次变成了逃脱战,注意T-X发出的导弹,瞄准就可以击毁,每次等她跳上车顶的时候将她击倒,便可以跳上吊车给予重击,三次之后就可以完全阻止她了。路上还有警车不断围追堵截。

CHAPTER 2.4 CEMETERY

剧情简介: 躲过T-X的追捕后, T-850带着约翰来到她母亲的墓地,告诉了她母亲其实已经知道审判日不可避免,必须要生存下去。但是要生存,先要想办法清理门外的警察……

通关要点: 首先要将被警察带走的凯瑟琳救回来,在墓地里绕圈的同时想办法撞击囚车,别一路死追下去,利用岔路从侧面撞击。数次之后便可救回凯瑟琳。

CHAPTER 2.5 HILLS

剧情简介: 刚逃出墓地,又被T-X盯上。三十六计,走为上!

通关要点: 如果她跳到车顶,先按A键让她硬直,再按X键减速甩尾把她甩到一边,然后利用路边的树枝等物品把她打下车,仍然注意走小路。后半段她会驾驶直升飞机来追赶,注意消灭和躲避她遥控过来撞击的车辆,等直升飞机靠近后用火箭筒攻击。

CHAPTER 3

剧情简介: 一行人来到计算机研究中心试图阻止天网的启动,可是T-X已经先到一步, T-850更是被T-X送回了2039年, T-850的



任务失败了?

CHAPTER 3.1 FK TITAN

剧情简介: 天网为了彻底剿灭人类的反抗军,还在源源不断地生产机器人军队, T-850 为了忠实地执行自己的任务,也必须对这些“同胞们”大开杀戒!

通关要点: 一路前进的时候,要特别注意天上的巨型战舰喷出的火柱,被烧到一下可不是好玩的!穿过一道门之后便可以抢到一辆轻型战车,接着便一路冲杀过去吧,最后会跳到一辆巨型战车上,这个时候的任务就是将机器人军队的数量控制在1000以下,在屏幕的右方有显示数字,不断清扫地面小得像蚂蚁的机器人吧!路边那种类似显微镜似的物体被击破后可大幅度降低军队数量,要好好利用。



CHAPTER 3.2 FK CARRIER

剧情简介: 对付完机器人军团, T-850 一心一意地向天网的时空转移室冲去。这架巨型战舰可以省下让他免去不少奔波。

通关要点: 首先要击破近处和远端的总共四个涡轮,一路上不断有敌兵和战斗机来阻挠,所以一路上得小心翼翼,消灭完一波敌人后再前进,中途有架机关炮可以很快地干掉数架战斗机,在后两个涡轮的地方有两名大型机器人在把守,可以跑回到机关炮位置去消灭他们。之后从斜坡走上去,又有四个巨型涡轮要破坏,这里位置狭小,敌人众多,还要去招呼涡轮,对玩家着实是个考验。这一段过后,就轻松多了,使用战舰上的大炮来对付空中的敌人,地面上也有大型机器人会不断跑出来,千万不要顾此失彼!

CHAPTER 3.3 TUNNELS

剧情简介: 随着巨型战舰的坠落, T-850 落入了一处坑道之中,没想到这条近道几乎可以直接到达天网的内部。

通关要点: 这一关是竞速战,必须在通道内部温度达到800以前冲出去,一路上的路障层出不穷,想第一次玩就顺利通过的的概率小于零,所以这一关的技巧就是多练习,熟记赛道。注意有些快速旋转的门给它一枪就老实一下,而在高速通道内的障碍先用枪打出破绽再寻机通过。



CHAPTER 3.4 SKYNET

剧情简介: T-850 终于来到了天网的内部,不过这里离时空转移室还有一段路程,他必须要接受更加残酷的挑战!

通关要点: 首先击破6个节点,让大门打开。追出去后要利用每一个斜坡达到高层的路线,这样才能击破飞艇的四个涡轮,在飞艇即将逃脱的时候按 Y 键就可以跳上去控制飞艇。之后的线路就比较简单了,利用飞艇强大的火力一路横扫过去,到达最下面之后,会有两个火力极猛的机器人在等着 T-850,跑到它们面前后当它们站在网格上面的时候按 A 键放出电能引起它们的电能泄漏就可以击毁它们。

CHAPTER 4

剧情简介: T-850 成功利用时空转换机回到了2003年,在约翰他们即将被 T-X 毁灭的千钧一发之际又一次拯救了他们的生命,可是天网已经启动, T-850 必须将他们送往水晶峰,避免核战争爆发的时候受到伤害。

CHAPTER 4.1 CRS HANGAR

剧情简介: 约翰他们搞到了一架飞机,可以没有足够的跑道能让他们起飞,只能先开出停机棚,不过这一路的障碍可让他

们够受的。

通关要点: T-850 不但要帮约翰清理路障,还要照顾四面八方的敌兵,保证自己不受伤害的同时还要保证约翰的安全,实在是棘手的考验啊!最后 T-X 驾驶着战斗机来阻拦,击毁战斗机的发动机即可。

CHAPTER 4.2 CRYSTAL PEAK

剧情简介: 约翰一行人终于来到了水晶峰,可是冤魂不散的 T-X 依然紧追不舍,虽然已经被轰得体无完肤,但对于 T-850 来说仍然是难以战胜的对手。

通关要点: 约翰在身后输入密码门的密码,这段时间 T-X 不断逼近, T-850 要密切注意每一个被 T-X 控制飞过来的吉普、坦克和直升飞机,无论怎样要给约翰争取时间。穿过最后一道门的时候被 T-X 击倒,爬起来后行动已经不便,利用通道两旁的导弹发射器令 T-X 硬直,这样才能有机会赶上她,加油吧,永远的终结者!

大结局:

T-850 终于在最后一刻抓住了 T-X,并用自爆的方式与其同归于尽,约翰终于保全性命,但是等待他的将是更加残酷的人生,结局不会这么轻易就拉上序幕……(再次强烈建议观看 Gamehalo 中收录的《新·终结者3》,有与电影版不同的最终结局!)





PROLOGUE

文 卡伦 & 阿迪

我们，竟然是如此地无力……
稀少的弹药，无法依赖的武器
遍体鳞伤的身体
以及，在黑暗中渐渐绝望枯萎的心。

但是……我们并没有放弃
因为想要一同活下去的同伴始终伴随在身旁
而我们也必将继承那些逝者的意志

浣熊市——被画上死亡及绝望色彩的都市

现在我要讲述的
便是发生在那个地狱的惨状
而如果我们活下来的话
所得到的又将是什么呢？

BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	Capcom	AVG
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK FILE2	2004年9月9日
	1~4人	348KB
	对应PS2专用网络套件	8800日元
		推荐玩家年龄：15岁以上

基本操作

键位	功能	备注
方向键 / 左摇杆	控制角色移动和光标	方向键的控制方法是传统的《BH》操作方式，而左摇杆则是标准3D ACT游戏（如《MGS》）的控制方式
△键	地图	地图上R表示回复道具；A表示弹药；W表示武器；□表示其他道具；？代表未知道具（选择吉姆时才会出现）；蓝色表示可以通行的门；红色表示目前无法进入的门；黄色表示还未调查过的门
○键	确定 / 动作 / 调查	根据情况的不同会作出相应的举动，比如开门、调查、攀爬、攻击等。
□键	发言	角色会根据现在的状况来说话，靠近其他角色的话会与其交谈。
×键	取消 / 跑步	
R3	说话	根据状况自行选择简单的话，下面会具体介绍。
select 键	暂停（只限单机模式）	相关菜单如退出游戏等。
start 键	菜单画面	进入菜单时游戏也依然在进行。
L1	装弹 / 改变射击目标	在角色装备有枪械的情况下可以填装弹药（一直按住），举枪状态则是切换攻击的目标。
L2	发言键	与右摇杆或R3组合起来可以进行不同发言。
R1	驾好架势 / 举枪瞄准	自动瞄准离自己最近的敌人。
R2	瞄准前方	有利于艾莉萨和阳子的特殊回避动作和瞄准爆炸物。
L1 + R1	瞄准	此时按方向键行走的话便会在瞄准敌人的状态下移动，但不能跑动。
L1 + R2	瞄准	此时按方向键行走便会在举枪状态下移动，但不能跑动。
R1 (R2) + ×	特殊动作 1	
R1 (R2) + ○	特殊动作 2	
R1 (R2) + □	特殊动作 3	没有装备武器的情况下才能使出

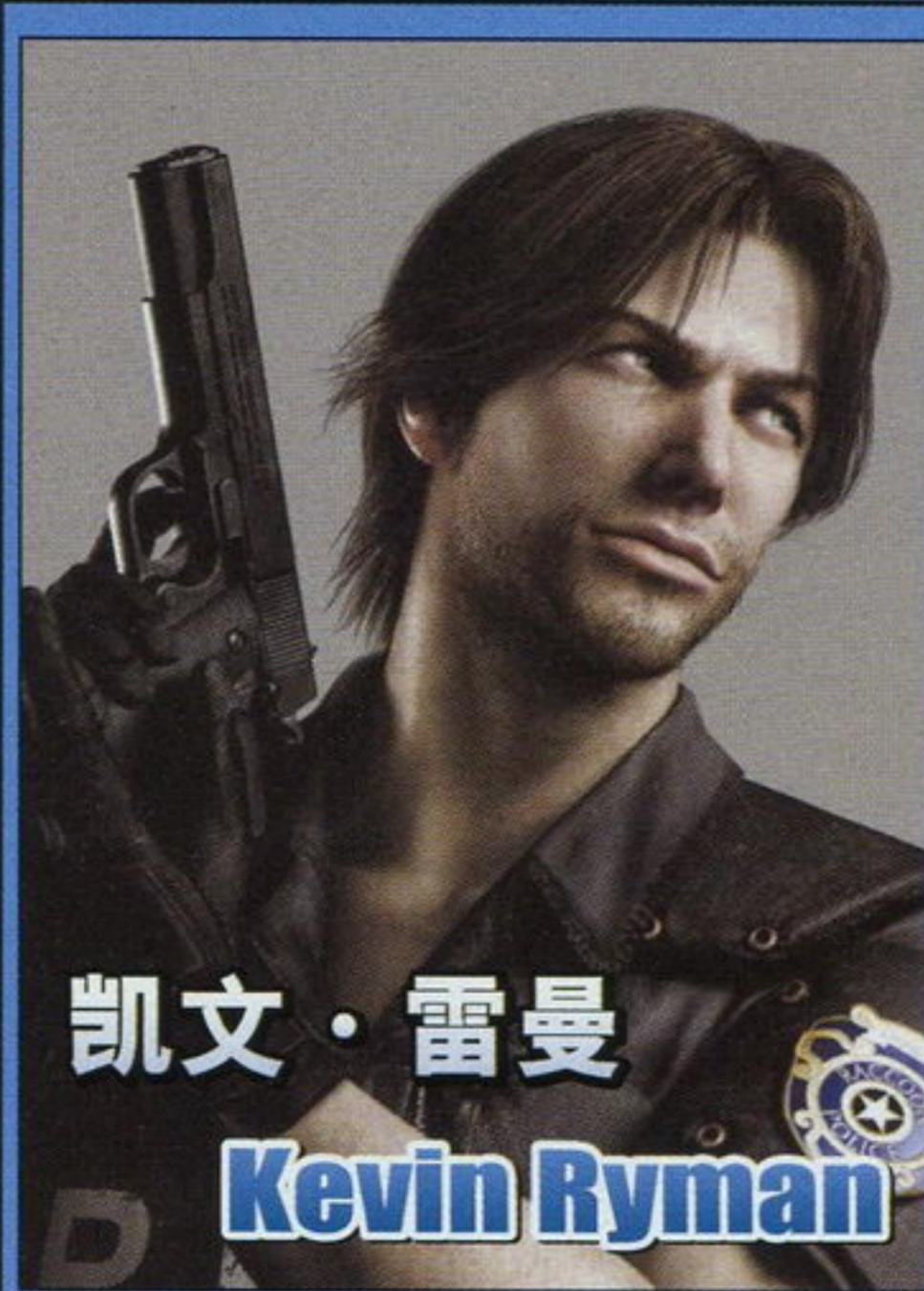
发言控制

注：A模式为直接使用右摇杆或按R3键；B模式为按住L2键再使用右摇杆或R3或□键。

方向 \ 类型	A 模式	B 模式
上	GO	呼唤同伴 A 的名字
下	COME ON	YES
左	HELP	呼唤同伴 B 的名字
右	THANKS	呼唤同伴 C 的名字
R3 键	WAIT	NO
□	/	SORRY



CHARACTER



凯文·雷曼
Kevin Ryman

人物简介 浣熊市警署的警察，运动能力及射击技术都非常优秀，属于典型的乐天派，从不拘泥小节，不过他“以和为贵”的性格也为他惹了不少麻烦，在S.T.A.R.S.的选拔考试中也曾落选过两次。

角色独有装备 凯文专用手枪，使用专用的45AUTO弹。

特殊道具 45AUTO弹夹，可以一次性填充弹药。

特殊动作1 踢踹。可以将正前方的敌人踢退几步，被踢的敌人会有短时间无法行动。

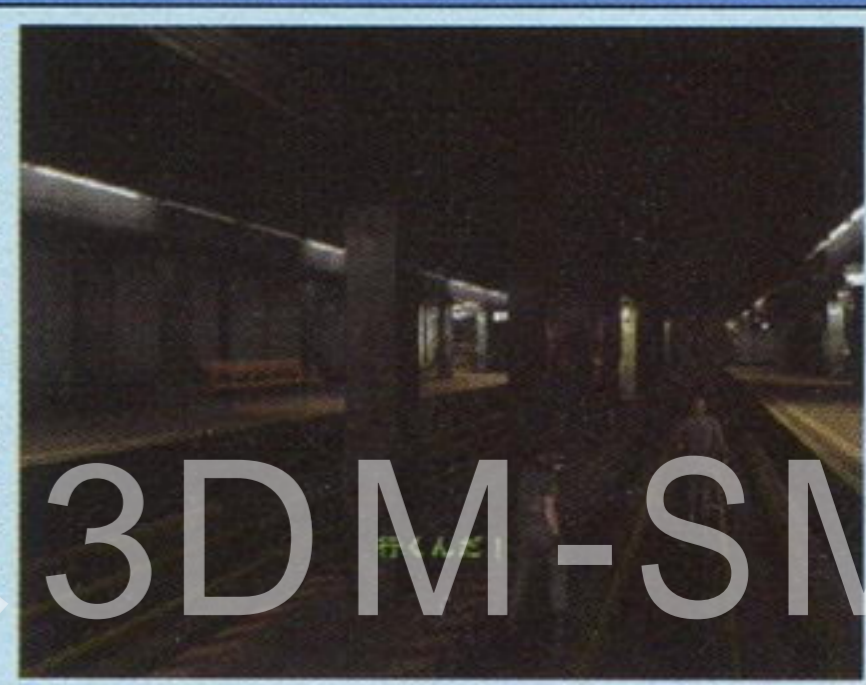
特殊动作2 狙击。装备手枪后一直按住R1键，出现手上举的姿势后再射击会

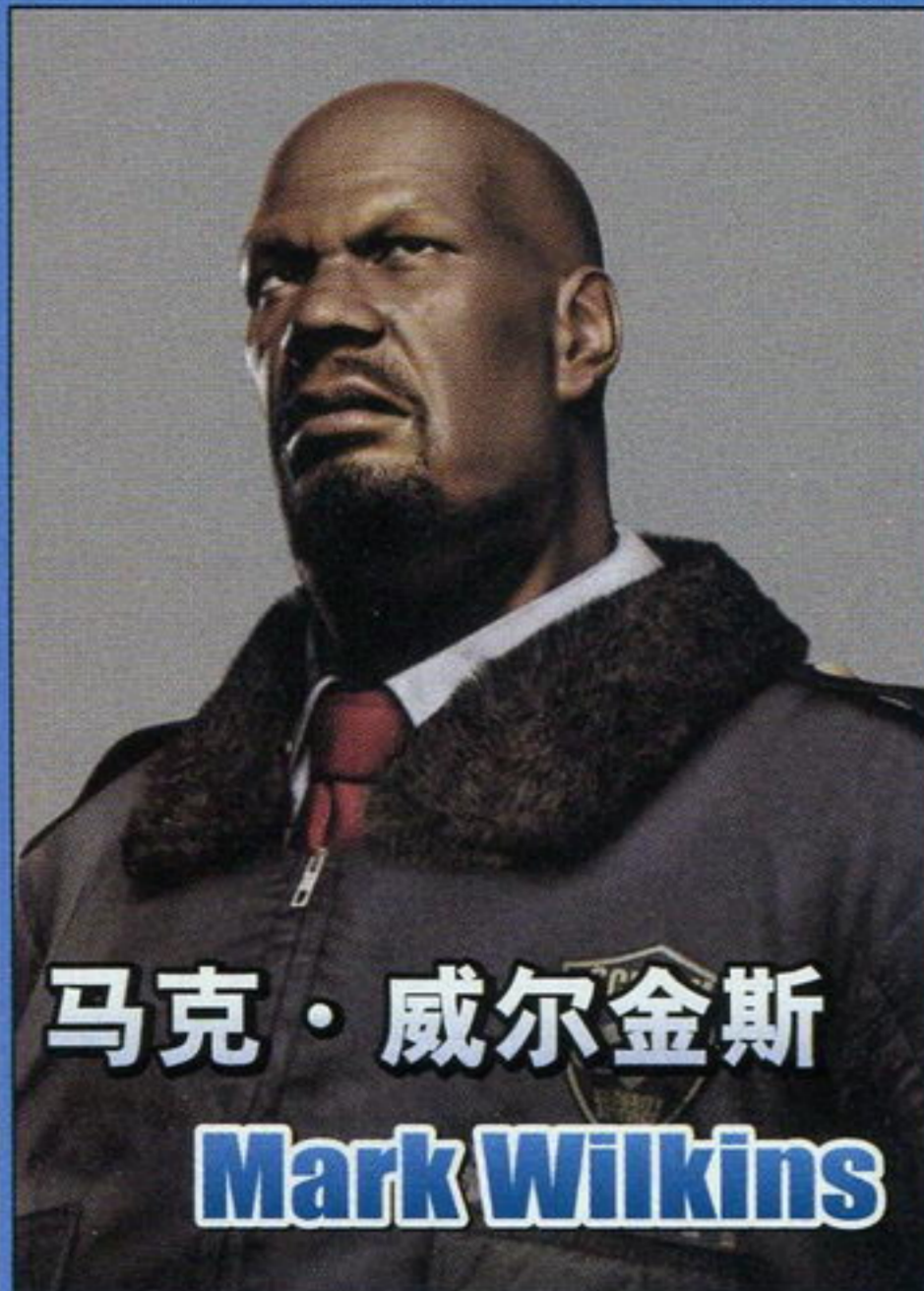


令攻击威力加倍。对于普通的丧尸两三发子弹便已足够了，这样便会减少弹药消耗。

特殊动作3 肘击。共分为肩撞和肘击两步动作，后者比前者的威力大三倍，不过此招的硬直时间很长，建议在对付单个敌人的时候使用。

人物分析 凯文属于典型的攻击型角色，善加利用肘击的话能节省许多弹药。他的行动速度是所有人中最快的，但病毒侵蚀速度也比较快，这点应该加以注意。凯文比较适合初学者使用，而选他作为AIPC的话他基本都是单独行动的，拿取道具以武器弹药为主。





马克·威尔金斯
Mark Wilkins

人物简介 在浣熊市的警备公司工作，而曾在越南服过兵役的经历则令他即使年逾50仍非常健壮。但曾经亲身体会到战争的空虚的他精神上也有着脆弱的一面，目前他最希望的便是平静地度过余生。

特技 由于马克的力气远胜常人的缘故，他可以凭一人之力推开需要两人才能推开的障碍。



角色独有装备 马克专用手枪，可以使用9mm手枪子弹。

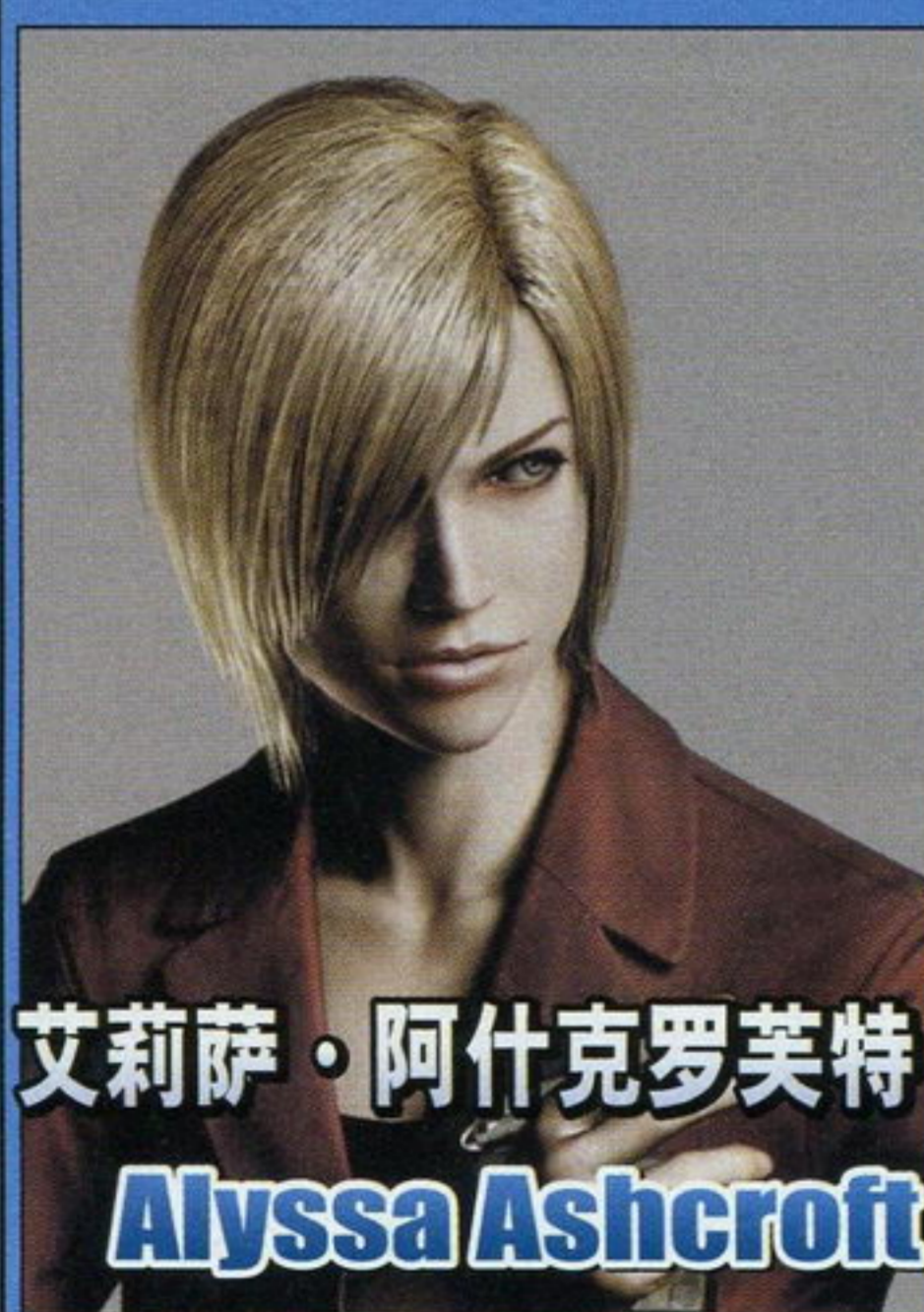
特殊道具 ハンドンマガジン弾夹，可以一次性填充弹药。

特殊动作1 防御。可防御某些来自正面的攻击，但防御时原地不动，并且无法防御来自后方的攻击，防御可令伤害减少90%（前作中为不受伤害），不过无法防止病毒感染。



特殊动作2 会心一击。装备诸如铁管之类的武器时，按住R1键等动作改变后再攻击，可以对敌人造成更大的伤害，同时按住方向键的话可以控制武器的挥动方向。

人物分析 马克是所有的角色中HP最高的一个，并能防止即死攻击，而相应的移动速度便比较慢，防御特技需掌握好时机才能完全发挥其作用。马克属于初学者适合使用的角色，而选他为AIPC的话一般会紧跟玩家行动，当玩家遇到危险时会加以协助，拿取道具以武器弹药为主。



艾莉萨·阿什克罗夫特
Alyssa Ashcroft

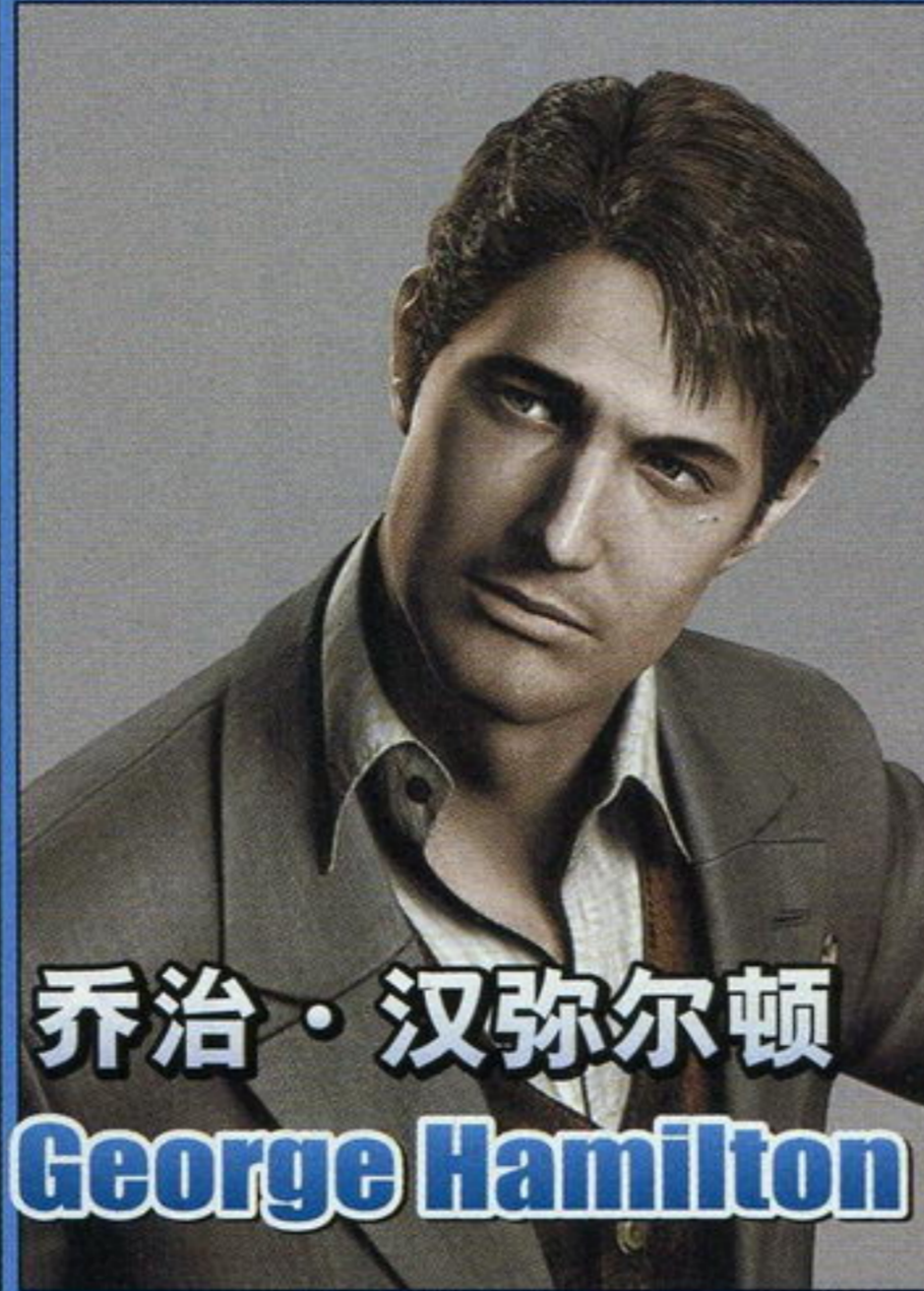
人物简介 在地方报纸的社会部工作的新闻记者，有着强烈的好奇心，对于各种情报不追根究底便决不甘心，这也是她一切行动的动力。由于好强及不肯服输的个性的关系，艾莉萨经常会与人发生争执。而对于自己的追求者她则是抱着一种觉得麻烦的态度，属于不容易与人相处的类型。

角色独有装备 开锁工具（ピッキングツール），总共有四种型号，每种对应的锁也不同，用对了能缩短开锁时间，反之则延长。开的时候连打O键，按X键则为取消。

特殊动作1 紧急回避。后退闪避敌人的攻击。

特殊动作2 狙击。装备手枪后按住R1键，出现手上举的姿势后再射击会令攻击威力加倍，但装备大型枪支时无法使用此技。

人物分析 艾莉萨属于攻击和探索都比较适合的角色，凡是在游戏中调查显示“簡単なカギ挂かっている”的地方都可以利用开锁功能将其打开。她在紧急回避时有短暂时间为无敌状态，善加利用的话可以从重围中逃出。选择艾莉萨为AIPC的话她基本上都是单独行动的，即使你呼唤她一般也会不予理会，拿取道具以武器弹药为主。



乔治·汉弥尔顿
George Hamilton

人物简介 在浣熊市某病院任职的外科医生，医术非常高明。而他那不追求成为精英的性格也令其容易自然而然地受到他人信赖，是个拥有包容力及协调力的人。

角色独有装备 医药包。可以选择“调合”指令将不同的草药和药剂调合成拥有各种效果的叫囊胶囊。

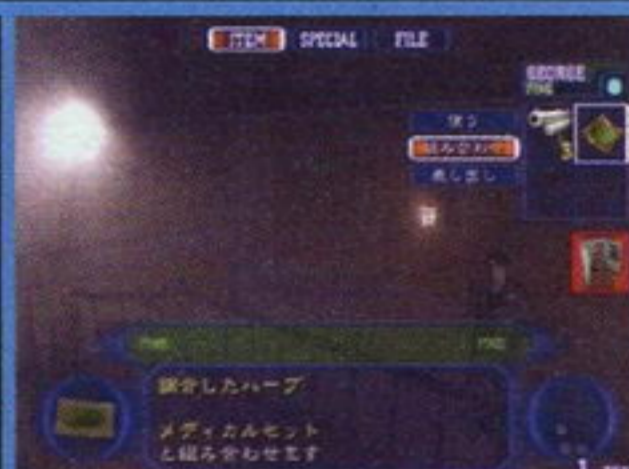
特殊道具 胶囊喷管（カプセルシューター）。可从中发射胶囊射向敌方或我方，效果则根据胶囊种类而定。

特殊动作1 闪避冲撞。先后撤一步再撞击敌人，撞击的力度与按X键的时间长短成正比。

人物分析 乔治比较适合在“记忆”等药剂比较多的剧本使用，如果为胶囊喷管装备抗病毒剂发射的话能对敌人造成巨大的伤害。乔治属于上级者专用的角色，而选他为AIPC的话他一般会紧跟玩家行动，拿取道具则以回复物品为主。

药剂合成一览表

蓝草=回复剂	绿草+绿草=解毒剂×2
红草=止血剂	绿草+红草=解毒剂×3
绿草=解毒剂	绿草+绿草+绿草=解毒剂×3
回复剂ベース=回复剂	绿草+蓝草=抗病毒剂(抗ウイルス剂)
蓝草+红草=回复剂×3	绿草+绿草+蓝草=抗病毒剂×2
	红草+绿草+蓝草=抗病毒剂×3



人物简介 沉默寡言的水管工，从不对他人提及自己的往事，个性也属于冷酷那一类型，不是必要的时候就不会开口。而他那锐利的视线及锋利的刀刃，似乎也在诉说着自己曾经经历过的残酷往事。

角色独有装备 工具箱。其中刀可以装备当武器用，扳手可以扔向敌人，零件（ジャンクパーツ）可以用某些特殊道具合成组合特定的武器，如包丁+木棒=长枪（ヤリ），胶布（ビニールテープ）可以修理某些装备也可以用特定道具组合成武器。

特殊道具 打火机，上面有着“J'S”字样，可以与别的道具组合成新的道具。

特殊动作1 扔扳手。可以直接将敌人砸倒在地，但有数量限制。

特殊动作2 小刀连斩。装备刀的时候按住R1再掌握好时机按O键，最多能连刺4刀，第四段攻击命中丧尸、HUNTER等体型小的敌人时必定能令它们倒地，而按住方向键的话则可以控制小刀的挥动方向。

人物分析 由于能合成武器的缘故，使用大卫时基本不需担心弹药问题，而他的HP在所有人物中也仅次于马克和凯文，但由于使用他需要花费一定时间才能完全掌握其技能，因此不推荐初学者使用。选择大卫为AIPC的话他基本都是单独行动的，拿取道具以武器弹药为主。当玩家遇到危险时会过来进行救助。



大卫·肯
David King



辛迪·莱诺克丝
Cindy Lennox

人物简介 J'S酒吧的女招待，总是面露笑容的她一向深受大家的喜爱，而生活环境也令她具有相当的服务精神，总是在考虑自己的事情之前优先考虑他人。在面对残酷的场面时，辛迪有着出乎他人意料的胆量，大概是因为已经对这个严酷的社会完全适应了缘故吧。

角色独有装备 药包。可以装入草药，且初期就已经有红蓝绿草各两颗，靠近同伴选“手当て”可以对其进行治疗。

特殊道具 止血带。可以防止流血状态的出现，而在持有止血带的情况下搀扶同伴的话也会令其从流血状态中自动回复。在“异界”中该道具很有用。

特殊动作1 下蹲闪避。能躲过敌人的部分攻击。（在搀扶同伴的情况下按R1键可以两人一同进行下蹲闪避）

人物分析 辛迪在ONLINE模式下估计是所有人都希望能拥有的同伴。她的病毒侵蚀速度比较快，使用难度属于中等级别。选择辛迪为AIPC的话她一般会紧跟玩家行动，拿取道具则以回复物品为主。



吉姆·查普曼
Jim Chapman

人物简介 地下铁职员，性格坦率开朗，不过胆小多疑气量狭小则是他最大的缺点。虽然吉姆没有什么恶意，但他那多嘴的个性经常会招致别人的厌恶。敏锐的直觉令他非常喜欢猜谜，在买来的猜谜杂志上逐一解谜则是他最擅长的。

特技 进入房间后调出地图画面便可以看到该房间内道具的放置位置（SP 道具除外）。

角色独有装备 硬币。作用为：1. 在物品栏中可以使用进行掷硬币。如果是正面（表）的话吉姆的攻击力会增加10%，连续掷两次正面会增加20%，最高可增加40%；而如果掷出反面（里）的话便会回复到普通的攻击力。2. 持有的话击打类武器不会折断。3. 持有的话当遇到HUNTER攻击时手枪和霰弹枪也不会毁坏。

特殊道具 幸运硬币。持有的话在攻击时会有一定确率使出会心一击。

特殊动作2 连续击打。在装备诸如铁管之类的武器时，按住R1键等动作改变后再抓准时机连续按键便可挥舞武器令敌人无法近身。

特殊动作1 趴下装死。病毒侵蚀率会快速增加，但不会受敌人攻击，而且趴下的过程全身带有判定，可以将碰到的敌人挤开，此时一般的丧尸会出现短暂硬直，趁此机会起身便可逃离危险之地，此动作在通过狭窄通道或被敌人围住时非常有效。



人物分析 吉姆的病毒侵蚀速度是所有人中最快的一个，但可以看出道具放置位置的特殊能力却令其实用价值大大增加。装死能力善加利用的话几乎可以不费一枪一弹便见到BOSS。此外，吉姆还可以在地上的通道爬来爬去移动，有时甚至会移动到其他人无法进入的房间。吉姆适合对游戏操作基本已掌握熟练的角色使用，选择他为AIPC的话他基本上都是单独行动的，而拿取道具没有任何规律。



铃木阳子
Yoko Suzuki

人物简介 虽然自称为大学生，但阳子的身上其实隐藏着许多秘密。她对于电脑非常擅长，个性冷静而谨慎，探知心理出人意料之强烈，而在行动中也是如此。只要她想找出某件事情的真相的话，便会一心投入到这方面而对其他所有事情漠不关心。

角色独有装备 背包。背包中可多装四个道具。

特殊道具 护身符（お守り）。持有的话会令病毒侵蚀速度略微下降。而受到即死攻击时也不会死亡，而是受重伤。

特殊动作1 逃跑。向相反方向爬行一段距离，距离的长短视按住×键的时间来决定，可以强行挤过身后的敌人。



特殊动作2 冲撞。在没有装备武器的情况下才能使出。

人物分析 阳子的HP是所有人中最少的，移动速度也是最慢的，但病毒侵蚀速度也同时是最慢的。由于AIPC智能不高的缘故，可以拿取8个道具的阳子在单机游戏中非常有用，而她的逃跑能力也极为实用，大部分时间都处于无敌状态。如果你不想和敌人周旋的话就先背对敌人，等其靠近时按R2+O便可穿越其继续前进。阳子比较适合初学者使用，而选择她为AIPC的话她一般会紧跟玩家行动，拿取道具则以回复物品和弹药为主。

HP值（大小）：马克>凯文>大卫>乔治>艾莉萨>吉姆>辛迪>阳子
移动速度（快慢）：凯文>艾莉萨>大卫>吉姆>乔治>辛迪>马克>阳子
病毒侵蚀速度（快慢）：吉姆>马克>凯文>乔治=大卫>艾莉萨=辛迪>阳子

系统要点解说

病毒侵蚀槽

出现在游戏画面的右下方的病毒侵蚀槽即使不受任何伤害也会缓慢增加，而且当感染到比较后期的时候时感染速度还会加快，受到敌人攻击时也会令其上涨（濒死状态及吉姆的装死特技也会令病毒侵蚀槽迅速增长），而当病毒侵蚀率达到100%时便会GAMEOVER（ONLINE游戏时会变成丧尸行动一段时间，然后才会GAMEOVER。丧尸状态下无法跑动，无法使用武器，无法使用和拾取物品，无法开启需要特殊钥匙才能打开的门。值得一提的是，本作变成丧尸后的存活时间为10分钟，比起前作大幅度增加，而按L2+□原本会说出的“SORRY”也会变成“杀了我吧……”）。药草和回复剂等药品能令病毒侵蚀暂停30秒，而抗病毒剂则可以令病毒侵蚀暂停90秒。



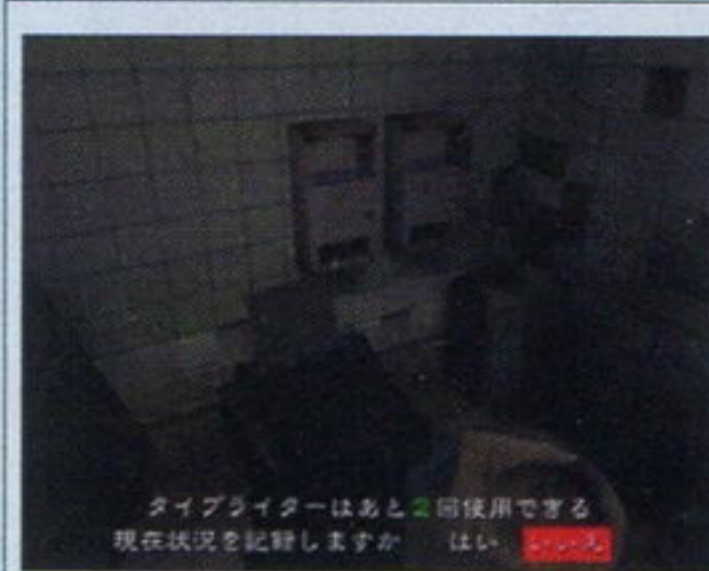
强化版丧尸

在“《逃出生天》系列”中出现的丧尸不但数量基本为无限，而且比起之前的同类头脑可要聪明得太多了，它们不但会开门及上下楼，而且有时更会像《REBIO》中的狂暴化丧尸那样猛冲过来向你进行攻击。



由于此系列中的丧尸已经学会开门，所以当听到门外传来声音时就应该尽快采取行动了。如果是ONLINE游戏的话建议拜托同伴堵住门以防止丧尸进入。（靠近门朝门方向按方向键片刻后便会用身体抵住门）。此外，在前作中当丧尸准备破门而入时大可选择开门出去，那时会穿过丧尸而出门，而且有时候丧尸还可能莫名其妙地消失，不过该方法在本作中就无法奏效了。在上述情况下如果你开门的话便会立即遭至冲进门的丧尸的攻击，即使马上出门，当抵达下一个房间时背后也会受到攻击。

SAVE 说明



本作的SAVE方法依然是系列传统的“打字机”式，虽然此次并不需要色带，但有次数限制（EASY难度无次数限制），而每个剧本的可SAVE次数也不一样。需要提醒各位的是，在存档后，如果你在之后不幸身亡的话系统会询问你是否要覆盖记录，要是你还想从中途开始的话就切记一定要选择“否”！（在前作中，在SAVE后会自动生成一个中断存档，然后强制退出游戏，等下次再进行读取时该中断存档便会消失。本次的SAVE方式至少比起前作是要方便得多了）

物品回收



只要在同一版面内，死掉的同伴身上的道具都可以直接调出物品菜单来按O键进行回收，所以要注意回收死去同伴身上的物品（特别是剧情物品）。

开门方法



“《逃出生天》系列”中大部分无法直接打开的门都可以用武器破坏或用身体撞开（艾莉萨可用身上的钥匙打开），不过前者会耗费弹药，后者则是浪费时间，所以究竟选择何种方式各位就视情况而定吧。而一些电子锁和剧情规定的门是无法破坏的。

伙伴的选择



在前作中，单机模式下各个剧本的AIPC（电脑控制的同伴）是系统自动配置的，而在本作中你就可以自己选择AIPC。各个AIPC的能力、行动方式和拿取道具类型都有所区别，而这毫无疑问也将令本作的战术及玩法更加多样化。

SAVE 转换

在标题菜单下选择COLLECTION后,你会看到“DATA CONVERT”这一选项。进入该项中会有两个选择,上面的是将《BIOHAZARD 逃出生天》的存档转化到《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》的存档上,而下面的是将《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》的存档转化到《BIOHAZARD 逃出生天》的存档上。前者会将你曾在前作的COLLECTION中购入的要素继承到《FILE2》中,而后者则会令前作的所有隐藏要素全部打开,不过原来未购入的依然处于未购入状态(在前作中由于BUG的原因,玩家怎样都无法得到无限弹药,但只要进行记录转换便可以解决该问题了);在《FILE2》中已购入的某些要素也会继承到前作中。此外,前作的隐藏人物和服装在二代中也可以进行购买,而购买的价格只需要前作的十分之一,因此可以利用这一点先在二代中买好你想要的前作隐藏人物和服装,然后再进行一次记录转换便可在前作中也使用这些人物或服装了。

需要指出的是,进行SAVE转换是不会影响到原本的游戏存档的。



物品使用

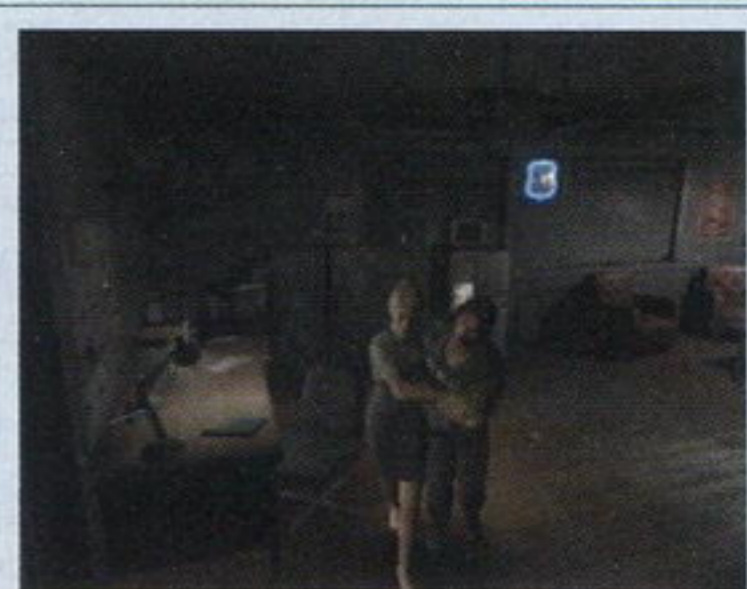
在游戏中,每个人可携带的道具只有四个(阳子是八个),因此一定要在道具的取舍方面多动些脑筋,不过这次的AIPC智能稍微上升了一点点,至少和游戏进程有关的那些特殊道具现在他们不会毫不客气地到处乱扔了,因此可以把重要道具放心交给他们。在游戏中,如果AIPC和你在同一房间的话,进入菜单画面便可以看到他身上携带的物品,如果你想要他身上的某件东西的话,选中后选择“要求”指令,AIPC便会将其拿出,此时靠近同伴按O键便可以得到该物品(不过有时候AIPC也会有个性地对你说“NO!”——)而如果你想将自己身上的物品给AIPC的话,进入菜单画面选中该物品后选择“差し出し”指令(或是直接按□键),然后将身体转到你想要交给的AIPC所在的方向,该AIPC便会自动来到你面前拿走该物品(有时候对方会没有反应,多试几次即可)。另外,你还可以在选中AIPC身上的物品时选择“使用指示”指令指示他使用该物品。

另外,玩家可以直接将地上的药草与身上的药草进行调合,而无需将其放到身上后再调合。



救助同伴

靠近因受重伤或处于失血状态而令移动速度减慢或倒地的同伴按O键是扶起同伴帮助其移动,按X键则是放下同伴;受重伤在地上爬行的角色无法自行起身,这时就需要有同伴帮忙扶起来,起来后就可以缓慢走动了。(在前作中,玩家在地上爬行时是无法拿到自己位置水平线上的物品的,而在《FILE 2》中则能拿到与站立位置相当水平线上的物品)



不同难度下的区别

游戏难度越高,游戏中的回复物品,弹药越少,敌人的种类越多,体力、速度以及攻击性也越高,而选择的难度不同,某些物品(包括游戏发展关键物品)的摆放位置和取得方法更是会发生很大改变,并导致游戏进行方法的变更。

读盘时间

前作那恐怖的读盘时间肯定对许多玩家留下了极为深刻的印象,不过将游戏安装到有硬盘的PS2上的话便可以令读盘时间大幅下降,本作也是如此。虽然在第一个剧本“初心”中即使没有安装到硬盘上读盘的速度也很快,但到了之后的那几个剧本中就还是老样子了……

急救喷雾剂妙用法

在本作中,喷雾剂是可以装备的,将所有同伴都叫到自己身边(先选COME ON再选WAIT),然后喷射的话会令范围内所有人的体力都全部回复。

□键特殊功能



在得到某些档案文件后,阅读特定页数时按下□键的话你所操纵的角色便会有所反映。而在地图画面下将光标移到自己所处的区域按□键的话则会说出该区域的名字,AIPC也会很快来到这里(某些富有叛逆精神的AIPC是不会听你的话的——)。

在得到某些档案文件后,阅读特定页数时按下□键的话你所操纵的角色便会有所反映。而在地图画面下将光标移到自己所处的区域按□键的话则会说出该区域的名字,AIPC也会很快来到这里(某些富有叛逆精神的AIPC是不会听你的话的——)。

隐藏项目



在游戏结束后,可以根据游戏中的情况得到一定的BP点数,其中以NO WEAPON(不使用武器)、NO DAMAGE(无伤害)得到的BP点最多,利用这些点数可以在标题画面的COLLECTION项目中购买原画、服装、音乐、CG、隐藏人物(可在游戏中使用)等。另外,SP道具的收集也关系到隐藏服装和隐藏人物的出现。

在游戏结束后,可以根据游戏中的情况得到一定的BP点数,其中以NO WEAPON(不使用武器)、NO DAMAGE(无伤害)得到的BP点最多,利用这些点数可以在标题画面的COLLECTION项目中购买原画、服装、音乐、CG、隐藏人物(可在游戏中使用)等。另外,SP道具的收集也关系到隐藏服装和隐藏人物的出现。

详尽攻略指引

以下攻略以Normal难度为准,在每个剧本后面会注明Easy难度下的要点。

初心

training ground

发生地点:前作“发生”的场景

这个剧本实际上就是一个训练关,玩家要在这里按照电脑的要求一步步完成才可以通关。建议没玩过前作的朋友在此先熟悉操作再进入后面的剧本。



- 1.在房中找到三个文件(吧台上有一个),然后移动到黑色的门前。
- 2.在门前不远处捡起STAFF房间的钥匙(スタッフルームの鍵),开门来到楼梯过道。
- 3.不需完成任何项目,上楼进入另一侧房间即可。电脑只是告诉你本作比起前

作来变更点在何处。

- 4.电脑先会向你介绍关于AIPC的知识,然后进入左面的房间,来到处于濒死状态的AIPC面前按O键将其扶起直至对方能独立走动。
- 5.指示AIPC使用身上的急救喷雾剂。
- 6.将AIPC身上的铁棒要过来。
- 7.将铁棒给AIPC。
- 8.用暴力开启房内无法打开的那扇门。
- 9.进门上楼来到酒仓库,调出菜单从死去的AIPC身上回收道具。
- 10.在AIPC尸体旁发现手枪子弹,装备从AIPC身上得到的手枪,然后进行装弹。
- 11.进入尸体不远处的3F楼上阶段,玩家会变成濒死状态,在此种情况下爬上楼梯取得道具。
- 12.使用急救喷雾剂令自己恢复正常,然后从另一边的门来到楼顶。
- 13.打倒楼顶另一侧的丧尸便可以完成训练。



咆哮

wild things

发生地点:动物园

1.一开始玩家出现在动物园的正门前,首先来到大象饭店(レストランエレファント),进入里间找到柜台上的约瑟夫的记事本(ジョセフの手帳),这样就可以直接打开动物园大门上的锁。如果使用女记者艾莉萨可以直接在饭店门外的道路上使用4号工具打开里路地的门,在门外的丧尸身旁可以取得一把使用9mm口径子弹的手枪。在里路地中可以取得一把霰弹枪。大象饭店门口的招贴板上有地图。

2.如果速度够快,可以直接冲进动物园通路东侧,不会被丧尸象出现的CG强行拉回动物园大门处。来到事务所前,后门的闸门由于没电所以暂时关闭,所以得从正门进入。正门前方的里间房门是被反锁的,必须从另一侧进入。取得“大象钥匙”(象のカ



キ)后原路返回,前往东侧道路左手边的大象表演馆(象ステージ)。进入后直接从尽头左侧的铁梯处爬上管制台,然后前往用具室,墙角的风衣里有一盒录制完成的录音带。之后从楼下左侧的拉门进入植物园区域。动物园通路东侧靠近码头处有一辆汽车,单机版可以使用马克单人将其推开,内有SP道具。

3.从木桥上通过植物园是比较安全的选择,因为下方有很多有毒的蜜蜂,而且植物园内的蓝色药草较少,中毒后难以及时处理。在这里首先要在木桥入口等候一下AIPC,然后喊出“Come on”让其紧跟着玩家上桥。如果不那么做的话,AIPC很可能

会在桥下的通路被蜜蜂叮得很惨。木桥上的控制箱目前可以暂不推下，因为会引起蜜蜂的注意。在桥的出口的左侧有一个小型花丛，花丛左侧有动物硬币。

4. 来到湖区，先解决掉被感染的鸟类，然后可以选择让 AIPC 负责引开鳄鱼的注意力，玩家则快速游向对岸；也可以涉险强渡，在鳄鱼扑过来的时候，R1+R2 一起按可以使角色暂时潜水躲避鳄鱼的攻击，最后快速游到对岸离开湖区。

5. 在监视所通路前的招贴板上取得重要的文件“园长的传话记录”（园長の伝言メモ），内有记载每次游戏都随机更改的电力供应装置的启动密码。由于道路狭窄，务必小心这里的土狼。它们的攻击有一定几率会令角色陷入出血状态。从木梯上楼进入监视所，小心中途的感染鸟类，动物园内的敌人在切换场景后是随机复活的。监视所房间内的桌子上有鳄鱼钥匙（ワニのカギ）、木箱上有动物硬币、而拐角的木柜里则有关键的针对大型动物而设计的猎枪。建议玩家自身携带鳄鱼钥匙和猎枪，动物硬币则交给 AIPC。

6. 沿着监视所前的道路前进，尽头的门可以用鳄鱼钥匙打开。开门后直接向画面上方移动，原路返回事务所从正门进入。现在可以根据园长的传话记录里的密码打开事务所里间的电力供应装置。这时正门广场、植物园、大象表演馆、动物舞台、动物搬运笼舍、事务所后闸门的电力供应都会恢复。使用之前取得的动物硬币和园长室桌面的一枚动物硬币，投入园长办公桌上的投币装置，就可以触发红色壁画的机关。推动蓝色壁画旁的雕塑至地面发光的地板处，然后站在红色壁画前的发光地板处就可以打开机关。最后取得狮子钥匙（ライオンのカギ）。此时投币装置上显示



的数字为 5（难度不同所需硬币数量不同），凑齐其余 5 个动物硬币可以触发蓝色壁画的机关，可取得 2 发猎枪子弹。（硬币位置请见文后列表）至此，咆哮的 BOSS 分支路线就开始了。如果选择 BOSS 打大象的话，那么就无须前往大象表演馆里关闭闸门锁住大象；如果选择 BOSS 打雄狮的话，就必须前往大象表演馆关闭闸门锁住大象，在 2F 的控制台右侧播放音乐可以使大象冲入闸门内，这时就可以来到控制台中央将闸门关闭，同时还可在闸门上掉落的尸体旁获得 2 枚猎枪子弹和 1 盒霰弹枪子弹。

7. 接下来从事务所的后闸门处离开前往动物园南侧通路，利用狮子钥匙打开 easy 模式下无法进入的搬运通道（搬入路），小心这里的丧尸化母狮。沿左侧大门旁的铁梯来到下水道，爬上木箱，从通风口处进入动物搬运笼舍。解决掉屋内的丧尸化母狮后沿

路来到控制台处，利用开关吊起笼门，立即去笼门处取得红色的狮子徽章。笼门会突然下降，并对玩家造成一定程度的伤害，建议绕到另一侧取得徽章。然后从控制台的铁门来到动物舞台。

8. 音响上有一盒空的录音带，在控制台处开启灯光，能够引出一只丧尸化母狮。这一盒空的录音带可以回到大象表演馆 2 楼的录音机处进行录音，具体用处后详。击倒丧尸化母狮后，可以在舞台的石洞里取得 2 枚猎枪子弹。出门来到正门广场，在左侧的狮子雕像上安置红色徽章。

9. 来到植物园后，上木桥将控制台推下去砸烂食人花，然后可以先按下木桥上的控制装置的按钮。再去小型花丛和控制台砸落处按下另外两个按钮，紧接着就可以去道路中央的壁画暗格处取得蓝色徽章。按照本攻略的流程，在植物园取得蓝色徽章的同时也顺便取得最后一枚动物硬币。如果玩家选择大象作为 BOSS 的话，最好还是回事务所一趟取得最后的 2 枚猎枪子弹。

10. 在正门广场处放置蓝色徽章后，正门的闸门就会升起，这时玩家只要离开动物园就可以进行本章最后的 BOSS 战了。

路来到控制台处，利用开关吊起笼门，立即去笼门处取得红色的狮子徽章。笼门会突然下降，并对玩家造成一定程度的伤害，建议绕到另一侧取得徽章。然后从控制台的铁门来到动物舞台。

全动物硬币位置	
事务所	园长室桌子上
植物园	小型花丛左侧
监视所	拐角处木箱
搬入通路	里侧通道起点附近的草丛
动物舞台	观众席中央道路右侧
动物搬运笼舍	控制台后方木箱
正门广场	安放红色徽章的狮子雕塑身后

BOSS 丧尸化大象 我们可以使用那两盒录音带来出奇制胜。只要在道路两旁的手推货摊的录音机上使用录制好的录音带，大象就会疯狂地冲向手推货摊并将之撞毁，同时也会给它带来巨大的伤害。

BOSS 丧尸化雄狮 雄狮的耐久力比大象要低得多，集中弹药猛轰即可，录音带放音乐对雄狮是无效的。处于它背后的时候，千万要小心它的 180 度转身爪击。

EASY 难度要点补充

1. 电力供应装置正常。
2. 开启动物园正门铁闸的徽章只需要红色徽章，在大象表演馆 2 楼处播放音乐引诱大象入笼，然后关闭闸门，震落闸门上的尸体。在跌落的尸体旁可以拾到红色徽章。
3. 事务所园长室的投币装置所需硬币总数减少到 6 枚，因为 EASY 难度下无法获得狮子钥匙进入搬入路。2 枚与 4 枚的机关的结果均为弹药。
4. 监视所前通路前往正门广场的小通风口可以直接通过。
5. 两盒录音带的位置分别为：空白录音带在大象表演馆 2 楼纸箱上；录制好的录音带在动物舞台 2 楼的音响上。

5. 从水泵房出来后会在不远处的地面上发现创造者のエンブレム·兄徽章，此时先不忙着取。回去非常电源室打开紧急电源就可以离开 B2F 了。

6. 回到职员用通路，去分电室开启机关（很简单的数字游戏，令画面上的五组数字相加都等于 10 便可以了），然后出门回到职员用通路进入仓库得到胶带（补修用テープ）。

P.S: 仓库里的箱子需要两人之力才能推动，不过单机版的话就只有让马克去推了。将箱子推到前方后爬上会得到一把机枪。

7. 回到水泵房，在裂开的水管前使用胶布（如果使用大卫的话可省去拿胶布这一步直接修理水管），然后一定要记住再转动一次阀门令水供给恢复正常再离开，离开时不要忘记带上房间外地上的创造者のエンブレム·兄徽章。

8. 回到月台，来到列车前会有剧情发生，不用理会跳出来的跳蚤直接进列车即可，在列车内整理一下物品，不久后发生剧情，等撞击事件发生后消防系统会自动喷水将火熄灭。

P.S: 如果在使用胶布后没有再度转动阀门的话，消防系统便不会运作令大火熄灭，也无法取得道具，这时就只好再返回水泵房一次转动阀门了。不过此时路上会多出许多恶心的跳蚤，紫色的跳蚤会令玩家中毒，而小跳蚤在跳到你身上吸血后则会巨大化。

9. 在撞击地点处的站台上取得创造者のエンブレム·弟徽章，然后去列车的连接处将兄弟两枚徽章都放上便可令列车分离。如果弹药和药草不够的话可以去东侧隧道进行补给，回列车内调查驾驶室便会发生事件，超巨大化的跳蚤会随机抓走我方一人。此时再回到东侧隧道便会进行这一剧本的最终 BOSS 战。将其击败后迅速回到列车即可通关。

BOSS 超巨大化跳蚤 超巨大化跳蚤的移动速度很慢，而它的直接攻击方式也只有挥舞前肢一种而已。不过它每隔一段时间便会召唤出四只小跳蚤从另一侧向玩家

这边展开滚动攻击，由于视角的关系很容易被它们击中。建议玩家与 BOSS 保持一段距离再进行攻击，当小跳蚤滚来时便停止攻击躲到它们的攻击轨道之外。如此反复数次后即可将其击败。（选用阳子、吉姆、艾莉萨时可以考虑利用特殊技能的短暂无敌时间来躲避，但时机的把握要求非常严格，而选择马克的话大可以使用防御，小跳蚤的攻击不会对你造成多大伤害的）



昇界

underbelly

发生地点：地铁站

1. 剧情过后，游戏开始时玩家会出现在地下铁的东侧或西侧入口，而在玩家几步远的地面上便有一把手枪。拿起后来到地下一楼的检票处，一路前进通过检票处，此时会与全部 AIPC 会合。

2. 在女厕所里面可以取得职员地区的钥匙（可能会被 AIPC 先拿到，向其要求即可），或者来到月台（プラットフォーム）处从停靠的列车内取得，如果选择的角色是吉姆的话则初期便会持有钥匙，使用钥匙就可以打开女厕所旁边黑色的门（另一侧黑色的门也可）进入职员用通道了。

P.S: 建议先到月台去一趟，在列车车厢外会找到一把霰弹枪（或是东侧隧道内，因选择人物而发生变化），东边月台尽头坏掉的椅子下面有一把高性能手枪（バーストハンドガン），在车厢里则会得到机关枪（アサルトライフル）。此外，车厢尽头有一个打字机。

3. 进入职员用通道后首先到管制室取得文件“连接器マニュアル”，然后进入职员男性用厕所，得到残破的文件（破れたメモ）后得知四个字母的密码，之后来到休息室，在柜子上输入密码后可得到 B2F 的钥匙（B2F の鍵）。

P.S: 密码为随机，虽然只有少数几种组合，但只有在看过文件后才能在柜子前输入，因此都记下来也没用。

4. 在职员用通道尽头的铁门使用钥匙，下楼后来到 B2F，顺着没有水的通道进入道路尽头的非常电源室，在室内的架子上会得到麦林手枪。记住不要先开启室内的机关，先从铁丝网的缺口处进入里面得到阀门（バルブハンドル），然后去水泵房（ポンプ室）使用便可以令水退掉。

P.S: 在来到非常电源室前会经过垃圾集积所（ゴミ集积所），里面有麦林子弹。但如果你想进入的话，切记一定要在需要用 B2F 钥匙打开的门前不远处的铁架上取得杀虫剂，并在装备的情况下进入，一进去就猛喷杀死那些讨厌的跳蚤，不然我保证你会死得很难看……）



ENDING 1 明日への軌道

按以上流程通关的话即可进入此结局。

ENDING 2 わずかな安堵

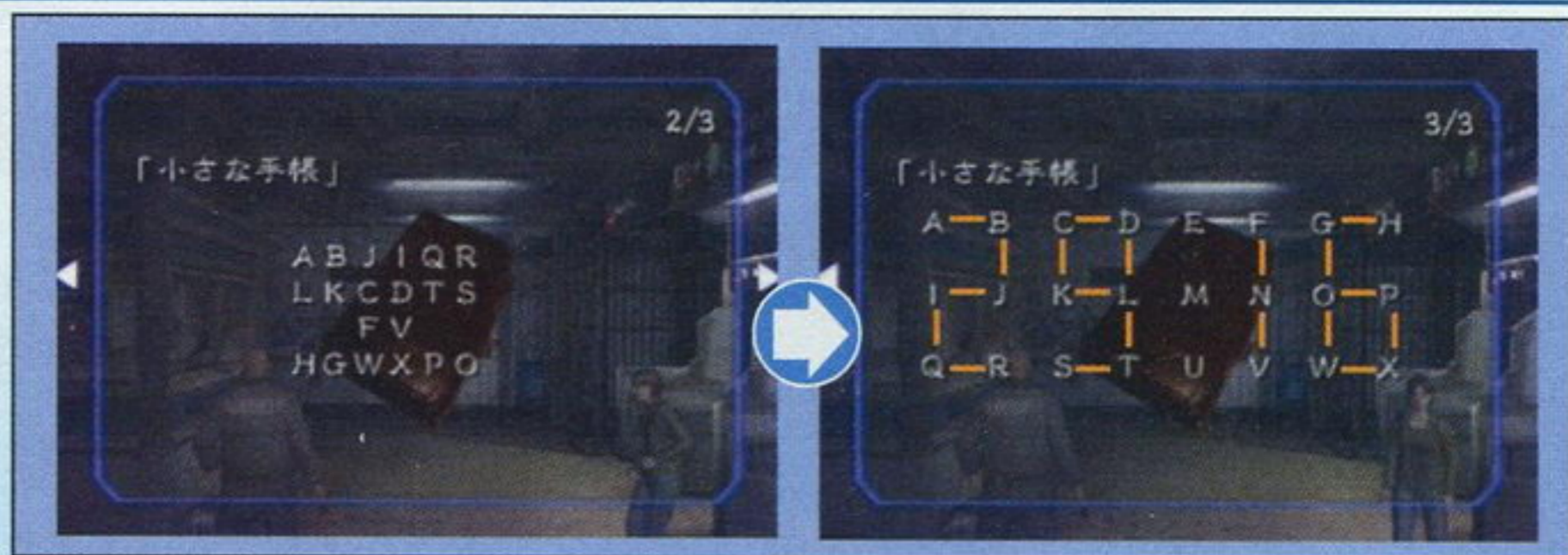
1. 如果未能及时赶上列车, 列车便会开走, 而在原本列车所在地会得到排气塔的钥匙。取得后来到了非常电源室, 用钥匙打开通往排气塔的门。需要注意的是此时路上的所有敌人是跳蚤, 尽量能躲则躲吧。

2. 先爬上较长的那架梯子按下升降机的按钮 (EASY难度的话可省去这一步), 然后爬上另一个梯子取得车轮のオブジェ (EASY难度的话就在地下非常通路中)。来到最上层, 在机关前使用将梯子降下来, 爬上后便可以通关了。

密码解读

在一开始的检票处那里可以得到文件“小さな手帳”, 然后在职员地区的控制室可以输入密码得到三个回复剂, 虽然这说与主线剧情没什么关系, 但因为这个谜题算是本作中比较难解的一个, 因此在这里还是向各位解释一下吧。文件“小さな手帳”的第二页有四行英文, 每一行可以解读出密码的一个数字, 而第三页则是排列整齐的24个字母。密码就要根据这两页推断出来。

首先看第二页, 密码的数字便是把每一行的英文在第三页中按顺序连起来便可以看出。比如第一行字母如果是ABJIQR的话, 那么便代表“2”, LKCDTS则代表“9”, 大家看上面的图便可以一目了然了。



9. 离开202室进入对面的203室, 对房间另一侧的大植物使用注射器后发生剧情。然后便可以到别栋B1F的特别病室进行BOSS战了。但在去之前别忘了先去201室整理一下装备, 而打字机也在这个房间里。

BOSS 怪植物 虽然怪植物不会移动, 但房间内的触手却会不断地攻击玩家, 如果此时AIPC也在的话会吸引触手的注意力, 这样我们就可以将所有精力都放在对付BOSS身上了。选用榴弹枪为武器, 六发火炎弹即可将其消灭, 另外药ビン (特殊溶剂) 对其也有特效。

10. 在击败BOSS后, 整个病院也即将崩塌, 而画面左上方也会出现CAUTION字样 (当其变为WARNING不久后病院便会崩塌导致GAMEOVER), 玩家要在规定时间内回到1F的物置部屋 (简单概括路线便是: 右转上楼梯→进最近的门→爬上藤蔓→从大洞处跳下→再从道路尽头的洞跳下), 然后打开之前被藤蔓缠住的门便可以通关了。

记忆

flashback

发生地点: 林间病院

1. 剧情过后, 故事从林间的小木屋开始了。由于这个剧本的剧情与艾莉萨有关, 因此即使没有选用她 (包括AIPC) 的话她也会出现在房间内。靠近门后发生剧情, 然后离开小木屋。

2. 在小木屋外会得到一把手枪, 然后跟着阿尔 (那个老头) 一路前进会来到吊桥前, 过吊桥后会来到病院。进入后发生剧情。

P.S: 在林间的岔道有不少草药, 可以全部带走后再去吊桥。不过需要注意的是由于AIPC智能低的原因, 有可能在这里就被那几只植物丧尸群殴致死, 因此最好速战速决。

3. 沿着斧男来的方向前进来到尽头的受付事务室, 屋里的木箱可以打碎得到霰弹枪, 接着从另一侧的门离开来到诊察室。在房内找到注射器 (特殊溶剂)。然后沿原路返回。

P.S: 斧男是本关中大部分时间都会紧随着你不放的敌人, 就如同《BH3》中的追踪者一样。不过在没有得到强力武器的情况下, 玩家的任何攻击都无法对其造成太大的伤害 (但可以利用他被打中后的硬直时间逃离), 而且他的攻击很容易便会让玩家陷入出血状态。建议身上随时都带着一个调合后的草药或是喷雾剂 (如果对躲避其攻击没有多少自信心的朋友建议选用辛迪或让其成为AIPC, 利用她的止血带防止出血状态), 然后就尽快逃跑吧。

另外, 蓝色草药一定要能省则省, 因为本关中除斧男外其他所有的敌人都可以令你中毒, 而蓝色草药的数量也不多, 建议将其与绿草及红草组合成草药, 等到中毒令你陷入DANGER状态时再使用。

4. 返回本栋1F廊下, 进入另一侧尽头的门, 然后一路前进到别栋B1F廊下, 来到挡住去路的大植物前, 对其使用注射器便可通过。

P.S: 途中会经过特别病室, 里面会有多个植物触手, 这就是将来最终BOSS的出现地, 不过现在这里并没有什么值得拿的东西, 因此完全可以忽略掉。



5. 一路前进来到药品室, 从中可以得到别栋钥匙, 而在房间另一侧的尽头有一个溶剂填充器, 一定不要忘记利用其为刚才使用过的注射器再度填充特殊溶剂药剂 (空的药ビン也可以在此进行填充)。然后离开药品室回到1F廊下, 利用别栋钥匙打开拐角处被锁住的门来到别栋北廊下。

6. 一路前进, 上楼来到别栋2F廊下, 沿着植物的藤蔓爬到给水设施点检路, 在此处里面可以得到三发火炎弹。爬上梯子后会来到别栋5F, 而斧男也会再度登场。不要与其纠缠, 沿着悬崖跑到另一侧尽头, 沿梯子爬到屋顶即可。不用担心AIPC的安全, 因为斧男过一段时间便会因剧情掉下悬崖。

P.S: 在道路中会攻击我方的植物可以用药ビン (特殊溶剂) 消灭, 而巨花会喷出毒雾, 一被喷中便会中毒, 普通武器只会令其暂时停止行动, 只有药瓶才能将其消灭。

7. 在屋顶的大植物前使用注射器后发生剧情, 然后下梯子沿原路返回, 在三楼的地板上会发现刚才被砸出的大洞, 跳下去后会来到二楼, 地上有斧头, 建议让AIPC拿取, 然后从另一侧地板上的洞跳入一楼的物置部屋。在想打开身后的门时会发生剧情, 随后拿走地上的院长室的钥匙后便可以离开了。

P.S: 斧头是除榴弹枪外对付斧男最强的武器。(榴弹枪需4发火炎弹, 斧头需要5次攻击)

8. 先去药品室为注射器再度注满药品, 接着返回1F廊下, 沿楼梯来到二楼, 然后进入最近的房间——院长室, 用钥匙开门后会发现一把榴弹枪, 这也是本关中最强的武器。调查院长室内书架旁的机关, 进入打开的秘道。上楼来到别栋3F, 在毒蜂房间里可得到三发火炎弹, 再上到本栋屋顶, 从尽头处地板上的洞中跳下来到202室。



ENDING 1 謎を残す撤退 按以上流程通关的话即可进入此结局。

ENDING 2 死斗の末の撤退 在击败巨大变异植物后的逃亡阶段再击退袭来的斧男, 然后再从物置部屋离开就可以看到此结局了, 而在这个结局中玩家也可以了解到斧男的真正身份及其追杀玩家的原因。

ENDING 3 さまよいの果てに

1. 在游戏一开始离开小屋后, 不要跟随阿尔过桥到病院, 而是一直在小屋外或山道间等着。大概过15~20分钟后断桥的情节便会发生 (如果发生情节时玩家在吊桥区域的话会强制被带到桥的另一端), 而山道间的敌人也会由植物丧尸变为毒蠅虻。P.S: 毒蠅虻共有两种攻击方式, 一种为尾刺攻击, 一种为跃起将玩家扑倒在地。前者的发动时间很长, 不足为惧, 后者就应小心躲闪了。由于毒蠅虻的攻击有很大几率会令玩家陷入出血状态, 因此如果想选择这条路线的话最好选择辛迪为同伴, 然后将她的止血带放到自己身上。

2. 回到山间小屋会发现一位女子, 她拜托玩家帮她找到失踪的女儿, 同其谈话后得到项链 (ペンダント)。

3. 穿越山道来到小河边 (要穿过吊桥不远处原先被枯木阻挡的通道), 在河边会发现我们要找的迷路的小女孩露茜, 同其交谈后选择将项链给她并得到她的名片 (名札), 然后回到山间小屋。会发现母子俩已经团聚了, 而女子也会给玩家霰弹枪以表谢意 (EASY难度下为装有火炎弹的榴弹枪)。

4. 穿过山道另外一侧原本被枯木挡住的通道 (原本艾莉萨站着的地方) 可以来到大吊桥, 躲开无敌的蜜蜂和植物丧尸穿过大吊桥即可通关。

ENDING 4 過去を乗り越えて 此结局只有艾莉萨才能打出。选用艾莉萨的话, 她会在吊桥前、病院入口处、2F的201病房、院长室回忆起以前发生的一些事情, 然后通关后便可以看到第四个ENDING了。

ENDING 5 垣间見た真相 除艾莉萨外的其他七人才能打出, 首先取得本剧本正常流程中的所有档案文件, 然后击退斧男的话会进入“死斗の末の撤退”结局, 然后再选用同一人物, 依然是按照上述条件通关的话便可以看到这个ENDING了。

所需档案一览

档案名称	入手地点	药剂担当医のメモ	药品室
山岳自警団通信	山间小屋外	临床实验报告书	院长室
ラクーントウデイ	病院里门	医师の告发书	院长室
カートの手帳	受付事务室 (打破箱子)	封书	院长室
植物学者のノート	ロッカー室	院长的日记1	别栋3F
		院长的日记2	别栋B1F廊下 (击倒怪植物后)

EASY难度要点补充:

1. 一开始无须到诊察室拿取注射器, 因为在特别病室旁的大植物前就有一个注满特殊溶剂的注射器。

2. 对付203室的大植物前也无须随身携带注射器, 在旁边的202室就可以找到。

死守

desperate times

发生地点：浣熊市警署



1. 一开始玩家出现在1F 东侧办公室(1F 东侧オフィス)。如果使用凯文的话,可以在中央通道的凯文办公桌抽屉内取得一把空膛的麦林手枪。

P.S: 请记得随身携带ガス中和剂(一次性消耗品),因为R.P.D警署内为了抑制事态发展会随机喷洒一种黄色的神经毒气,如果在充满该毒气的区域内不使用ガス中和剂的话,角色的病毒感染率就会急速飙升。

2. 从后门的非常阶段来到2楼东侧廊下,然后前往待合室将室内的木箱推至隔壁的房间。原路返回1F 东侧办公室,沿另一侧通往1F 东侧廊下的道路前往B1F的变电室。在1F 东侧廊下值班室门外的抽屉可由艾莉萨打开,内有一把高性能手枪。

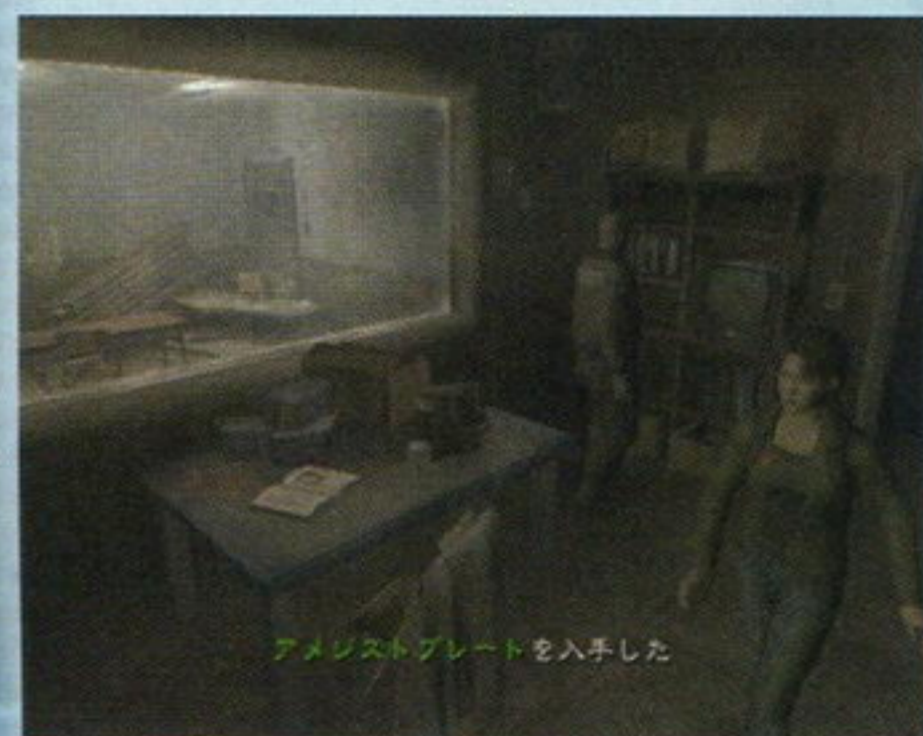
P.S: 途中可进入通路尽头的值班室(宿直室),其中有B1F 监狱中的警犬笼舍的钥匙(ジョーカーカギ),追求地图完成度的玩家可以去拿。

3. 一般在B1F 东侧通路会和第一位同伴会合,他的身上带有第1块勾玉。根据序幕的情节交代,集齐5块勾玉安置到1F 大堂的女神像前的独角兽硬币处,就可以打开逃离警署的暗道。来到B1F 变电室,直接打开右侧办公桌的抽屉取得底片(シークレットファイル)。然后通过地下停车场前往拘留所(留置所)找到记者班(Ben),可以用底片和他交换第2块勾玉。马克可以推开电子闸门旁的警车,车子底下有一瓶急救喷雾和一盒9mm子弹。



P.S: 经过地下停车场时,将右侧警车尾部的木箱推开,玩家会发现墙根处有一个洞,这个洞是通往警署前玄关的捷径。

4. 通过警署前玄关来到警署大堂(ホール),首先从接待处的铁梯登上2F 前往接待室,爬上木箱取得第3块勾玉,然后返回大堂的女神像处取下独角兽徽章,将已取得的3块安置在独角兽徽章的原位置处。



5. 前往大堂左侧的服务受理处(受付),仍旧在右方的长沙发处取得文件署内回览,其中记载了打开1F 东侧办公室密码箱的随机密码。现在就可以返回1F 东侧办公室打开密码箱,取得第4块勾玉。1F 服务受理处拐角的抽屉可以用艾莉萨打开,内有一瓶急救喷雾。

6. 最后前往“コ”字形走廊(コの字廊下),须小心贴着屋内一侧前进,因为外侧的窗户会突然被丧尸打破并伸手来抓玩家。

在走廊尽头的空格处安放独角兽徽章使壁画降下出现暗格,其中可以取得一把麦林手枪和一瓶急救喷雾。接下来进入嫌疑犯确认室,在右边的木柜上有第5块勾玉。

P.S: 推荐各位玩家推开室内的桌子,然后从桌子底下的通风口爬到嫌疑犯确认室的另一侧,取得霰弹枪。由于这里不断会有丧尸破门而入,且大多数情况下都会触发神经毒气,所以是比较危险的。

7. 原路返回大堂放置最后的勾玉,然后就能够打开女神像下的暗道,触发女警丽塔脱出求援的剧情。接下来走出警署玄关,会看到黑人警官马文(《BH2》的经典配角)与丧尸激斗的情景。如果想直接进入BOSS战,可以不断与马文讲话,在他询问玩家是否召集所有生还者来正门玄关时选择“はい”。

8. 如果不想直接进入BOSS战,那么可以选择拾起马文脚下的钥匙“南京錠”。迅速沿1F 东侧廊下→1F 东侧办公室→非常阶段→屋上(《BH2》直升机坠落处),使用钥匙打开大门左侧的锁,其中有可以堵住玄关大门、侧门的木材,3根堵一处。屋上的平台除了武器外还有一个胶卷,如果想和班换取一个SP道具的话,记得带上胶卷前往地下停车场。



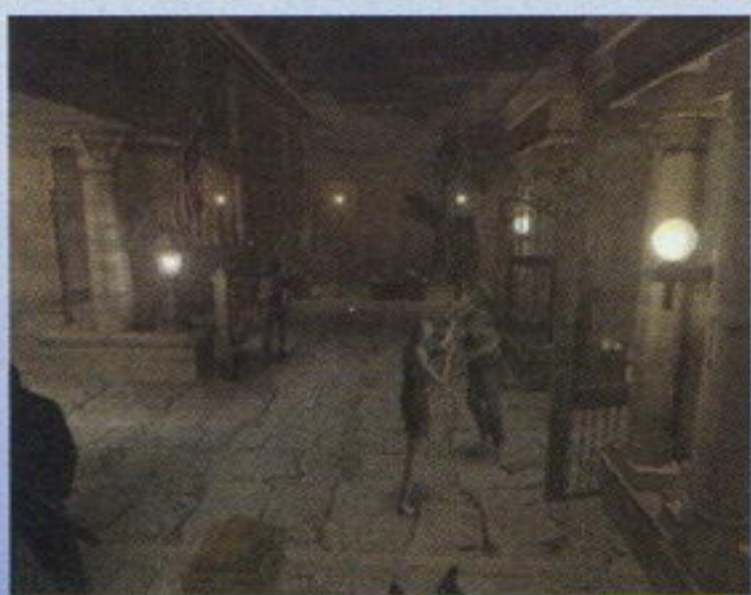
9. 返回大堂处,在原来女警丽塔操作的电脑处打开警署内的电子锁,然后走出玄关钉好木材。顺手拾得马文身旁的一卷胶卷,紧接着从洞口处返回地下停车场,直接进入左侧的停车场深部。此处比较有用的道具是一盒麦林子弹,还有两卷胶卷。如果选择和班交换SP道具,就带齐胶卷前往拘留所找班吧。

P.S: 完成8、9两点的任务必须尽量在5分钟以内,否则就会被马文召集全警署生还者的CG强制拉回玄关进入BOSS战。

10. 死守的悲壮含义终于展现在我们的面前,玩家必须在救援到来前保住性命。而我们所面对的BOSS就是如排山倒海般的丧尸群!整个过程需坚持3到5分钟左右,最后女警丽塔带来的救援车辆赶到,生还者们可以顺利脱出了。而马文则牺牲自己坚守到最后……疾驰之中,一辆熟悉的警车与玩家所乘的车辆擦身而过。而在车中的人,便是那位要在今日来警署报道的年轻警官及一位寻找哥哥的少女。

BOSS 丧尸群

如果对射击技术有信心的玩家,大可节约些时间不必完成第8、9点的任务。按照正常流程所获得的霰弹枪和麦林手枪已足够应付这群家伙了,当然也得为AIPC适当配置些武器。死守的关键是地面上的汽油桶,待丧尸集中后就开枪引爆它,可以一击全灭大范围的丧尸。但是必须小心爆风的范围,不要危及自身的安全。



全勾玉位置

第一位同伴的身上
与拘留所内的记者班交换(使用变电室办公桌抽屉内的胶卷)
1F 东侧办公室的密码箱(需先去服务受理处取得记载随机密码的“署内回览”)
2F 东侧接待室(需先从另一侧推木箱作为垫脚)
1F 东侧被疑者确认室门旁的铁柜上

EASY 难度要点补充:

1. 玩家一开始出现在R.P.D警署的大堂中,可以选择先去服务受理处拿文件署内回览。
2. 路上碰到的两位同伴都持有勾玉。

比较重要的火力。威力同凯文专用手枪的狙击,2~3枪解决一只Hunter-μ。进入原先被激光封住的中央通路3,取得门边尸体身旁的ID卡Lv1(IDカードLv1)。

P.S: 血迹密码每次游戏都随机,正确密码也是随机的,需要玩家自己作一个简单的顺序排列。

3. 现在我们该返回中央通路1,可以使用ID卡Lv1打开中央通路2那边的门,不必再绕西通路。使用ID卡Lv1进入中央通路1中部的实验区域(实验スペース),来到实验管理室取得MO碟。然后从实验管理室的后门进入联络通路,该区域内有一部打字机可供记录,接着从中央通路4→中央通路1→电算室。在室内右上角的装置前使用MO碟,为其录入密码A。

4. 原路返回实验管理室在男研究员的电脑前使用录入密码A或G的MO碟,G密码可在实验管理室的左下角装置录入,正式启动被冷藏的Tyrant。接下来,Tyrant会暂时成为我方的战斗力,它的行动方式被设定为猎杀设施内的Hunter-μ。玩家大可放心地在安布雷拉设施内周围搜索一下,反正有Tyrant为您开路。先去东通路3的培养室取得破壁工具(パール),然后折返东通路2,用破壁工具击破通往特殊研究室的墙壁。最后沿着东通路3→东出口,Tyrant突然叛变并杀死了男研究员卡特,他手中的Tyrant引爆装置跌下了通路桥,女研究员琳达也被打落通路桥。快速拾起门旁的



突破

end of the road

发生地点：安布雷拉研究设施

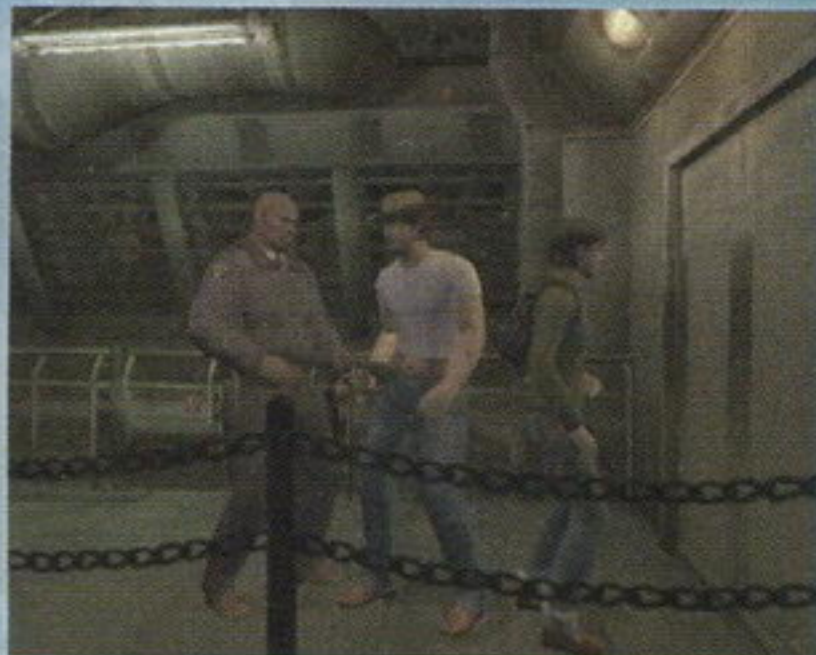
当完成前几个剧本后便会出现此剧本,难度不限。

1. 一开始玩家出现在接待室(待合室),首先从中央通路1→东通路1前往资料室,途中记得观察研究员尸体前方密码盘上的血迹,记下上面有血迹的数字。然后在资料室内取得所内回览与检查室的钥匙(检查室のカギ)。原路返回接待室,使用钥匙进入检查室,取得文件试药精制(试药精制ファイル)。



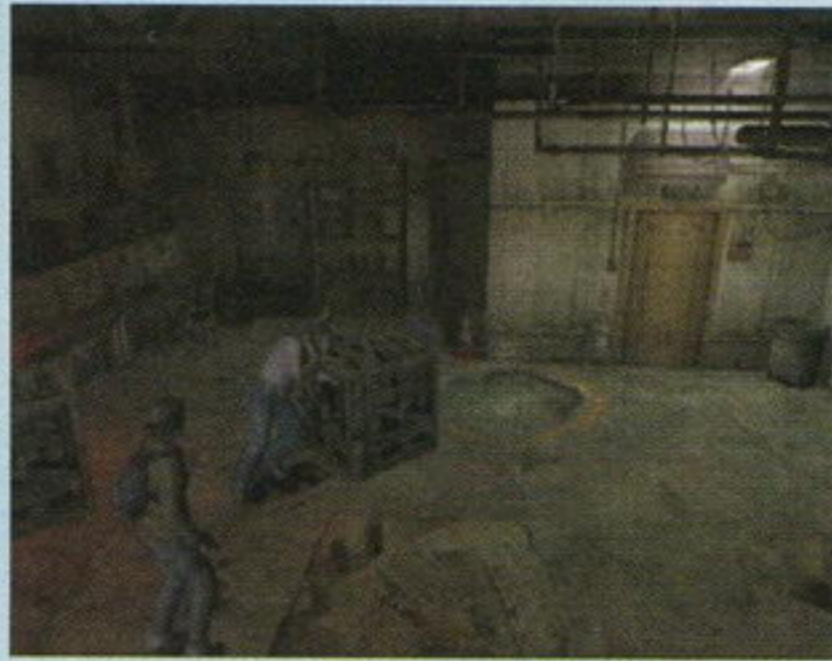
P.S: 小心途中的Hunter-μ,它们的攻击可以破坏玩家手上的武器,要修理的话只有找大卫了。在研究设施内取得的那些小药瓶可用于对付Hunter-μ,不过投掷的抛物线不好把握。

2. 接下来由中央通路2→西通路→激光照射室(レーザー照射室),在照射室中关闭中央通路2另一端的激光和取得文件装置设定画面(装置の設定画面)。然后原路返回中央通路2进入上方有密码锁的通道,两处密码锁的密码是共同的。比如由246三个血迹数字得出正确密码462,两处都可以打开闸门。西通路的闸门后有一杆霰弹枪,是



ID卡Lv2, 然后溜之大吉, 如果要追求事件完成度的玩家, 可以在启动 Tyrant 后重新返回电算室为空白MO 碟录入密码A, 然后在实验管理室窗旁的电脑录入密码G, 最后可在特殊研究室中央办公桌的电脑上使用录入密码G的MO碟, 可以获得文件检体名单(检体リスト)。

5.准备好之后, 来到东出口引发 Tyrant 叛变事件, 拾起 Tyrant 身旁的ID卡Lv2(除阳子或艾莉萨外的角色挨揍的可能性高一些), 然后快速从东通路3→东通路2→特殊研究室→东通路1→电梯前通路(使用ID卡Lv2开门), 进入电梯来到设施地下。在进入排水区域(排水エリア)后, Tyrant 会一直追杀玩家。一路前进都是单行道, 善用开门出门的无敌时间来躲避 Tyrant。比如前进方向突然看见 Tyrant, 则立即走出反方向的门, 然后在门口待 Tyrant 跟出来后, 再立即进入该门。中途还可以看见变成丧尸的大卫(如果玩家控制的角色非大卫), 来到水门管理室后立即从左向右推开第一个木箱, 然后从下往上将第二个木箱向地上画圈的区域推。此处的动作一定要快, 否则 Tyrant 追进来后又得离开该房间然后再进入了。将木箱推至地上画圈的区域后, 地面被砸穿了一个大洞, 不要犹豫了, 纵身一跳吧。



P.S: 这里是突破的第一个分支点, 如果想要完成ENDING3.4就不要在此使用整备室出口找到的 Tyrant 引爆装置。

6.一跃而下来到保管仓库(非常用保管スペース), 此处也有两条分支路线。解决一只蜘蛛后, 一为爬到角落处的木箱上走作业用通路3的通风口, 好处为可以直接来到旧水道联络路。从通风口下来后是一个积水区域, 爬梯子的时候须小心水中的2个丧尸。从旧水道联络路内一口气直接冲到蜘蛛所处的“Y”形岔道处, 选择右手边的洞口一跃而下, 往角色的右手边走可以一直前进找到女研究员, 无论之前是否引爆 Tyrant, 此处都能够触发洪水事件。区别在于没有引爆的话, 玩家会直接被洪水冲到《BIOHAZARD 逃出生天》的 Apple Inn 的下水道内, 一直前进爬上铁梯就能够来到熟悉的 Apple Inn。引爆的话, 玩家不会被洪水冲走。另一条路线为爬上正对玩家跌落处平台的木箱, 然后打破挡路的木箱后右拐, 爬上尽头的梯子来到作业通路1。来到休息室内会发现第二台打字机, 在此可进行休整。作业通路1下方的出口正是水门管理室上方被反锁的门。



7.如果解决了第一阶段的 Tyrant, 玩家就不会被洪水冲走, 取得排水区域(排水エリア)醒目的红色轮阀(六角), 然后由左方的道路一直前进来到北侧水道, 使用轮阀降下梯子爬上北侧水路的铁架桥。然后原路返回整备室, 细心的玩家会发现 Tyrant 的“尸体”已从整个下水道区域内消失。利用整备室的机器将轮阀(六角)加工成轮阀(四角), 然后原路折返回北侧水道发现“丧尸”大卫的一侧, 使用轮阀(四角)降下梯子, 爬上去来到大道南侧(大通り南)。

正要离开时, 狂暴化的 Tyrant 出现了, 使用起爆装置将其炸掉吧。沿大道北侧→步道桥→住宅地(Apple Inn 门前有地雷, 需注意记下其位置)→办公楼(触发倒数剧情)→步道桥→大道北侧, 搭乘直升机飞离这个噩梦般的城市。

8.如果没有在下水道区域引爆第一阶段的 Tyrant, 玩家就会被洪水冲走, 来到《逃出生天》系列“初代”的 Apple Inn 的下水道内。从下水道出来后就可以沿着 Apple Inn 前通路→施工中的工地→高架下→办公大楼→住宅地→步道桥→大道北侧, 最终逃出生天。

ENDING 1 街を飛び去る

如果玩家选择去赶直升机的话, 那么无论是被洪水冲走从大道南侧出发, 还是被洪水冲走从 Apple Inn 出发, 结果都得遇上狂暴化 Tyrant。两者区别在于, 从大道南侧出发得先经过一段步道桥, 进入办公大楼触发倒计时剧情后, 原路返回大道北侧通关。被洪水冲走从 Apple Inn 出发, 就无须先经过步道桥, 具体流程请见第8点。



BOSS 狂暴化 Tyrant 使用在下水道整备室出口附近的引爆装置可以兵不血刃地解决狂暴化 Tyrant。该装置的效力范围为 Tyrant 身边半径为 2 米的圆形区域内。如普通情况下一样先瞄准后开枪

操作引爆装置, 坚持 2 秒后, 狂暴化 Tyrant 停止活动倒下。如果没有使用引爆装置“搞定”Tyrant, 但是在研究设施或下水道内击倒了 Tyrant, 也会被系统视为走大道南侧的路线。遇见琳达后的洪水不会冲走玩家。



ENDING 2 街を走り去る

无论是否在下水道引爆第一阶段的 Tyrant, 无论是否选择扶女研究员琳达去大道北侧搭直升机, 不管与否该结局的路线都是一样的。首先从 Apple Inn 前通路前往施工中的工地, 右侧通道旁的施工路标上有地雷须小心步行。工地中的挖土机上也有地雷, 前面放着一瓶急救喷雾引诱玩家。接下来到高架下, 一开始不要紧贴着右侧前进, 两株绿色草药处就有地雷。但实际上也可以引诱右方的丧尸冲过来引爆地雷。前进不远后, 在即将进入办公大楼前的必经地段也有地雷。进入办公大楼向右侧拐触发倒计时剧情。关键在于等候倒计时结束, 直升机离开后, 办公大楼 1F 的侧门就会打开, 从地图看判断是哪一扇门。然后玩家就须前往办公大楼的顶层与最终 BOSS 病毒调试体对战, 楼梯间内有不少武器弹药, 但同样也有一堆丧尸。从顶楼天台跃向办公大楼天台的缺口处, 就可以正式与最终 BOSS 对战。如果有两枚火箭炮的话会轻松许多, 它们分别



BOSS 病毒调试体 战斗要点: 这位最终 BOSS 的移动速度很慢, 但除核心外的身体部位非常耐伤。其攻击方式包括 4 种, 分别为从背部喷射出病毒液体、用头向前冲撞、普通挥爪攻击、踩脚后使用触手攻击。近距离使用火箭炮是非常直接的解决办法, 最终 BOSS 的弱点在于跪下后, 胸部被击破所露出的红色核心。集中火力将其轰至渣吧! 最终战的办公大楼顶层有不少武器, 军用车内的火箭炮是绝不能放过的。可以试图用引爆装置对最终 BOSS 使用, 但只是增加一个事件完成度而已。

如果玩家在地下水道没引爆第一阶段的 Tyrant, 玩家就会被洪水冲至 Apple Inn 的下水道中。之后进入 Apple Inn 扶女研究员琳达一起走如下路线: Apple Inn 前通路→施工中的工地→高架下→办公大楼(触发倒计时剧情)→办公大楼仓库→住宅地(解决狂暴化 Tyrant)→步道桥→大道北侧(乘直升机脱出)。



ENDING 3 リンダと街を飛び去る

P.S: 在 Apple Inn 前通路会有狙击手射击玩家与琳达, 狙击手射击的原则为第 4 发才会命中。在第 3 发子弹时松开扶住的琳达, 然后立即在第 4 发子弹前再扶好琳达, 这样是利用角色搀扶时的无敌时间。

ENDING 4 リンダと街を走り去る

将琳达从 Apple Inn 搀扶到办公大楼处, 然后等待倒计时结束, 再将其一直带到办公大楼的天台, 打倒最终 BOSS 带琳达上车即可进入此结局。

GOOD ENDING 必经路线地雷位置

区域	位置
Apple Inn 前通路	走右侧窄道时中央的施工路标旁
施工中的工地	挖土机的铲子上
施工中的工地	木板路左侧的建材处
高架下	两棵绿色药草处
高架下	道路左侧白色汽车的右后轮
高架下	办公大楼入口的右侧窄道的墙根
高架下	办公大楼入口的红色汽车右后轮
住宅地	正对着办公大楼仓库大门的墙根处
住宅地	办公大楼仓库出口上方的急救喷雾旁
住宅地	办公大楼仓库出口下方的车厢上
住宅地	步道桥下右侧的士兵尸体旁



注: 躲避地雷的原则为不要接近以地雷为圆心, 半径 2 米以内的区域, 包括 AIPC。如果装备了地雷探测器, 当玩家接近地雷有效区域时, 它会发出“滴滴滴……”的响声提示玩家。

后记

说实话, 写完这篇攻略后, 印象最深的并不是什么游戏的流程剧情系统, 而是“异界”的最终 BOSS 大跳蚤。不是为别的, 而是我在排完版后才发现忘了截有关它的图片, 于是便又为了截图重打了一次, 结果因为打得太爽, 直到通关后才想起来自己是为什么要打这关的了……

如果仅止于此的话还算不了什么, 关键是……之后我连着通了七次关, 竟然都忘了截图……

在气得火冒三丈的情况下, 本人又一次进入了“异界”的世界中, 由于轻车熟路的关系, 这次是只用了 14 分钟便来到了 BOSS 面前。但这次打到这里时脑子里又只剩下了“最速通关”这一概念, 好在打倒 BOSS 的那一瞬间我突然如梦初醒, 以最快的速度按下了截图键, 要不然的话, 我大概会恼火地把手柄扔掉的吧……

虽然说这次的《逃出生天 FILE 2》给人一种 Capcom 诚意不够的感觉, 但本作的可玩性依然是非常高的, 而那丰富的收集要素更是可以令人多次进行游戏而乐此不疲。这次奉上的攻略不知是否还能令各位满意。如果您在游戏进行中遇到什么困难的话, 敬请来信提出, 我和阿迪会尽快为您解答疑难的。另外, 下期将会奉上本作的完全研究, 千万不要错过哦。

卡伦

2004.9.14

多罗罗

SEGA

ACT

PS2

どろろ
1~2人
无对应周边

2004年9月9日
620KB

繁体中文版
1780新台币
推荐玩家年龄: 15岁以上

攻略透解

Guide Through



多罗罗

DORORO

百鬼丸的武艺

□	轻攻击(左手刀)
△	重攻击(右手刀, 可蓄力)
□+△	百鬼奥义(鬼力槽满时)
○	给多罗罗下达指令/查阅解谜提示
×	跳跃(可二段)
L1	锁定正前方视点
L2	切换武器
L3	移动(轻推可慢走, 取回左腿后按下L3为冲刺)
R1	发射手部机枪
R2	以火炮瞄准目标(按下△即发射)
R3	观察四周(BOSS战时按下R3可切换视点)
START	进入菜单画面



多罗罗的本领

当玩家操控百鬼丸时, 按住○键便可选择要对多罗罗下达的四种命令:

攻击	积极地打击周围的敌人, 是BOSS战时的默认指令。
回收	主动去收集附近的道具, 可以免去许多奔波之苦。
调查	来到有隐藏魔神或机关的地方会发出提示, 非常实用。
归来	可以把多罗罗瞬间召回百鬼丸的身边。

当接入2P手柄进入游戏后, 多罗罗便可以由2P玩家控制, 操作方法如下:



□	轻攻击
△	重攻击
□+△	吼叫攻击(HP极低时)
○	回归
×	跳跃(可二段)
L3	移动(按下L3为冲刺)
R1	投掷道具(弱)
R2	投掷道具(强)
R3	观察四周(BOSS战时按下R3可切换视点)



※1P玩家按住○键一段时间后多罗罗即可切换回电脑控制。

多罗罗的速度、跳跃力及跳跃高度均比百鬼丸要略胜一筹, 初期时的攻击力更是远高于百鬼丸, 而且还不会成为大部分敌人的攻击目标, 即使HP耗尽过段时间仍会复活。如果能灵活利用这些特性, 游戏进程会顺利许多。

武器的操作指南

百鬼丸的武器分为“长刀”和“百鬼流”两种, 可依据战场形势随时切换。长刀的攻击力十分强大, 而且附带各种有利效果(如增加基本能力或抵抗属性攻击等), 跳跃三连击威力强大、转身灵活, 与巨型魔神战斗时具备特效。不过某些长刀的剑气很短, 一旦陷入重围则非常不利, 而且装备长刀后无法使用手部机枪也是一大憾事。

百鬼流的双刀攻击力很低, 但频率极快, 配合上重攻击使用可轻易从乱军中杀出重围。随着杀敌数的增加, 左右手刀可分别升级, 但除了能增加连续技次数外效果并不明显, 伤害力也一直不如长刀理想, 若想将其锻炼成神兵利器非得费一番苦功不可。

战斗时的普通连续技同《战国无双》类似, 只要在连番轻攻击后接续重攻击(□×N+△×N)即可发出, 随着刀具等级的增加, 连击的最大次数也会变多, 具体情况请参阅下图:



蓄力连斩是战斗中最爽快的环节之一。方法为面对敌人按住△蓄力, 待听到音效后松开即可, 命中敌人后, 画面下方会出现一行出招表, 这时只要按照提示快速准确地输入相应键位即可形成华丽的蓄力连斩, 待限定时间带快消失时再按一次△则可将敌人击爆, 这时会散落出大量的道具, 其种类、数量及稀有度均与连击次数成正比, 因此



熟练地掌握连击技巧是很有必要的。注意连击时百鬼丸依然会遭到其他敌人的攻击, 所以一定要确定周围没有危险后再下手。

此外, 辅助类的火器也不容小觑, 在很多场合下都能发挥其独立作用:

手部机枪	能够连续射击, 但弹数消耗很快, 通常情况下只用来对付空中的敌人。
脚部火炮	威力强劲, 对付移动迟缓或中招硬直时间长的魔神有奇效, 瞄准弱点部位将其打入受创状态后可以连续轰杀, 非常实用。
肩扛火炮	取回双腿后的改良火炮, 威力极其巨大, 可以轰碎通往隐藏道路的岩石及峭壁, 但它最致命的缺点是出招和收招时的冗余动作奇多, 使其几乎丧失了魔神战中出场的资格。

致见习剑士的告诫

1. 收集齐一百个“寿海之药”后, 在战斗中死亡时能够复活一次, 随着“回复力”的增加, 可复活的次数也会变多。

2. 掉入深渊或误中陷阱后会从进入该区域前重新开始, 没有任何不良后果, 请大家放心前进吧。

3. 每章结束后可以重新进入该章, 这时所有隐藏魔神的位置都会自动标出, 打开地图画面即可一目了然。

4. 通关后会追加“寻宝模式”和“美术馆”, 在“寻宝模式”里操纵多罗罗寻宝成功后, “美术馆”里便会增加图片和影像。



魔神世界的冒险之旅

这是一个悲惨而又充满动乱的年代, 为了解救生活在水深火热中的百姓, 天神将一名“光之子”赐到了人世间。然而, 这却给身为祸乱之源的四十八魔神带来了恐慌, 最后, 魔神们决定诱使这孩子的父亲——醍醐景光将军与它们签订协议: 以婴儿身上的四十八个部位为交换, 赐予其一统天下的力量。于是, 强忍悲痛的父亲将一无所有地来到这个世上的婴儿放到木盆里扔到河中任其自生自灭, 但不久后木盆便被一位名为寿海的神医拾到。朝夕相处了几日几夜, 叹服于这个婴儿顽强的生命力与求生意志的寿海竭尽毕生之科技为他制造了一系列人造器官, 并将这个婴儿唤作——百鬼丸。

序章 百鬼丸

按照寿海的提示，进行各种基本操作的练习，除了蓄力攻击需要耐心细致外没有什么难点。



提示 屏幕呈黑白二色是因为剧情的缘故，可不是电视坏了哟。

独自踏上寻回身体之旅的百鬼丸连续打倒两群袭击村庄的怪物后，在山谷深处赫然遇见了第一个魔神“一角”，经过一场殊死搏斗后，魔神被击败在地，灵魂消失殆尽，而百鬼丸也找回了自己的第一个部位——“声带”，从此他便可以自由无碍地和人们交流了。

BOSS攻略 灵活利用火器及跳跃劈砍即可，周围的石台内有饭团供补充体力。

路过一座木桥时，百鬼丸再次看见鬼怪们行凶害人，于是出手相助，挽救了一个即将命丧刀下的小女孩，可是这个名叫多罗罗的小家伙就此一路缠着百鬼丸不放，搞得他哭笑不得。不久两人来到了一处溪流旁，可多罗罗却突然被袭来的侏儒怪抓住，救人心切的百鬼丸只得再次举起了宝刀。打败魔神后，百鬼丸取回了左眼，第一次真正体会到世界竟然是如此美丽多姿。

第一章 万代

夜深人静之际，善鬼“金小僧”慢慢走向正在休息的二人，留下几句暗语后便飘然而去，使得多罗罗满腹狐疑，但闭目仰卧着的百鬼丸却仿佛对此视而不见。一早醒来后，两人沿山路前进，不久便抵达了“万代村”，然而这里的村民在得知他们曾与金小僧交谈过后却不由分说地上前将两人捆绑在地……

隐藏魔神1(食梦怪) 沿水路而上时砍倒瀑布对面的大树，然后踩着树干走入瀑布内即可发现。打败其后可取回部位“海马”，从此在菜单中可看见已击倒的怪物数量。

提示 在夜鸣山道上多罗罗说出“有可疑”的地方来回二段跳可跳到木棚上，从而直达山顶。

村庄的女主人万代向百鬼丸询问金小僧的事情遭拒后，命人将他们关到地洞，然而顷刻后地洞里却出现了巨型妖怪，让人不免觉得万代居心叵测。

BOSS攻略 BOSS上墙后注意切换视点以便拾取附近的弹药补充，反复用机枪扫射即可。

妖怪战败而逃后，多罗罗尾随其跳入井中落到万代府邸地下，躲过一系列机关后回到万代的卧室，然而却被村民们逮个正着，凶多吉少。百鬼丸久待多罗罗未归，使用火炮炸开洞口出外寻找，然而经过村子北面的竹林时却隐约看见金小僧的召唤，便一路跟踪其到达竹林最深处，发现了一处散发着黄灿灿光芒的地面，十分可疑。

宝物醒目 竹林地带西北方的瀑布处可取得卷轴“百鬼火炎击”。

在村庄入口，百鬼丸感知到多罗罗正被村人们捆绑在行刑场的危险讯息，于是火速奔向行刑场救下了多罗罗，经询问才得知万代夫人有令：凡是和金小僧交谈过的人一律格杀勿论。因为村庄经常遭到怪物杀

人越货，所以常慷慨解囊捐助村人们的万代夫人便是这里的女神，她的话无异于圣旨。感到事有蹊跷的百鬼丸于是带着村人前往竹林深处，在闪光处挖出了无数金币，消灭了驻守宝地的魔神后，多罗罗决定再回到万代府内刺探情报。

提示 金钥匙藏在有守卫巡视的房间里，先下楼取得“烟雾弹”后向内投掷，守卫便会当即晕倒。

多罗罗最终拿到一把神秘的封魔箭，回到万代的卧室，发现在其床边有怪物掉下的鳞片，使用心语告知了百鬼丸。百鬼丸再次来到竹林中心，与地洞里的怪物重又相逢，打败其后发现从它的尾巴里竟然露出了万代的脸……百鬼丸急忙赶回到万代府同多罗罗会合，在万代的卧室里，他们终于发现万代居然是处心积虑隐藏成人类的女妖“夜叉”。战斗过后，万代化作



了一滩毒水，而百鬼丸也取回了左脚(按下L3后可冲刺)，村人们见状惶恐万分，要求两人速速离开。百鬼丸对此一笑付之，而多罗罗在愤愤不平之余更加坚定了跟随百鬼丸到天涯海角的决心。

隐藏魔神2(土偶) 打碎万代村东南角所有的石柱后出现。

隐藏魔神3(三面鬼) 打碎万代村东北角发黄光的石柱后出现。

隐藏魔神4(魔魔蝶) 取回右脚后来竹林的西北角，用火炮轰开贴有封印的石头，入内一直走到尽头砍倒竹林后进入即可发现。(别忘了拿附近的“秘剑·曼珠”)

第二章 妖刀似蛭

来到沙漠地带的二人发现路上有许多被斩杀的动物及人的尸体，正当二人纳闷之时，这些尸体突然变成了鬼怪向两人扑来……消灭它们后，在山谷入口出现了一个衣衫褴褛的浪人，腰上的刀渗出阵阵妖气。他向百鬼丸提出挑战，但片刻后便不敌而逃。本想跟上前去的百鬼丸因负伤而暂时动弹不得，多罗罗便自动请缨去追踪，然而她的真实目的却是要偷得那把刀。

宝物醒目 在初始记录点的正上方岩石处可得到卷轴“百鬼春雷烈”。

经过反复的背后骚扰后，多罗罗终于如愿以偿击倒浪人夺得妖刀，然而片刻之后，她便在不知不觉间被刀上的魔神附身了……

BOSS攻略 多利用冲刺技能，采取一击脱离战术，切忌浮躁贪功。

动身寻找多罗罗的百鬼丸终于在村庄的神社中找到了她，可却看见满身布满妖气的多罗罗正提着刀恶狠狠地砍向一个女子，千钧一发之际，百鬼丸冲上前救下了女子，继而将妖刀从多罗罗手中打飞，使她恢复了神志。这个叫做美崎的女子向二人道谢后就离开了，但妖刀却被一直窥伺在侧的浪人重新拾回。

隐藏魔神1(巨大火焰车) 来到村庄正中央的广场便会发现。

漫步在村庄中的两人偶然间得知了妖刀的真实真相，原来那个浪人是美崎的哥哥田之介，多年前为谋得一

官半职而离家前往领主醍醐景光处听命差遣，但自从得到醍醐赐给他的妖刀“似蛭”后便被不由自主地操纵着滥杀无辜，这次回来更是连亲妹妹也不放过……忍无可忍的百鬼丸决定亲手将其打倒，并在临行前对美崎许下了不会伤害田之介的承诺。

隐藏魔神2(魔枪·斩忍) 打碎无情平原山谷入口处的石台(就是初次与浪人见面时那里)。

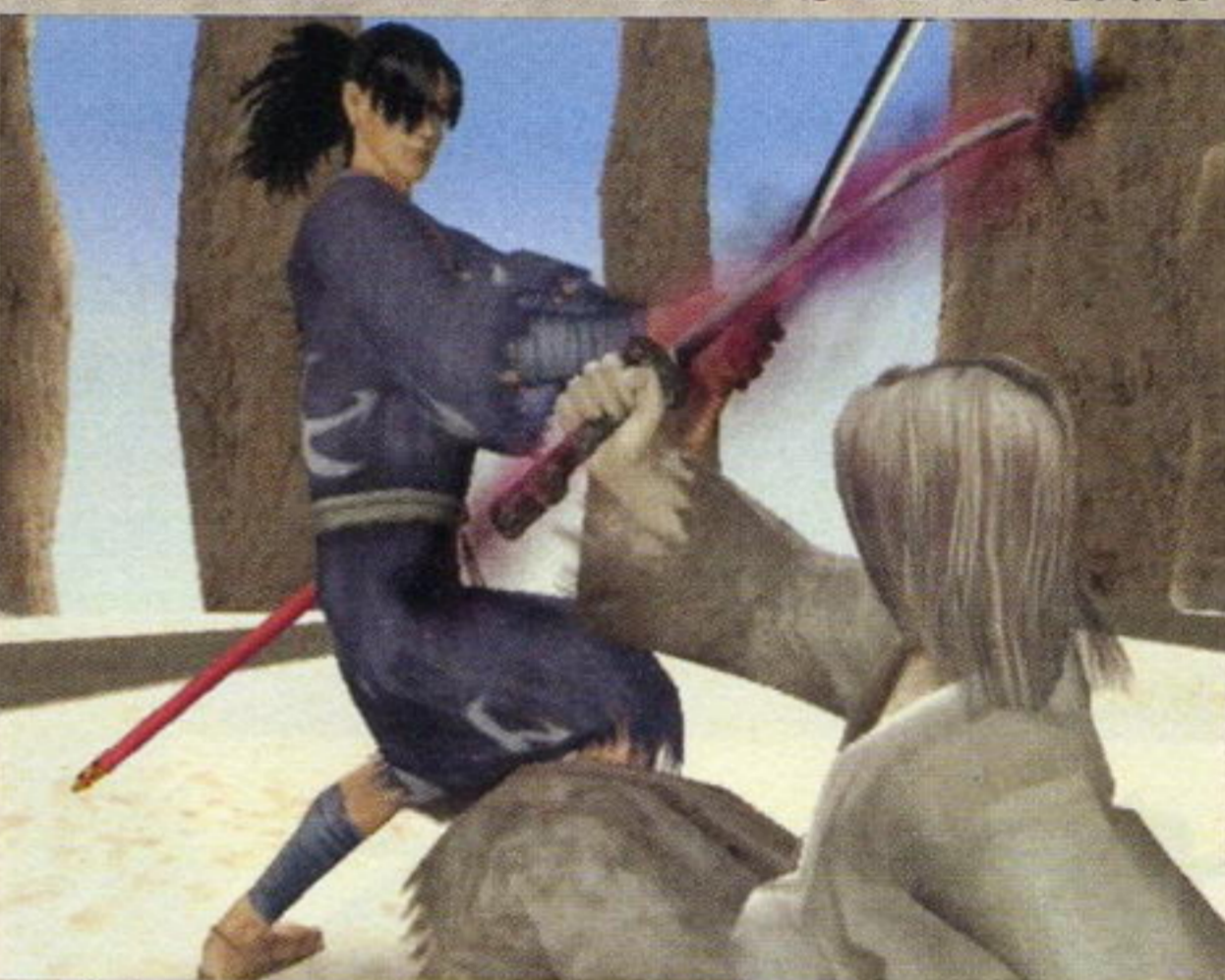
然而，再次与田之介交手时，百鬼丸发现对方的妖刀因吸食了更多鲜血的缘故而更加强大，经过连番追踪苦战，百鬼丸勉强打倒了田之介，然而却没能阻止后者自杀身亡。击碎了妖刀“似蛭”后，虽然百鬼丸取回了自己的身体部件，但悲泣的美崎却暗自下定了复仇的决心。

BOSS攻略 前两个场景均不太难，但第三个场景难度陡增，切记不要让众多障碍物阻挡视线，一旦看见他消失后就马上冲刺闪开，但不能冲太远，以便返身回击，好在这个场景里他的HP不是很多。至于第四个场景则相对容易对付得多。

隐藏魔神3(沼和尚) 本章结束后再来到无情平原山谷中的沼泽地带，消灭那里所有的赤土妖怪后出现。

隐藏魔神4(魔神·美崎) 第六章结束后重新回到村里的神社与其遭遇。打败她后取得“右腿”，可增加火炮的威力和残弹数。

隐藏魔神5(龙魔神) 取回右脚后来无情平原山谷最上部，用大炮炸开记录点左边的峭壁进入即可发现。



第三章 碗公肚

两人途经一所名为“封魔寺”的寺庙，恰逢一个衣着显贵的高官率领军队来拆寺。为了救出因护寺而即将遭士兵施暴的少女美绪，百鬼丸挺身而出英雄救美。高官的公子多宝丸见众士兵不敌，便要提剑来战，但被其父喝止，军队随即退去。事后百鬼丸才得知此高官便是这一带的领主。辞别少女后，两人再次来到一个奇怪的村庄，这里的人们面黄肌瘦，每天都在辛勤劳作但依然食不果腹，此时领主父子又率军队出现，以缴纳岁贡不力之名要严惩村民，于是百鬼丸再次挡在了他们的面前，大声为村民们的冤情辩解，慑于百鬼丸的实力，领主只得悻悻而退，但扬言要回去烧寺。百鬼丸闻言打算折回救援，而多罗罗则对大腹便便的村长产生了怀疑，于是便尾随其来到了一个秘密的仓库……

隐藏魔神1(兽鬼) 进入村庄最北面的小树林。
提示 把合计重量146的物体一同放到大铁板上便可开门。(注：大木箱重量为50，小木箱重量为10，多罗罗体重为26。)

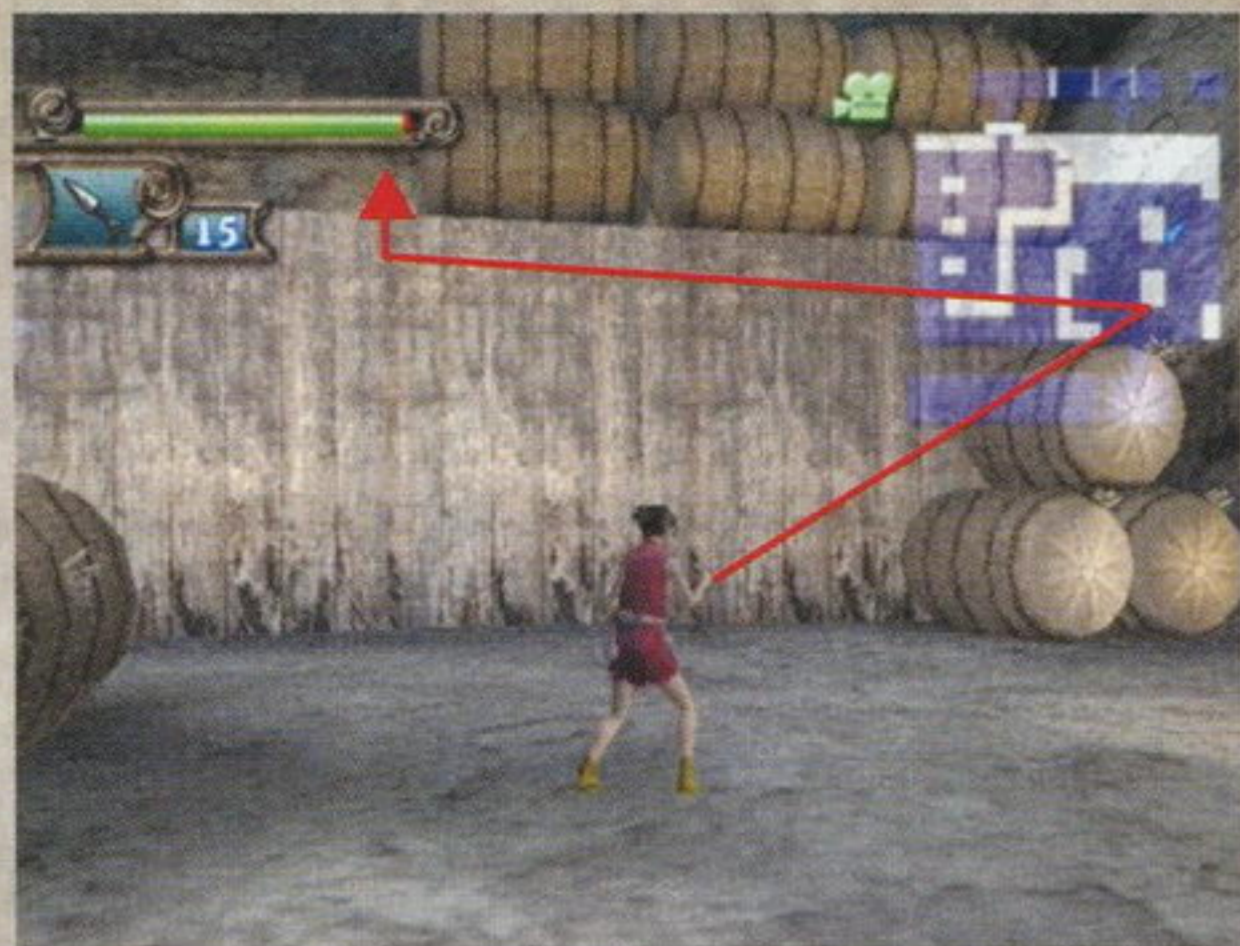
百鬼丸回到封魔寺，发现已经有魔神在内肆虐，连忙上前将其击退，并向美绪预警。于是美绪向百鬼丸述说了因寺庙是孤儿们的栖身地而不能离开也不能任其烧毁的理由，使百鬼丸深感乱世给百姓带来的灾难。

提示 打败魔神后夺回“耳朵”，以后被打飞到半空时连续按键可以在空中受身。

多罗罗进入仓库，一路潜入到最深处，赫然发现

村长正坐在食物堆中大快朵颐，原来村庄的年贡都被他藏到了这里。多罗罗大怒，上前痛斥，然而却被身后的侍卫击晕，在神智迷糊之际，她将这里的事情通知给了百鬼丸。

提示 若要跳上传送带平台，多罗罗得先打倒敌人取得“苦无(飞刀)”，然后将其投掷到墙壁上便可以用作踏足点跳到高处。如果飞刀不小心用尽，可先跳到角落里的木箱上，然后空中变向二段跳登至平台，但难度很大。(如图所示)



百鬼丸沿路来到仓库，打倒看门的魔神后，径直来到监牢劈开牢门救出多罗罗，两人找到村长后，发现他的肚子竟然是魔神之一，而且转瞬间便逃开了。循着魔神的踪迹，两人向山顶进发。在山脚下，他们竟看到多宝丸居然拿美绪作祭品打算献给山神，未待百鬼丸发作，适才的魔神便霎时出现并活吞了两名士兵，吓走了多宝丸。在与魔神的搏斗中，美绪为掩护百鬼丸不幸身亡，得到了灵魂祭品的山魔神蓦然觉醒，从地底伸出巨手攻击二人，但它毕竟不是百鬼丸的对手，不久又缩了回去。

BOSS攻略 先用火炮轰掉岩石外壳使其露出红色的内部，然后跳上前猛攻该部位即可。下次与其遭遇时方法相同。



此后二人兵分两路，百鬼丸一路攀到山顶，用炮弹干掉了山魔神的眼晴。

提示 打败魔神后取回“痛觉”，从此受伤时手柄会振动。

经过重重险阻后，多罗罗也终于回到了封魔寺，然而出现在她面前的，赫然是坍塌的寺庙与山魔神的心脏……

BOSS攻略 先清理掉周围碍事的敌人，然后到右边的平台上去取惟能伤害到BOSS的道具——爆雷(可反复拿取)，五发攻击即可将其搞定。

魔神被消灭了，但领主的阴谋与动机目前依然不得而知，默默望着美绪的坟墓，百鬼丸深深地感到了自己的无力。

隐藏魔神2(四不像) 本章结束后再次来到封魔寺，消灭美绪坟墓旁的树根怪后出现。

隐藏魔神3(风魔神) 本章结束后再次来到大多罗山顶与其遭遇。

宝物醒目1 本章结束后重新来到村长仓库称重门处可得到卷轴“百鬼芭蕉扇”。

宝物醒目2 本章结束后重新来到村长家院子内可得到“愚者之剑”(效果：随着得到“钝化剑”的数量而不断提升等级)。

第四章 板门

夜晚，一个名为三郎太的浪人出现在百鬼丸面前，与其秉烛夜谈了一阵，而翌日凌晨却不见踪影。不久，在面前的道路上出现了一座大大的木板门，给前路造成了阻碍。两人打算去看个究竟，可是走近后却遭到了狐狸精们的围攻，跳上门顶消灭所有的狐狸后，出现了魔神三尾狐，不过依旧不是百鬼丸的对手。战斗胜利后，两人发现有一群百姓正在木门前等待接受处决，理由是他们私自越过了这道木门——两个领界的新界线。善良的百鬼丸再次出手救下了百姓们，这次他的举动让一旁的领主——醍醐景光实在忍无可忍，下令士兵们将其擒下，然而百鬼丸不费吹灰之力地使用刀背将士兵们打翻在地。从多罗罗得意的话语中，醍醐惊讶地得知了百鬼丸的身分，难以抑制心绪的他立即下令撤军。



为了送百姓中某姐弟俩回家，多罗罗挺身而出，在穿越了北镇的一、二、三丁目后，多罗罗自以为终于不辱使命，然而不久她便发觉这姐弟俩的父母已经被狐狸精附身了……

提示 一丁目的许多木板下有地洞可以钻入；二丁目的许多门是虚掩的，打碎后可穿越其中(地图中间靠右的房屋后有卷轴“百鬼爆丹炮”)；三丁目可以借助房屋边缘的手推车跳上房顶。

再次打倒了一群醍醐兵后，百鬼丸登上黑龙桥，开始向醍醐府邸进发，桥上有许多飞梭机关，一路上险象环生。

隐藏魔神1(爆裂童子) 打碎黑龙桥中部左侧的木墙后跳下即可发现。

进入府邸后，依然持有敌意的多宝丸忿忿地将百鬼丸引入内堂，路上居然见到了三郎太——看来他已经在这里谋到了官职。在屋内独处一段时间后，魔神六尾狐再次来袭，将其打倒后不久，醍醐景光进入房内劝百鬼丸加入军队，遭到拒绝后悻悻而去。此时百鬼丸听到了多罗罗发来的危险讯息，决定到板门与其会合，途中需要分别解开狐狸精设置的六个封印，而且遭到了三郎太的拦阻。解决了这一系列阻碍后，百鬼丸赶到板门及时救下了即将被处刑的多罗罗等人。在打倒了狂怒的多宝丸后，他与突然出现的魔神九尾狐展开了最后的决战。在百鬼丸渐处下风之际，多宝丸飞剑刺瞎了九尾狐的眼睛，使得形势逆转。最后百鬼丸虽然赢得了胜利，但从魔神口中得知的身世之谜让他的心情久久不能平静，父亲醍醐景光与弟弟多宝丸的事情更是让他无法接受。怀着忐忑的心情，百鬼丸继续着自己夺回身体的旅程。

BOSS攻略 由于它大部分时间停留在天上，所以采取火炮和机关枪的攻击策略是必须的，注意它召

唤出的小狐狸被消灭后会掉出弹药补充。

板门崩塌了，但三郎太却与醍醐景光却在远方秘密策划着一场阴谋……

隐藏魔神2(死神) 本章结束后，在南镇·甲之阵里破坏最西边的封印再回到南面的广场。

隐藏魔神3(猫又) 砍倒北镇·一丁目最北边的树木后进入发现。

隐藏魔神4(猿魔翁) 打碎北镇·三丁目最南边广场上所有闪光的狐狸雕像后出现。

第五章 不动与入道

走在雪原上的两人突然遭到三郎太率队围攻，解决掉士兵们后，考虑到今后愈加凶险的境况与多罗罗的安全，百鬼丸硬起心肠将多罗罗斥走。望着她渐渐离去的孤单背影，百鬼丸咬牙扭转头来，再次冲入到如潮水般涌来的怪物群中……

独自前行的多罗罗来到了“四化寺”，在庭院里得到“光之宝珠”后靠近佛像进入地下，把抽屉依次推入柜子里(开在高空的抽屉要先把箱子挪到下面垫脚再推上去推)，然后去踩房间中央的榻榻米即可开启暗门，底层的门需要打击铜锣后才能开启，注意的是铜锣声结束后门便会关闭，所以一些需要连续跳跃的地方一定要快速准确地跳过去才行。

提示 墙壁周围泛着红光的木板是可以打碎的，里面有许多道具。

来到最深处的多罗罗惊讶地发现里面聚集了许多“无脸人”，而魔神之一“四化入道”则出现在她面前，声称要把她的面孔拿去献给大魔神“百面不动”……这时，百鬼丸察觉到了多罗罗的危难，开始向四化寺进发。

宝物醒目 在不知火山道的最北方砍断竹子后进入可得卷轴“百鬼巴之盾”。

隐藏魔神1(巨大苍炎车) 消灭不知火山道南边山谷里所有的地狱涡轮后出现。

一路上，百鬼丸遭遇到美崎两次拦阻，虽然仅拿着小刀的她攻击力微不足道，但其实力的飞速增长却着实令人讶异。原来美崎是受到了三郎太的指使，并被魔神附体，此后逐渐迷失了心智，然而这些却是后话……



在四化寺里，百鬼丸遭到了四化入道的偷袭，不过很快便扭转局势反败为胜，遗憾的是最后被入道逃掉了，从入道口中得到多罗罗讯息的百鬼丸于是继续向冰峰“不动山”顶部前行。

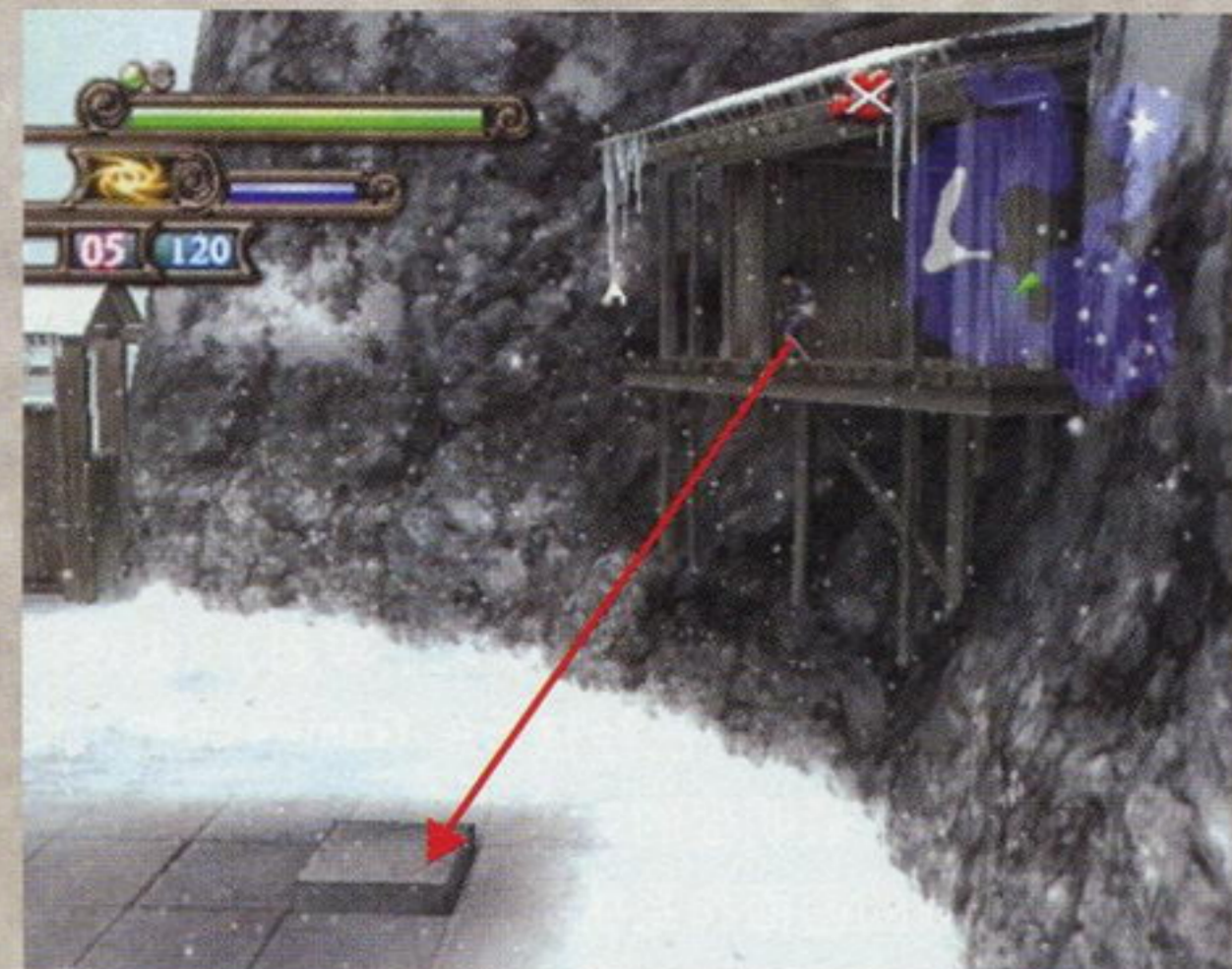
隐藏魔神2(雷魔神) 砍碎不动山西北方神社前的灯台后出现。

经过重重险阻，百鬼丸终于抵达山顶冰洞，并见到了多罗罗与上级魔神“百面不动”，战斗不可避免。好在对方只是个虚有其表的家伙，百鬼丸轻松便赢得了胜利。

提示 战斗后获得“鼻子”，从此接近魔神后手柄会振动，相当于多罗罗的“调查”功能。

隐藏魔神3(牛头王) 来到不动山顶洞窟的二层平台，向下方突出的石板跳去即可(如图)，不过没有一

定实力别去招惹它……



两人重新回到四化寺地底，一路闯到四化入道的巢穴，无奈的人道惟有背水一战，然而终究改变不了被消灭的命运。

提示 战斗后获得“左手”和太刀“百鬼玄武”(可升级)，从此可以同时使用太刀和百鬼流。

隐藏魔神4(魔头) 本章结束后重新回到四化寺地下BOSS战的地方，跳到最前方的木板上面攻击墙壁上的圆形图案，下面会出现道路，进入即可发现。

第六章 地狱堂

迈入这个小镇后，出现在百鬼丸与多罗罗面前的是不计其数的强力敌人，而在小镇的广场上等待着他们的敌人居然是实力大幅强化后的美崎，她的动作非常灵敏，招式伤害力也很大，同以前相比简直判若两人。

宝物醒目1 在第一个拐角附近的高台里面可取得卷轴“百鬼妖破弹”。

打败美崎后进入“妖魔之森”，虽然看起来是个迷宫，但实际上只是个近似3×3的循环方阵而已，个人推荐上、左、左、上、右上的走法，如此可在最短时间内到达“地狱堂”。

隐藏魔神1(草笠无僧) 打碎妖魔之森中的某个魔神头像。

进入地狱堂后，百鬼丸遭遇陷阱被困，而救助的任务就落在了多罗罗肩上。任务的难点在于如图的位置：多罗罗在跳上庙顶后要向右绕其一周才能找到进入顶部的通路，但也很容易被击落，建议不要跑动。



魔化后的醍醐景光已经失去了理智，任多宝丸百般劝阻也是枉然，而挡在百鬼丸面前的赫然是三郎太的马——魔神“浑身号”，将其消灭后，三郎太道出了自己的身分——由48魔神创造出来除掉百鬼丸的魔神之子，并将多宝丸视为醍醐军的叛徒，言毕随已形同傀儡的醍醐景光一同消失。留在原地的兄弟二人彼此开始产生了亲切感，顺原路回到雕刻师之镇除掉魔神“招徕鬼”后，本章结束。

宝物醒目2 本章结束后回到地狱堂最东端(上图多罗罗的位置)可得到“秘剑·残月”。

提示 本章结束后回到第二章的神社处可与最终形态的美崎交手，将其打败后美崎恢复正常，并在无形化解了二人的恩怨。

第七章 无残帐

决战的时刻来临了。在“醍醐领地·北镇”的房顶上移动直至跳上闪光处的空中塔楼，来到醍醐城大门，在与士兵贴身战斗前记得先砍断四周塔楼的柱子，否则无法打到上面的弓箭手，胜利后进入醍醐城一楼大厅。从现在开始百鬼丸要在这个迷宫般的地方往返几次，所以请先记好地形。

宝物醒目1 进门后先不要急着四处走，而要来到右前方的柱子处(如图)不停地用二段跳向上跳跃，这样便可拿到柱子顶部的“秘剑·凤凰”。(效果：能完全抵挡住毒、炎、雷的攻击，并大幅提高HP上限。)



先从左侧弯曲的柱子跳到木板台上，然后利用冲刺跳上另一侧角落里的平台去搭电梯，消灭二层的敌人后转个圈还会回到一楼，先跳下打开地面角落里的机关使铁桥升起，再借助柱子跳回电梯口走到平台尽头打击墙上的机关使桥转到自己这边，下桥后再打击附近的开关使桥转回去，重新搭电梯上二层，一直走到尽头解开闪光的机关，然后在返回的路上跳入洞中便可看见前方的通路。

接下来操作多罗罗跳跃高台，在北侧岩壁里有开门的机关。

宝物醒目2 在东侧的岩壁里有卷轴“百鬼真空阵”，不过对跳跃操作要求很高。

进门后遇到魔神战车，一番周折后来到牢房救出多宝丸及其他村人(在有记录点的房间内踏上岩石可以跳到木台上，打倒上面的植物后出口开启)，然后再次与魔神战车交手并彻底将其打败。

BOSS攻略 第一次遇到战车，可趁其在洞穴附近停留时攻击侧面使其坠落，从而达到一击必杀的效果；而第二次时就有些伤脑筋了，好在两侧的平台能源源不断地补充爆雷。

来到醍醐城三楼的百鬼丸，向东南方前进打倒鬼夜叉后跳到房间右侧的箱子上可打开暗门，沿路可走到一个平台上面与三郎太展开宿命的对决。三郎太最终不敌，临死前的他说出了自己为获得自由而不得不向百鬼丸出世的苦衷，而且道出了一个惊人的秘密：多罗罗是魔神利用百鬼丸身体部位制造出的人类，如果要夺回全部的身体，百鬼丸就得亲手杀死多罗罗！

隐藏魔神1(白神龙) 与三郎太决斗地点的左侧通道里。

隐藏魔神2(三脸怪) 醍醐城地下的洗马所(监牢附近)。

进入电梯后，怀着复杂心情的百鬼丸再次与多罗罗重逢，两人一同向醍醐景光所在的第四层进发，沿着城堡外侧走了不久，便来到了醍醐所在的“天守阁”。

宝物醒目3 注意天守阁附近的机关房间内有“秘剑·鬼神”。

隐藏魔神3(牟魔神) 醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内。

隐藏魔神4(藏奇虫) 醍醐城四楼城墙外侧中间的通道内。

打败醍醐景光变身成的“合体魔神”后，为了保护即将被众魔神的魂魄吞噬的多罗罗，多宝丸舍身挡住了魔神们的攻击，也因此失去自我意识，变成了“魔神·多宝丸”，百鬼丸不得不与自己的弟弟进行最后一次决斗。

BOSS攻略 它的防御力较高，任何形式的攻击对其伤害均不大明显，不过此时百鬼丸所有能力都达到了上限，配合上凤凰剑的话防御力是极其强大的，采用迂回攻击背部的方法依然是最有效的手段。

魔神化的多宝丸被打败了，但也就此失去了自己的生命。清醒过来的醍醐景光痛不欲生，在百鬼丸的劝慰下，他重新振作起精神，决定以善政还报于民。而多罗罗在得知了自己的真实身分后便打算献出生命来为百鬼丸补完身体，可百鬼丸却坚信自己能够找到不伤害多罗罗而揪出魔神的方法，因而一个人重新踏上了修行的旅途。



宝物醒目4 本章结束后重新来到天守阁会得到“八云剑”。(效果：将蓄力连击数变为3倍。)

终章 多罗罗

(打倒其他47魔神后出现)

五年后，在一片戈壁上，已出落成婷婷少女的多罗罗终于见到了百鬼丸，而后者也已经找到了打败最终魔神的方法，就这样，决定命运的最终之战开始了。

BOSS攻略 第一形态：要看准时机利用火炮轰击，斩破魔神发出的紫色球体可补充弹药；第二形态：趁魔神挥手时攻击手掌，使其停止后跳至上面，然后手掌便会将百鬼丸送至魔神面部，尽情劈砍吧；第三形态：目标是绕到魔神后部跳到其尾巴上，然后一路冲到背部中央，将发出雷电的触角全部砍断即可(中途要小心被魔神的手掌抓住丢出去)；第四形态：站位尽量靠前，先蓄力等待魔神俯冲过来，然后看准时机松键突刺攻击，接着使出最强的连续技攻击即可(□×7+△)，由于必须要用一套连续技将其HP打光，所以建议使用手边攻击力最强的长刀；第五形态：当第四形态被击破时，包裹着多罗罗的魔神心脏便会露在外面，抓紧时间采用蓄力斩打出48连击即可获得最终胜利！(对连击没信心的玩家请换用“八云剑”)

提示 战斗后取得“右手”和“百鬼朱雀”(可升级)，从此可以使用“百鬼二刀流”。 **完**





相信大家接触过不少赛车游戏,对于现今的时代来说,一款成功的赛车游戏一定要符合三个条件:一是画面要精美。这个画面精美并非单指赛道和背景,更包括了赛车本身;二是量要足。不能只有几辆赛车选择,或只有几条赛道,这样的游戏耐玩度实在有限;第三就是操作性要符合没有专用方向盘的玩家。过去有不少赛车游戏一旦失去了方向盘就等于不用玩,不过有方向盘的乐趣的确不一样。除了这几个基本的要素外,原创的赛车游戏要吸引玩家就只能从其他花样下手。“《火爆狂飚》系列”就凭着爽快刺激的“Burnout”系统而让不少玩家陷入了“疯狂”的境界。在距离前作发售的两年后,(前作的美版发售日为2002年9月30日)《火爆狂飚3》终于推出。虽然原制作公司 Criterion 已经被 EA Games 收购,但这反而让游戏的品质有着巨大的提升,最明显的就是原本少得可怜的车辆数量一下子增加了好几倍。而且游戏的画面和系统都经过了大幅度的调整和强化,绝对能让所有的赛车迷们“过把瘾”!那么,下面就让猫太为大家详细介绍一下本作的玩法和一些技巧,不要走开哦!

火爆狂飚3	EA Games/Criterion	RAC
Multi	BurnOut 3	2004年9月7日
	1~2人	自带记忆功能/80KB
	对应 XboxLive 网络套件 / 对应网络适配器	推荐玩家年龄: 15岁以上
		美版 39.99 美元

“兜风”须知

☆本作含有绝对“疯狂”的成分,玩家在驾驶途中,如若遇到车顶上有箭头表示的车辆,请务必以最高速度向该车辆撞去,届时你将发觉窗外除了有美丽的风景外还会有另一道十分爽快的风景线。

□在受到其他严重的恶意破坏,或者发生了任何交通意外后,玩家的车辆可能会受到严重的破坏,甚至飞上山顶或掉下大海。但本游戏承诺,驾驶员绝对不会受到丝毫的损伤,而且能保证在5秒后让你的车辆像新买的一样,正常运转。

△在车辆进入倒数状态时,先按一下刹车键,接着紧按油门键。在倒数至0.5时,放开油门,再按一下刹车键,最后再次紧按油门键就会在发动的一瞬间形成冲刺效果。



Xbox 版操作

左摇杆 (方向键)	控制车辆的移动
A 键	发动 Burnout / 进入 ImpactTime
B 键	引爆键 (只在 Crash mode 中使用)
X 键	切换倒后镜的视点
Y 键	切换车内 / 车外视点
L 键	刹车 / 长按是倒车
R 键	油门

PS2 版操作

左摇杆 (方向键)	控制车辆的移动
R1 键	发动 Burnout / 进入 ImpactTime
R2 键	引爆键 (只在 Crash mode 中使用)
L1 键	切换倒后镜的视点
△键	切换车内 / 车外视点
□键	刹车 / 长按是倒车
×键	油门

《火爆狂飚3》 公路守则

在本作中,玩家除了需要拥有一般赛车游戏必要的技巧外,还需要知道本作的一些特殊规则。打个比方吧!就算玩家是“《GT赛车》系列”的高手,你也未必可以凭借其中的技术在本作中取得冠军。因为“《火爆狂飚》系列”的公路守则完全可以让玩家将恶劣的局面扭转,也可以让玩家从遥遥领先变成连铜牌也拿不到。所以熟悉本作的“公路守则”就等于给自己在玩本作之前补上一节重要的课程,下面就是一些关于本作的系统部分,要认识本作一定从这里开始。

Burnout

可以说,“Burnout”系统就是“《火爆狂飚》系列”的核心部分。所谓 Burnout,就是利用游戏画面左下方燃烧的能量槽,让玩家的车辆一下子把车辆的速度提高至极限。发动 Burnout 的主要作用有3点:一是在车辆受到撞击或者在被破坏后重新启动时,让油门能迅速提升,一下子回复到最大的速度,节省启动的时间,同时能尽快追回在车身破坏时超越自己的对手;二是在平时驾驶中达到最大的速度,与对手抛开距离,避免受到其他对手的攻击;三是利用更高的速度向敌人撞击,让其在受到致命冲击后能失控冲到墙壁上,造成破坏,为玩家自己争取更多的先机。在一场比赛当中,几乎不可以不使用 Burnout,但玩家也并非可以随时使用,因为 Burnout 能量(以下简称 B 能量)槽的初始状态是空的,因此玩家要依靠一些手段增加 B 能量。只要能量槽中拥有燃烧状的能量(前作是蓄满的状态下才可以发动),那么按下相应的按键就可以爆发了。按下发动键后便开始减少当中能量。但总的来说,能量槽被分成3段,能量的积蓄量会对玩家发动 Burnout 的效果造成影响,而发动后对车辆速度的影响与 B 能量的积蓄量成正比。所以玩家千万不要每积蓄了一点就立刻发动哦!积蓄 B 能量的方法有 10 种,下面为大家逐一介绍。



ONCOMING

游戏中的赛道与真实的道路一样，右方的车道是正常驾驶的道路，而左方的车道则是逆行道。（远东地区相反，以下介绍以标准为主）在右方道路驾驶安全得多，因为在这边道路上的NPC车辆都向与玩家相同的方向前进，回避上来比较轻松。而左方道路都是逆行驾驶的车辆（其实逆行的是玩家自己），一不小心就……但只要玩家在这边的道路上驾驶，那么B能量就会慢慢增加。（其实逆行道并非只有坏处，因为逆行道上的车辆面对着玩家视角的都是车头灯，而右方道路上的车辆面向玩家的则是发出微红的车尾灯，在一些比较黑的场景中，逆行道反而更容易看见远处的车辆）

NEAR MISS

在驾驶途中，玩家的车速肯定要比一般NPC车辆（并非对手车）要高。当玩家的车辆和NPC车辆擦边而过，但并没有碰到NPC，这样也会增加少量的B能量。

DRIFT

也就是一般赛车游戏中的甩尾。根据甩尾的难度，所增加的B能量也会有所变化。增加量最低是20点，最高是100点。

TAILGATING

在驾驶过程中，只要玩家的车辆紧跟在NPC车辆（也可以是对手的车辆）的后方，那么能量槽也会随着跟随的时间而增加。但由于这个技巧的运用并不有利于比赛，因此也不太推荐使用。

CRASH ESCAPE

躲开被撞飞的车辆。在比赛过程中，对手也经常会产生失误撞向一些NPC车辆，对手车辆甚至也会自相残杀，撞向其他对手车辆。但如果玩家不小心被这些翻倒过程中的车辆碰到了，那么就会造成连锁效果。如果玩家反应快躲开了这些翻倒的车辆，就会增加大量的B能量。不过这个技巧的使用难度和几率都不高。

COMBO RISK

其实COMBO RISK就是NEAR MISS和ONCOMING的合体版，在逆道上行驶时与NPC车辆擦边而过的话，那么增加的B能量会更多。

RUBBING

当玩家的车辆与其他对手（并非NPC车辆）的车辆贴在一起时，如果玩家的方向是与对手在对抗的话，那么两架车辆就会发生摩擦而产生火花，这段时间内的B能量会迅速提升，是比较常用的一种技巧。

SLAM

玩家必学的一个技巧。就是当玩家接近了其他对手车辆后，立刻把方向调整至对手的方向，那么玩家的车辆就会立刻以车头或车身向对手撞击，这个技巧就是SLAM。不过在使用此技巧时要注意的就是玩家与对手的车头位置要在保持在平行以下，不然在撞向对手后就变成了RUBBING了。SLAM成功后会增加大量的B能量。

SHUNT

同样是撞击对手的技巧，不过这次是利用车头从对手的后方撞击其车尾部分。使用这招由于要有比对手还要快的速度，因此一般都要发动Burnout。SHUNT成功后同样会增加大量的B能量。

GRINDING

在使用RUBBING时，如果玩家所选择车辆的重量（Weight）比较大的话，那么对手通常都会被玩家的车辆所压制。如果把对手的车辆压到墙边，依然不断前进的话，那么就会变成GRINDING状态。在这段时间内B能量会迅速地增长。

其他

介绍了这么多种增加B能量的技巧，是否觉得十分有趣呢？其实还有一种方法是最直接了当，而且最有效率的，那就是直接把对手的车辆破坏。使用“SLAM!”、“SHUNT!”、“GRINDING”都容易对对手直接造成破坏（下面还会介绍其他3种方法）。每破坏了一次对手的车辆，玩家的Burnout能量槽长度都会增长一倍，而且B能量也会增至最大值。但相反，玩家的车辆每次被破坏（或自己失误）都会减少一段长度最大值，但B能量不减。长度最短是初始的状态，最长可到达4倍长度。另外，被对手使用“SLAM!”、“SHUNT!”、“GRINDING”后，玩家的B能量也会作出同等的减少。

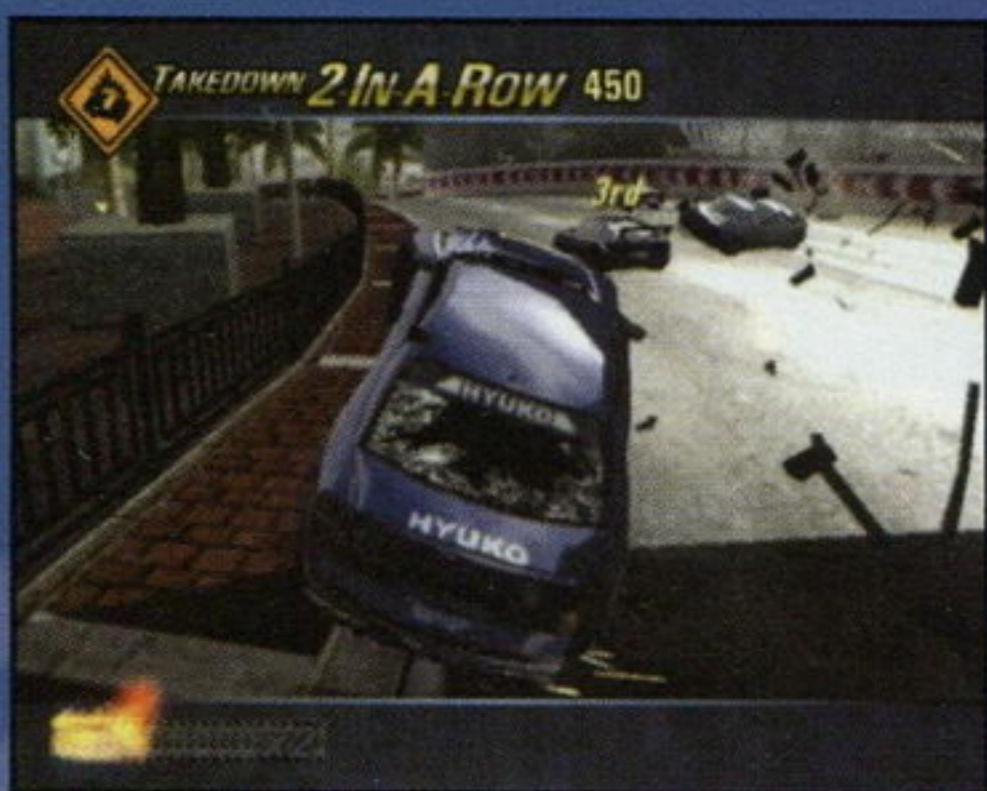
3种常用破坏手段

拐弯杀手

在进入拐弯的位置时，如果对手的车辆与玩家距离不是太远，那么可以在对方做出甩尾动作而失去平衡时，再给予它一个“SLAM!”，这样就会极容易失去重心而把车头或车尾位置直接撞向墙壁或者栏杆处，造成破坏。

地形专家

虽然游戏中的道路都比较宽阔，但是还有不少死角或者突出点是类似“死亡金三角”一样恐怖的致命点。就比如凯旋门的赛道中，凯旋门的两旁就是致命的死角，如果玩家把对手逼进去就等于让它去“送死”。另外，有些突出点也是可利用的地方，主要都是要靠玩家的技巧和你对赛道的熟练度。一不小心就会被对方反利用。



借刀杀人

由于马路上是不可能没有普通的NPC车辆的，因此无论是对玩家还是对手来说都是一个障碍。同样，玩家也可以利用这些“一触即发”的危机，让对手撞向它们。但这个技巧的难度要求就更大。



其他模式介绍

在World Tour Mode模式中，刚开始时玩家只可以在USA中选择几种比赛，但当玩家完成了几个赛事后，那么便可以到EUROPE或FAR EAST进行比赛。由于可以选择的赛事有很多，因此游戏的自由度比前作有比较大的提高。所有赛事一共分成7种类型，下面逐一为大家介绍。

Race	普通的竞赛。一共有6辆赛车，先跑完所有圈数的车辆便可以得到金牌，依此类推。
Elimination	一共有6辆赛车，要跑5圈。每一圈的最后一名将爆炸，失去比赛资格。
Face-off	单挑赛，通常只跑一圈。胜出后肯定可以得到新车辆。
Road Rage	撞车模式。目的就是在规定的时间内要破坏更多次数的车辆。对手车辆一共有3辆，如果玩家的车辆遭到多次的破坏会在中途结束比赛。
Preview Lap	就是驾驶着指定的车辆在规定时间内跑到终点的模式。
Special Event	与Preview Lap同样，取得金牌后可以得到一张当地的明信片(PosterCard)。
Crash mode	另外一个有趣的模式。在这个模式中，玩家会驾驶着指定的车辆，撞击路面上的其他车辆造成连锁。模式中，车辆的破坏值就等于金钱，因此玩家要尽可能做出更多的连锁。另外，路面上有许多图标，只要碰上了就会取得相应的效果。闪电图标表示进入Burnout状态、黄色的爆炸图标表示在接触后产生小范围的爆炸、×2图标表示最后得分加一倍、×4的图标表示得分×4、裂心的标记则表示最后得分减半（在同时得到×2、×4、裂心的情况下，裂心>×4>×2）。在道路上还有金、银、铜的金币，取得后会有相应的加分。而玩家在撞击后开始计算时间，如果在时间内连锁撞击的车辆达到了指定数量（画面左下方的数字），那么按下相应按键可以引爆车辆，效果与爆炸图标无异。在爆炸后，玩家还可以使用一次IMPACTTIME，改变车辆爆炸后的飞出方向。另外，玩家在模式开始前最好看一下场地说明，清楚前面的路线和道具的位置。
Compact Grand Prix	玩家在完成了一些Race赛事后，就会出现GP比赛。在这个模式中玩家要连续在3条不同赛道中进行拉力比赛，最后看谁的积分高就算赢。

所有车辆取得条件

金牌数量相关

车辆	取得条件
Compact DX	取得了4枚金牌
Coupe DX	取得了18枚金牌
Custom Coupe Ultimate	取得了所有Crash mode的金牌
Muscle DX	取得了10枚金牌
Sports DX	取得了25枚金牌
Super DX	取得了32枚金牌
World Circuit Racer	取得了所有Race的金牌

破坏车辆数相关 (除Crash mode)

车辆	取得条件
Assassin Compact	破坏车辆的总数达15辆
Assassin Coupe	破坏车辆的总数达60辆
Assassin Muscle	破坏车辆的总数达30辆
Assassin Sports	破坏车辆的总数达100辆
Assassin Super	破坏车辆的总数达150辆

金钱相关 (只限Crash mode)

车辆	取得条件
4WD Heavy Duty	取得的金钱总数高于\$10000000
4WD Racer	取得的金钱总数高于\$2000000
B-Team Van	取得的金钱总数高于\$15000000
City Bus	取得的金钱总数高于\$70000000
Delivery Truck	取得的金钱总数高于\$20000000
Fire Truck	收集了每个地点Crash mode中的头条新闻 (模式中取得的分数高于指定数目)
Heavy Pick Up	取得的金钱总数高于\$1000000
Longnose Cab	取得的金钱总数高于\$50000000
SUV Deluxe	取得的金钱总数高于\$5000000
Tractor Cab	取得的金钱总数高于\$30000000
Trash Truck	取得的金钱总数高于\$90000000

Face-Off 模式相关

车辆	取得条件
Compact Prototype	以金牌完成Lakeside Getaway的Face-Off 1
Coupe Prototype	以金牌完成Continental的Face-Off 1
Dominator Compact	以金牌完成Kings of the Road的Face-Off
Dominator Coupe	以金牌完成Frozen Peak的Face-Off 1
Dominator Muscle	以金牌完成Lakeside Getaway的Face-Off 2
Dominator Sports	以金牌完成Alpine的Face-Off
Dominator Super	以金牌完成Dockside的Face-Off
Modified Compact	以金牌完成Waterfront的Face-Off
Modified Muscle	以金牌完成Mountain Parkway的Face-Off
Modified Sports	以金牌完成Continental Run的Face-Off 2
Modified Super	以金牌完成Golden City的Face-Off
Muscle Prototype	以金牌完成Mountain Parkway的Face-Off 2
Sports Prototype	以金牌完成Frozen Peak的Face-Off 2
Tuned Coupe	以金牌完成Vineyard的Face-Off 2
Tuned Super	以金牌完成Island Paradise的Face-Off

让你感受赛车的另一种玩法!

IMPACTTIME

所谓IMPACTTIME,就是在玩家的车辆受到破坏后,按下相应的按键所进入的慢镜模式。进入这个模式后,玩家可对车辆破坏后所飞跃的方向作轻微的调整。千万不要小看了这个功能,除了耍酷外,在Crash mode (此模式在前面有详细的介绍)中是得分的重点。在撞击了其他车辆或者走上了高台后立刻发动此模式的话,那么就可以对车辆的方向作改动,直接影响道具的取得和最后的加分。



Burnout 能量相关

车辆	取得条件
Custom Compact (包括Type 1.2.3)	一共积蓄了10000点Burnout能量
Custom Coupe (包括Type 1.2.3)	一共积蓄了50000点Burnout能量
Custom Muscle (包括Type 1.2.3)	一共积蓄了25000点Burnout能量
Custom Sports (包括Type 1.2.3)	一共积蓄了100000点Burnout能量
Custom Super (包括Type 1.2.3)	一共积蓄了200000点Burnout能量

其他相关

车辆	取得条件
Classic Hotrod	收集所有Special Event中的明信片
Euro-Circuit Racer	收集了所有Takedown Trophies (奖杯)
Modified Coupe	取得Alpine Race的金牌
Oval Racer Special	收集了所有Signature Takedowns (特殊的破坏照片)
Super Prototype	在Gold Medal GP中取得金牌
Tuned Compact	在Downtown Race 1中取得金牌
Tuned Muscle	在Kings of the Road Race中取得金牌
Tuned Sports	在Continental Run Race 2中取得金牌
US Circuit Racer	在Super GP中取得金牌
World Circuit Racer	取得了所有World Tour Mode的金牌

特殊的破坏照片取得法

照片名称	取得方法
Avalanche!	逼对手撞出Edge of Alpine的大桥
Berth Trauma	逼对手撞进Riviera码头
Catch the Tour Bus	逼对手撞向Island Paradise的旅游巴士
Euro Tram Ram	逼对手撞向Winter City的电车
Gate Crasher	逼对手撞向Vineyard's Town的大门边
Gone Fishin'	逼对手撞向Silver Lake的停车场边的悬崖上
Grapes of Wrath	逼对手撞向葡萄酒运输卡车
Hit the Split	逼对手撞向Downtown隧道前的两边墙壁
Home Wrecker	逼对手撞向汽车流动宾馆
Market-Stalled	逼对手撞向Golden City的市场
Paid the Price	逼对手撞向Alpine Toll的货摊
Pillar Driller	逼对手撞进Downtown中L型的火车轨道
Riviera Roustabout	逼对手撞向Riviera的环形车道山上
Rumble in the Jungle	逼对手撞向Island Paradise的封闭路线
Ship Wreck	逼对手撞向码头油轮的入口
Snowed Under	逼对手撞向扫雪车
Tram Ram	逼对手撞向Waterfront的电车上
Truck Torpedo	逼对手撞向一个大型的钻探装备
Tuk-Down	逼对手撞向三轮摩托车
Tunnel of Shove	逼对手撞向隧道后码头边缘



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbook.cn

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技” 欢迎来稿!

通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000

Email: guide@ucg.com.cn

短信投稿: 发送 TT+ 你希望投来的稿件内容简介到 33557770



PS2 最游记 RELOAD GUNLOCK

日版

隐藏角色出现条件

清一色: ドラマチックモード任意 2 角色通关

红孩儿: ドラマチックモード任意 4 角色通关

カミサマ: ドラマチックモード任意 6 角色通关, 或比赛 100 次以上

ヘイゼル: ドラマチックモード任意 6 角色通关, 且比赛 100 次以上

最终关舞台出现条件

只要比赛 50 次以上, 就会出现ドラマチックモード的最终舞台。

ギャラリー・3D 出现条件

①用该角色 15 分钟内完成タイムアタック

②用该角色在サバイバル中打败 5 人

③在所有模式中使用该角色 15 次

ギャラリー・2D 出现条件

①用该角色 10 分钟内完成タイムアタック

②用该角色在サバイバル中打败 10 人

③在所有模式中使用该角色 30 次

ギャラリー・ボイス 出现条件

①用该角色 5 分钟内完成タイムアタック

②用该角色在サバイバル中打败 15 人

③在所有模式中使用该角色 45 次

隐藏服装出现条件

用该角色打过ドラマチックモード

最近由动漫作品改编而成的对战游戏可真多啊!

PS2 太阁立志传 V

日版

投稿人: 沙龙

赚钱大法

首先要接买卖军粮的任务, 然后找一间物价很低的米店, 推荐近畿和东海地区。

一开始会倒贴, 要有心理准备。到了最便宜的米店以后, 开始买第一颗米(汗), 之后杀价→卖米→买米→杀价→卖米……循环多次以后, 会发现买进米价已降至最低, 这时候就可以全买

了。然后把这些米拿到别家去卖, 再回到这家来买。如果发现这家的米价已经涨起来了, 就换下一家用这种方法再整一次。此法在 PC 版中作用明显, 在 PS2 版中依然可行, 但效果有所下降。

用此法赚钱时初期会损失不少钱, 因此要有准备。但是只要辩才和算术高, 就一定能赚回来。

邪恶玩法

负面称号共有 6 个, 其实当一个恶人也是挺有意思的。

主杀し: 在合战或个人战中杀死过去自己的君主

人斩り: 在个人战中杀死 3 人

奸臣: 两次策反别人谋反并成功

枭雄: 谋反后消灭自己过去所属的势力

表里卑劣: 叛变 5 次

恶逆非道: 以上 5 个称号全拿到之后入手

快速通过迷你游戏

这个游戏中的迷你游戏很多, 基本上所有的任务都是迷你游戏。大部分迷你游戏都很简单, 但是极个别几个非常恶心的, 比如射箭和铁炮……如果自己打的话既麻烦又浪费时间, 关键又没有什么乐趣。其实只要在 OPTION 中将自己苦手的迷你游戏关上就不用玩了, 不过由电脑完成的话始终没有自己玩出 PERFECT 来那么理想。

本作比三代和四代强太多了, 不过还是不如一代经典啊!

PS2 MICHIGAN

日版

全结局出现条件

本游戏共有 4 个结局, 不过虽然说是 4 个结局, 但真正有区别的地方只是最后出现的 MOVIE 有些不一样。

ドワイト カメラマンムービー: 通关时所有点数中, サスペンスポイント最高

エロオヤジ カメラマンムービー: 通关时所有点数中, エロティックポイント最高

やな男 カメラマンムービー: 通关时所有点数中, インモラルポイント最高

謎の男 カメラマンムービー: 通关时所有点数中, エロティックポイント and サスペンスポイント的差在 500 点之内, インモラルポイント在 75000 点以上。

隐藏服装

任一女性播音员通关一次, 就可以拿到她的隐藏服装。之后再通关一次, 就能拿到她的泳装。不过惟一的一位男性播音员マーク只有泳装, 获得方法是通关一次。

另外通关时所有点数中, サスペンスポイント如果达到 MAX, 也就是 75000 点以上时, 可以获得昆虫装。而通关时所有点数中, エロティックポイント如果达到 MAX, 也就是 75000 点以上时, 可以获得隐藏泳装。

特别关卡相关

只要将游戏通关, 就会出现特别关卡(スペシャルステージ)。将特别关卡打过, 就会出现インリンアルバム和インリンカード。在特别关卡中发现所有的英文字后过关, 就会出现インリン摄影会。英文字共有 5 处, 分别是 YIN、LING、OF、JOY、TOY。

本作除了那位漂亮的代言人外, 实在是很难勾起人玩的欲望啊!

PS2 鱼仔 抢救水塘大作战

繁体中文版

锦

通关之后, 完成生物图鉴和鱼钩图鉴, 且 GAME OVER 次数在 10 次以上, 就可以获得隐藏形态——锦。

铠甲

全生物、全鱼钩资料获得, 且 GAME OVER 次数不满 10 次, 就可以获得隐藏形态——铠甲。

游戏中鱼仔大嚼虾蟹时的表情实在是太有意思啦! 顺便说一句, 此秘技同样适用于日文版。

GBA 游戏王 VI

日版

究极隐藏要素

通关后会有十盏灯出现, 点亮的方法分别为:

一、将包括隐藏角色在内的全 23 名决斗者各击败 10 次。

二、拿到全 27 套卡包。

三、决斗点数达到 50000 点。

四、在全部 14 个地区的每周一次的对战大会中均获得胜利。

五、赢得 13 周一的 CHALLENGE CUP (挑战杯)。

六、赢得 24 周一的 KC CUP (海马杯)。

七、引发全部的人物替换事件 (5 种) 和人格替换事件 (4 种)。

八、集齐全 1111 枚卡片。

九、十场限定比赛全部获胜。

十、全部隐藏角色出现, 其具体方法如下:

木马: 累计输给对手 10 次。

帕迦索斯: 得到 624 号卡片“卡通世界”。(密码: 15259703)

夏迪: 通关一次。

盗贼基斯: 将全部角色各击败 10 次。

御伽龙儿: 全部隐藏角色都出现后才会登场。

作为“游戏王”系列在掌机上的巅峰之作, 中文化的本作在国内的普及率高得惊人, 而且 FANS 也在陆续增加中。虽然现在登出这道秘技有些晚, 但希望会给刚刚进入魔幻卡片世界的玩家带来帮助。

PS2

决战 II

共通

隐藏剧本曹操编

将刘备编通关便可选择曹操编, 曹操编没有初级难度。

难度选择

将曹操编完成之后, 重新开始游戏时就可以自由选择难度了。

隐藏关卡

打过上级的刘备编就会出现隐藏关卡辽东之战, 这一战基本上每支部队都是各自为战, 如果能力够强的话通过没有任何问题。

打过上级的曹操编就会出现隐藏关卡长城之战, 这一战有无数陷阱机关, 难度较高。打过长城之战就会出现隐藏动画: 刘备和貂蝉在桂林戏水, 终老一生。

强烈期待《决战 III》的推出! 在此也推荐没玩过二代的人去玩一玩, 虽然游戏非常恶搞, 但素质没话说。

PS2

鬼武者

日版

投稿人: 逆刃刀

硬直取消

当左马介处于硬直时, 只要进入装备画面变更一下武装, 回到游戏时左马介的硬直就会取消。熟练运用此法, 可以在攻击落空即将挨打时取消硬直进行防御, 亦可用大技将敌人破防后立刻用各种技巧进行追打。

确实是很强的秘技啊! 不过此法只适用于初版, BEST 版、MEGA HIT 版是否适用还需要验证。

研究中心

Research Center



幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN

种蘑菇



在游戏中，除了通过休息可以恢复角色的纹章使用次数外，就只能使用一种叫“キノコ（蘑菇）”的道具恢复。在游戏中，如果光靠宝箱取得蘑菇的话，那么到最后的数量也不会超过10个。而且蘑菇的特效只能恢复1点使用次数，在最终BOSS的战斗中发挥不了太大的作用。在游戏后期，玩家还可以得到一种叫“ミックスハーブ（混合药草）”的纹章次数全恢复的究极道具，但数量就更稀有了。这里介绍另一种取得蘑菇的方法：当マオ加入后，在甲板5层的训练所对面的空房间就会变成一间栽培室。玩家能通过和マオ对话，选择合适的温度、湿度和阳光等状态选项，就能配置出不同类型的蘑菇和其他回复纹章次数的道具。在此期间，玩家每隔一段时间就要对处于不同时期的蘑菇进行环境的调整，在经过了种植期、成长期和发生期后，最后就可以收成了。下面把蘑菇与薄荷（ミント）的栽培方法列出。另外，如果连续栽培出3个薄荷或3个蘑菇就会发生迷你游戏，胜出就可以得到混合药草哦！

使えるもの	数量	こねこ	スノウ	アメリア	テッド
イワシの焼き魚	x20	447/447	365/365	443/443	371/371
サバの味噌煮	x17	8・5・2・1	5・2・1・0	7・4・2・1	9・6・3・2
カツオのたたき	x1				
騎士団ランチ	x31				
スペシャルランチ	x31				
キノコ	x7				
ミックスハーブ	x1				
またたきの手鏡	x1				
のどあめ	x27				
はり	x14				
毒消し	x25				
地蔵の目覚まし	x40				

环境状态	第一选项	第二选项	第三选项
湿度	じめじめ	さらさら	からから
温度	めっちゃめっちゃ寒い	ほんのり暖かい	むんむん蒸し暑い
光暗	まつくら	あかるい	まばゆい
换气	しない	少しする	窗全开
肥料	こつてり	あつさり	使わない

结果	-40以下	-15~-39	-3~-14	-2~3	4~15	16~40	41以上
薄荷	水桶薄荷	险恶薄荷	睡眠薄荷	薄荷	沉默薄荷	不思议薄荷	毒薄荷
蘑菇	水桶蘑菇	险恶蘑菇	睡眠蘑菇	蘑菇	沉默蘑菇	不思议蘑菇	毒蘑菇

作为今年暑假最受瞩目的RPG大作，《幻想水滸伝IV》相信大家已经为大家带来了不少美好的回忆吧！虽然本作对于系列作品来说的确是有十分大的变化，甚至把以往最传统的6人登场战斗减少至4人，但这并没有对游戏的本质造成多大的影响。Konami这次利用了一种十分巧妙的方式去制作地图移动的环节，他们知道要制作PS上两作的那种地图移动方式是不可能的，但对于《幻水III》“点移动”的恶评也不能忽视，因此一个类似《大航海时代》的移动方式便诞生了。虽然本作在108星的收集方面依然充满了乐趣，但难度也比以往低，除了4名角色错过了就不能再加入外，其他的几乎只要对话就可以了。好了，说回正题吧！上一期的攻略应该对进行一周目的玩家有点帮助吧！这次将会更深入游戏的内部，把一些隐藏要素为大家分享。

幻想水滸伝IV	Konami	RPG	
PS2	幻想水滸伝IV 1人 无对应周边	2004年8月19日 99KB	日版 6980日元 推荐玩家年龄：全年齡

系列装备效果

不知道玩家们有没有发觉，在购买装备、挖掘物和从宝箱中得到的某些装备中，在说明栏上会标明“×××セットの1つ”的字样。其实这代表了此装备是“×××”系列的其中一件，只要玩家收集了一套“×××”装备就可以产生特殊的效果。但这些特殊的装备一般很少能从道具店中买到，玩家要通过甲板5层的装饰房间和面对的船工房间的フィル合成、从一些比较隐蔽的宝箱中取得，因此要凑齐整套的确要花不少工夫，下面介绍一下每种套装的隐藏属性吧！

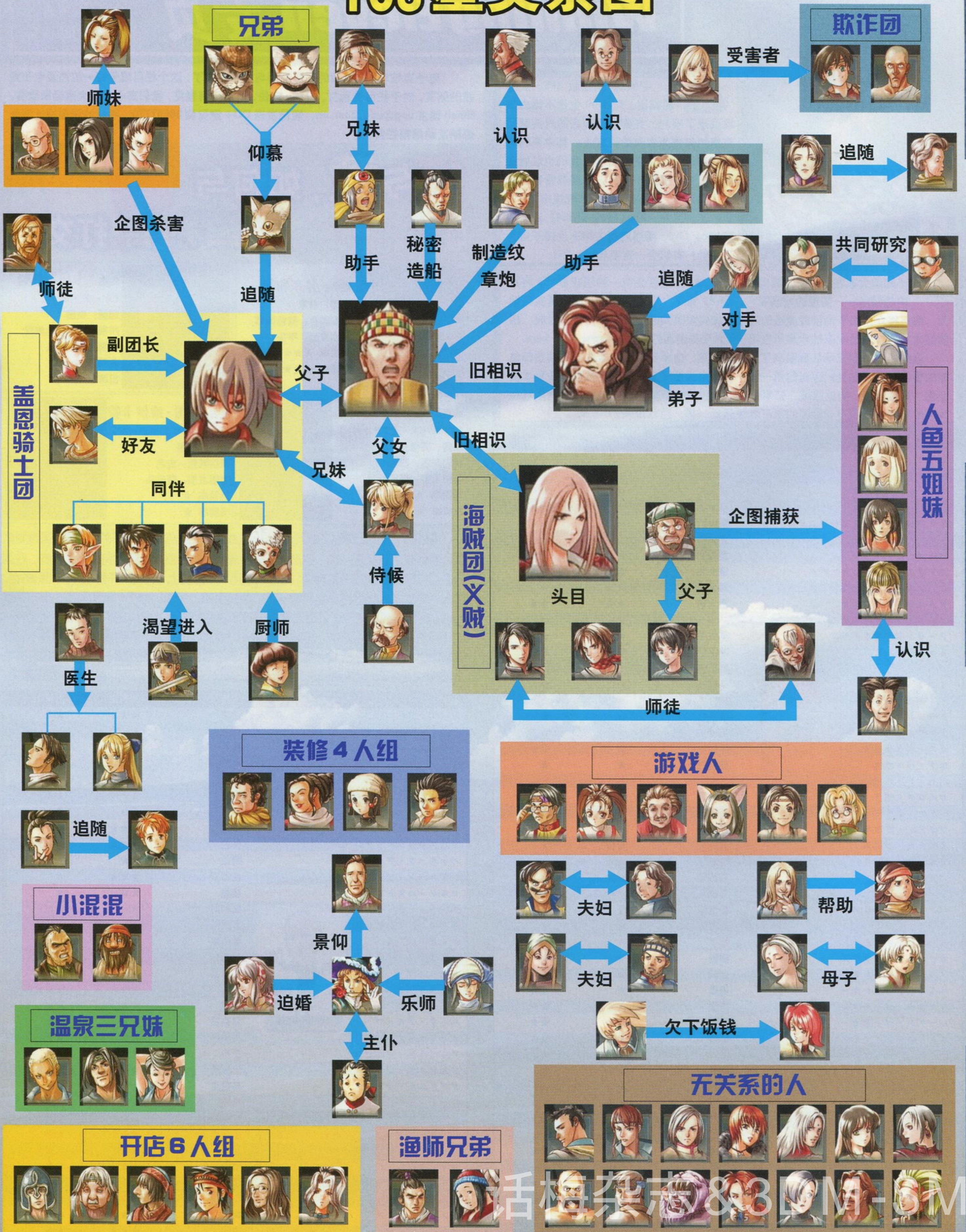


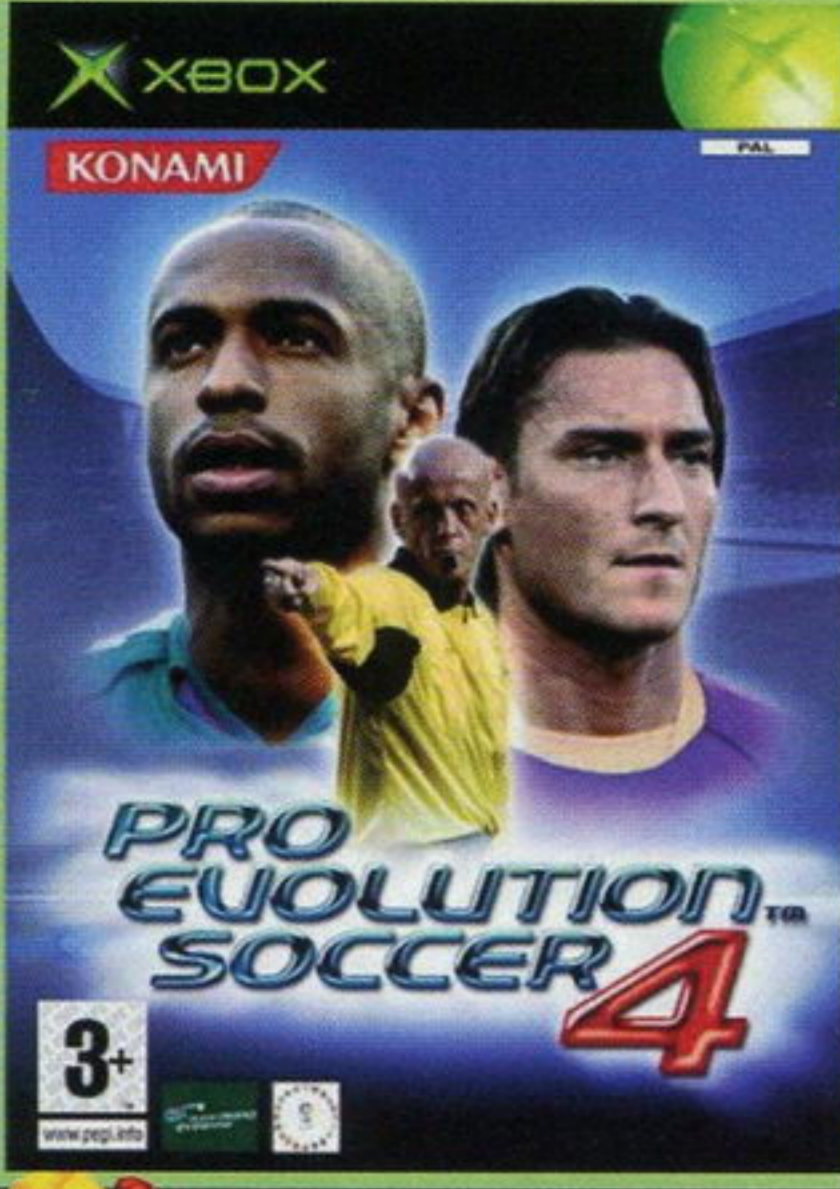
套装前缀	隐藏属性
オーガ	进入愤怒状态，濒死时增加20%的几率
ヴィーナス	魔法防御+20%
ヒーロー	技、速度、和攻击+10%、魔法防御+25%
ボンテージ	回避+5%、魔法防御+25%
ダイヤモンド	防御+10%、魔法防御+25%
マーメイド	水属性魔法无效化
天狗	攻击力+20%
ユニコーン	HP5%自动回复，所有属性抵抗力和武力防御+10%
海賊王	魔法防御+10%、第4回合进入觉醒状态
ガーディアン	防御力+10%、魔法防御+5%、魔法抵抗+5%
龙骨	受炎属性攻击的伤害-10%、速度+10%
しのび	速度+10%、魔法防御+5%、魔力+5%、HP1%自动回复
贵族	受武力属性攻击的伤害-10%、速度+10%
武者	攻击力+10%、魔法防御+5%、速度+10%
シルク	魔力+5%、所有属性抵抗力和武力防御+5%
マジカル	攻击力+10%、魔力+10%、防御力+10%
海賊	水属性伤害-5%、物理属性伤害-5%、技+20%、攻击力+10%
マスター	速度+10%、回避+10%、运气+10%
ウイング	风属性伤害-10%、魔力+10%
プラチナ	魔法防御+25%

薄荷（每个表格中的3个数值代表3个选项的数值影响）					
时期	湿度	温度	光暗	换气	肥料
种植期	+6/0/-7	-6/+1/+4	+3/0/-3	-5/-1/+5	-4/0/+3
成长期	-7/+4/-1	-10/+1/+12	-4/+5/+1	0/+9/-12	-6/-1/+3
发生期	+9/+1/-12	+8/+2/-7	+5/-1/-4	-1/+8/-6	+12/-1/-8

蘑菇（每个表格中的3个数值代表3个选项的数值影响）					
时期	湿度	温度	光暗	换气	肥料
种植期	+3/0/-4	-1/+7/-3	-4/+4/-1	+2/+6/-3	-6/+3/0
成长期	+12/+1/-9	-6/+5/-2	-3/+5/-1	+1/+6/-3	-6/+4/-1
发生期	-9/-1/+6	+9/+1/-6	-6/+1/+8	-12/-1/+8	+12/0/-6

108星关系图





Winning Eleven® 专区

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗



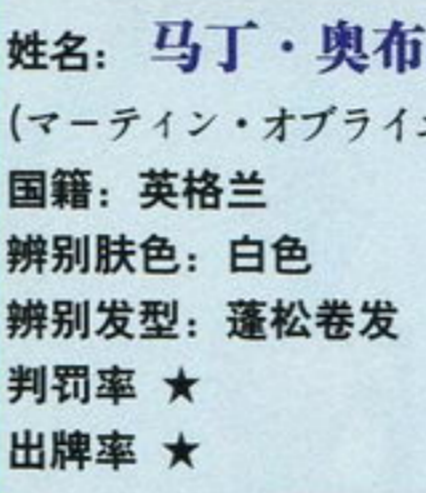
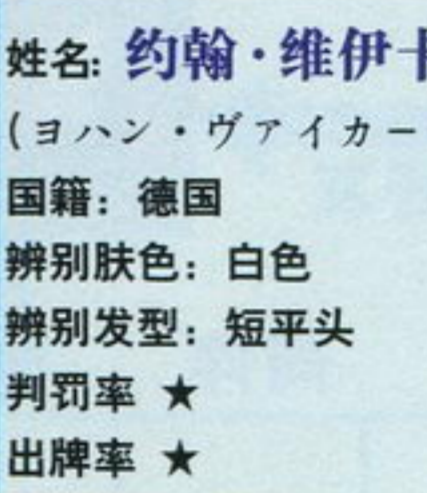
《WE8》的欧版《PES4》即将推出，Konami 也是不惜血本地请来了亨利、托蒂以及著名的光头裁判克里纳来作为本作的代言人！其中亨利与托蒂都是《WE》的爱好者，我们也总能在体育报刊中读到“亨利/托蒂非常喜欢玩PS 2 游戏机”这样的报道，那就是指的《WE》了。另外，Xbox 版的《PES4》还将对应 Xbox Live，网络对战《WE》也终于成为了可能！有机会一定要尝试一下！

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。Email 请发 ucg@ucg.com.cn，短信发送 DC+ 意见到 33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

红与黄，如何与绿茵判官打交道

编 阿迪

不知道大家在看了一场真实的足球比赛后，是否会有一种想在《WE》将其中的精华——实现的冲动呢？“《WE》系列”中精髓的精髓就是真实与细节，如何将众多细节衔接成流畅的过程，如何对真实的技战术进行借鉴吸收，相信这也是许多球迷玩家的乐趣所在吧。5大联赛全面打响！Seasons start here. 近来的电子竞技场认真吸取了大家的意见，由深受广大读者喜爱的胜负师监制的格斗部分正是我们迈出的第一步。在未来的日子里，电子竞技场将秉承丰富全面、地区组织、专业权威、公平公正的竞技精神扬帆启航。希望电子竞技场在大家的帮助、批评下与我国的电子竞技运动一样，茁壮成长。

 <p>姓名: 井东和纪 国籍: 日本 辨别肤色: 黄色偏黑 辨别发型: 平头 判罚率 ★★★ 出牌率 ★★★</p>	 <p>姓名: 卡托·怀特 (カート・ホワイト) 国籍: 美国 辨别肤色: 白色偏黄 辨别发型: 寸头 判罚率 ★★★ 出牌率 ★★★</p>
 <p>姓名: 马丁·奥布莱恩 (マーティン・オブライエン) 国籍: 英格兰 辨别肤色: 白色 辨别发型: 蓬松卷发 判罚率 ★ 出牌率 ★</p>	 <p>姓名: 约翰·维伊卡特 (ヨハン・ヴァイカート) 国籍: 德国 辨别肤色: 白色 辨别发型: 短平头 判罚率 ★ 出牌率 ★</p>

总评: 对战比赛时主裁判是在10位裁判中随机抽取(ランダム)的，虽然看似哪个裁判来主哨都是一样，但是★与★★★之间的尺度松紧还是有相当差距的。在列出的四位具代表性的主裁判中，如果玩家运气不好碰上了卡托·怀特和井东和纪的话，那么一些战术犯规就得适当收敛一下。而如果遇上约翰·维伊卡特和马丁·奥布莱恩的话，就可以放手地去铲。通过图片来辨别肤色和发型，4/10的机会看起来还是有一定几率的。在真实足球中，犯规同样是一门很重要的技术。有时候一个看似并不起眼的前场战术犯规，就能够将对方的反击扼杀在摇篮之中，更别提一些不得不为之的中后场战术犯规了。相信我们的WE玩家有必要对主裁判这个细节问题给予一定的重视。

名字	国籍	判罚率	出牌率
マリオ・ベドロッティ	意大利	★★	★★
ルカ・ミシアーノ	意大利	★★	★★
アンドレア・ロッチ	意大利	★★	★★
ニコ・ランディ	意大利	★★	★★
サルパトール・インノチェンティ	意大利	★	★★
ジャン・ルカ・ギラルディーニ	意大利	★★★	★★
ウーゴ・ガリアーノ	意大利	★★	★★
ステファノ・フェルナンディ	意大利	★★	★★
ファウスト・デ・サンティス	意大利	★★	★
ドメニコ・タラリコ	意大利	★★	★★
マーティン・オブライエン	英格兰	★	★
ノーランド・マクミラン	英格兰	★	★
ヒュー・キング	英格兰	★	★
デーブ・グリーン	英格兰	★★	★★
ミック・フォスター	英格兰	★	★
ゲイリー・デッカー	英格兰	★	★
クラレンス・スミス	英格兰	★	★
アンディ・スペンサー	英格兰	★	★
ガス・スタイナー	英格兰	★	★★
ボブ・バックス	英格兰	★	★
ホセ・トルエバ	西班牙	★★★	★
カルロス・ゾラ	西班牙	★★★	★★
ベドロ・ミラーレス	西班牙	★★★	★★
フォアン・ララサバル	西班牙	★★	★
ミゲール・ゴメス	西班牙	★★	★
アルバロ・デボタ	西班牙	★★	★★
バブロ・ボボネ	西班牙	★★	★
ダニエル・ミロ	西班牙	★★	★
ベンジャミン・サンチエス	西班牙	★	★
ルイス・ビスロ	西班牙	★	★
ヨハン・ヴァイカート	德国	★	★
カール・シウトラウス	德国	★	★
ノルベルト・シュタイン	德国	★	★
ヘルムート・リッター	德国	★	★★
キヤロル・ペールマン	德国	★★	★★
ハーゲン・ベデーカー	德国	★★	★★
ゴットローブ・マイツェン	德国	★★	★★
ラインハルト・ライブニッツ	德国	★	★
マルティン・デルンブルク	德国	★★	★
フランソワ・セラフィヌ	法国	★★	★★
ファビアン・ロダン	法国	★★	★★
エリック・ガルシサン	法国	★	★
ラファエル・モンブラン	法国	★★	★
ヴィクトル・ルシュール	法国	★★	★★
ジョセフ・ル・ペーグ	法国	★★	★★
オーラス・マレ	法国	★★★	★★★
シモン・ロード	法国	★★★	★★★
ダミアン・デザミー	法国	★★	★★

表格中使用红色标记的裁判为对战模式下可以选用的。

名字	国籍	判罚率	出牌率
ギ・ブノア	法国	★★	★★
ヨハン・ヤンセン	荷兰	★	★★
アダムズ・カイザー	荷兰	★	★★
デイド・スハレイバース	荷兰	★	★
エディ・デ・ヌール	荷兰	★★	★★
ヨニー・ファン・コスト	荷兰	★★	★★★
マルコ・ファン・ケルク	荷兰	★★	★★
フランク・ゾマー	荷兰	★★★	★★★
クリスチャン・ファン・ハーベン	荷兰	★★★	★★★
パトリック・デ・マーン	荷兰	★★	★★
レオニード・ブニコフ	俄罗斯	★★★	★
マルク・ニキトビッチ	塞黑	★★	★
ペーター・メイデン	比利时	★	★★
イリヤッド・ダグラス	苏格兰	★	★
ジョゼ・レアル	葡萄牙	★★★	★★★
トマス・ソウザ	葡萄牙	★★	★★
ガーリップ・ハッサン	土耳其	★★★	★★
パブロ・ソフィア	希腊	★★★	★★★
イジー・シオンコ	捷克	★★	★★
ルーク・アモソフ	乌克兰	★★	★★
ホセ・ロベス	阿根廷	★★	★★
アルベルト・カルロス	巴西	★★	★★
アントニオ・ゴンザレス	巴拉圭	★★★	★★★
ガブリエル・サントス	乌拉圭	★★	★★
カート・ホワイト	美国	★★★	★★★
ドン・ゴメス	墨西哥	★★★	★★
ビエール・エヌメ	喀麦隆	★★	★★
ハーミット・ンジャゴット	尼日利亚	★★	★★
ママ・コーギー	塞内加尔	★★	★★
トーマス・フオース	南非	★★★	★★★
井东和纪	日本	★★★	★★
アン・スヨン	韩国	★★★	★★
マー・ターミン	中国	★★★	★★

幸福，源于自己的双手

文 野毛驾势

——记首届全国《创造球会 04》杯赛

“《创造球会》系列”一向在国内拥有大批的忠实FANS。同时，这些爱好者也是一个特殊的群落。由于游戏本身对战的限制，他们难得有一次交流。但是随着PS2时代的到来，记录卡文件的远距离传输成为了低成本的可行手段。球会迷们有条件摆脱过去寂寞的单机生涯，他们不再局限于网络语言的交流，而激烈的异地对战更能牵动他们的心弦！

2004年的夏天，《创造球会04》PS2版（以下简称《球会04》）如期到来，《球会》的狂潮也在全国范围内再度掀起。为了迎接这个球会迷的盛典，推动“《创造球会》系列”在国内游戏圈的影响力，并让更多的爱好者能够体会到《球会》对战的乐趣，并投入其中。创造球会中文网(<http://sakatsuku.6to23.com>)决定举办一次全国性的《球会04》杯赛！



▲本次杯赛的对阵与晋级表。

这次杯赛的筹备，受到了全国球会玩家的热烈支持，报名者络绎不绝。其中不仅仅有国内的同好，还有香港特别行政区的朋友。更甚者，连远在新西兰和德国的中国留学生也参加了！由于这次杯赛是国内第一次的全国性《球会04》比赛，再加上游戏刚发售不久，象征意义大于实战意义。杯赛组委会决定把参赛队伍控制在32队，参考世界杯模式，分8个小组进行循环赛，再决出16强进行单淘汰赛。经过1个多月的筹备和练档，32强如期交上了自己的队伍，众人磨刀霍霍准备大干一场。最终杯赛安排在广州市海印广场的欲望岛GAMESHOP举行。比赛现场使用了100寸的大投影，确保了现场的视觉效果。而在《球会》最盛行的广州举办赛事，更能吸引大众的目光！

2004年8月22日 晴 广州

一大早，杯赛组委会成员和广州深圳的参赛者都提前到达现场。经过现场录影和截图的调试后，比赛现场已经被围观的人群挤得水泄不通了。上午10点，杯赛准时拉开了帷幕！揭幕战是以一场屠杀开始的……7:0！这意味着本届杯赛的竞争一定空前惨烈！果然，首轮过后的16场比赛居然全部决出胜负，没有一场平局！每场的进球平均数达到5.06个！几乎每场比赛都会出现必杀技闪光的精彩场面，这充分说明了这32名筛选出来的参赛档确实是强手云集。旁边的观众把嗓子都喊哑了，与会的参赛者更是声嘶力竭！但毕竟球会的对战是不由自己控制的，自己只是教练，球员上了场就只能眼巴巴看着了！（笑）而在各个小组里面，最受关注的就是C组和H组了，这两组杯赛前抽签揭晓后就被誉为死亡之组，也是赛前预测冠军投票率最高的两个小组。所以这两个小组的每场比赛都是重中之重，随时会关系着某个强队的倒下！与此同时，网站论坛的现场报道贴由于广大玩家的热烈



▲众多玩家都被《球会04》所吸引，纷纷驻足围观。

关注，回帖数轻易过千……

三轮小组赛打完，各小组的出线都没有太大意外，只是香港朋友因为1分之差被淘汰出局，多少有点令人扼腕。而几个广东强档的失守也直接为北京和上海增加了出线人数。最终16强的比例如下：广东4人、上海3人、北京3人、南宁2人、武汉、扬州、四川、新西兰各1人。



进入淘汰赛后，赛果开始越来越冷，在死亡之组C组血拼出来的架势和热血冰人居然在第一轮就惨遭淘汰。小组赛尚未露出水的ix1981参赛档开始了其势如破竹的夺冠之路。继16强淘汰赛架势后，次轮再将另一夺冠热门bird枪挑马下，4强则轻取H组冠军xmiki。在最终与E-STORM的决赛中以一个双人必杀技将比分锁定在3:1！夺冠过程毫无侥幸，实致名归。

杯赛结束后，留给全国球会爱好者的就是精心录制的八场比赛精选，还有所有场次的图文报道。一时间，《球会04》练档风气大盛。球会中文网又马不停蹄地投入到了筹备规模更大的全国各级联赛工作中，而各地自发的区域性交流更是如雨后春笋一般！我们可以看到，本届杯赛所带来的成果是非常可喜的。

“《创造球会》系列”的风格非常亚洲化，讲究的是育成和策略经营，对于球迷来讲有着巨大的吸引力。虽然“《创造球会》系列”讲究数据但又局限于数据，重于经营而又难舍育成。正因为如此，“《球会》系列”才会每作都保持在50万左右的销量。而在日本，由官方正式举办的联赛、杯赛通过《球会》的专门网络一直有定期和定向的安排，为球会爱好者提供了更加广阔的交流平台。但是在中国，球会迷的交流却很困难，游戏活动多数是非官方的，而且由于条件限制，也没法享受官方所组织的各项活动。但是，也正因为如此，我们国内的玩家才更需要站出来，亲身投入到我们自己的活动中！否则，《球会》的乐趣将大打折扣！闭门造车不是我们球会玩家的所爱。

记得创造球会中文网有句流传颇广的话：让天下的球会迷从此不再寂寞！其实，这又何止《球会》呢？在笔者看来，还有很多游戏是需要多多交流的，如“《VF》系列”、“《SF》系列”，“《TK》系列”、“《WE》系列”等等。希望能够看见神州大地的游戏健康交流之风大盛，同时也希望更多的同志能够站出来起到带头作用！





全日本《WE》最强王座决定战

"WE" JAPAN GRAND PRIX

——日方 WE 规则简评

译 劬哥 编 阿迪

《WE》的精髓在于对战、细节、真实、朋友。对人战是积累经验、培养心理的最好途径，同时也可以说是进一步提升自身水平的唯一途径。自从电子竞技成为我国第99个竞技体育项目以来，各项地区民间组织或大型赛会组织的《WE》比赛接连举办，气氛非常火爆。其中由UCG承办的ESWC电竞世界杯《PES3》中国地区预选赛获得了地方各界的关注，在全体WE玩家的共同支持下，我们中国的陈志良和王早行选手经过努力拼搏分获《PES3》法国总决赛3、4名的佳绩。同时他们在法国总决赛上所表现出来的良好精神风貌代表着我们中国电子竞技界、甚至是中国玩家在世界面前展现自我的风采与决心！

无论是任何电子竞技游戏，规则的制定都是相当重要的一环。而来自“《WE》系列”的家乡——日本，究竟与我们国内有何不同呢？据悉Konami官方将举办一项从8月21日至12月31日跨度长达4个月之久的全日本《WE》最强王座决定战。该项赛事覆盖日本全国北至北海道，南至九州7块区域共47个都道府县，设有共100多个设施完备的大会赛场，可以说是日本WE玩家的一次大型盛会。7块区域的地区预选赛冠军最终将齐聚东京，为“日本第一”的荣誉展开激烈的对抗竞争。下文将选取一部分全日本《WE》最强王座决定战中我们中国WE玩家较为关心的规则进行对比与简介。所谓取百家之长，仅供参考。

系统设置

1. 比赛时间设定为10分钟，加时赛和点球战的时间不包含在内（加时赛采用银球制，120分钟不分胜负直接进行点球战）；
2. 视点为Normal Long，《WE8》的默认设定；
3. 手柄的使用以抽选的序号先后为准，序号在前的选手为1P；
4. 难度等级、状态、时间、季节、气候、场地、主裁判、拉拉队等各种设定不允许变更，必须以默认为标准；
5. LI切换选手的速度为默认设定不可变更，GK不可以手动操作，必须为默认的OFF设置；
6. 大会上可以自带手柄。（比赛会场也会准备手柄）

简评：在以上这几条节选的规则中，相信令大家最为惊异的就是第5点了。在“Player设定”里的切换速度肯定是非常重要的因素，在这一届全日本大会上必须遵循系统默认的セミオート（4格）。Konami组委会给出的相关解释是：“相信在《WE》的中、上级者中使用マニュアル的玩家比セミオート的要多，两种操作感觉肯定是有差异的。”估计是为了平衡实力差距，所以在大会的比赛中必须遵循系统默认的セミオート（4格），看来日本的WE玩家有必要去习惯这一操作手感。而视点也是国内的老大难问题，国内曾经有些赛事采取Far、Wide视点各打半场的规则，结果却不甚理想。阿迪相信这个问题还是需要由官方来统一协调指定，我们没必要去讨论Far或Normal Long玩家到底打不打得好Wide，反之亦然。相信许多玩家都相当有自信，适应一个新视角并不是什么大问题，关键的是能否暂时放下过去而作出尝试。

得分与违规

1. 90分钟以内的胜者会获得3分，加时赛的胜者会获得2分，点球战的胜者则只有1分。
2. 不战而胜的选手可以获得2分，条件为
 - (1) 对手在比赛时间开始后不在现场；
 - (2) 对手宣布不参加该场比赛；
 - (3) 对手违规的情况下。
3. 故意切断主机电源的情况下，会被判以0-3的分数输给对方；
4. 发生意外断电的情况下，则双方重新开始比赛；
5. 获得红牌退场人数过多而导致比赛无法进行的队伍会被判以0-3的分数输给对手。

简评：从第1点看，这条规则的制定无论是对于现实足球还是《WE》都是相当符合鼓励进攻的原则的。阿迪记得以前参加的一项比赛就有这样类似的规则，不过都是《WE3FV》的老陈醋了……毫无疑问，故意打断比赛的恶劣行为都会被直接判负。而红牌退场人数过多直接按系统给予的3:0来计算净胜球的话，是相当不值的。无论是真实足球还是《WE》，相信体育精神都是相当重要的。

选队与暂停

1. 不能使用记忆卡读档；
2. 只能选择国家队，不能选择俱乐部队；
3. 每一场比赛开始前都可以重新选择自己使用的球队；
4. 比赛开始前的作战设定最多不能超过三分钟，如果超过三分钟的情况下，可以视为对手不战而胜；
5. 作战设定只能在比赛开始前和中场休息的时候才能改变。如果进入加时赛的话，加时赛的比赛前和中场休息也可以改变作战设定。不管发生什么情况都不允许比赛中按暂停（Start键）进入作战设定画面。

简评：玩家所使用的球队并不限于一个国家，可以在每一场比赛前任意切换选用队伍，相信可以做到有针对性的选择，对于实力全面、对《WE8》整体球队情况了解、对战经验丰富的玩家会较为有利。而第4点则是一个国内从未见过的规则，赛前作战设置超过3分钟可以视为对手不战而胜！这多少有点牵涉到运动心理学的范畴，利用作战设定的时间先观察对手的设置再自己进行部署、慢条斯理地调整来消磨对手的锐气与耐心等等诸如此类的手段，其实这和篮球、乒乓球、排球等竞技体育项目何时叫暂停有着相同的性质。但相信Konami是为了避免不必要的麻烦与争执和保证赛事顺利进行，所以统一设置了3分钟的时限。关于第5点，国内一般的规则是在死球的情况下即可按暂停进行调整，但从日方的第5点来看，似乎日方更为看重半场调整的意义。这客观上也与《WE》的换人系统不完善有着直接的联系，或许KCET可以考虑参考《球会04》新增的Game Plan中预定时间换人的部分。但话说回来，足球场上的形势是瞬息万变的，至于如何去完善这一点，就敬请期待KCET吧。

赛场礼仪

1. 开始比赛之前必须跟对方说“请多关照”，比赛结束后说“谢谢”；
2. 会场上的饮食、吸烟必须要到指定区域才能进行，比赛中禁止饮食或者吸烟；
3. 其他发生的无法预测的意外由当地管理员来处理。

简评：礼仪是做人的基本！无论是比赛开始之前、比赛结束之后，包括半场结束和选择主罚队员时，禁止一切干扰对战选手的言行。如果对战选手出现干扰言行，那么大会的裁判必定会进行相关处理。这一部分特别是第1、2点，个人觉得日方制定得相当好。就像在真实的足球场上一样，我们比的不仅是球技、意志、精神面貌，同时比拼的还有公平竞赛的体育精神。《WE》也何尝不是如此。

EVO K4 决赛精选

一年一度的美国 EVO 格斗游戏大会是由美国“升龙拳”专题网站主办的极具影响力的 FTG 赛事，而今年的“EVO2004”已于7月29日~8月1日顺利举行。在这4天的时间里共进行了《SF II TURBO》、《SF3.3》、《MVC2》、《CVS2》、《GGXX #Reload》、《铁拳4》、《铁拳TT》、《灵魂能力II》、《VF4 EVO》9个项目的角逐，尽管选手的整体水平还不能与日本的“斗剧”大会相比，但众多的项目以及邀请日本顶尖高手参加的做法使其无愧为北美地区规模最大、水平最高的格斗游戏比赛。本次的 Gamehalo 中将收录部分项目决赛阶段的精彩对局，除了可以欣赏到高水平的演出之外，应该也可以从一个侧面了解北美格斗文化的发展趋势。



SF II TURBO

1P: 梅原大吾 2P: Alex Valle

《SF II TURBO》诞生于1990年，在美国或是日本都可以说是FTG中的常青树，也一直是EVO系列比赛的保留项目。老将 Alex Valle 在美国享有盛誉，曾在多个项目上夺冠。但这次他又遇到了老对手，远道而来的一流高手梅原大吾。梅原是“斗剧2003”这个项目上的冠军队成员，但他这次使用的角色却是比较冷门的拜森，可能就是为了克制使用率较高的沙盖特，从实际战况来看也的确达到了目的，沙盖特的波动强力牵制对拜森的作用并不大，虽然梅原先失一局，并在第三局处于劣势，但成功的心理战却令他成功拿下这场关键的比赛，最终夺得了本项比赛的冠军。

铁拳 TT

1P: Fabrizio Tavassi 2P: Joshua Molinaro

“《铁拳》系列”在美国的受欢迎程度不亚于日韩。这次收录的这场《铁拳TT》的对局也绝对是能让人眼前一亮的。首先1P选择的是米歇尔和朱莉娅的组合，算是比较少见；2P使用的是恶魔与风间仁的组合，属于常见的三岛系组合。三岛系组合以高威力的连续技和强悍的进攻著称，第一局就打出了一个《铁拳TT》中不多见的PERFECT就是很好的证明。第二局的开局1P侧占据了主动，不过最后16秒仁开始反扑，直到时间结束，1P选手才以1%的体力优势惊险地取得了第二局。第三局米歇尔组合又是在劣势之下以几个漂亮的连续技垫定了胜局，上演了一场反败为胜的好戏。

MVC2

1P: Justin Wong 2P: Desmond Pinkney

《MVC2》是一个国内乃至东南亚地区玩家很少接触的CAPCOM系FTG，但在美国却有着很高的地位，这也是美国少数几个具有绝对领先优势的FTG项目。虽然《MVC2》的角色众多，而且玩家也开发出了非常多的打法，但是游戏本身的角色平衡性有比较大的问题，部分角色的过于强大，会使原本应该势均力敌的比赛时常出现一边倒的局面。比如收录的这场比赛中，一开始1P方还占据了不少优势，但当2P方的“暴风女”一出动，Justin Wong便被完全压制住了，在被无限连技KO掉了一人之后，1P侧很难再有挽回的余地，Desmond Pinkney因此以大优势胜出。

VF4 EVO

1P: Ryan Hart 2P: 板桥

虽然美国EVO大会请来不少日本高手来增加比赛的国际化和影响力，不过本土选手在几个项目上基本上总是陪太子读书的局面从某种程度上来说也降低了比赛的悬念和精彩程度。《VF4 EVO》无疑是日本玩家的天下，使用瞬帝的板桥选手虽然不是日本VF界的风云人物，但到了美国，其水平绝对高出异国玩家几个档次。虽然板桥在与使用结城晶的Ryan Hart的比赛中先失一局，但是随后以一个“Excellent”将比分扳回。第三局被压制的情况下成功二择，利用强力的反压制再下一城。第四局更是将对手打得没有还手之力。整场比赛仅用时一分多钟……

GGXX #Reload

1P: RF 2P: Kevin

《GGXX #Reload》可以说是日本当红的2D格斗游戏，可能正是因为如此，美国EVO才会将这项美国玩家并不是很擅长的项目收入比赛之中，不过这场比赛还是比较精彩的。RF选手使用的是怪异的FAUST，而Kevin使用的是以速度见长的CHIPP。Kevin利用其娴熟的连技先拿下了一局，第二局同样占据了主动，将FAUST打至濒死状态。不过CHIPP防御力低下的弱点在此时暴露出来，FAUST一次连击得手便扭转了乾坤，为自己赢得了机会。决胜局时RF似乎完全掌握了比赛的节奏，对手在丧失了大好形势之后乱了阵脚，无法施展，最终RF以极大的优势拿下了第三局。

灵魂能力II

1P: Marquette Yarbrough 2P: Rob Nagaro

南梦宫的3D格斗游戏在欧美大都极受欢迎，横跨三大平台的《灵魂能力II》自然也不例外，因此就实力而言，美国玩家在这个项目上的水平绝对不容小看。收录的这场比赛中，无论是1P选用的卡桑德拉，还是2P选用的塔莉姆，都是玩家使用率比较低的角色，不过这样的对局看上去才会有更多新意。塔莉姆的攻击距离短，连续技也比较薄弱，不过这位选手用得还是比较得心应手的，利用速度与时间差的变化胜了第一局，而卡桑德拉利用弹技扳回一局。在关键的第三局中，卡桑德拉的实力优势显现出来，最后Marquette选手以稳定的发挥拿下了第四局，赢得了胜利。

CVS2

1P: John Choi 2P: Kindevu

记得在以前介绍“斗剧2003”时，就曾说过A模式在《CVS2》中占据主流，不过C模式对A模式有一些专门的应对方法。2P侧选用的是A模式三个最强角色樱、维加和布兰卡，而1P的C模式肯、古烈和沙盖特也不弱，因此可以看成是一场模式间的较量。在使用ZORE COUNTER成功化解了樱的一次OC连技之后，John Choi用肯成功占得先机，其后的古烈又使用MAX超杀命中维加，但出现的依然是拉锯战的局面。双方最后是由沙盖特对决布兰卡。在相持不下之际，Kindevu关键时刻终于成功使出一套完整的OC垫定了胜局。尽管John Choi顽强抵抗，但还是没能挽回败局。（因时间原因，本段影像未收录）

SF3.3

梅原大吾，神之BLOCKING！

看到本次Gamehalo的开场秀，对《SF3.3》BLOCKING系统略知一二的玩家可能都会为之震撼！这次神一样的BLOCKING大逆转发生在《SF3.3》项目的半决赛第一场中，表演者又是梅原大吾。虽然梅原最终输给了日本同胞KO，屈居亚军，但是他为大家带来了本次EVO2004上最为精彩和最令人难忘的一幕。在极大的劣势之下，梅原并没有气馁，而是一点一点的缩小体力差……有人说对手的草率托大成就了梅原这一次的抢眼表现，但是准确无误的连续BLOCKING，最高效率的连续技反击，绝不是一朝一夕之功。而梅原稳健的操作、顽强的作风和极佳的心理素质都将成为格斗高手的典范。

格斗杂志 & 3DM-SMV

神游天下

独家
首发

《罪与罚》官方攻略

罪与罚 地球的继承者

iQue

A·RPG

神游机

罪与罚 地球的继承者
1~2人
无对应周边预定2004年9月25日
自带记忆功能中国大陆版
48元
推荐玩家年龄：全年龄

故事背景

新世纪的初始，人类成功地控制了战乱，世界一片和平的景象。然而随和平而来是人口过量的问题，食物紧缺成为最大的危机！于是，科学家们联合起来，倾尽全力研发出了新的物种以提供人类食用，日本的北海道则被选择作为新食用物种的饲养场。就在人类为这一成就感到骄傲之时，新的危机出现了……



在饲养场中的生物开始变异，并疯狂地吞噬饲养它们的人类。它们在各地制造混乱逐渐控制了北海道地区，并开始侵袭日本的首都——东京，人们称之为“暴徒”。由于“暴徒”的

侵略，日本各个密集人口的地区都遭到了攻击。这时，一个名为“武装志愿军”的民间国际治安组织出现，“武装志愿军”是美国秘密派遣的组织，他们拥有强大的武装力量，他们除了镇压暴乱的市民和消灭变异的“暴徒”外，似乎还有其他的目的，年轻的首领布拉德拥有超能力。另一方面，一个救济、治疗平民的神秘组织出现，人们称他们为“圣女军”，首领是一名被称为“圣女”的女子亚血，他们认为“武装志愿军”是一个伪善的组织。亚血拥有不可思议的力量，她的血可以医疗被变异生物感染的人，而医疗的代价是为组织战斗！众多弱小的人类被卷入诸多无谓的纷争，从此踏上苦难之路！然而，更大的阴谋却在等待着玩家们……

人物介绍

天宫 峻姬

年龄：14岁

“圣女军”中“暴徒狩猎班”的班长，曾经在一次暴徒攻击中受过重伤，之后由于得到了亚血的鲜血而痊愈，并因此而获得了特殊的能力。乐天派的言行使他非常引人注目。



叙 爱兰

年龄：15岁

她在一次暴乱中被峻姬所救，并因此加入了“圣女军”。粗暴狂放的言辞是因为在那次被攻击的事故之后完全丧失了对陌生人的信任所造成的。但她非常信任峻姬，精通机械。



亚血

年龄：13岁

“圣女军”的首领，拥有超能力，自称为“圣女”，是组织的先导者。通过自己鲜血拯救了很多人，有些人因为她的鲜血而获得了特殊的能力。然而从她那以自我为中心、好战的性格和预言能力，看出她的性格的人少之又少。



勒达

人类年龄：5岁



因为接受了布拉德的血后变异成小型兽化人类，目前没有治疗方法，仍拥有人类的思维和语言。因为形态的转变使她变成了布拉德宠物，她对卡秋有强烈的对抗意识。

卡秋

年龄：15岁

她拥有可以转化成为战斗力的念动力，这个能力让她成为了布拉德的亲信。但却和其他亲信屡屡不合。



布拉德

年龄：17岁

“武装志愿军”的指挥官，同样拥有超能力。年轻的他一直坚持“武力救世”的信念。他利用他的血使他身边的亲信获得特殊的能力。



暴徒

从人造食用生态系统中派生出来的凶暴攻击体。模拟现有的所有生命体，将其活动范围扩展到海陆空。



系统说明

操作列表

十字键	控制角色移动（连续按两次可翻滚）
摇杆	控制瞄准移动
Start 键	开始 / 暂停
A 键	切换武器状态（锁定 / 手动）
L/R 键	控制角色跳跃（可二段跳）
Z 键	射击

武器状态

主角使用的武器结合了枪和剑的特点。

一、射击状态

有两种类型可以选择，可以通过 A 键切换类型，以应付不同的敌人。

1. 跟踪类型。此模式中威力和范围都最小，瞄准显示为蓝紫色。可通过单击方向键来切换锁定的目标，适合攻击灵活性高，但血量不多的敌人。锁定 Boss 然后从容躲避攻击也是不错的主意！

2. 手动类型。此类型为最常用的类型，威力和攻击范围都较锁定模式有大的提高，瞄准显示为红色。由于瞄准需要控制方向，所以对操作者的要求比较高，同时在角色移动时瞄准会有略微的偏移。操作熟练者可用此类型代替跟踪类型。

二、剑攻击状态

在敌人近身时在武器的手柄上会自动伸出光剑，此状态在敌人近身时会自动使用（前提是你得松开攻击键），虽然受距离的限制，但是攻击范围和威力都是最大的。适用于快速移动到主角身边的敌人。

物品系统

游戏中会出现四种物品

1. 绿色的心状物品：在新手模式可恢复 30 点生命，而新手难度只能恢复 20 点生命。
2. 紫色的圈状物品：本游戏有时间概念，每一个紫圈可加 30 秒的时间。
3. 黄色钻石状物品：可直接增加你的积分，并有累加的效果。取得第一个为 1000 分，如果连续取得可最多 50000 分一个。
4. 在每个关卡都会有些额外的命中奖励，会出现标志为“奖”的圆，在消失前打中可以得到奖励。



流程攻略

下期奉上！

更正启示

上期杂志中，本栏目报道的神游公司即将推出的两款新游戏部分信息有误，现更正如下：1. 两款游戏的售价均为“48 元人民币”；2. 两款游戏的发售日均为“年内预定”。

继续送

iQue全副装备补完计划

神游天下

——有奖征集玩家体验报告

上期刊与神游公司联合推出的“神游加油装”100%免费派送活动在众多玩家中掀起了一阵不小的波澜，玩家们纷纷向本刊表示，这是自国内出现行货主机以后所获得的最大惊喜与实惠，而现在这一切还没完哦！经本刊与神游

公司进一步磋商，决定向所有玩家有奖征集体验感受，丰厚的奖品将为你的iQue游戏征途补完全副武装！

赶快拿起你的笔，写下你的感受，就有机会全副武装你的iQue游戏生活！

主题

打小报告 做真玩家

对象

所有体验过iQue产品的玩家兼UCG读者

参与方式

请填写报名表，并选择您最方便的方式，在2004年10月20日前提交。（以邮戳、传真TITLE、E-mail发送日期为准）

要求

请记录下您在体验“加油装”与享受神游游戏过程中的任何感受、联想、趣事、创意……创作形式不限。（文字、绘画均可，文字在1000字以内为宜，绘画无限制）

1、**邮寄**：照实填写好报名表，连同您的大作寄往下面的地址，并在信封正面注明“UCG忠实读者”以及“有奖体验报告”字样

奖项设置

凡稿件被采用的读者，均可免费获得“神游欢乐家庭装”一套，数量不限，并在下期《游戏机实用技术》上刊登获奖者的作品。

※所有投稿原件恕不退还。

※神游科技（中国）有限公司拥有对稿件的使用权。

邮寄地址：江苏省苏州市机场路328号国际科技园B-203
神游科技（中国）有限公司 客户服务中心
邮政编码：215021

2、**传真**：照实填写好报名表，连同您的大作传真至0512-62882980客户服务中心

3、**E-mail**：照实填写好报名表，连同您的大作Mail至iQue@iQue.com

“iQue全副武装补完计划”报名表（复印有效）

●请填写您的个人信息

如果您是神游俱乐部成员，请填写您的用户名：

如果您非神游俱乐部成员，请填写：

姓名：_____

地址：_____

电话：区号_____ 电话号码_____

电邮：_____@_____

●请选择您已经拥有的神游产品（多选）

- 神游机 共游机 欢乐家庭装
神游加油装 小神游（黑色） 小神游（铂金版）
游戏

●请选择您最想拥有的神游产品（多选）

- 神游机 共游机 欢乐家庭装
神游加油装 小神游（黑色） 小神游（铂金版）
游戏

●请选择您最期待的神游新产品（多选）

- 小神游 GBA SP
神游原创软件
下一代神游主流电视游戏主机
下一代神游主流便携式主机
更多颜色的小神游 GBA
更多第三方软件，如 _____
更多硬件周边，如 _____
更多游戏周边，如 _____
其他，如 _____

●请写下您对神游的任何建议（可另附纸张）

9A、9B“读纸片攻略，得神游礼品”活动获赠“神游棋”读者中奖名单

广州	郭俊文	玉林	陈显明	上海	陆 玮	天津	赵敬喆	天津	赵敬强
上海	钱晨林	天津	丁 弘	北京	蒋秋明	东方	刘国涛	海口	Leny
南京	董延超	天锡	董维力	上海	许 晴	武汉	沈 莉	上海	王圣瑞
汕头	陈凯涛	沈阳	孟拓南	连云港	瞿劲松	乌鲁木齐	夏迪力	上海	姚 宇
广州	黄伟杰	北京	张 磊	襄樊	侯 杰	松滋	罗茉莉	武汉	王 莹
北京	张 勇	汕头	谢冬发	高淳	陈金龙	湖州	褚旭宸	北京	王 雪
上海	王 韵	南宁	曾智轶	玉山	叶雪飞	长春	戴常宝	北京	王 阳
天津	刘 铭	北京	鹿 跃	佛山	梁锡强	乌海	费思超	北京	黄 彧
大冶	张瀚波	广州	唐 琦	福州	许仲国	广州	陈怡诺	深圳	江 媛
武汉	刘 晖	东方	张 杰	上海	陈 明	北京	杨 京	广州	黄 鑫

另有两百名读者获赠最新小神游海报，因人数众多，故不一一列出。所有获奖读者将在近期收到我们寄出的奖品，请注意查收。

上期杂志中，神游公司与本刊合作举办的“神游加油套装”赠送活动受到了众多读者的参与，所有获赠名单将于22日前整理完毕，并将在第一时间公布同时通知玩家领取方式，请及时关注近期“神游天下”栏目公告。

动漫教师中介事务所

好，先闭上眼睛……再来个深呼吸……

喂！后面那几个不要给我打瞌睡！我们今天是第一天开业，一定要让别人看到我们那满腔的热血与爱与激情呀！

再来一遍，闭眼……深呼吸……

OK，一起大声喊！

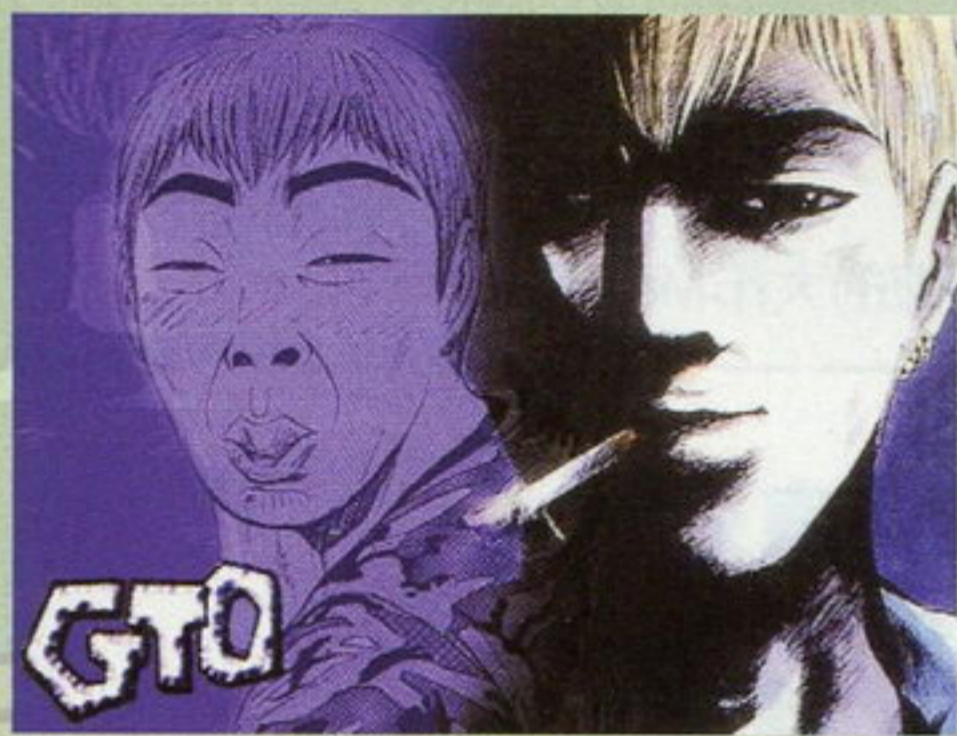
卡伦职业教师中介事务所自今日起便隆重豪华绚烂开张了呀——！

啊，这位太太，抱歉吓着您了。请进请进，请问我们有什么能为您效劳的吗？怎么，您想为自己的孩子找一间有好老师的学校？啊啊啊，您真是来对地方了，我们将竭尽所能将每所学校的王牌教师介绍给您。好，请坐这里，让我们一同来看一下您对哪个老师比较满意吧！

麻辣教师——《GTO》

首先要为您介绍的是这位鬼冢老师了，让我们先来看一下他的简历吧。年龄：23岁；专长：空手道必杀手刀、跳肚皮舞、把舌头碰到鼻子；兴趣：A片欣赏、勒索、在垃圾堆找食物……

姓名	鬼冢英吉
教授科目	社会科
隶属学校	私立东京吉祥学园



对不起，这位太太，我想一定是我拿错档案了。这位鬼冢老师在校吉祥学园一向深受理事长及其他众多教师的器重及敬佩，绝不可能作出上述那些事情，而且更令人称道的是，他竟然将被称为“所有老师的恶梦”的三年四班管理得井井有条，这绝对堪称为奇迹般的举动呀！

什么，您问他是用什么手段来感化那些学生的？请等一下，我为您找找资料……唔，有了，大概就是让学生为自己

合成色情照片、一起逃课逛街机厅、对学生那年轻貌美的母亲垂涎三尺、企图染指班上女生、COSPLAY 恶魔人肌肉人披头士来讲课、伙同暴走族绑架自己的学生等等等等……

啊啊啊，您千万不要走，这一定是我们的情报网出错了。请您不要生气，我们先来看一下第二位老师吧。

热血教师——《ROOKIES》

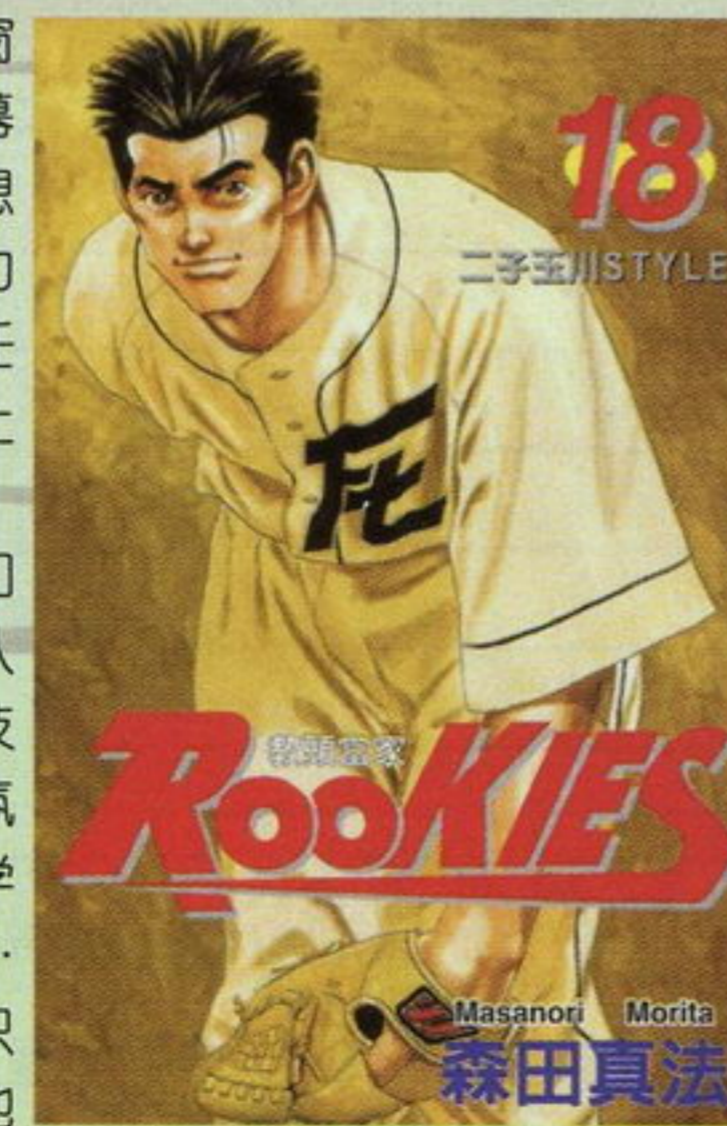
姓名	川藤幸一
教授科目	语文
隶属学校	二子玉川学园高校

首先要向您指明的是，这位川藤老师虽然曾经因用铝棒殴打学生入院而遭致学校解雇，但那绝对是事出有因的。毫无疑问，他是个非常受学生尊敬的老师，因为甚至连那个被殴打的学生都曾说过“不论是谁，只要敢说川藤老师的坏话，我绝对会让他死得很难看！”而当这位老师回到之前的学校时，几乎全校的学生都不顾正在上课，纷纷从窗户中、天台上探出头来向其挥手致意，想象一下那幕情景吧，难道您一点都不感动吗？川藤先生之所以想当老师的理由就是“让每个学生都拥有梦想、并努力贯彻梦想”。他珍惜梦想、待人友善、有公德心及责任感，而且不是那种迂腐守旧的老师，绝对可以称得上是当代教师的楷模呀！

嗯？您说您的儿子最近喜欢上了棒球，而且想加入棒球队？那真是太巧了，这位川藤老师正是棒球队的指导老师呀，相信在他的指导下，令公子的棒球技术一定会突飞猛进的……啊，您想知道棒球队的气氛及状况如何？……啊，我突然想起来了，其实这所学校的足球队也相当不错的，令公子不妨向这方面……

……好吧，既然您坚持要了解情况的话，那我只好告诉您了。那帮孩子其实本性非常好的，只不过他们目前都是不良少年……而且曾因在赛场上集体斗殴而让棒球队被迫解散罢了……

……我明白了，我们来看一下下一位老师吧……



地狱老师——《地狱老师》

对了，似乎疏忽了一点，我还一直没问呢，令公子现在希望就读的究竟是小学、初中还是高中呢？噢，无所谓？哦，我明白了，您希望找到好老师的不止一个孩子啊，那可以选择的范围就大得多了。那么，您看这位如何？

姓名	夜野铭介
教授科目	语文
隶属学校	童守町小学

夜野铭介（又被译为鹤野鸣介、努米），首先可以告诉您的是，这绝对是位极富正

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



义感的老师，尤其是在学生遇到危险时，他便能发挥出无限的力量以自己的左手击败任何敌人，不顾自己的生命安危也要令他们平安无事，迄今为止，他已经数百次地拯救了学生的生命，深受学生们的爱戴，他所执教的五年级三班的每个孩子都对其崇敬有加，师生间建立了极为深厚的友谊。因此，如果您将孩子托付给他的话，绝对就不需要对孩子的安全有任何顾虑了！

……什么？您想知道为何这个班上的学生会如此多次地遇到生命危险？

……请平静地听我解释……太太，您要知道，这世上有许多肉眼看不见的东西，他们从黑暗中来，时时等待机会摩拳擦掌准备袭向无知的人类。但请不要担心，有一位从十八层地狱降临到这世间的正义使者，拥有一只鬼手的他随时都准备为保护小孩子而战，他就是——我刚才为您鼎力推荐的地狱老师阿铭！

啊啊，请您不要离开，刚才的话就当我说吧，我怎么可能让令公子去那么危险的学校待在那么危险的人旁边呢。您不要对我发火，我保证下面为您介绍的是一位绝对正常的老师……

美女老师——《心跳回忆2》

还记得吗？那个时候的事情，那个时候的感受
还记得吗？能够祝福所有恋人的那座钟的传说
现在想起来，那已经是很久以前的事情了而那钟声也已成为了回忆
但是，每当闭上眼睛，钟声便会再度回荡在耳旁
因为，回忆就在你的心中
所以，请不要忘记
你的回忆，是与钟的传说紧密相连的……

……太太，请醒一醒，我的校歌已经唱完了……

咳咳，相信您也应该曾听说过响之高中的大名吧，虽然和其邻镇的光辉高中相比似乎知名度略有欠缺，但也绝对可以称得上是全国鼎鼎有名的学校了，尤其是那有名的传说之钟更是远近闻名呀。而我现在将为您介绍的是，便是这所高中的名牌教师——麻生华澄。

虽然这位老师刚刚踏上工作岗位不久，但却凭借自己出色的任教能力得到了社会各界的一致认可。麻生小姐举止优雅、气质端庄、头脑清晰、擅长运动、个性开朗、喜好钢琴，可以说是一位无懈可击的完美女孩啊，令公子一定会对她非常满意的！

……实在抱歉，太太，我情不自禁地搞混了，一时竟然忘记了原来您不是来为令公子寻找合适的对象的……但事出有因，麻生小姐和她学生之间那段动人恋情的知名度几乎就快和学校的象征——传说之钟并驾齐驱了，因此我才会一时不小心……



温泉老师——《福星小子》

不不，请不要误解，我并没有想让令公子去温泉休养的意思，这位老师的名字确实就是温泉。要说起他的优点嘛……严格！认真！疾恶如仇！眼中绝容不下任何一个不良少年的存在！他的处事方法虽然比较出格，比如说在迟到的学生身上绑上几百斤的砖块罚跪呀，用双叉利器对付逃学的学生呀，将偷吃便当的学生五花大绑然后让其只能闻到几公尺外的美食香味呀等等等等，但正因为有这位老师存在，友引高中的生活指导课工作才能够依然存在，要不然……

姓名	温泉
教授科目	不明，只知道是班主任
隶属学校	友引高中

唔，您问我上句话是什么意思？



……实际上，我所说的温泉老师的那些举动最终都以失败告终了……因为据说那所高中里有一位被所有中学生敬仰为神的男子存在，好像是叫诸星当还是什么来着？对方的实力实在是太强，强到了令人发指的程度，因此虽然温泉老师竭尽全力但还是无力望其项背。但我可以保证，他确实是一位非常有责任心的老师，即使当初曾传出他准备调职但却没有学校肯要他的消息，我的看法依然没有改变！

……知道了……我也很理解您不希望自己的孩子被不良少年带坏的心情。友引高中的环境确实似乎有点问题，那么，我们只好将温泉老师也放弃了……

夏威夷老师——《乱马1/2》

姓名	九能校长
隶属学校	风林馆高中
教授科目	无

这样您看如何？太太，既然上述几位老师都令您不怎么满意，那干脆就将令公子直接交由学校校长负责如何？！

这位九能校长多年来一直生活在夏威夷，并对美利坚合众国的精英教学方法深有体会，虽然国内的学生一时间也许无法适应，不过相信他们以后一定能明白九能校长的良苦用心的。

怎么，您说想亲自和那位校长谈谈？没问题，我们立即就帮您联系见面地点……啊，不，他一般不待在校长室的，不过您只要到了风林馆高中肯定可以轻易地认出他来。他头上顶着一个夏威夷典型标志的椰子树，手里一般会拿着理发的剃刀和推子，而且通常情况下您见到他时他都会在被一堆愤怒的学生追赶着……不，那不是变态狂，他确实是校长，而且应该是正在整顿校风中……他之所以会受到学生的不满，皆因为他一直想坚持自己的信念，梦想将风林馆建设成自己心目中最理想的高中呀……

对了，我记得总部发来的档案中好像写有九能校长究竟想把风林馆整顿成怎样完美



的高中的，请等一下……啊，找到了，风林馆校规第237条！

“女生一律剪西瓜皮发型，男生统统剃光头！”

……万分抱歉，太太，我想我们的情报网络一定是出了一些偏差才会导致今天这种局面的出现，目前我手头上还有一些老师的资料，比如说擅长忍术的卡卡西老师、能同时应付数十个美女的魔法老师涅吉·史普林·菲尔、身材火辣纯情可爱的外星老师风见瑞穗，还有远赴那传说中的企鹅村任教并结婚生子的山吹绿老师……

您都不满意么……对不起，这都是我们的工作失误，请放心，只要您将自己的电话号码及姓名告诉我们的话，我们一定会在这几天内尽全力为您寻找绝对会令您及令公子都满意的老师的。如果您白天不在家的话我也可以将大致情况告诉令公子，然后再由他转述给您，这样如何？

好，请等一下，我拿张纸记一下令公子的名字……

卡伦手中的笔笔直地掉到了地上。

他张大了嘴巴，死死地盯着写在纸上的那五个字，几乎不敢相信自己的眼睛。虽然此时那位女士早已推门远去，但他却无论如何都无法移开自己的视线。

良久之后，他长舒了一口气，脸上露出了欣慰的笑容。感叹自己幸好没有为那位孩子介绍到老师。这倒不是因为怕教坏那位孩子什么的，而是为那些老师在没有知晓的情况下便免除了日后的苦难历程而暗自庆幸。

那位女士说的没错，她的孩子确实不用受幼儿园小学高中的限制，反正什么样的学校都无法动摇那个小孩的思想及行动的。

他算了算肩，又将目光移回到面前写有孩子姓名的那张纸上。而此时，还没走多远的母子的对话声依稀传入我的耳中。

“唉，你这个孩子真是的，都说了多少遍让你不要跳那种讨厌的舞了。本来想在我和你爸爸出差期间托个好学校的好老师来管教你的，没想到都是那样……喂，小新！我说过不许再去骚扰别人了！”

“嘿嘿，小姐，你喜不喜欢吃青椒……”

The end



《恶魔人》银幕再现

永井豪的著名漫画——《恶魔人》的真人电影版即将于10月9日在日本各地上映，截止到上月，这部连载已长达32年的漫画总共已经销售了500万本，在全世界十余个国家出版发行，而读者对其的热情也始终没有削弱过。本片投资高达13亿日元，而导演则是曾经将漫画《龙头》搬上银幕的那须博之，不过本片的演员大都是没有什么演出经验的新人，希望这不会对影片的质量有所影响。

《红侠乔伊》动画版即将上映

在一个多星期前，便有消息传出Capcom会将自已的新ACT王牌——《红侠乔伊》改编为TV版动画。而日前这个消息终于得到了证实。Capcom宣布，《红侠乔伊》的动画版将于10月2日开始在东京电视台放映，共56集。不过，目前还不知道本片的剧情究竟是原创还是和游戏一样，难道会与即将发售的《红侠乔伊2》有什么关联吗？不管怎样，喜欢这个游戏的朋友这次也可以在银幕上看到乔伊那些潇洒帅气的动作了，这对他们来说已经是天大的喜讯了。



井上雄彦耗资一亿六千万答谢读者

在上月初，据日本集英社公布的消息，截止到8月为止，《篮球飞人》的累计销量竟然超过了一亿册，而且这是在不包括后来推出的《篮球飞人》完全版的情况下。而在8月10日的《日本早报》上，令所有人意想不到的，读者们在那上面竟然看到了分别出现的《篮球飞人》6位主人公的6幅整版插画，这是井上雄彦为了答谢广大读者而自



费刊出的感谢广告，据业内人士透露，这六页插画的广告费用高达1亿6千万日元，这在日本史上也是前所未有的举动。



世界上最贵的凯蒂猫公布

在8月31日，著名的凯蒂(Kitty)在东京度过了她的30岁生日。而Mitsukoshi百货公司也在同一天展示了世界上最昂贵的《Hello Kitty》娃娃——其身价高达一千万日元(约合91900美元)。这个白金制成的玩具高41毫米，重75克，它身披斗篷，上面缀满流光溢彩的钻石。

《ToHeart》动画续作登场

从10月开始，《ToHeart》动画版的最新作——《ToHeart remember my memories》便将在日本各大电视台开始放映了。本作的故事发生在前作的一年后，而主角依然是藤田浩之及前作中登场的众位女孩。前作在日本受到了极大的好评，希望这一作能让我们再次体会到那份感动吧。



- 《绚烂舞蹈祭》的漫画版近日开始在《周刊MAGAZINE Z》上开始连载，这也是这部作品继动画版、游戏后进军的第三大领域。
- 武井宏之的著名漫画《通灵王》在经历了数年的连载后终于划上了一个休止符，这个消息毫无疑问会令很多追随者感到失望。
- 藤崎龙的新作《WAQWAQ》开始在不久前推出的《周刊少年JUMP》今年第40号上连载，作品依然延续了他最擅长的奇幻风格。
- 高田裕三的新作《Little Jumper》于不久前开始连载，而同期在漫画杂志《AFTERNOON》上推出的新作还有园田健一的《GUNSMITH CATS》。

胜负师：“中秋节快到了，我给大家拜个早年……”（汗！）本期自由谈选择了新老作者的两篇文章，其一是由破岚万丈为大家讲述他关于“《机战》系列”市场细分的发展观点，立意较新，但内容通俗易懂，喜欢《机战》的朋友看过之后有什么感想也可通过自由谈向作者传达；另一篇的作者是终于从繁重的学业中艰难脱出的“搞笑匠”SQUALL-LH，当众多的战斗理由再一次为我们带来会心一笑的同时，我也希望LH的文风能够有新的突破。最后依然请大家记住自由谈的投稿邮箱：tt@ucg.com.cn 让我们愉快地、华丽地投稿吧！

《机战》迈入市场细分时代？

文 破岚万丈

MX，“《机战》系列”市场细分的开端？



2004年5月27日，万众瞩目的《超级机器人大战MX》发售，发售的第一周销量就达到38万4800套，占据了日本游戏周间销量排行榜的榜首位置。不久Banpersto宣布首批出货就达到50万套！这其中除了因延期使机战玩家期待值上升、在发售前期日本权威TV游戏杂志的高评分造成轰动效应外，《机战MX》本身的定位也是其取得开门红的重要原因。《机战MX》的定位就是“简单、爽快”，凭借这一定位，拉拢了大量从未接触该系列的Light User。

但是，《机战MX》的低难度却让一些核心玩家感到不满，万丈在一些游戏论坛里溜达的时候就经常看到一些玩家发帖说自己无视《机战MX》，原因就是太简单。而《机战MX》在两周后就在日本周间销量排行榜中排到了第5位，后继的发售速度缓慢，似乎也印证了《机战MX》使一些机战核心玩家流失的传言。

就万丈看来，《机战MX》从剧情及其市场定位来看，应当是面向大量新手的，不可避免地要损失一些核心玩家，而制作厂商对“《机战》系列”进行市场细分来制作的观念开始显露。“《机战》系列”的总监督寺田贵信在接受采访时阐述了《机战MX》系统的制作理念，他说：“《机战MX》的概念是‘简单’……根据玩家的反馈，这一次我们将大家一致认为实用又容易理解的援护攻击系统进行了强化。当然，新的援护系统和IMPACT中的‘同时援护攻击’还是不一样的，总之是一个非常简单、不需要玩家花时间来组合小队，又非常具有《机战》式华丽风格的系统就是了。”寺田贵信把《机战MX》定位为“掌机的《机战》和PS2《机战》的调和产物，走的是两者中间的路线。”“就算”把它说成是掌机版《机战》的强化版本也不为过。”从寺田监督的言论来看，Banpersto针对不同的消费群体来制作机战的理念开始旗帜鲜明地提出来并开始尝试起来。

Banpersto 采用市场细分的必要性和可能性

我们先来简单了解什么是“市场细分”。市场细分也称市场区划，是现代营销学中一个重要概念。所谓市场细分，就是根据消费者需求的差异性，选用一定的标准，将整个市场划分为两个或两个以上具有不同需求特性的“子市场”的工作过程。我们把游戏玩家市场比作蛋糕，市场细分就是把蛋糕分成一块块，即根据玩家需要来划分游戏厂商需要进入的市场。那么我们的读者也许要问：《机战》玩家就是Banpersto面临的市场，有必要再划分吗？

将整个市场划分成若干个细分市场，首先是由于消费者需求的差异性所决定的。“《机战》系列”从1991年开始到目前为止共33款作品，累计出货量突破了1000万套！机战玩家的数量数以万计。算起来从1991年玩机战的玩家大多数都20多岁甚至有30岁以上的，而根据机战是“将系统作些调整，加入新的动画作品就拿来卖”的特点，《机战》玩家年龄跨度较大。不少玩家可能只因一部动画作品而购买《机战》，比如有人是为了《高达》和《EVA》而买《机战MX》的；有的玩家在玩了《机战α》以后的机战作品后不想玩《机战F》，原因是画面太差；尽管《机战α外传》有不少BUG，有的玩家将它选为自己的最爱，原因就是因为它高难度。因此，虽然从大的范围来看，所有机战玩家都是Banpersto面对的大



市场，但这个市场里消费者的年龄不同，喜好南辕北辙，这种差异性的存在使得Banpersto只能进行市场细分而以相应的商品去满足不同需要的消费者。

其次，市场细分，还是由于消费者需求的相似性决定的。每个细分市场，之所以成为相对独立且又比较稳定的市场，这是因为在该群体的消费者中，有着相似的购买行为和购买习惯等。例如希望自己喜欢的动画作品中的人物竞相参战，演奏出原作中绝无仅有的华丽篇章，就是所有《机战》玩家共同的特点，这个特点将《机战》玩家从游戏玩家这个大市场中分离出来。

这些《机战》玩家本身就分成不同的派别：喜欢高难度的玩家可以忍受无法关闭动画的长时间等待看着粗糙的画面来玩《机战F》，并且至今仍有不少玩家将《机战F》和《机战F 完结篇》推为“《机战》系列”的巅峰。有人崇尚真实系也有人崇尚超级系，有崇尚快速通关也有尝试零改造全熟练度通关的，而GBA掌机的定位是携带方便，因此掌机上的《机战》从《机战R》开始可以关闭动画、随时记录，这已经暗示了机战在不断的进化中逐渐跟着机战玩家的喜好和特点在改变自己。

再次，市场细分还由于各企业的营销能力的限制。任何企业，其经营范围、经营能力总有限度，它不可能为市场提供所有消费者需要的全部商品。每一作《机战》推出，总有人叫好也有人拍砖，甚至进入“白金殿堂”的《机战MX》同样被玩家批评。

由此可见，上述三个因素是Banpersto进行市场细分的基础。



“《机战OG》系列”和《机战GC》的市场展望

正如2004年9月B的《游戏机实用技术》所言：买《机战》的人很可能只是《高达》FAN或《EVA》FAN，要么只是《机动战舰》FAN，甚至只是喜欢参战作品中的某一部作品，这就是《机战》作为角色游戏总能有不错销量的重要因素之一。然而真正《机战》FANS是不会放过《原创世纪》的！

当《机战OG》公布的时候，就有媒体将《机战OG》评价为面向核心机战玩家的。其实《机战OG》的推出是有多种因素的：首先《机战OG》是《机战》10周年纪念作品，推出只有原创角色的《机战》是为了感谢玩家的厚爱；其次《机战OG》是一款实验性作品，为防止风险而在GBA平台上推出。但不可否认，去除了动画作品吸引人气因素后，面对只有原创角色的机战，除了因为品牌效应而习惯性购买外，主要就是核心机战玩家的捧场了，因此《机战OG》的销量几乎可以看做是“真·机战玩家”的数量。如今《机战OG2》、《机战GC》两连发，万丈在这里以市场细分的做法来估计两款机战的市场前景。

《机战OG》的发售成绩还算不错，而且不论是日本还是中国，《机战》玩家都希望快点发售《OG》的续作，《机战OG2》就是在这种市场需求下产生的。前作中令人不满的量产机体数量过多的缺陷在《机战OG2》中得到改进，Banpersto一口气公布了15个主要机体，而像龙虎王、SRX等都是人气机体，这也使广大机战玩家对于《OG2》的讨论进行得如火如荼，因此万丈认为《机战OG2》的销量应该能够比《机战OG》更上一个台阶。

而反观《机战GC》的定位就让人有点看不懂了。首先，《机战GC》的定位与NGC的消费群体难以达成心理上的共鸣。《机战GC》的登场作品都是20世纪80年代的作品，而背景设定更是破天荒地选择了宇宙世纪0079年！我们算一下，看过上世纪80年代动画作品并对动画有深刻印象的人，如今至少也在25岁以上了，这些人群大多数都奔波于事业和爱情。而NGC的定位更倾向于任天堂游戏整体定位的低龄化上，因为NGC的消费群体的平均年龄比较低，这使得“面向高龄玩家，找回儿时



感动”的《机战OC》面对现在的新一代时，很难让他们在心理上产生共鸣，《生化危机》等NCC大作的惨淡销售可以算是佐证了。

另外，NCC推出那么多年了，百年老铺在家用机市场上落到与微软这个IVCAME业界“新丁”争夺市场份额的地步。截止2004年6月30日，NCC全球销量为1522万台，Xbox为1550万台，很难想象有多少“真·机战玩家”会去为了一款《机

战OC》而去购买NCC，毕竟在“《机战》系列”的软件阵容上PS2占了绝对优势。或许惟一能解释的就是《机战OC》只是一款实验性作品。Banpersto尝试着使战斗画面变成立体，并导入损伤部位制系统，为将来在机能更强大的次世代主机上开发《机战》积累经验，因为毕竟在下一场主机大战上，谁都无法预测鹿死谁手，若要跨家用机平台推出《机战》，现在正是积累开发经验的时候。

谈了那么多，大家是不是觉得万丈是在讲授市场营销呢？最后让我们再看看寺田监督的话吧：“《机战MX》走的是轻松、娱乐的路线，在某种程度上来说是在向‘《α》系列’不同的方向发展。”呵呵，紧紧抓住市场需求是企业竞争中获胜的法宝，希望Banpersto的市场细分策略获得成功，给我们带来更好的《机战》。钢之魂万岁！

圣剑为何而挥？

文 SQUALL-LH

战斗的意义是什么？整天打打杀杀的你或许已麻木在战斗的世界里，早已忘却了自己的初衷。然而，当你静下心来细细思索时，或许会发现一切的导火索不外乎就是……

利益冲突 朋友，别告诉我今天你还在相信那些正义与和平之类的骗人把戏。如果你真的那么闲得发慌，不妨去测试一下你的宝剑和盾牌哪个更强些，这样会有意义得多。

世上没有永远的朋友和敌人，只有永远的利益，游戏世界同样如此。记住，来自五湖四海的能人异士们之所以肯与你结伴而行，并不是膜拜你有着什么阿猫阿狗的血统，也不是因为你的英雄气概让他们折服，更不是由于你的外表气宇轩昂——连女队员们都早就不吃这套了。所有人关心的惟独只是你身为英雄这个事实而已，换言之你在他们的眼里不过是个潜力股。还犹豫什么呢？握紧你的武器，向囤积着无数金银珠宝的魔王城堡前进吧！



为情所困 如果敌人愚蠢到胆敢掳走我们的恋人，那可真是求之不得。在伟大的爱情驱使下，你很快便会发现自己的功力开始突飞猛进，甚至有时会抱怨敌人为什么不早点来下手，害自己白白浪费了大好光阴。

然而爱情毕竟是不可或缺的神圣之物，不久后你应当会察觉到身边的一切开始异样起来，譬如屋角边的脏衣服不知不觉中已堆到了房顶，地板上的垃圾渐渐淹没了每一寸立足之地，冰箱里的最后一袋方便面似乎在昨晚已经消化殆尽……总之，你开始产生对恋人的强烈思念，这股压力迫使你不得不戴好头盔和装甲，踏上寻回爱情的旅途——至于恋人的安全问题您大可放心，无论魔王抓她去做什么，我都敢打赌，她(他)目前的生活水准至少比过去要提高了两个档次。

发泄愤懑 压力是一种很奇妙的东西，如果没有了它，人们的工作生活会失去动力，变得浑浑噩噩。然而，如果压力过大的话，许多人便会开始寻求一个将其发泄出去的所在，而游戏世界则是个最好的寄托，因为在这里任凭你毁天灭地也没人能管得了你，而在生活中哪怕你乱丢个烟头都有可能被控蓄意谋杀某只名门嫩犬。

所以，身为狂战士的我们纵情驰骋在杀戮的战场里，没有人敢阻挡我们的去路，没有人知道我们的下一剑将挥向何方，没有人能招架住我们的一招半式，“人挡杀人，佛挡杀佛”便是我们的口号！——不过，在那之前麻烦您把难度先调为“Easy”……“Monkey”也可以啦！

路见不平 大凡侠义之士，路见不平拔刀相助乃是分内之事，自然毋须多言。不过行侠仗义也是要量力而行的，如果你直到冲入敌阵才发现自己的战斗力和对方差了N个级别，那么建议你应当立刻把台词由“受死吧，恶棍！”改为“大人，请收下我的剑！”

这个世界有太多的麻烦事情需要人来处理，而他们的待遇却往往和流浪的乞丐差不多。假如你立志做一名为人民排忧解难的英雄，那么恭喜你，你不会遇到任何竞争者，但是也别奢望会从这一行的前辈那里请教到经验——通常情况下他们都躺在棺材里。

复仇心切 仇恨不能产生任何东西，但却是我们修炼的动力、征兵的理由和宣战的借口。譬如当魔王还在纳闷为何一觉醒来后自己的城堡已被军队围个水泄不通的时候，我们早已奇袭入内并走到猝不及防的魔王面前用剑指着它的鼻子吼道：“我家小强的仇恨，今日便来做个了断吧！”……最后的结果自然是正义必胜，但切记别忘了对城堡采取“三光”政策，否则这场战斗便没有意义可言。

现在，即使最笨的魔王也懂得不该去随便招惹英雄，然而伟大的英雄们却反其道而行之，因为他们的肚子总是很饿，他们的钱包总是很瘪，他们的装备总是很差，于是各种名义下的冤冤相报便成了一道美丽的风景线。可怜的魔王们能去怪谁呢？天晓得。

贪得无厌 如果说这个世界上除了宇宙外还有什么无止境的东西，那就是英雄们的欲望。

怪物们是好人，它们宁可自己像一个高贵的骑士那样尊严地死去，也不肯使用身上的半件道具，并在临终将宝物交给英雄。

村民们是好人，他们眼睁睁地看着英雄的队伍仿佛蝗虫一样在村子里大肆翻箱倒柜偷东抢西，最后却依然面带微笑地列队欢送。

魔王是好人，它始终对抓来的公主在痴情之余仍能以礼相待，而且甘愿因此与全世界为敌，这不二的忠贞只会令花心的英雄们自惭形秽。

可是，世界上好人这么多，为什么还会有战争呢？这是让英雄们绞尽脑汁也想不通的难题。

命中注定 宿命论是一个很流行的词汇，它流行了数千年之久，依然为人们所津津乐道。譬如国王的儿子依然是国王，英雄的后代依然还是英雄，同理可证魔王的儿子生下来就是带角的——私生子除外。

所以，一旦先人们确立了势不两立的关系，那么他们的后代将会不可避免地卷入到莫名其妙的战争中。这就好比草雉京和八神庵见了面就要摆个很酷的POSE后开打一样，在这种情况下，我们不需要去问理由，因为宿命本身便是一种理由。

挑战极限 人类的体能固然有限，然而寻求刺激的极限挑战则是无限的。为了完成各种收集图鉴，世界各地遍布着英雄们的足迹，上至喜马拉雅山下到马里亚纳海沟，即使藏匿得再隐蔽的珍禽异兽在我们耐心的地毯式搜寻面前也是徒劳，这些愚蠢的家伙自以为与世无争便可以安安稳稳地过一辈子，然则岂不闻“匹夫无过，怀璧其祸”？何况有些隐藏怪兽身上的宝物比魔王的收藏还要罕见，它这不叫找死还叫什么？

总之，一切的极限运动都在探索中诞生。年青人，放手去干吧，不用害怕死亡，死神是不敢来到你们身边的，因为他害怕你们抢走他昂贵的镰刀。

互相攀比 记住，世界上不只有你一个英雄，所以当坐在皇宫窗台上的公主将绣球扔到下面的人群中时，你最好躲得远些，因为人群中很可能就此掀起一场核爆。如果你能在余波中侥幸捡回条命，那只能说明你的运气不赖，而并不代表你就有了敢向其他英雄们叫板的资格。

在这英雄林立的世界里，你肯定不是最强的，也不可能是最富裕的，更不会是最英俊的，但却一定是最有个性的——别人有的东西，你不一定要有；别人没有的东西，哪怕赌上性命也要弄到手！正因为所有的人都这样想，所以每当一个新的魔王诞生在这个世界上时，他第一眼看到的便是如潮水般蜂拥而来的英雄军团——当然，这也是他的最后一眼。

闲得无聊 爱一个人是不需要理由的，揍一个人也是如此。不要相信什么“有理走遍天下”的谬论，因为这个世界本身便是没有丝毫道理可言的，至少目前还没听说过同等级的僧侣和重骑兵狭路相逢后前者依然能全身而退的先例。

总之，我们有很多能打发掉无聊日子的事情可以去做，譬如这样恐吓勒索小怪物：“嘿，你好，欢迎来到自由谈王国，我的名字叫做SQUALL-LH，朋友们都叫我LH，而尊敬我的人则称我为英雄大人……嗯，我的意思是说，如果你肯把……就快把钱包给我！”

我们是英雄，还怕什么呢？



主持人：阿修罗

游风艺苑

STYLE

GALLERY OF

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

近期《机战OG2》和《塞尔达传说 小人帽》的情报连续公布，阿修罗真是激动不已啊！年末虽然次世代掌机会展开恶战，但是GBA应该仍然会表现得非常出色吧！至少阿修罗目前还是对年末的GBA游戏阵容更期待一些！这里也提醒一下大家，年末不要忽视了GBA啊！

最近阿修罗除了偶尔拿起笔来找感觉以外，还会练练字。阿修罗一直认为绘画对于写一手好字有很大帮助，至少小时候写字很难看的阿修罗就是在开始画画以后才开始被人称赞字好看的！（鼻子变长了……）大家也可以尝试一下，用构图的感觉来写字吧！



◀ RX系？不过这可不像是高达啊……有些部位倒和晓击霸蛮类似的……不过机械的感觉处理得不错！

△ 深圳·夜



▲ 感觉不错的《鬼泣》，很有海报的风范。不过如果是3代的话，但丁的脸就没有这么成熟了……

△ 天津·王宇超



◀ 这张图叫《全機種制霸》，很可爱不是吗？我们艺苑就要鼓励大家多投这样的创意稿件！

◁ 南京·Nisay

▽ 深圳·秋子



▲ 少女风的《王国之心》。感觉蛮好的，不过提个建议：这种题材最好把画面处理得明亮一些，那样才会显得活泼！

▽ 广州·usaki



▲ 大家可能会觉得吃惊：这幅画稿真的是陈杰画的吗？答案是肯定的！画风和《编辑部的故事》的确有差别，不过这样的稿子才是陈杰能够发挥真正实力的地方啊！

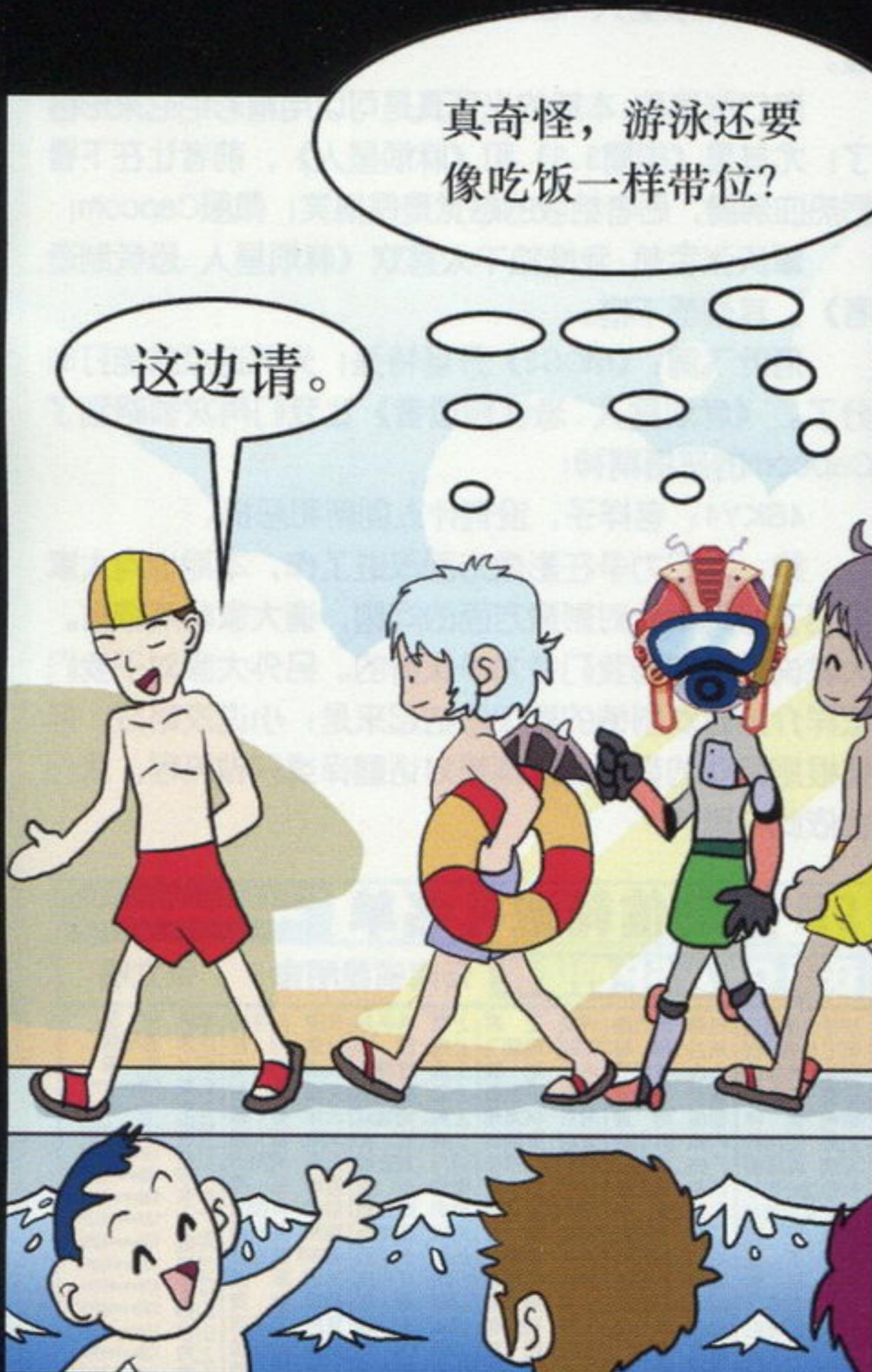
△ 广州·陈杰

◁ 杭州·苍真

◀ 《SEED》剧场版中的Impulse高达，画得真的不错！不过这样看上去像是一个未完成的模型……

▶ 配合《猛将传》而画的明智光秀？阿修罗抢来了小猎的碟，正在修练排吉，还是蛮好用的角色呢！





幽默杂志 & 3DM-SMV

END

互动信箱

如果您喜欢UCG,不要容忍任何一个缺点;如果您讨厌UCG,请在这里发泄你所有不满!

良好的读编互动才能造就优秀的杂志 **互动通道 1** 邮政信件: 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

北京138****8971: 游戏杂志本来是以攻略为主, **互动通道 2** Email 速递: ucg@ucg.com.cn **重要通知:** 短信评刊已经恢复, 大家可以按下述方法正常使用。

送的还是攻略,UCG面临危机——创意危机! **互动通道 3** 短信快捷: 中国移动的手机用户发送 **DC+ 意见与建议** 到 **33557770** **NEW**

读者意见是对编辑的最高指示! UCG 期待着您的意见和建议! 三条互动通道向您开放! 也许一个小意见就会让 UCG 令您更满意! UCG 会因你而变……

礼

本期为读者准备的礼品



GBA SP

1名



金属封面笔记本

5名

超Q版小编形象随意贴

随机2款/人



本期特别放送 100名

问

向您征询以下几方面的意见

1. 您喜欢本期封面和赠品吗?
3. 您喜欢本期的特别企划吗? 您对下期的TGS报道有什么建议?
4. 在您使用本期攻略时, 有什么不满?
5. 本期Gamehalo中的“超级大片《新·终结者3》”是否吸引您?
6. 《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2·咆哮之章》的影像攻略形式您是否满意?

关于《Gamehalo DVD7》的问卷调查

- 1 您经常看DVD吗? 是否很在意使用DVD的相关功能(多语言、多角度、动画菜单等等)?
- 2 您觉得《Gamehalo DVD7》是否吸引您? 对《Gamehalo DVD7》的栏目设置以及内容安排是否满意?
- 3 您对《Gamehalo DVD7》的两个特别企划“游戏人物压力发泄大法之跳楼篇”以及“2004年FPS最强阵容大检阅”是否满意? 喜欢这样的特别企划形式吗?
- 4 请将您对《Gamehalo DVD》的不满告诉我们。

读者对9B封面的意见

昆明张立明: 近期的封面都在向一个方向发展: 乱!! 各种文字充斥其上, 整个封面的大部分面积都是文字, 好乱啊! 能否减少一点文字呢?

ZERO530: 我认为本期封面很具有吸引力, 以女性人物来做杂志封面, 再配红和白色看起来很醒目。

深圳宿海成: 本期封面做得还可以, 就是没有视觉冲击力。

SD: 本期的封面一般, 杂志选美女做封面的也不是一两次了, 而且她也没什么特色可言。

Jane: 在我看来9B的封面很好, 色彩与人物搭配不错, 作为游戏杂志要靠比较漂亮的画面吸引人, 我不知道别人是否被吸引了, 反正我是被吸引了。

海口张立秋: 这期封面很美! 个人觉得封面就是要单人照的, 并且把人物放得越大越好! 这样才突出个性嘛!

肇庆张宇航: 本期封面图案和文字浑然一体, 整体看起来很和谐, 很好。

北京祝奥博: 这期杂志封面对于我来说可以用一个“艳”字来形容, 整体的视觉感官刺激极强, 望下期有更大创意, 给读者更亲近的感觉。

4SKY4: 我认为本期的封面很俗, 没有创意感! 要稍加努力啊!

编: 9B封面的情况是好评多, 但同时也有完全相反的部分意见。其实对这期封面来讲, 还有不少可改进的地方, 选图可能占了不少便宜, 色彩较为清新协调也是一个原因。但字数过多仍然是部分读者提出的意见。本期的封面我们就选了《樱大战》的图, 色彩也偏向清新协调, 并且有意删掉了一些原定的封面文字。

读者对9B特别企划的意见

昆明张立明: 这期的特稿真是太好了, 从业内人士的口中得知了我们的游戏业是如此这般。一直期待这样的文章啊! 本次的特企不过不失, 没有太出彩的地方, 我觉得可能是图片太多而文字太少了, 这样的文章应该图文并茂, 这次好像又太过了。

ZERO530: 特稿从各个方面分析了中国TVGAME业的情况, 让玩家们对中国TVGAME游戏业有所了解。本期的特企也很有趣。

Jane: 我觉得这期的特稿特别好。

海口张立秋: 本期的特企真是让人大开眼界啊! 游戏中的兵器原来在生活中是这样的啊! 但文章也有不足, 文字介绍不够详细喔! 贴图倒是很美!

落叶飞鸿: 很有新意的特企。特稿不行, 选材太陈旧了。老生常谈的话题了!

北京祝奥博: 本期的特别企划我很满意, 科普性真的很强, 望下期有更好的特企呈现现在我们面前。相比之下本期的特稿就显得有些牵强了, 对我们这些玩家来说这种文章离我们比较远。

编: 9B特别企划较受欢迎, 不足之处是图多文字相

对较少不够详细。特稿受到部分读者的喜爱, 但相当一部分读者对此内容并不感兴趣。我们想, 业界大事, 尤其是关系到自己的国内业界现状, 作为专业媒体, 有责任作出报道。但报道的方式和水平我们还有待改善。

读者对9B攻略的意见

ZERO530: 本期攻略一般, 不足之处是《异度传说》的剧情攻略图片太少, 文字太多。

SD: 本期的攻略乃最大卖点! 《FF1+2》的攻略是我见过的最好的一次排版, 可以让一些本不想玩此游戏的玩家就范! 希望以后能多看到一些这样的攻略。

肇庆张宇航: 本期的攻略除《异度》外都做得不错, 够实用。像《异度2》这样实用性不强的对话式攻略登在《游戏·人》更恰当。

落叶飞鸿: 攻略方面。《异度》的剧情有点难懂, 要是加点注释就好了。《迷宫》不错, 各方面都很详细。凡是在游戏中能遇到的问题, 在这里都能找到对策。

4SKY4: 本期的攻略还过得去, 不是很完善。如果能把几个名作的每一段对话也搞定, 那就超完美啦。

编: 《异度》的世界观确实有些复杂, 没有为读者们讲清剧情是我们工作不到位, 今后会更加注意的。

读者对9BGamehalo的意见

昆明张立明: 最好的是《街霸3.3》和《WE8》的两个节目, 很过瘾啊, 本人是个格斗游戏苦手, 连我这样的人看着都过瘾! 当然, 《MGS3》也不错, 真是期待啊!

天津郭军: 最喜欢《街霸3.3》的研究, 详细明了。而且结合Gamehalo更容易懂, 赞一个! 强烈建议刊登连续技的研究!

ZERO530: 个人觉得没9A的好看, 其中惟一吸引我的就是《麻烦星人 恐慌制造者》, 其他的都只是一遍过。

海口张立秋: 本期的光环真是可以用精彩绝伦来形容了! 尤其是《街霸3.3》和《麻烦星人》, 前者让在下看后热血沸腾, 后者给我的感觉是很搞笑! 佩服Capcom!

肇庆张宇航: 我惟独不太喜欢《麻烦星人 恐慌制造者》, 其他都不错。

落叶飞鸿: 《MGS3》开场特强! 光凭这点就能打80分了。《麻烦星人 恐慌制造者》让我们再次领略到了Capcom的恶搞精神!

4SKY4: 老样子, 没有什么创新和恶搞。

编: 我们力争在影像方面改进工作, 本期也向大家提出了好几个针对影像方面的问题, 请大家畅所欲言。大家说好的方面我们会力争保持的。另外大家对于我们怎样介绍游戏剧情的建议总结起来是: 小说攻略好, 但要根据游戏的具体情况侧重对话翻译或只做流程。我们会依此办理。

UCG 期待着读者们的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志, 我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来, 所以我们创办了这个“互动信箱”栏目, 作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的

读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。

9B 互动信箱送礼名单

获得 GBA SP 的读者 云南省昆明市 张立明

获得金属封面笔记本的读者	长春 郭立刚	六安 王 辉	上海 魏伍浩	天津 刘子轩	重庆 张 宇
东莞 成春苗	长沙 黄 彬	九江 杜江	上海 范晓飞	天津 刘 哲	株洲 唐德强
荆州 袁嘉里	大庆 于耀琦	内江 刘 翔	上海 姚杰杰	天津 吕 明	遵义 李 磊
锦州 张 坤	福州 杨剑敏	南昌 陈晓晨	上海 赵超超	天津 郭 光	安徽 138****1811
北京 成语明	福州 肖 肖	南京 林海强	上海 周兆其	天津 孙 杰	北京 138****8910
北京 吴文浩	福州 唐耀国	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	福建 135****5013
北京 程 石	福州 吴文浩	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	甘肃 138****0441
北京 丁 毅	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	广东 136****8810
北京 刘 岩	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	广西 135****1200
北京 刘宇宁	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	海南 137****0550
北京 任雅伦	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	河南 138****5898
北京 王 健	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	江苏 138****1347
北京 王 健	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	江西 138****3211
北京 王 健	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	山西 137****4218
北京 王 健	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	山东 138****4981
北京 王 健	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	河南 138****4981
北京 王 健	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	湖北 138****2654
北京 王 健	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	湖南 138****6824
北京 王 健	福州 黄嘉里	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	四川 135****1380
北京 王 健	福州 谢 俊	南宁 李宝健	上海 陆 彬	天津 孙 杰	

《火焰之纹章 完全事典》

国内唯一一本《火焰之纹章》专辑

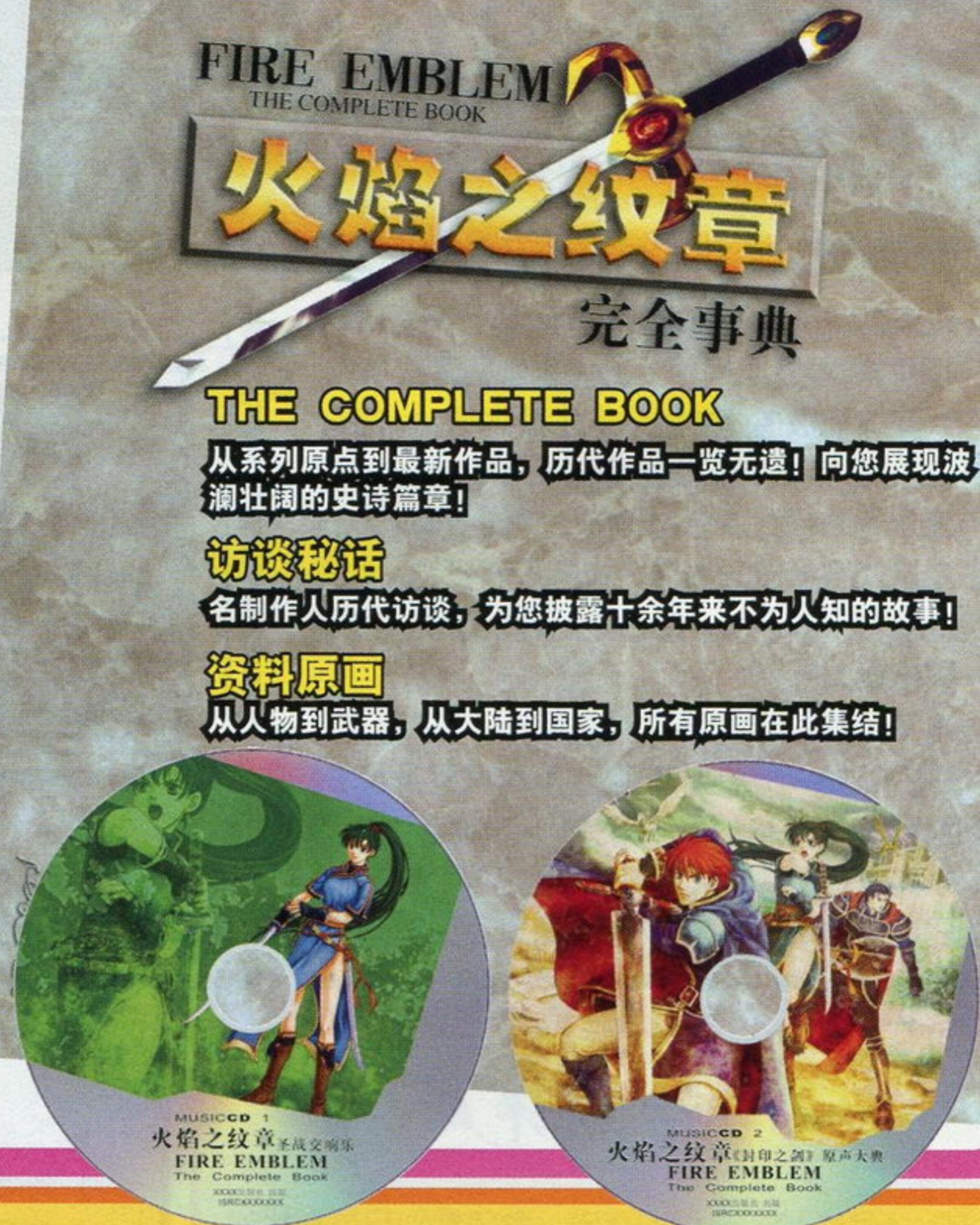
16开全彩页精装特辑+双CD,
UCG“火纹FANS”倾情打造!



圣战交响乐+原声特典双CD

精选乐曲荟萃，与众不同的交响乐大餐。为您带来至高的享受!

9月26日火热上市!



FIRE EMBLEM
THE COMPLETE BOOK

火焰之纹章

完全事典

THE COMPLETE BOOK

从系列原点到最新作品，历代作品一览无遗！向您展现波澜壮阔的史诗篇章！

访谈秘话

名制作人历代访谈，为您披露十余年来不为人知的故事！

资料原画

从人物到武器，从大陆到国家，所有原画在此集结！



《掌机王SP》第5辑

10月4日

全国上市

《掌机王SP》第4辑的中奖名单将在《掌机王SP》第5辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES 掌机王SP VOL. 5

第5辑 还送

10台

看《SP》得“SP” 幸运大抽奖

精彩影像
不容错过



赠

N-Gage游戏大串烧
《合金弹头A》影像公开

内容导视

“2004东京游戏展”掌机新闻最速直击——PSP、NDS最新大作火线报道

走近现实中的P·C——纽约、大阪口袋妖怪中心游记

阿D正传——讲述德拉古拉的千年吸血鬼故事

枪林弹雨的世界——GBA飞行射击游戏大观

享受手机上的中文RPG游戏大餐——手机武侠RPG游戏推荐

攻略研究

《龙珠Z 布欧的愤怒》完全攻略

《口袋妖怪 绿宝石》深度研究

《特鲁尼克大冒险3A》异世界迷宫极意研究

本辑赠送

卡比充气玩偶

让胖嘟嘟的卡比
伴你左右

赠



NEW

更多内容... www.plumbok.com

话梅杂志 & 3DM-SMV

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email: ucg@ucg.com.cn 短信：中国移动玩家发送DC+ 各类意见到33557770
网站留言：登陆<http://www.ucg.com.cn>后，点击页面上方的“意见”

栏目主持：纱迦

☆东京游戏展定于本月24日至26日在日本举行，而这段时间内各大机种上的优秀作品层出不穷，为了向大家详细报道此次展会的主要内容，11月A、B两期杂志将并为合刊一起出版。11月AB合刊的形式与每年春节期间的合刊相仿，里面会有非常详尽的东京游戏展报道和当期强作的攻略研究，此外还会包含很多专题企划，绝对是所有玩家都不能错过的一顿饕餮大餐！

☆接下来要告诉大家一个好消息！从下期（11月AB合刊）开始，大家就可以在《游戏机实用技术》上看到世界TV GAME第一媒体《FAMI通》上的内容了。从此以后，本刊读者将以不亚于网络的速度于第一时间看到最新的、详尽的日版游戏资讯，而《FAMI通》上权威详尽的企划专题也将令杂志内



容更加丰富。

☆久居国外的ACE飞行员最近突然降临编辑部，给了众编一个意外的惊喜。几位新编辑对这位“传奇”人物还比较陌生，不过因为有游戏这个共同的口号，大家很快就打得火热了。众人问起他最近在干什么，他居然当众展示了一张铅笔素描，令众人大跌眼镜。

☆“SE不厚道！”这是众编惊闻《勇者斗恶龙VIII》要在今年11月27日推出后的第一反应。人人都知道，每年11月底都是游戏发售的高峰期，各路厂商都卯足了劲要抢在圣诞节前拔得头筹。前年编辑部上下曾经创下过人人有功（攻略）练的记录。没想到日本国民级RPG会选在这个时候上市，这么一来势必会有大量游戏为了“保证品质”而延期了。

一句话点评

TO 《鬼泣3》：系列的死忠，希望看到超过一代的表现。——费怡超

TO 《WE8》：门将过于神了……这么神的门将评分才6分。有时候电脑赖皮起来5个老马+“苏眉目”也防不住！——广东 136XXXX5404

TO 《真·三国无双4》：强烈期待能够实现马上对战及加入骑兵。——江苏 游戏之神

TO 《最终幻想XII》：她给我的是无尽的浪漫和感动！——福建 吴亮亮

TO 《超级机器人大战 原创世纪2》：熊熊燃烧的钢铁之魂，熊熊燃烧的热血友情，“机战饭”必买之作！——广东 朱斯迪

TO 《GT赛车4》：无限的逼真度让我产生无尽的想象和无穷的兴趣。——南京的天津大一新生

TO 《樱大战5》：期待已久的纽约华击团星组竟会是这样的：一号最美丽的脸上长了12粒雀斑，二号又黑又高又不靓，4号是个成熟大姐姐，5号连你们都觉得像白痴了，我也不说什么了。只有3号还算可爱，佩得上艾莉丝这个名字。难道说这是日本游戏界对美帝的讽刺吗？——广东 135XXXX2007

TO 《王国之心2》：我的最爱，期待再次进入绚烂奇妙的童话王国，SE的大作品品质有保障。——北京 吴妹妹

TO 《WE8》：一张小小的光盘却装下了足球的全部，WHAT A WONDERFUL WORLD！——北京 上发条的猫

TO 《天诛 红》：古朴又不失华丽的音乐让我好像又回到了那个充满神秘的战国时代。忍者无敌！——上海 SUPER 战国迷

魔鬼问答

作者：逆刃刀

以下5个选择题为无奖竞答，但求博君一笑耳。答案在本期内找。

1. 美版《魔界战记》和《灵武战记》的制作公司是哪家？

A. 美国— B. 日本— C. Atlus D. USA No.1

2. 假设《真·三国无双4》中将加入曹冲，您认为他的最强武器应该是什么？

A. 称霸 B. 称凤 C. 称龙 D. 称象

3. Hudson名作《高桥名人的冒险岛》的美版名称是什么？

A. 高桥名人的冒险岛 B. Hudson的冒险岛
C. Konami的冒险岛 D. 汤姆·克兰西的冒险岛

4. 你认为“《饿狼传说》系列”的BOSS吉斯数次从高空坠下而不死的原因是什么？

A. 吉斯有很多和他长得一样的兄弟 B. 吉斯和特瑞在演双簧
C. 吉斯是一名特技演员 D. 导演SNK安排的

5. 《格斗之王》里的克拉克在使用投技超级阿根廷攻击时都将对手扔向同样的高度，但不管是体重306kg的陈可汉还是体重44kg的蔡宝健，其落下的速度都是一样的，你认为这是什么原因？

A. 这说明克拉克会根据对手体重而调整发力
B. 因为对手在空中会竭力配合而造成速度一样的假象
C. 这是开发人员规定的
D. 根据自由落体定理，这完全正确

《樱大战V》主题歌抢先听！

谁都无法否认《傲！帝国华击团》的经典程度！这首歌就连纱迦这种“伪《樱大战》迷”也听了不下百遍。有了前车之鉴，系列最新作《樱大战V 再见，吾爱》的主题歌《地上的战士》自然倍受关注。到底《地上的战士》能否胜过《傲！帝国华击团》呢？还是请大家自己来判断吧！只要登陆SEGA的官方网站，就可以抢先试听！网址如下：

http://sega.jp/segachan/ch6/sakura5_song.html

没条件上网的《樱大战》FANS也不必着急，因为在即将发售的《樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士》附赠的DVD里也能听到这首歌。

贴纸的妙用



谁说UCG赠送的贴纸只能贴在记忆卡上？教你们一招——请看图！

P.S.：如果照片看不懂，请试试顺时针旋转90度。

UCG，我爱你，胜过火舞爱TERRY（？）！（别激动，在下性别男）

PRESENTED BY 超级油炒饭 FALL ANGEL

上网看不懂日文怎么办?

HAOJINSHUAI50: 我看了10月A“读编往来”里介绍的UCG后上了那些著名游戏公司的网站看了看,比如Nintendo、Square Enix等,但是都是日文的,请问有没有什么汉化包之类的?再此先谢谢小编了!

日本游戏公司的网站当然都是日文的,如果不懂日语的话的确很恼火。汉化包之类的不太现实,你可以去找一些在线翻译的网站,利用搜索引擎很容易就能查到一大堆。在此推荐一个我常用的网站:

<http://www.ocn.ne.jp/translation/>

这个网站只支持英和、和英、韩日、日韩的在线翻译,不过它可以直接翻译整个页面。只要在页面上的“URL:”中填入你想要翻译的网址,然后勾选翻译方式,按下方的那个按钮就OK了。不过因为要翻译整个页面,所以速度较慢。如果你只需要翻译一两句话,也可以选择页面下方的テキスト翻译。

尽管只能将日文翻译成英文,不过已经够用了。虽然也有将日文翻译为中文的方法,但这样翻译出来的文章基本上没几个人能够看懂,而将日文翻译为英文就要好很多。需要说明的是,机器翻译始终是不如人工翻译的,不然我们学外语有什么作用呢?还是老老实实学好外语比较重要啊!

本期

编辑部流行游戏

战国无双 猛将传	5人	纱迦(9)、邪魔天使(3)、沙罗(3)、阿修罗(4)、猫太
鬼泣3 体验版	5人	胜负师(21)、GOUKI(2)、多边形(2)、SOUL(3)、阿修罗
火爆狂飙3	4人	猫太、胜负师、多边形、GOUKI
BIOHAZARD 逃出生天 FILE2	3人	卡伦(2)、阿迪(2)、多边形
多罗罗	3人	D·S(1)、SOUL、阿修罗

在工作的重压之下,《WE8》本期沦落到了备受冷落、无人理睬的凄凉境地,几位骨干分子GOUKI(《Gamehalo DVD 7》)、卡伦&阿迪(《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》)、沙罗(《火焰之纹章 完全事典》)都被工作缠得脱不开身。结果在编辑部内有着良好群众基础的另一大作《战国无双 猛将传》就顺理成章地夺走了第一名,而爽快十足的《火爆狂飙3》也吸引了一大帮很少玩赛车游戏的小编。值得注意的是因为PS2版《牧场物语》的公布,编辑部内有两位美编MM开始琢磨起GBA版《牧场物语 矿石镇的伙伴们》。不幸的是其中一位美编MM经受了3次记录丢失的打击,现在已经濒临崩溃……

★某日饭后,多边形迅速抢占大电视前的阵地,大声向GOUKI等人搦战《WE8》。不想GOUKI等人工作繁忙,一时间没工夫陪多边形玩。多边形手执手柄作高手寂寞状,突然看到旁边有一位美编GG暂时无事,便想先杀菜鸟祭旗。没想到两人对战起来之后一时间竟然不分伯仲,慢慢地吸引了一大堆人前来围观。战至补时阶段,只见美编GG突入禁区,多边形慌忙操纵守门员上去封堵,只见美编GG不慌不忙,将身一扭,使出一招马赛回转——射门!球进了!围观的众编对于从不玩《WE8》的美编居然会使用必杀技而惊奇万分,美编GG怒曰:“你们这些版是跟谁排的?我能不知道马赛回转吗?”众众编哑口无言。

☆新一期开始,往往会召开工作会议商量本期杂志的主要内容。这期杂志的准备会议中,阿迪提出因为“中秋节将过”,建议制作一个与中秋有关的特别企划,“给大家拜个晚年”。因为中秋节是中国的节日,所以游戏中很少出现,众人想来想去也没想出个所以然。阿迪再次提示:与满月有关即可。众编的第一反应竟然是人狼……参加会议的人皆倒。此提案遂作罢。

编辑部故事

目前杂志社有以下几期杂志可供

邮购信息

邮购:

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第66期、总第69期,定价8.8元;总第72期、总第76期、总第78~92期、总第94~95期、总第98~112期,定价9.8元;总第73&74期,定价19.6元;《游戏机实用技术增刊》(2002年),定价17.6元;《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑,定价12元;《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑,定价16元;《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6,定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社,邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量,地址务必详细,字迹务必工整。最好留下自己的联系电话,这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者,可以发Email至ad@ucg.com.cn。

只要认真回答以下的全部问题,并将答案和自己的资料(包括姓名、性别、年龄、职业、手机号码、身份证号码)在10月15日之前寄往如下地址:

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

便有机会获得由中国移动提供的奖品!中奖名单将登在12月A杂志的“读编往来”中。11月AB合刊的“读编往来”栏目中将刊登9月B动感地带调查问卷的中奖名单。

动感地带相关问题

1.“动感地带”(M-ZONE)的品牌口号是什么?

- a.我的地盘 听我的 b.我的地盘 我作主

2.您通常是通过什么渠道了解到“动感地带”(M-ZONE)的相关消息的?(多选)

- a.报纸 b.杂志 c.电视 d.网络
e.广播 f.户外广告 g.别人介绍 h.其他

3.您认为“动感地带”(M-ZONE)这一品牌的形象比较符合哪些特点?(多选)

- a.动感活力 b.年轻时尚 c.大众的、普及的
d.有个性的 e.实惠、价廉物美的
f.以上都不符合(请注明您认为符合的特点:)

4.在过去半年内,你是否听说或者使用过如下业务?(多选)

短信 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

彩信 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

彩铃 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

12590语音杂志 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

MO手机上网 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

5.在过去的一年里,你知道如下哪些“动感地带”(M-ZONE)赞助的活动?

- a.“动感地带”2003中国大学生街舞挑战赛
b.第五届CCTV-MTV音乐盛典
c.第十届华语音乐榜中榜
d.“动感地带”第十三届广告金犊奖

动感地带调查问卷

回答动感地带问题,获惊喜大奖!

- 一等奖:周杰伦亲笔签名CD一张,共十张;
二等奖:M-ZONE礼盒一个,共十个;
三等奖:M-ZONE T-Shirt一件,共十件。

个人信息:

您是否为“动感地带”用户?

- A.是 B.不是

回答“是”的请接着回答以下问题:

1.您决定选择“动感地带”(M-ZONE)的主要原因是什么?

请按照重要性排序:

- a.朋友推荐 b.价格 c.业务(请注明哪些业务))
d.促销 e.品牌形象特点

回答“不是”的请接着回答以下问题:

1.您为什么没有选择“动感地带”(M-ZONE)?

请注明原因:

2.请问您是否会在未来的半年内考虑使用“动感地带”(M-ZONE)这一品牌?

- a.会 b.不会(请注明原因:)

姓名: 年龄:

性别: 职业:

手机号: _____

身份证号: _____



东亚馆漫展COSPLAY欣赏



粉蜘蛛的话：汗……各位小编、老编大家好。终于毕业了，工作半年多，感慨万千：我要回学校！不过，有些事情不能拉下！COSPLAY！

送上一些今年8月23~29号的东亚馆漫展照片！这是我请了假去BT的。汗……明天继续上班……痛苦啊！PS：愿交一切游戏COS爱好者

邓蓓：我觉得我发再多的意见你们可能都不会看，你们已经很高了，怎么可能还听取意见啊！每次看着什么“读编往来”我就觉得假得要命！我的意见你们怎么不登啊？我说的都是大实话，有些地方做得就是不好！

在广大读者的支持和各位小编的努力之下，《游戏机实用技术》已经成为了同类杂志中的佼佼者，不过我们从来没有忽视过读者的意见。每天通过Email、平信、短信等各种通信方式寄到编辑部来的意见和建议很多，全部登到杂志上的话不太现实，所以我们往往只能从中挑选一些有代表性的登在杂志上，其他的信件我们也都看过。杂志目前各方面都还存在一些问题，这更需要大家多多提出自己的建议，只要是有益于杂志进步的意见和建议我们统统欢迎！希望邓蓓读者能够继续支持我们！

凯依路：UCG为什么每次出的时间不固定啊？我又因为不知道UCG已经出了而漏掉了一期……

一般说来《游戏机实用技术》的出刊时间是15天，过了15天就应该多留意一下了（不过有时候也会因为一些突发事情而延期）。有条件上网的读者，请多登陆<http://www.ucg.com.cn>，这个页面上会及时放出杂志上市消息的。

一个忠实的读者AND游戏迷：各位编辑好，我是一个《游戏机实用技术》的读者，现在有点比较重要的问题想请教一下，希望你们表把我的信当垃圾处理，THX。我现在在上海，想开一个游戏沙龙，不知道在上海有没有类似的店？也想请教一下这样的店是不是可以赢利。可不可以给我些建议？具体说一下吧。沙龙想开得和茶房差不多，里面的游戏设备都是免费的，给大家一个交流的空间。每隔一段时间还可以搞点竞技的活动，你们看可行吗？

因为众编不在上海，所以对于上海的情况还没你清楚，所以第一个问题就没办法回答了。说到游戏沙龙，个人觉得还是很有创意的。我去过书吧、陶吧、乐吧，感觉非常不错，如果游戏沙龙能做到这个地步应该还是很受欢迎的。不过新生事物在初期一定会受到来自社会上的巨大压力，这点你得有心理准备。希望以后能够有机会

参观一下你的游戏沙龙！

浙江温州 吴斯骞：本期的攻略？哈哈，《红侠乔伊》的攻略居然就是从以前杂志中照搬过来的，实在没有诚意啊！

其实《红侠乔伊》的攻略确实是胜负师重新制作的，只是因为PS2版和NGC版的关卡流程是一样的，所以看起来才会觉得似曾相识。其实关于这个游戏是否要做攻略，编辑部内也曾展开过讨论，最后大家觉得这么优秀的游戏还是值得推荐的，于是才又重新制作了攻略。不过关于PS2版原创角色但丁的攻关心得，可都是胜负师的心血之作，他已经用但丁打过了最难的超V模式。总之，小编们受点批评没关系，大家可一定不要错过《红侠乔伊》这个百里挑一的好游戏啊！

天津 刘笙：本来还以为上期杂志会有《WE8》的那个无赖进球法的，可是没看到，真是失望。

关于《WE8》的无赖进球法，其实在上一期的“读编往来”里就有出现。本来这个BUG是要放到“电子竞技场”里的，不过编辑部内几位玩《WE》的FANS都觉得用这个BUG和调金手指没什么区别，但还是应该告诉给广大读者，最后就借着《编辑部的故事》登在了“读编往来”里，大家小心使用吧！也许不久之后厂商就可以借此推出所谓的完全版、修正版、国际版、加强版……

另据广东一位手机号为135XXXX1275的匿名朋友发来短信，据他测试，在《WE8》的大师联赛模式中总球数不能超过150球。他们一场比赛进了409球，本应有20450元，算钱时只有7500元，惨！

上海 BOX徐：为什么你们杂志对微软的主机及游戏的咨询提供非常少，游戏的介绍更是少得几乎没有。既然是一本游戏机杂志，就应该做到全面，三大主机都应该成为主角，我8月买的Xbox，看你们的杂志也不是一两天了，我也知道现在PS2在国内的地位。可Xbox、NGC都是不错的主机，也有许多优秀的游戏，Xbox也已经开始在港台地区发售并开通网站。我不希望我下次看到的还是失望。

其实很多游戏都是PS2、Xbox、NGC三机种共通的，只要换换操作就一切OK了。而从这期开始我们就已经加大了Xbox游戏的报道力度，以后对于《光环2》、《死或生 Ultimate》等Xbox独

占大作也会及时介绍的，请期待！

赤い彗星のシヤア：听说看懂RPG的大致剧情需要三级日语，三级日语难过吗？祝杂志越办越好。

据资料表明：国际日本語能力测试分为一、二、三、四级，其中一级最高，其难度相当于大学日语专业本科毕业的水平，四级为初级入门考试，主要用于检验日语学习的效果。每个级别的考试由文字词汇、听力理解和阅读语法三个部分组成。一级考试答对70%以上为合格，二、三、四级考试答对60%以上为合格。三级考试的基准为：要求掌握基本语法、汉字（300字左右）、词汇量（1500字左右），能进行日常会话，读写简单文章。由此可见，三级日语的水平实在有限。不过不少玩家虽然不太懂日语，但凭着多年游戏经历养成的连蒙带猜水平，倒也可以把剧情揣摩得八九不离十。而且油炒饭们还有传说中的“剧情小说”助阵，所以看不懂日语也未必就不能玩RPG。

徐圣杰：偶受不了了！9月B杂志里那篇《异度传说 二章》的错别字也未免太多了吧？偶知道邪魔大人您写这篇文章是很不容易滴！偶只希望您以后一定要多多注意才行啊！偶在看这篇文章时看着看着就把注意力转移到挑错别字上了，欣赏剧情的心情早就烟消云散啦。——B

自己辛辛苦苦做出来的文章却因为这种低级失误而不被读者认可，我想这不是您希望看到的吧？所以呢，请您以后要多多努力呀。@`_`@

告诉老编一个杜绝错别字的好方法，那就是限期内让每位小编都学会五笔字型输入法。什么？不想学？降薪伺候！哈哈！

非常赞同你的第二段话。编辑部内确有不少小编都使用拼音输入法，不过改用五笔字型输入法也未必就能消除错别字，因为拼音有拼音的错法，五笔有五笔的错法，如某编的经典笔误——《饿狼传说》。认真才是消除错误的不二法门。最近两期的错别字已有下降的趋势，欢迎大家多提意见多找碴，彻底将BUG扼杀于摇篮之中。

曾经有一次当鬼的机会摆在我面前

和一代一样，Tecmo的恐怖游戏《零 红蝶》又要推出Xbox版了。这次的Xbox版将追加新的结局，两姐妹也按照Tecmo的风格增加了一套泳装，不过这些都不是最吸引人的地方。最吸引人的地方在于Tecmo展开了一次征集地缚灵的活动。只要玩家将自己的“玉照”以及姓名、电话、身分、出生年月日、家庭住地和一些简单的留言一起发到：ff2_photo@tecmo.co.jp，就有机会成为一名在Xbox版《零 红蝶》中来无影去无踪的鬼，而且鬼的样子就是你照片上的样子哦！（当然是经过反白、曝光等多种处理后的照片了。）

之前Konami也展开过类似的征集狗牌活动，不过由于这次是当鬼，所以要求也严格一些。参加者只能寄自己的照片，而不能寄别人的照片。如果参加者不满18岁的话，必须要有家长的保证书才能参加。由于Tecmo会针对玩家投来的资料进行调查，所以国内玩家恐怕是没有机会了……

魔鬼问答答案：1.C 2.D 3.B 4.D 5.D

油炒饭的心声

各位编辑：

你们好，我是贵刊的一名读者。

我是从杂志的总第11期开始接触这个可爱的大家庭的，一直到现在，每每看到有贵刊在身边做伴，就感到非常满足！

我今年大三了，呵呵，说起来马上也就要毕业走上工作岗位了，不由得想起和UCG这些年在一起的日子（5年前，我还只是一个高中生呢），我很开心，很幸福。她已经变成了我生活中没办法缺少的东西，是我的财宝……

我现在其实很少玩游戏了，PS2更多的时候也只是用来调节一下情绪。毕竟，现在已经不再有中学时的心境和冲劲。

但UCG对我来说确是没办法割舍的。你们知道吗，这不仅仅是喜爱，它更是一种习惯！

怎么说呢，有很多东西并不适合很直白地说出来，那样会不好意思，听起来也很假。我只想告诉你们，不论以后我会变成什么样的人，不论以后我是否还会玩游戏，我都会把这5年的记忆留在心里，不时地拿出来回味，回味这近乎友情的感动！

谢谢你们，我的朋友！我是一个不太会表达的人，心里有着更多的感激和尊敬之情，就让我一直留在心里吧！

希望你们会生活得很开心，哪怕有一天不再是UCG的编辑，你们仍拥有着无数孩子和曾经的孩子对你们的幻想和崇敬！

也祝愿你们身体健康！

TAKASHI.K

大家来吐槽

张楨：今天，俺在购入的UCG的41页里发现了一个错误。在右上角的图片中（第一行的第三幅）下面注明的是“这个高达的COSPLAY够专业精神”，这是错的。那个COSPLAY是《超时空要塞》里的，决不是高达中的。希望以后能注意。

广东俊勇：某编竟连《高达》与《超时空要塞》也分不清，明显与年轻人脱节，补动漫课程已经太迟，拖出去斩。

这条消息没经过编辑部内的多架“机战专用机”检验，所以才出现了错误。请恕多边形是机器人盲，他只喜欢变形金刚和机器猫而已。现在阿修罗已经将全套《超时空要塞》外加《太空堡垒》丢给了多边形，限他三日之内“吃成胖子”，并要追加

制作相关攻略三次（做了也不上杂志），不然就“拖出去刨坑埋了”。

江苏 常熟粉丝：10月A“特别企划”第36页，《四宿命恩怨》那段左半部分倒数第七行的“对簿公堂”用错了，原意是指“在公堂上受审讯”，并无“XXX与XXX对簿公堂”此种用法，下次记得哦！

感谢指出！

吉林 凸一—#凸：10月A里面的《一骑当千》里面说得到底是织田信雄还是北田信雄？看得糊涂。

这一点在文章中没能说清楚。其实北田信雄就是织田信雄，他从小便成为北田家的养子，故改姓为北田。日本战国时期这种现象非常普遍，最有名的当属毛利元就的3个儿子：毛利隆元、吉川元春、小早川隆景。初接触日本战国历史时，实在是很难想象这3个强人竟然是兄弟啊！

有话要说

黑龙江 138XXXX5112：俺是贵刊的FANS，由于喜欢收藏游戏机，又苦于无人导航，故望出一本赠刊，专门介绍古往今来的游戏主机，并加以详细介绍。《掌机王》就有过一篇类似的文章，可作为参考。

我只能说太巧了。因为下期杂志就有一篇类似的特别企划，相信能够满足你的要求。

天津 刘哲：强烈要求每期都有《热血最强》栏目，如果没有出色的投稿，可以选用以前的经典极限影像啊！比如KELVIN的《Kunoichi忍》极速夺冠影像之类的。最近不是《街霸III 三度冲击》很热吗？结合国外玩家的名局对战影像，让我们见识一下“街霸神人”等高手的风采，也有助于提高，使自己进步，不是吗？真心希望采纳！

意见很好，上期我们就采用了“斗剧”。不过我们最喜欢的，还是国内达人的精彩表演啊！请大

家不吝赐教。

饭票一张：希望下次的赠品是——日文五十音图的挂历！

汗……大家认为这个建议如何呢？

北京 135XXXX5189：一个不可磨灭的事实：UCG是本优秀的游戏杂志，但是如果加上过去的“新新人类”——高达模型SHOW这个点睛之笔就PERFECT了！希望再次在UCG上看到很久以前的栏目，老高达饭将感激不尽，毕竟作为学生没钱买那么多几百块钱的东西。

呵呵，没想到还有很多读者都记得这个老栏目啊。这个栏目旨在介绍各种周边手办精品，记得最后一次“新新人类”栏目是介绍《BIOHAZARD》里的手枪：武士之刃呢！当时一些读者觉得这个栏目里介绍的东西和游戏没多大关系，所以就暂时停了。如果大家觉得值得复出的话我们会考虑的。

下期是《游戏机实用技术》2004年11月AB合刊

总第114·115期

东京游戏展史上最强报道！



下期重头游戏逐个数！



钢之炼金术师2

樱大战V0章



守护英雄 ADVANCE



仙乐传说

重量级新作纷纷现身！

- 浪漫沙加 PS2
- 世界传说 换装迷宫3
- 光明力量最新作品
- 超级机器人大战新作速报
- 数码恶魔传说2……

精彩企划特稿层出不穷！

除去东京游戏展大特辑和固定栏目之外，在合刊上我们还为大家准备了多个精彩的特别企划和特稿，内容涵盖面广，形式变化多样，不容错过。

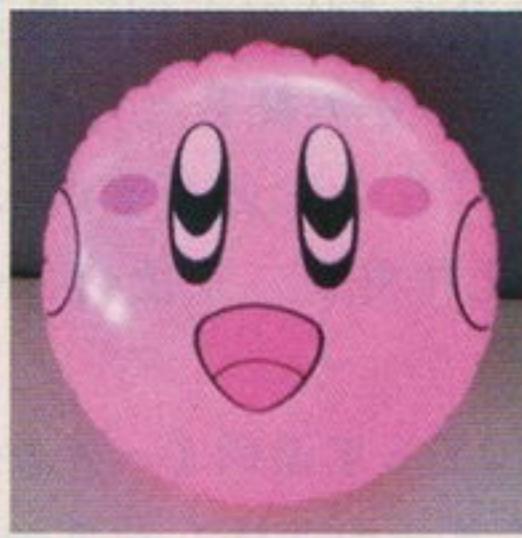
Gamehal

收录海量独家东京游戏展最新影像！

错过下期就等于放弃游戏！

口袋妖怪 绿宝石





LIKY

◆前两天厂家拿来了《掌机王SP》赠品卡比气球的样品，看了半天，总觉得别扭，后来终于发现，卡比原本在脸蛋上两个圆嘟嘟的红点竟然跑到眼睛旁边去了，不禁好奇，忙问对方怎么会这样？当初给厂家的标准图案可不是这样的，那位业务员小姐忙答道：“这个不是它的眼泪吗？眼泪肯定要在眼睛旁边嘛，所以我们就改到这里了……”听得我们差点晕倒，连忙要他们改之。可怜的卡比……



泰坦

◇现在同电脑下棋已经摸出了一些门路，对付中级水平的AI，要取胜并不难，其实只要细心计算三五步棋就可以了。同真人下嘛……反正我在网赢了不少日本和欧美的“正太”哦！（笑）10月份Xbox版的《国际象棋大师》就会推出，使用PC版《国际象棋大师 第10版》引擎，我一定争取在合刊上为大家介绍一下。

◇李昌镐这石佛似乎也有些坐不住了……纵观今年半年来的围棋赛事和即将结束的三星杯，感觉中国才是围棋的王道之国，嘿嘿。

◇有读者发短信说，自己曾多次向我们的Mobile Zone栏目提出意见而又未见回音，在这里泰坦提醒各位，你们的意见我们都收到了（绝不打诳语，呵呵），不过请不要着急，我们只是需要一定的时间来进行调整，大家的积极意见我们最终一定会采纳。



阿修罗

“啃的鸡”居然把我最爱的1号餐换成了○○烤××堡，激气！

月底要去看尚长荣先生的《贞观盛世》，激烈期待中……

9月10日是教师节，祝天下所有的老师节日快乐！老妈身体不好这学期没有上课，当了这么多年老师也是该休息一下了。在这里再次借广大读者的金口祝福一下！

《机战OG》和《小人帽》，攻略预定！绝对的O作，有GBA的玩家都不可以放过！还没有GBA的就趁现在赶快去买吧！



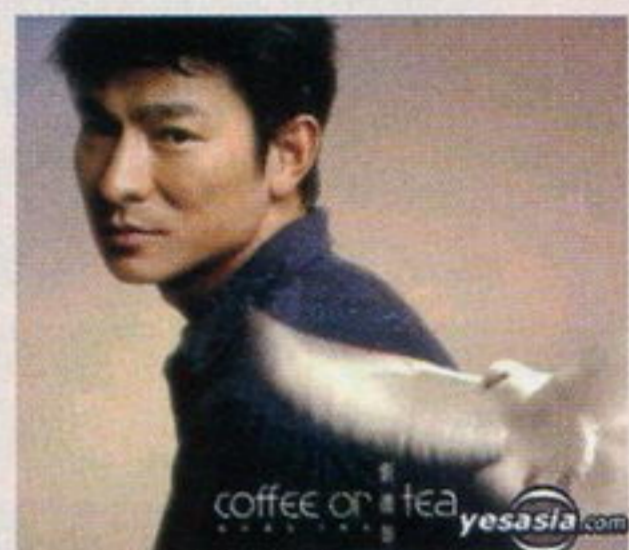
▲《地球最后之日》版的盖塔-1，霸气十足啊！不过更期待新的盖塔在《机战》中的表现！

D.S

◎中秋节将近，祝愿读者们全家和睦，美满团圆。多吃月饼，多看UCG。（^_^）

◎周末被朋友强行拉到附近的电大去陪她听课，其中素描课的老师说了这样一句让我感触颇深的话：“刻画光影的目的是为了体现静物这个主体”。仔细想想，制作UCG又何尝不是如此，编辑们在创作时不能仅把眼光局限在自我的栏目里面，而要时刻把集体感和大局观牢记在心啊。

◎在编辑部有个怪现象：人抓猫不是新闻，猫抓人才是新闻。什么，不明白？那就去问问旁边正在被众编“爱抚”着的猫太吧。



▲本期推荐专辑：《Coffee or Tea》——刘德华



猫太

◎这次总结了通关两次后的剧情概要，在“研究中心”拼了一个《幻想水浒传IV》的“108星关系图”，不过到底不是官方的东西，可能会在理解上出现错误，如果读者们觉得有错误或有疑问的话欢迎随时与猫猫联系哦！来信或邮件也可以！

◎从本期开始，猫属性预言取消！

嘻嘻！不要担心，替代预言的就是“猫的健康小知识”。毕竟健康才是最重要的“道具”，没了它还怎么玩游戏呢？

◎猫的健康小知识——一杯热红茶，就可以满足一个成年人一天所需氟含量的50%，也就是说，每天喝两杯就可以预防蛀牙了。牙痛可是十分痛苦的事情哦！

◎最近新作的消息不断，其中有好几款都是猫猫期待的作品续作，实在是太激动了！玩家如果有心目中的大作，不妨可以用短信把游戏名称发送到“短信排行榜”中，让所有读者与你共同分享。

◎今天发觉原来铭风是左撇子！（当时的表情：-口-|||）



GOUKI

◆精心制作的《Gamehalo DVD 7》已经上市，希望大家多提宝贵意见。

◆上期VCD的“斗剧比赛精选”很多人都表示很喜欢，这一次就为大家收集来了EVO2004美日格斗大赛的精选。其中个人又以为《街霸II》的决赛最为精彩！梅原的拜森用得简直神了！

◆本期由于工作的原因，竟然没什么时间玩《WE》！

◆下期合刊东京游戏展2004，摩拳擦掌中。

◆花了差不多一个月也没看完《24》……



沙罗

不知道还有没有读者记得我在半年前提到的，希望写一篇关于《FE》文章的事情呢？在这里，告诉各位《火焰之纹章》的FANS一个好消息：国内第一本《火焰之纹章》的系列专辑即将于9月下旬推出！从FC平台的初代到GBA上的最新作全部囊括！从人物原画到制作秘话无一不含！该专辑我从年初开始策划，耗费大半年时间制作（夸张），在那魔天使同志和“火花天龙剑”的朋友们的帮助下，经历了数十个日夜的奋战后才得以完成。对该专辑有兴趣读者，就请支持一下我和小邪吧，同时密切关注吧。（^_^）

啊！差点忘了！《DQ VIII》的发售日已经暂定在了11月27日！欢呼吧！



▲《火焰之纹章 完全事典》(FIRE EMBLEM: THE COMPLETE BOOK)即将于9月下旬推出，敬请期待！

SOUL

■现在好像HDTV越来越流行了，已有越来越多的电影在一些收费电视台以HDTV的格式播放，（是指国外……比如日本就已经开播了大量HDTV电视节目）再加上目前就已经开始量产化了的BD（蓝光光盘），以后以用更高容量的光盘来装载HDTV格式电影的趋势是肯定要到来的。彼得·杰克逊好像就曾表示会在2005年制作高清晰版的《指环王》三部曲……所以呢，这里劝喜欢收藏DVD影碟的全国同好们，光买不看的收藏不要太多了，否则……想象一下，VCD时代收藏的碟我们现在还会拿出来看吗？（^_^）



■《PS2专辑》Vol. 2再次大脱销，才卖一个星期就开始不断有读者来信反映买不到了，甚至邮购部的藏书也告急……这个……SOUL也无能为力，以后再有类似大家需要的专辑，只能靠大家多多向当地的书商预订了，相信这样才能保证大家都买到书吧。（◎_◎）

■PS2《光明力量》终于公布，从战斗画面上看，似乎真的好多“以一敌二十”的场面，天哪，那到底战斗系统是什么样的，好想知道！另外SOUL对西山优里子的人设还是相当满意的，各人物个性非常突出，大家应该在近期就可以看到报道了吧。\\^o^/

■全编辑部已经开始积极备战下期东京游戏展的报道！下期也是我们半月刊化以来第一次在非春节时段制作合刊，历来每次UCG合刊都具有极高的素质，相信我们这次为TGS而制作的合刊也不会辜负大家的期待！说到期待，SOUL真的和大家一样非常期待东京游戏展啊\\^o^/





胜负师

【】《红侠乔伊》超V难度全彩V通关已有理论依据,只是没有时间实践,而对《神作3.3》的研究也只能先告一段落,一切只因两个字——时间。相比之下,多多少少会怀念当然还是UCG读者的时候。现在如果有时间的话,休息或许是比较好的选择。



▲晚上的最后一件事或是早上的第一件事是……舒舒服服洗个澡。

【】为了能够最大限度对TGS大展进行详尽报道,下期会改为合刊,小编们既兴奋又紧张,这又是一场与时间的赛跑……各位上帝如果能多给一些支持,我想我们会做得更好!

【】编辑部最近早餐流行吃包子,几位年长些的小编便忆苦思甜了起来,怀念小学时放学后吃肉包子是何等幸福的事……不过现在的小学生绝不会认为包子这种东西会有多馋人。不光是包子,70辈小时候看来幸福的事,90辈或许会感到不屑。原来,时代真的进步了……所以,人还是不要活在回忆里的好啊!

【】“恋爱让人变得不同,会让一个男人变得很主动,或是容易被感动,随便谁人怎么作弄,只做她心目中的稀有品种……”【张学友 稀有品种】



邪魔天使

最近最激动的事就是酝酿许久的《火焰之纹章》专辑终于要出炉了,相信这对全国的《火纹》FANS而言是个好消息吧?另外,本专辑得到了国内《火纹》的专题网站“火花天龙剑”的大力支持。届时,我们UCG将为广大玩家献上一份厚重的大礼!

本期电影推荐:《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》。(青春才是最美丽的。)



马修

◆新编马修见参,虽然马修已经在《掌机王SP》上露脸了4辑,但在《游戏机使用技术》上却是第一次为大家寄语,先向大家问个好。

◆暑假虽过,但游戏大潮未退,读者朋友们,准备好您的心情和RMB,来迎接您心爱的游戏吧。

◆夏天过后是秋天,马修已经和期盼新作一样开始期盼着自然的凉风了,各位,您那儿的天气是否已是秋高气爽了呢?



卡伦

这几天为了要写《逃出生天FILE2》的攻略连续好几天都是熬夜到三点以后,感觉确实有些撑不住了,等作完这期后一定要好好睡一觉……

欣闻家中的小狗顺利产下两只小狗,而且母子安康,等到过年时就能回家看到它们了,真是有些等不及了呀。

10月22日《剑风传奇》PS2版便将发售,光看片头动画就足以令人热血沸腾了,绝大期待中!



多边形

○上期多边共享区中,多边形将《超时空要塞》和《高达》的人物弄混了,虽然这对于“机器人只知道变形金刚”的我来说再正常不过,但是对于读者来说就是不可饶恕的错误啊!(特别是‘要塞FANS’和‘高达FANS’……)错了就是错了,没说的,认罚!还希望读者继续给我们挑刺,鸡蛋里也要找出骨头来!(绝对褒义^_^)

△近期在Xbox上有不少好游戏,《终结者3 救赎》、《火爆狂飙3》都是很不错的作品,到年底前还有很多美版大作要面市,请大家多多关注UCG的相关报道吧!

□下期杂志将是为TGS特别筹划的11月AB合刊!UCG作为展会受邀媒体,将联合战略合作伙伴——国际第一电视游戏媒体《FAMI通》共同协力报道!不仅如此,在以后的杂志上您将陆续看到更多来自《FAMI通》一线资讯。无需赘言,届时您就瞧好吧!

×Life is a game without pause, without continues and without cheats. Go ahead, do not turn your back on yourself!(生活是一轮没有暂停、没有续关、没有秘技的游戏,不要背叛你自己!)



星夜

★好久没和老同学联系了,最近大家在网聚了一次,大家都挺充实,不过也有一些事实在让人意外了,希望那些遭遇挫折的朋友们都能坚强地振作起来!

★玩惯了日版游戏也不能不感叹一下欧美游戏开发行业的技术实力确实是越来越强劲了,美式RPG的翘楚《上古卷轴IV》也要公布了,对应新一代主机,画面实在是强啊。

★中秋节快到了,希望大家都能在家里一边打游戏一边吃团圆餐,我只能趴在电脑前一边吃泡面一边查资料了,呜呜T_T……

纱迦

☆中秋快乐,中秋快乐!(希望自己不要像去年那样到时候忘了给家里打电话。)

☆这期工作琐事不少,把事情忙完之后本以为可以轻松一下,《战国无双 猛将传》又突然杀到,拼命加班中……

☆下期大家就可以看到来自《FAMI通》的最速资讯了。以后杂志的下期预告里,新作情报也是很重要的一环哦!

☆看过了星爷《功夫》的最新预告片,期待度大增!不知有多少油炒饭也是星爷的FANS呢?让我们一起来倒数吧!



铭风

◆上期写了《铸剑物语2》的攻略,有错误和意见就多多来信吧。

◆精灵的弓箭技术可是很好的呀,上期动漫园里那个……应该不是我。(>_<)

◆翻了翻《幻水4》的攻略,猛然发现108个同伴中非人族的几乎都是猫头!怪不得猫太那么喜欢玩。(猫

太:我主角名还叫小猫呢。-|||)

◆CAPCOM的“《逆转》系列”和“《洛克人ZERO》系列”都以三部曲的形式告一个段落。而《洛克人EXE5》快出了吧。(某猫:你小子还不少好图嘛……)



▲《洛克人EXE》加油哦。



▲淡紫百合。

阿迪

1.《BIOHAZARD 逃出生天 FILE2》如期发售,阿迪和许多读者一样,这几天都呆在浣熊市里。

2.有生以来1/3的中秋节都是在其他省分独自度过的阿迪想说,请大家珍惜眼前人。

★意甲联赛终于打响了,佛罗伦萨这支深受国内球迷喜爱的球队本赛季终于重返意甲。当初迪·利维奥毅然留下的一幕仿佛就发生在昨日,其实以他前意大利国脚的身分大可以去中东或亚洲联赛淘金,为何要留下来呢?商业足球高度发达的今天,忠诚已变得廉价。不知道大家如何看待这个问题?请不要俱乐部拿往后的地位等利益和他进行交换。人,如果过于现实,有时就会失去太多……



中国电玩 创业策划方案



该策划方案共16万字,上下两册。它将告诉您在哪里开店,怎样筹划,怎样装修,怎样配货,怎样进货,怎样管理,经营的要领,诀窍,理念和最源头的一手货源信息,ps2进入中国的对的对策。

凡购买方案者自动成为网站vip会员,并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务,确保您一举掌握经营制高点!

你想开一家非常能赚钱

的电玩店吗?

(四川小杨):我是一个资深的铁杆玩家,红白机一到中国开始玩了,对游戏非常着迷。要是自己能够开电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验,一手货源很难弄到,所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了《中国电玩创业策划方案》,花了十几天细细研究了一下,真的是很好,它告诉我怎样选址,怎样装修,怎样配货,特别是把进货渠道和商家详细介绍给我,让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了,开业不到5天已经开始赚钱了……

动漫精品店 创业策划方案



动漫市场的迅猛发展是许多人始料不及的。开一家专卖日本卡通VCD,DVD,CD,卡通书和动漫游戏周边精品专卖店成为创业者的首选。据国家权威部门统计数据显示,去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿元左右;随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长,今后动漫市场消费额将有望突破500亿大关。而美国、日本等动漫市场发达的国家每年早已在千亿元以上,据日本官方透露:日本漫画产业年纯利已突破6000亿。

中国阳光巴士智业机构在该形势下推出以面对全国广大动漫精品零售商为主的《中国动漫精品专卖店策划方案》,旨在汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念,中国阳光巴士智业机构在该形势下推出以面对全国广大动漫精品零售商为主的《中国动漫精品专卖店策划方案》,旨在汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念,共18万字,囊括了国内最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导、大量一手货源信息及进货目录表;怎样管理,选址,经营理念和窍门。另外,在本方案中还增加了国内城市规模与动漫店容纳度量性分析表及万多字的《实用动漫店管理手册》。

本方案在试发期间得到很多创业者的好评,已经指导国内8家动漫店成功创业。所有创业交流信息均可在“阳光巴士”www.sunbus.cn网站进行查询和交流。我们有信心向您强力推荐本方案!

500亿

动漫市场等你来闯

中国电玩 专业维修大全



继成功推出《中国电玩策划方案》后,我们又全力为广大朋友奉献该大全。全彩页,百多个案例,大量原理,图文并茂,详细实用,解决ps,ps2维修过程中95%的问题。是您增加赢利手段和降低成本的最佳手段。凡购买该书的朋友,成为网上VIP会员,享受长期维修咨询和交流服务。

打造电玩维修高手

顾客反馈:

李毅先生:我的电玩店维修和加直读一直是一个较大的问题,与同行的竞争一直处于劣势,我一直关心阳光巴士的维修大全,花了380拿到这教材后,看后真是非常实用,立刻在经营中显效,按教书上的方法修了几个以前的坏光头,全部读碟正常,光这一下就把买书的钱赚了回来,

专家点评:

蔡勇先生:我从事无线电和电玩维修十多年,一直没有一套针对ps,ps2游戏机的专业维修大全,所有工作都的自己摸索,今天,阳光巴士智业机构把这套书让我提提意见,我以激动的心情阅读了两遍,大有相见恨晚,图文并茂,浅显易懂,实用,所有100多个案例覆盖了ps,ps2故障的绝大多数问题,每一个案例的现象,原因,解决办法非常详细,的确是一本好教材。即使一个没有太多无线电基础的人,都能较快上手,还提供各种配件的进货渠道,真是服务周到。中国阳光智业机构做的工作的确扎实有用。我向大家极力推荐这套教材。



中国阳光巴士智业机构 Sunbus Sunbus Intelligence Institution

郑重承诺: 如果我们向你提供的方案有虚假成分,可以随时退款。

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn 电子邮件:sunbus@vip.sina.com

成都总部地址:成都市人民北路二段二号

广州部地址:广州市新基路26号

咨询及购买联系方式:028-83187438 83187436 013981716687 或上网查询

上海王子电玩
川北店 (原上海王子游戏) 淮海店

上海王子电玩

邮购地址:上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL: 021-53837005 邮编: 200021 收款人: 王君春

主机	价格/运费	主机	价格/运费
PS2 主机 (50000 型+原手柄+AV 线) 限定版	1880/30	DC 主机 (主机+电源+组手柄+10 张游戏)	390/20
PS2 主机 (55000 型+原手柄+GT4+ AV 线)	1980/30	GBA 主机 SP 机 (全套+电源)	690/10
PS2 主机 (50001 型+原手柄+AV 线)	1480/30	神奇 GBA 机+环玛丽卡	580/10
PS2 主机 (50006 型+原手柄+AV 线)	1480/30	GBA EZ-Flash (1)-(2) 256M	350/550
PS2 主机 (55006 型+原手柄+AV 线)	1550/30	GBA-Link 128M-256M	320/460
PS2 主机 (50007 型+原手柄+AV 线)	1480/30	GBA-火线烧录器 128M	190/10
Psone 主机全套 (含主机+原手柄+记录卡+原装液晶)	1100/30	GBA-XG2 代 TURBO 版 256M	450/10
PS1 主机全套 (含主机+手柄+记录卡+10 张游戏任选)	320/20	FC 磁碟机 (主机全套) 4 款游戏	550/20
任天堂神游机 (3D 真立体) 带一款游戏任选	490/20	V8 原装机全套 (经典收藏)	1880/20
MD 原装机全套 (经典收藏)	880/20	超任磁碟机 (送 15 款游戏)	480/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机,立等可取!

PS2 手柄 4 分杆	60/10	PS2 太空战士 11 网络版可上网	580/10	PS2 SONY 记录卡 8M	150/10
PS2 摄像头 (原装)	280/10	PS2 分量端子线	180/10	PS2 万用 VGA	220/10
PS2 原装摇杆 (刀魂)	180/10	PS2 原装 S 端子线	130/10	PS2 网卡	220/10
PS2 铁拳 4 摇杆	180/30	PS2 原装遥控器	110/10	Web money 上网付费卡 2000 点	200/10
PS2 原装震动手柄	150/10	PS2 HOPI 原装无线遥控手柄	390/10	NGC 原装手柄	180/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2 金手指全中文版 (卡+碟)	70/10	GBA 记忆棒 4M、8M	35/55/5
PS2 打鼓机	135/10	PS2 GT3 方向盘 (胎胎)	180/30	GBA 原装背光灯 (安装加 10)	170/10
PS2 原装光头	380/10	PS2 GT4 方向盘 (双子里) 力反馈	230/20	DC 原装记录卡	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边,交货及时。

NGC 兰色风暴	130/10	GBA 七龙珠 Z (悟空斗剧)	180/10	DC 莎木 1	160/10
NGC 星际火狐	240/10	GBA 口袋妖怪火红附无线通信器	300/10	DC 索尼克 2 (限量版)	50/10
NGC VR 足球 3	290/10	DC 樱花大战 3	70/10	DC 维罗尼克完全版	150/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机,欢迎新老客户光临!

GBA 游戏大全应有尽有,请来电话咨询。

悟空闹剧	80/5	双截龙	35/5	萨尔达 (中文)	55/5	数码暴龙赛车	45/5
牧场物语 (2) 女孩篇	80/5	新约圣剑传说 (中文)	80/5	实况足球 6 (二代)	45/5	银河战士 (中文)	45/5
太空战士 1+2	80/5	古墓丽影 (中文)	45/5	马里奥尔夫	80/5	CT 特种部队 3	45/5
光明之魂 2 (中文)	80/5	索尼克 1	45/5	黄金太阳 2	80/5	网球王子 (红/兰)	80/5
热血物语 EX	35/5	火影忍者 3	45/5	终极者 3	45/5	魂斗罗	35/5
FIFA 足球 2004	45/5	哈姆太郎 4	80/5	拳皇 EX2	45/5	泡泡龙 3	45/5
牧场物语 (中文)	45/5	坏玛丽 4 (中文)	45/5	麻将风云 (中文)	45/5	V 拉力 3 赛车	35/5
F.F.T. (中文)	80/5	荣誉勋章 (渗透者中文)	80/5	黄金太阳 1	45/5	勇者斗恶龙 2 (中文)	55/5
火焰文章:封印之剑 (中文)	55/5	闪光战士 2	80/5	古惑狼赛车	45/5	三国志 (中文)	45/5
火影文章:烈火之剑 (中文)	80/5	金色卡林	45/5	指环王 3 (王者归来)	80/5	口袋妖怪火红 (中文)	80/5
忍者神龟	45/5	恶魔城 3 (晓月中文)	45/5	火影忍者	45/5	口袋妖怪绿绿 (中文)	80/5
鬼眼狂刀	45/5	召唤兽 2	45/5	实况棒球 1+2	45/5	铁臂阿童木	45/5
洛克人 4、5	45/5	棋魂 1	45/5	如意玛丽	80/5	名侦探柯南 (中文)	45/5
SD 高达 (中文)	80/5	口袋怪:兰宝石 (中文)	45/5	魔幻迷宫 2	78/5	极品飞车 (地下狂飙)	45/5
洛克人 4 (红)	45/5	索尼克 3	80/5	波斯王子	45/5	瓦里奥制造	45/5
洛克人 Z3	45/5	龙珠 Z 对决	45/5	龙珠 Z 2	80/5	银河战士 2	45/5
洛克人 对战	45/5	学园战记	45/5	分裂细胞 2	45/5	007 末日危机 (中文)	45/5
炼金术士 (迷走之轮舞曲)	45/5	沙罗曼蛇 3	35/5	光明力量	80/5	星之卡比 2	80/5
炼金术士 2 (回忆奏鸣曲)	45/5	钢铁帝国	35/5	火影忍者大合集 2	45/5	百变小樱	80/5
玛丽欧大金刚	80/5	甜腻小星	80/5	幻想传说	45/5	高达 SEED	45/5
大金刚 2	45/5	越野摩托车	35/5	口袋梦幻 4	80/5	西线无战事	80/5
特罗尼克大冒险 3	80/5	古惑狼 3	80/5	米奇大冒险	80/5	口袋怪弹珠球台	45/5

上海市虹口区海伦西路 87 号 川北店 (四川北路向东 20 米)
电话: 021-65872517
营业时间: 10:00-20:30 (年中无休)
公交: 18、21、100、147 路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路 81 号 淮海店 (淮海东路向北 10 米)
电话: 021-53837005
营业时间: 10:30-18:30 (年中无休)
公交: 01、11、17、18、23、26、71 路、隧道三线、六线

GBA 充值卡

GBA 充值卡是厂家根据玩家的实际需要精心推出的一款可反复烧录的充值卡带,是专为商家量身定做的。采用硬件记忆系统支持合卡的 GBA 充值卡 128M 合卡,



投放市场以来,以其稳定精良的质量、极高的性价比,深受广大玩家、商家的欢迎和推崇,树立了良好的口碑。

为了满足商家及市场的需求,充值卡新近推出了采用硬件记忆系统 GBA 充值卡 256M 合卡!

国内统一零售价



64M 单卡: 50 元



128M 合卡: 105 元

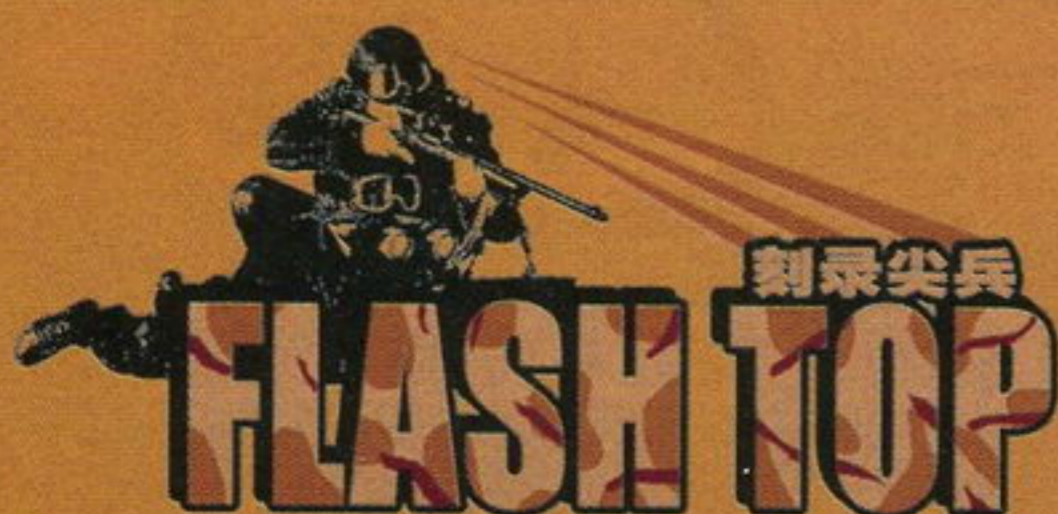


256M 合卡: 210 元

玩家的惊喜,商家的无限商机,一切让品质和价格来说话!

联系人: 郑生 13343713670





免费烧录器

购买 FLASH TOP 烧录合卡,

免费赠送 FLASH TOP

LPT 线型烧录器



超级金手指
1288

白云游戏专卖店

广州白云: 020-81010438

广州手机: 13710321796

北京白云: 010-84044276

上海白云: 021-63743250



内置1288个游戏密码

可自动搜索主码

中英文言菜单, 使用简单快捷

多种色款, 配合主机颜色更完美



荣誉出品
www.kst1388.com

广州欲望岛游戏专卖店

本店以诚信待客, 明码标价,
不报负价欺骗客户。

NGC系列:

NAME CUBE主机	1000.00元
NGC原装手柄	120.00元
美、日版SP机	680.00元
NGC原装遥控手柄	280.00元

PS2系列:

50006机	1380.00元	原装色差线	190.00元
50001机	1350.00元	原装手柄	120.00元
GT版55006机	1480.00元	Logicool GT四方向盘	1550.00元
专用网卡	200.00元	Logicool 上网键盘	400.00元
EyeToy原装日版	235.00元	鬼武者3竖架	30.00元

XBOX系列:

XBOX日本HALO限定版机 (双手柄, 双碟带遥控)	1720.00元
XBOX水晶版机	1580.00元
XBOX原装手柄	190.00元
XBOX LIVE上网套件	400.00元
XBOX原装色差线	195.00元

NGC正版游戏:

梦幻之星3	240.00元	口袋怪兽竞技场	330.00元
PN03	230.00元	生化危机0	250.00元
金刚鼓手	390.00元	生化危机1	360.00元
龙珠	230.00元	生化危机2	300.00元
星际火狐	200.00元	生化危机3	300.00元
RV进化版赛车	250.00元	红侠乔衣加强版	300.00元
游戏王	280.00元	塞尔达四支剑	250.00元
阳光玛莉奥	290.00元	洛克人	180.00元
VR射手3	170.00元	海贼王	280.00元
钻子先生	230.00元	高达战士轨迹	290.00元
纸片玛莉奥	400.00元	索尼克合集	250.00元



十字军实况俱乐部现已成立!!

本俱乐部是广州地区实况水平最高的俱乐部, 欢迎广大实况爱好者踊跃参加。
随时有世界水平的选手接受挑战。配备超大投影机5.1声道音响提供使用。

广州市东山区海印广场3楼068档(大沙头三马路21号)

电话(传真): 020-83847631

联系人: 农海珍

邮箱: yuwangdao@163.com 营业时间: 9:30-19:00



领队: 卢鸣辉
负责人: 农海珍

话梅杂志 & 3DM-SMM



游戏天国

www.tggame.com

国庆 特价搜索

专业 守信 快捷 质优 价廉 周到 规范 不懈 美誉

Waly Spirit 重庆 圣灵 电玩

- 酷豹PS2迷你类比控制器 35元
- 酷豹SP加油站 25元
- 酷豹PS2双震动手柄 55元
- 酷豹PS2五代光枪 85元
- 酷豹PS2专业手柄 45元
- 酷豹SP腰包 15元
- 酷豹PS2万用摇控器 30元
- 酷豹PS三合一四分插 35元
- 酷豹SP水晶贴 4元
- 酷豹SP贴膜 2元
- PSII小手剃台 55元
- PS3合一AV四分插 8元
- PSII四合插 35元
- XBOX遥控器 70元
- 300珠拼图 4元
- SP贴膜 2元

- GBASP主机: 689元(全新原装, 原装锂电)不限
- PSII: (主机+原装手柄+AV线) (保证一决两机画面)
- PSII50009正宗大陆行货 1950元
 - PSII-55000GT限量版 1880元
 - PSII-50000 1450元
 - PSII-50006 1480元
 - PSII-50002 1790元
 - PSII-50001 1400元
 - PSII-55006 1460元
 - PSII-39001 1650元
 - PSII-30000 1350元 (邮费50元/台)
- XBOX主机: 1500元
- XBOX主机: 1780元

业务QQ, 370764508 业务QQ, 331284721 现诚征加盟店中!

1.专业, 顾客至上, 信譽第一 (今年我们获得工商部门颁发的荣誉证书!)

2.代理的产品丰富

3.拥有游戏实力强大美国俱乐部 (得过全国第3)

4.旗下维修技师全是重庆最专业的

热烈庆祝重庆游戏天国、圣灵电玩为行货GBA指定销售商首行货GBA批销售行货 + 瓦利奥 = 578元

地址: 解放碑中心店 - 游戏天国重庆市渝中区邹容路21号 (邮购地址) 邮编: 400010
 解放碑加盟店 - 圣灵电玩重庆市渝中区临江门都市广场1楼57号 邮编: 400010
 邮购业务电话: 023-63826186 批发业务电话: 023-63741569
 圣灵电话: 89660003 89660001

如果您需要邮购本店商品请注意以下几点: 一: 汇款方法有两种, 1. 邮局汇款 (一周后收到款) 收款人: 游戏天国, 请您在汇款单上务必详细写明您的地址、姓名、联系电话、所邮购的品名称数量。2. 银行汇款 (当天收到款) 收款人: 文政 招商银行卡号: 002311297932 请顾客们汇款后立即来电说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二: 到款当日发货, 从您汇款到收商品, 这一过程大约在10至15天左右, 如逾期未收到请及时与我们取得联系。三: 邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量, 顾客发现商品有质量问题可调换。投诉电话 13908378911。

E-mail: tianguoyouxi@VIP.163.com
 国庆期间有各种优惠活动推出, (详情见店内海报)。
 我们为您设置了免费试玩区, 平时常来坐坐, 到俱乐部交流交流! 这里环境优雅, 产品丰富齐备, 价格公道, 售后服务完善!

实况足球8大赛 三大格斗游戏 电玩节



头奖: 三大主机任选其一, 另+1000元 奖品多多, 重在参与!

欢迎 光临

免费报名参加!

报名地址: 重庆都市广场1-57圣灵电玩

报名咨询热线: 89660003



山东次世代 GAME

电话: 0531-2398069 6629587 013506410809
 QQ: 315103906 E-mail: gamecsd@163.com
 泰安加盟店: 华昌电玩 电话: 0538-6313625

次世代杯 (国庆节) 实况足球8大赛

冠军: 小神游一台 亚军: 价值三百元的电玩 季军: SONY 原装游戏手柄

大奖等着您, 快快报名哦! 详情请登陆网站。



欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn

地址: 山东济南市历下区山大路178号银座 (赛博) 数码广场1楼南厅3-150号



0304 GBA小型数码相机

GBA SP Mini Camera 功能介绍:

1. 内置8M容量, 可同时储存26张照片。
2. 可单一张相片选看, 或同时观看9张相片, 亦可任意把相片清除。
3. 解像度640 X 480, 非常清晰, 产品设计轻巧细致, 携带方便。
4. 设有焦距及光调教, 无论室内、室外、阳光、背光、夜晚等, 亦能拍出美丽照片。

Trio Linker 功能介绍:

1. 支持PS™、GC™或DC™手制于电脑上使用
2. 支持PS™、GC™震动功能
3. 兼容原装PS™、GC™、DC™的手制及大部分的兼容手制
4. 自选连续发射速度



#0403 USB三合一连接器

详细内容欢迎浏览我们的网站:

http://www.hkems.com

公司地址: 香港新界葵涌葵丰街33-39号华丰工业中心第一期11楼C座
 电话: (852) 2748-7098 传真: (852) 2387-9849

联系人: (国外) 胡小姐 me.lody@hkems.com
 (国内) 温小姐 hefen@hkems.com
 公司网址: http://www.hkems.com

深圳市深南中路赛格广场二樓2573柜台
 电话: 0755-83685371
 联系人: 农小姐

上海游戏机地

www.gamejidi.com

邮购地址: 主机邮费30元(快件), 正版15元(快件)

卢湾店: 上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)

电话/传真: 021-53063358 收款人: 傅正 邮编: 200021

大量收购任何正版游戏!

本店所售主机均有一次性开机画面, 原厂封条, 一机一号, 现场改机, 立等可取, 30天包换, 一年保修, 终身维修!

主机特价区: PSII39001型(全套) 1180元, PSII50000型(全套) 1680元, PSII50001-50007型(全套) 1280元, PSII50000型(限量版) 1880元, PSII55006型GT4白色限量版 1380元, PSII50000型(带硬盘) 2400元. Includes Gamecube, Xbox, WSC, GBA, and Gameboy Advance SP.

玩具货仓

本店主要经营: 日美模型, 手办, 变形金刚, 扭蛋, 食玩等等. Includes Dragonball, G-taste PVC, and various anime figures.

Table listing various PS2 games and their prices, including titles like PS2000赛车, PS2 GT4, PS2 机甲战士, etc.

本月特别推荐: PS2 星河战队, PS2 最终幻想10-2, PS2 最终幻想12, PS2 最终幻想13, PS2 最终幻想13-2, PS2 最终幻想13-3.

近期新货区: PS2 生化危机逃出生天2, PS2 机械战警(中文), PS2 VR 战士新世纪, PS2 红侠乔伊, PS2 多罗(中文版), PS2 实况8, PS2 3D 拳皇(初版), PS2 樱大战V, PS2 仙乐传说, PS2 火影忍者3, PS2 战国无双-猛将传, PS2 FFXI-资料片, GBA 口袋妖怪-绿宝石, GBA 守护英雄, GBA 纸片马里奥, GC 瓦里奥世界, GC Pikimin, XB 寂静岭4, XB 火爆狂飙3, XB 彩虹6号3最新, XB 毁灭帝国, XB 幻影星矢.

Dragonball Z Posing Figure, Dragonball Z 情景扭蛋3, 龙珠Z 2人形扭蛋5, 龙珠Z 0版盒装食玩3, 龙珠Z 全10种售价: 180元.

www.chinatvgame.com www.game177.com 最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网 欢迎加盟 欢迎点击

北京嘉兴游戏机经营店

凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘; 加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘. 数量有限, 送完为止!

康恩专线到美术馆站或沙滩站下车(美术馆正后方) * 乘 104、108 路至大佛寺站下车 * 乘 2 路至宽街下车 * 乘 112、60 路至亮马桥站下车

GBA 卡大全: Table listing GBA cards and their prices, including titles like 太空战士(中文), 口袋妖怪(中文), 宝可梦(中文), etc.

原装主机: PS2 代理版(主机+原装震动手柄+中文正版游戏一个+电源 22V+AV 线), PS2 50006型(原装电磁震动手柄+AV 线+电源线)完美套, PS2 50000型(原装电磁震动手柄+AV 线+电源线)完美套, etc. Includes PSII, NGC, and GBA accessories.

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址:虹口店(总店):上海市东大名路1073号
 耀辉火锅楼对面(提篮桥)可乘路线:37、135、
 22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
 收款人:王政 营业时间:早10:00—晚8:00
 电话/传真:021-65358097 邮编:200082

虹口店:四川北路188号弘基假日广场底楼
 5A203(春天百货对面)
 公交:21、17、25、61、63、65、100、
 220、231、939、848、928、55路。
 电话:021-63077219

天 津 路
 弘基假日广场
 武昌路
 海 宁 路

广大新老用户, 购买PS2正版游戏, NGC
 正版游戏, XBOX正版
 游戏的, 请来电咨询!

这里有一流的技术、
 一流的服务、一流的设备、
 品种繁多, 请来电咨询!

- PS II 主机(50000型普通版 标配) 1650/30
- PS II 主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)标配 2400/30
- PS II 主机(50000型 粉红限量版) 1900/30
- PS II 主机(50001型 全套) 1280/30
- PS II 主机(50002型银色限量版 双原柄) 1680/30
- PS II 主机(50006型 全套) 1300/30
- PS II 主机(50007型 全套) 1250/30
- PS II 主机(50000型 银白色) 丝绢绸 1950/30
- PS II 主机(50000型 珍珠白限量版 标配) 1850/30
- PSX(5000型) 6550/30
- PS II 主机(55006型 GT4白色限量版) 1450/30
- PS II 主机(39001型) 中古机全套 1180/30
- PSII主机(异度传说2 限量版) 2000/30

- NGC主机 日版带底座 1580/30
- NGC主机 日版普通版 1150/30
- NGC主机 美版(已改) 1030/30
- XBOX普通版(全套) 1550/30
- XBOX绿色透明限量版 1650/30
- GBA主机 490/10
- GBA-SP主机(全套) 680/30
- PSone主机(全套) 550/10
- GBA-SP红白机(限量版) 850/30
- GBA-SP火影忍者(限量版) 1550元

本店主机
 均有一次性开
 机画面, 原装封
 条一机一号!



现场修理
 立等可取

凡购买PS2主机者, 送防尘罩、
 支架或游戏人物钥匙圈。

大量回收日本原版片主机、
 本店原版片可以旧换新。

PS2 正版游戏

因版面有限, 无法一一登录, 请来电咨询!

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| PS2 红侠乔尼 350元 | PS2 机动战士Z高达 420元 |
| PS2 生化危机 逃出生天2代 230元 | PS2 龙背上的骑士 230元 |
| PS2 战国无双 猛将传 450元 | PS2 生化危机 维罗尼卡 358元 |
| PS2 合金弹头4代 398元 | PS2 鬼武者2代 230元 |
| PS2 樱花大战5代(中文版) 430元 | PS2 炼金术士 永恒玛娜 490元 |
| PS2 樱花大战5代(日文版) 450元 | PS2 星之海洋导演剪辑版 398元 |
| PS2 仙乐传说 450元 | PS2 恶魔城 无罪叹息 330元 |
| PS2 火影忍者 究极英雄 450元 | PS2 第2次机器人战士α 400元 |
| PS2 机动战士 SEED 无尽的明天 198元 | PS2 武刀街 285元 |
| PS2 机甲战 550元 | PS2 女忍(中文版) 198元 |
| PS2 寂静岭4(初回限量版) 470元 | PS2 女忍(日文版) 160元 |
| PS2 异度传说II 460元 | PS2 回声之夜 280元 |
| PS2 侍魂零 430元 | PS2 山脊赛车R6 160元 |
| PS2 创造球会4 460元 | PS2 前线任务4代 358元 |
| PS2 太空战士X-2(港版) 300元 | PS2 零红蝶 385元 |
| PS2 鬼武者3代(日版) 298元 | PS2 战国无双 430元 |
| PS2 尸人(中文版) 330元 | PS2 刀魂 180元 |
| PS2 荒野兵团 430元 | PS2 街霸三度冲击 298元/10 |
| PS2 相逢在宇宙 400元 | PS2 天诛红 450元 |
| PS2 实体 198元 | PS2 罪恶装备-鹤 430元 |
| PS2 VR4 198元 | PS2 沙龙曼蛇 380元 |
| PS2 三国无双3代 430元 | PS2 真女神之数码恶魔传说 498元 |
| PS2 三国无双猛将传 298元 | PS2 宇宙巡航机V 450元 |
| PS2 三国无双帝国 330元 | PS2 实况8代 460元 |
| PS2 NBA2004 298元 | PS2 三维格斗之王最强冲击 430元 |
| PS2 生化危机 逃出生天 398元 | PS2 幻想水浒传 450元 |
| | PS2VR 战士电子时代 398元 |
| | PS2 终结者3 救援 420元 |

NGC 正版游戏

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------------|----------------|------------------|-----------------|------------------|---------------|---------------|---------------|------------------|----------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|--------------|----------------|--------------------|------------------|------------------|------------------|----------------|-------------------|-----------------|---------------|--------------------|---------------|------------------|-----------------|-----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|------------|-----------------|-----------------|
| NGC 阳光玛丽 298元 | NGC 镜子战士 298元 | NGC 天外魔境2 285元 | NGC 海贼王伟大战斗 298元 | NGC 萨尔达四支剑 320元 | NGC FT水晶编年史 420元 | NGC 生化1代 250元 | NGC 生化2代 320元 | NGC 生化3代 320元 | NGC 生化危机罗尼卡 350元 | NGC 马里奥赛车 395元 | NGC 马里奥赛车5代 385元 | NGC 马里奥赛车4代 285元 | NGC 梦幻之星3代 250元 | NGC 梦幻之星1.2 298元 | NGC RUNE2代 285元 | NGC 玛利奥 395元 | NGC 瓦里奥制造 260元 | NGC 口袋妖怪(限量版) 188元 | NGC 口袋妖怪竞技场 398元 | NGC 口袋妖怪竞技场 185元 | NGC 口袋妖怪竞技场 220元 | NGC 永恒的黑暗 185元 | NGC PIKMIN2代 420元 | NGC 合金装备毒蛇 420元 | NGC 美国大兵 420元 | NGC F-ZERO GX 295元 | NGC 动物农场 358元 | NGC 高达战士的轨迹 298元 | NGC 山脊赛车R6 358元 | NGC 路易鬼屋冒险 285元 | NGC 霸天开拓史 380元 | NGC 仙乐传说 470元 | NGC 红侠乔尼 320元 | NGC 里之卡比 385元 | NGC 机动警察莫菲 298元 | NGC 冲浪 98元 | NGC 大金刚鼓2代 330元 | NGC 纸片马里奥2 398元 |
|---------------|---------------|----------------|------------------|-----------------|------------------|---------------|---------------|---------------|------------------|----------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|--------------|----------------|--------------------|------------------|------------------|------------------|----------------|-------------------|-----------------|---------------|--------------------|---------------|------------------|-----------------|-----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|------------|-----------------|-----------------|

玩具区

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 火影忍者扭蛋(全套6个)1代 200元 | 火影忍者扭蛋(全套6个)2代 130元 | 火影忍者扭蛋(全套6个)3代 130元 | 火影忍者扭蛋(全套6个)3代 120元 | 火影忍者扭蛋(全套6个)4代 120元 | 七龙珠夜光版(全套6个) 180元 | 七龙珠Z(全套5个) 150元 | 圣斗士星矢海皇版(6个) 120元 | 圣斗士星矢天界版(6个) 88元 | 仙乐传说扭蛋(5个) 150元 | 仙乐传说扭蛋(14个) 980元 | 海贼王油漆版(1套) 150元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 150元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 130元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 198元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 198元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 358元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 158元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 250元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 230元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 358元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 798元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 480元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 480元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 480元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 288元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 258元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 238元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 258元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 398元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 238元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 358元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 358元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 298元 | 海贼王扭蛋(每个)1比6 140元 |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|



上海浦东游戏风暴专营店

追求至机质量是我们经营的宗旨, 您想买到价廉物美的
 至机, 请来上海浦东游戏风暴。(本店所售至机均有一次性开机画面!)

本店所有商品均可送货上门!
 国庆期间, 当目前三名购主机者, 均送记忆卡一个!

主机类 (专业批发各类主机并办理邮购业务, 买主机送会员卡!)

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------|---------|------------|---------|-------------|----------|----------|-----------------------------|--|-----------------------|-----------------------|------------|
| PSII50002型(银色限量版) 1600元 | PSII50002型(水蓝色限量版) 1500元 | PSII55006型(GT4陶白色限量版) 1380元 | PSII50001型(普通版) 1250元 | PSII50002型(普通版) 1400元 | PSII50006型(普通版) 1280元 | PSII50007型(普通版) 1250元 | XBOX绿色限定版 1650元 | XBOX水晶限定版 1600元 | XBOX港版 1400元 | XBOX美版 1450元 | XBOX日版 1450元 | NGC普通版 1050元 | DC 400元 | PS 350元 | PSone 520元 | SS 250元 | GBA-SP 680元 | GBA 450元 | GBC 350元 | GBA Link 128M/256M 360/490元 | XG Flash2(Turbo.link) 256M/512M 450/795元 | EZ Flash 1代 128M 360元 | EZ Flash 2代 256M 580元 | EZ-FA 550元 |
|-------------------------|--------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------|---------|------------|---------|-------------|----------|----------|-----------------------------|--|-----------------------|-----------------------|------------|

大量供应各大主机、周边配件及发烧线 PS2 原装网卡 230元 PS2 原装摄像头 260元 PS2 原装光头 300元 PSone 原装光头 150元

我们太需要 GBA, GBA-SP, 您有吗? GBA 最高收购价: 400元, GBA-SP 最高收购价: 600元

★上海浦东游戏风暴总店

地址: 上海市浦东大道276号 邮编: 200120 电话: 021-68871441 58889005
 公交线: 公交线路隧道5、8、9线, 522、610、620、623、608、619、775、935、
 936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车(地铁2号线东昌路2号出口)
 监督电话: 13002158782 收款人: 忻富顺 营业时间: 9:30-20:00 全年无休

GBA 游戏30
 元起, 土星游戏400
 余种(赠送目录壹份), DC 正版大量
 供应20元起, PSII,
 XBOX 台湾精装版
 大量供应!



高价(现金)回收各类主机及 GB、
 GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)





PS2/50001 1350元
 PS2/50006 1450元
 PS2/50007 1400元
 PS2/50000 1550元
 PS2/55006GT版 1450元
 PS2/50000金版 2680元

GBA-SP 680元
 NGC主机 1020元
 XBOX主机 1400元

专业维修



宏龙 GAME

年中无休 · 营业时间: AM10:00~PM:21:00 专业游戏贩售店



¥.420
PSII 罗技无线手柄



¥.1599
GT PROCE PRO



¥.260
EYE TOY



总店 地址: 上海市黄浦区浙江南路149号
 交通: 123\128\17\18\220
 42\557\911\926\隧道八线
 TEL: 021-63872721 邮编: 200002

分店 地址: 上海市黄浦区西藏南路704号
 交通: 69\66\18\24\716\大新三线\989
 TEL: 021-63868375 邮编: 200002

加盟店 地址: 上海市双阳路488号
 TEL: 021-65438183 邮编: 200002

分店(公平路店) 地址: 上海市虹口区公平路326号
 TEL: 021-6162346119 交通: 10\14\17\510\875/145

中山店(玫瑰坊) 地址: 上海市长宁区中山公园玫瑰坊B1-72
 TEL: 021-62415721 交通: 地铁2号线 公共325\737\816\84\919\924\941\765 均可到达

上海游戏2000

游戏2000 (静安区静安旗舰店)
 邮购地址: 上海市西静安区凤阳路680号
 (近南京路、石门二路) 邮编: 200041
 电话: 021-62675167 13002128661 收款人: 冷将
 银行汇款: 建行龙卡: 4367 4212 1690 4168 962
 持卡人: 冷浩
 公交线路: 20、112、23、15、21、37、939、41路, 地铁1、2号线(石门路站下)
 火车站到本店只需5分钟
 营业时间: 早10:00~晚8:30



游戏2000 (徐汇区徐汇梅院店)
 邮编: 200237
 邮购地址: 梅院路457号
 电话: 021-64252807
 联系人: 李兆中
 公交线路: 50、218、131、957, 地铁1号线
 (锦江乐园站下到本店只需5分钟)

游戏2000 (快意电玩浦东加盟店)
 地址: 浦三路654号
 电话: 021-68362089
 联系人: 王先生
 邮编: 200125
 公交线路: 633、715、734、980、780 南川专线 772、605、219 陆周专线, 徐川专线 796、771、38, 六里路站下车3分钟路程即到。

1445元

1台PSII 50000型系列限定版 主机(银、白、珍珠色等等)
 4年主机保修、终身维修。
 4样标准配置 震动手柄、支架、AV线、电源线。
 5份百万级大作任选。

限定版主机组 秋季大优惠!

PSII 美塞亚2代 250元 PSII 美塞亚1.33B 350元 PSII NH7 150元 PSII 魔术5代 80元

主机(超特价): PSII50006型(全套) 1380元 PSII50007型(全套) 1380元 PSII5000型高达版(全套) 2800元 PSII 樱花限定版(全套) 1800元 PSONE主机+震动手柄+SONY原装显示器 1200元 NGC 扎古机(全套) 2280元 NGC 仙乐主机(套装) 1730元 NGC 普通版(全套带免费借盘) 1050元 XBOX 绿透明限定版 1550元 WS 主机(套装带六盘卡) 580元 WS 蓝透明限定版水晶天鹅 380元 WS 黑透明限定版水晶天鹅 380元	PSII 电子琴 680元 PSII 鬼武者2代 220元 PSII 鬼武者打刀 700元 PSII 鬼武者3代 370元 PSII 太空战士X-2 350元 PSII 燃烧战车(实体) 180元 PSII 樱花大战 180元 PSII 机甲α 280元 PSII 刀魂摇杆 180元 PSII 山脊赛车6代 180元 PSII 生化危机2 250元 PSII 三国无双帝国 340元 PSII 恶魔城(限定版) 650元 PSII 街霸20周年(限定) 650元 PSII 机甲MX 450元 PSII EYE TOY 280元 PSII 寂静岭4 380元 PSII HORI PRO 摇杆 680元 PSII 侍 150元 PSII 侍魂2代 250元 PSII 生化爆发 250元 PSII 前线任务 280元 PSII 决战2代 180元 PSII 无赖传 180元 PSII 皇牌空战4代 300元 PSII 女忍 180元 PSII 三国无双1代 180元 PSII 三国无双3代限定版 950元	PSII 剑豪 150元 PSII 山脊赛车6代 120元 PSII 荣誉勋章 250元 PSII 尸人 180元 PSII ICO 220元 PSII 太鼓达人1、2、3、4代 各350元 PSII 街霸第三度冲击 280元 PSII 生与死 70元 PSII 星球大战 130元	NGC 超特价: NGC 萨尔达(预约特典版) 550元 NGC 大金刚鼓II代 420元 NGC 牧场物语(女生版) 330元 NGC 纸片玛丽 RPG 360元 NGC 马里奥 RPG 380元 NGC PIKMIN2代 420元 NGC 瓦里欧世界 370元 NGC 高达战士的轨迹 330元 NGC 梦幻之星记录卡 160元 NGC 分量线 280元 NGC S端子 180元 NGC 251格记忆卡 140元 NGC 遥控手柄 280元 NGC 生化危机零 220元	NGC 生化危机1代 420元 NGC 桃太郎电铁 280元 NGC 生化危机2代 280元 NGC 生化危机3代 280元 NGC 生化危机收藏盒 1700元 NGC 猴子球 150元 NGC 猴子球2代 180元 NGC 天使之翼 280元 NGC 路易大冒险 280元 NGC 大乱斗 380元 NGC 星球大战 120元 NGC 索尼克2 150元 NGC VR 射手 130元 NGC RAVE 150元 NGC RUNE 250元 NGC PIKMIN 150元 NGC 巨人 230元 NGC 动物之森 230元 NGC NBA 180元 NGC 战斗封神 150元 NGC 血腥咆哮 250元 NGC CAPCOM VS SNK 180元 NGC 沙滩排球 150元 NGC 神机世界 200元 NGC 梦幻之星1、2 360元 NGC 迪士尼明星足球 180元 NGC RAVE 280元 NGC 马里奥聚会4 230元 NGC 塞尔达传说(限定版) 430元	NGC NBA2003 180元 NGC 桃太郎电铁 220元 NGC 索尼克合集 280元 NGC 永恒阿凯迪亚 280元 NGC 实况6最终版 330元 NGC 指环王双塔 460元 NGC 刀魂II 350元 NGC 银河战士 300元 NGC 萨尔达风之杖 180元 NGC PNO3 160元 NGC 刀魂摇杆 250元 NGC 永恒阿凯迪亚 290元 NGC 二代妖怪合子 160元 NGC 骇客帝国 400元 NGC 仙乐传说 400元 NGC 星际火狐 170元 NGC 阳光玛丽 330元 NGC 蓝色风暴 100元 NGC 永恒黑暗 130元 NGC FT 水晶编年史 350元 NGC 生化危机维罗尼卡 280元 NGC F-ZERO GX2 280元 NGC 天外魔境 280元 NGC 牧场物语 280元 NGC 马里奥高尔夫 280元 NGC 瓦里奥制造 230元 NGC P-03 梦幻之星3代 250元	NGC 马里奥赛车 390元 NGC 龙珠2 280元 NGC 马里奥聚会5代 360元 NGC 海贼王 240元 NGC 塞尔达传说 四支剑 330元 NGC 潜龙谍影 李蛇 430元	XBOX 超特价: XBOX DVD色差端子 260元 XBOX 原装遥控器 230元 XBOX 生死3 130元 XBOX 幻魔鬼武者2 140元 XBOX HALO (中文) 230元 XBOX 世嘉GT2002 150元 XBOX 三国无双3代 330元 XBOX 铁甲飞龙 350元 XBOX 生死沙滩排球 280元 XBOX 红海 180元 XBOX 铁骑连(原装控制器) 1750元 XBOX 玉加 100元 XBOX 分裂细胞 150元 XBOX 真女神转生(限定版) 550元 XBOX 恐龙危机3代 220元 XBOX 骇客帝国 200元 XBOX 武神之威 180元 XBOX 零 180元 XBOX 空中力量 150元	XBOX 斩歌舞伎 100元 XBOX 寂静岭2 200元 XBOX 御加百鬼讨伐绘卷 430元 XBOX 魔牙灵 280元 XBOX 大都会赛车2代中文版 180元 XBOX 忍者龙剑传(日版) 350元 XBOX 生死网络版 380元 XBOX 铁骑大战(专用控制器同捆版) 1650元	GBA-SP 超特价: GBA-SP (普通版) 690元 GBA-SP 我的太阳主机 980元 GBA-SP 红白机二十周年纪念主机(日) 830元 GBA-SP 火影忍者限定版 420元 GBA-SP 绿宝石限定版 250元 GBA-SP 烈火之剑 350元 GBA-SP 电视接收器 200元 GBA-SP AV接收器 130元 GBA-SP 电影卡 180元	GBA 原版卡 GBA 太空战士1+2 420元 GBA 机甲OG 250元 GBA 烈火之剑 350元 GBA 我的太阳2代 380元 GBA 黄金太阳 180元 GBA 机甲A 220元
--	--	---	--	---	---	--	---	--	--	---

★ 本公司大量收购 GBA 主机和 GBC 主机、SP 主机等等, 收购价 400 元左右, 看成色而定。提供 PSII 主机无需改装就可玩的游戏盘。

合刊

224页内容 +赠品+DVD

《FAMI通》与《游戏机实用技术》携手报道年度游戏盛事!

文字、图片、DVD影像全方位报道



《FAMI通》前沿资讯同步登场!

从下期合刊开始, 全球TV Game第一刊《FAMI通》将全面启动与《游戏机实用技术》的携手合作。东京游戏展的综合报道将正式拉开《FAMI通》国际前沿资讯登陆中国的序幕……



本刊编辑组受邀亲赴东京现场!

为了将本次的东京游戏展全方位地呈现在全国玩家面前, 本刊将作为受邀媒体, 派出由八位编辑组成的专业采访团亲赴东京, 力求为全国玩家带来最全面的展会报道!



附赠DVD"海陆空"全方位报道!

除了大量文字、图片报道之外, 本刊还将开业界之先河, 首次随合刊附赠TGS专辑DVD壹张, 详尽收录本次东京游戏展的精华游戏影像及现场实况!



做中国最好的游戏杂志!

展会期间, 本刊编辑组还将前往《FAMI通》总部参观、与日本同行交流并接受国际化的正规培训, 片片花絮一并收录合刊……



东京游戏展2004

为全世界的人带来新的感动!

10月初全国上市

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbook.cn