Tot.48

继续关注——独家《MGS2》完美剧情攻略完结篇

游戏机实用技术

3 2002年2月A
TV GAME半月刊

游戏情报站全新改版

焦点新闻急速报道

SQUARE ONLINE PARTY 2002实况报道

昔日劲敌变伙伴，街机双雄大联盟

《KOF2001》眷顾家用主机

杂谈 XBOX，新的王者？

重头大戏全面直击

VR战士4（PS2）

荒野兵器进化版3（PS2）

心跳回忆3（PS2）

异度传说（PS2）

火焰之纹章 封印之剑（GBA）

格斗之王EX（GBA）

《异度装甲》潜心研究（续）（PS）

详细攻略资料集

特鲁尼克大冒险2ADVANCE（GBA）

本期特稿

梦之对谈：宫本茂VS中裕司

一个GAMEPLAYER的日本留学生活

（SPECIAL）采访日本游戏店BOSS

本期赠送全新小编形象精美贴纸

游戏动漫园焦点时刻

动画大师宫崎骏的世界VOL.1

PS2连环大奖 第3期

ISSN 1008-0600
03
9 771008 060006

www.plumbook.cn

修、修、修~改、改、改，
五分钟搞定，
OK 立等可取。

上海盛天游戏机专卖店

春节。元旦大献礼
GBA 主机 595 元
送皮套、耳机、吊带

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费
松下版 NGC 主机	2850/30	PS2 GT3	250/10	PS2 牧场物语 3 代	350/10	DC 樱花大战 3 代	480/10
NGC 主机（送路易鬼屋）	1980/30	PS2 鬼泣	450/10	PS2 黑云	350/10	DC 世嘉拉力 2 代	120/10
NGC 记忆卡	130/30	PS2 决战 2	420/10	PS2 七骑士物语	400/10	DC 原装飞行摇杆	150/10
NGC 明星大乱斗	480/10	PS2 死与生（最终版）	480/10	PS2 影子之心	380/10	DC 光明与黑暗	120/10
NGC VR 射手 3 代	500/10	PS2 马克西莫（魔界村）	480/10	PS2 幻想水浒 3 代	490/10	DC SNKVS 卡普空	180/10
NGC 索尼克大冒险 2 代	480/10	PS2 ICO（中文版）	370/10	PS2 寂静岭 2	460/10	DC 黄金城之盟（1.2.3 合集）	450/10
PS2 专用硬盘	1750/30	PS2 零	460/10	PS2 吸血鬼之夜	450/10	DC 百剑	360/10
PS2 主机（全套）	2250/30	PS2 雷盖亚	460/10	PS2 燃烧战车（限定版）	1380/10	DC 阿拉伯王子（特价）	30/10
PS2 记忆卡（4M）	150/10	PS2 卡普空 VS SNK2 代	450/10	PS2 实况 5(最终版)	480/10	DC 恐龙危机	180/10
PS2 分量端子线	140/10	PS2 最终幻想 X	550/10	PS2 VR4	490/10	DC 电脑战机	120/10
PS2 原装摇控器	280/10	PS2 真三国无双 2 代	480/10	PS2 燃烧战车（普通版）	380/10	DC 出租英雄	120/10
PS2 原装光头(保证全新)	550/10	PS2 保镖	280/10	PS2 心跳回忆 3 代	480/10	DC 世嘉机器狗	280/10
PS 光头	260/10	PS2 荒野兵器 3 代	480/10	DC 主机（全套）	750/30	DC 创造球会特大号 2 代	450/10
PS2 原装手柄	200/10	PS2 Z.O.E	320/10	DC 原装记忆卡	105/10	DC 生与死（美版）	180/10
PS2 原装电子钢琴（送游戏）	1050/10	PS2 格兰蒂亚 EX	490/10	DC 原装 VGA	120/10	DC VR 网球	150/10
PS2 原装打碟机（送游戏）	1150/10	PS2 毁灭	350/10	DC 原装光线枪	120/10	DC 街霸（二次冲击）	180/10
PS2 原装皇牌空战飞行器（送游戏）	1150/10	PS2 封神演义	480/10	DC 机器人大战 α	380/10	DC 生化危机 2 代	250/10
PS2 GT3 专用方向盘	980/30	PS2 鬼武者	350/10	DC 樱花大战 1 代	380/10	DC 樱花在线（帝都漫长一天）	450/10
PS2 啪啦啪啦专用控制器	880/30	PS2 机器人大战 RRR	480/10	DC 樱花大战 2 代	380/10	DC 樱花在线（巴黎优雅一天）	450/10

本店正版片可以以旧换新
（大量回收日本原装片）

新产品展台

维修中心

回收各种游戏机，坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC 主机专业维修，现场操作，立等可取。

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费
PS 最终幻想 7 代	490/10	PS 妖精战士 3 代	320/10	PS SD 高达	180/10	GBA 洛克人 EXE2 代	120/15
PS 最终幻想 8 代	550/10	PS 勇者斗恶龙 4 代	450/10	PS 大战略	150/10	GBA 大战略 2 代	110/15
PS 最终幻想 9 代	500/10	PS 浪漫纱加（限定版）	580/10	PS 拳王京	150/10	GBA 马里奥大冒险 2 代	120/15
PS 幻想传说	330/10	PS 武藏传（限定版）	580/10	PS 7501 主机（全套）	848/30	GBA 瓦里奥大冒险	95/15
PS 宿命传说	330/10	PS 圣剑传说（限定版）	580/10	PSone 主机（全套）	720/10	GBA 幻想水浒传	85/15
PS 永恒传说	450/10	PS 异度装甲（限定版）	580/10	SNK 机皇送 20 张片子	750/30	GBA 三国志	105/15
PS 生化危机 1 代	380/10	PS 实况足球 3 代	150/10	GBA 主机	590/20	GBA 火焰之纹章	160/15
PS 生化危机 2 代	380/10	PS 实况足球 4 代	150/10	GBA 黄金太阳	95/15	GBA 拳皇 EX	120/15
PS 生化危机 3 代	380/10	PS 实况足球 5 代	150/10	GBA 皇家骑士团	95/15	GBA 少年街霸 3 代	120/15
生化危机 5 周年考克版	2480/30	PS 燃烧战车	330/10	GBA 恶魔城	95/15	GBA 龙战士 2 代	120/15
PS 恶魔城（月下夜想曲）	330/10	PS D 之食卓	380/10	GBA 机器人大战 A	95/15	GBA 有很多新卡版面有限无法登	
PS 超级机器人大战 F	280/10	PS 陆行鸟	180/10	GBA 实况足球 J 联盟	120/15	XBOX 主机	2600/30
PS 浪漫纱加 1 代	250/10	PS 双界仪	280/10	GBA 铁拳	120/15	XBOX 死或生	480/10
PS 浪漫纱加 2 代	260/10	PS 宇宙骑警	280/10	GBA 索尼克大冒险	120/15	XBOX 记忆卡	320/10
PS 妖精战士 1 代	280/10	PS 波波罗古罗斯物语	150/10	GBA 特鲁尼克大冒险 2 ADV	120/15	特价 OLYMPOS 眼镜，62 寸超大屏，	
PS 妖精战士 2 代	280/10	PS R4	150/10	GBA 怪物农场	120/15	NTSC 主机通用	3480/30

虹口店：（总店）上海市东大名路 1073 号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）
买正版请到总店
电话／传真：021-65358097
邮 编：200080
收款人：盛健华
手机：13901790511
13901775111

● 虹口店 ●

浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场

闸北店：上海市芷江西路 125 号

南京新世界电玩

特价、特色展示台

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费
GBA 保护盒	10 元／5 元	PS Ⅱ中摇杆	70 元／10 元
GBA 胶套（带背带）	12 元／3 元	PS Ⅱ DVD 摇控器	30 元／5 元
GBA 振动扩音器	50 元／10 元	PS Ⅱ立式分插器 + 遥控器	
GB 或 GBA 卡收藏盒（15 片装）			120 元／10 元
	20 元／10 元	PS Ⅱ 3D 音箱	220 元／10 元
GBA 套装 9 合 1	75 元／10 元	PS Ⅱ双人大摇杆	180 元／20 元
GBA 收音机	28 元／5 元	PS Ⅱ枪	95 元／10 元
GBA 皮套	8 元／3 元	PS Ⅱ原装振动手柄	
GBA 普通充电器	18 元／3 元		260 元／10 元
GBA 双用灯	12 元／3 元	PS Ⅱ组装手柄	50 元／5 元
GBA 普通放大镜	12 元／3 元	PS Ⅱ打鼓机	130 元／10 元
		PS 原装记忆卡	240 元／10 元

特别推荐：

PSone 4″ TFT 显示屏 380 元／18 元邮费

南京纽沃德（新世界）实业有限公司在新的一年到来之际，向多年来支持和信任我们的新、老客户表示衷心的感谢，并借《游戏机实用技术》这个窗口祝大家活得更润、玩得更酷，共同漫步游戏新天地。同时我们在下属各店将适时开展多项优惠活动，欢迎进入游戏新世界。

新世界鼓楼专卖店：中央路 33 号 Tel:025-3227953
鼓楼新品店 ：中央路 41 号 Tel:025-3210718
新街口专卖店 ：中山路 113 号 Tel:025-4545355
新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼 734 包间 Tel:025-5613838-2277
建宁路批发部：建宁路 27 号 Tel：025-5504672
维修中心（城中）：中央路 33 号 Tel：025-3227953
（城北）：建宁路 27 号 Tel：025-5504672
邮购中心：中央路 33 号 Tel：025-3227953
广州公司：广州新基路 26 号五金大厦 406 室
Tel ：(020) 81871103 联系人 ：卫小姐
新世界业务总查询：13003406558 联系人 ：卫先生

www.pumbook.cn

contents

目录

Tot.48

Tot.48 2002-02-01

2 游戏情报站 慕容非
2 PS2 感恩节销量高居不下
2 欧洲索尼力捧 PS2 又出新招
2 日本文化厅表彰优秀软件
3 昔日劲敌变伙伴 街机双雄大联盟
3 PS2 专用硬盘有瑕疵
3 《KOF2001》家用版即将推出
4 NAMCO 与任天堂亲密接触
4 SQUARE ONLINE PARTY 2002 实况报道
4 XBOX，新的王者?
7 至爱排行榜 ACE 飞行员
8 特稿
8 梦之对谈 宫本茂 VS 中裕司
10 前线狙击
10 VR 战士
12 异度传说
14 荒野兵器进化版 3
15 火焰之纹章 封印之剑
16 绝命绝体都市
17 死或生 3
18 波波罗克罗斯
19 特快专递
19 铁拳 ADVANCE
20 心跳回忆 3
22 罪恶装备 X Plus
23 三国志
24 格斗之王 EX
25 特别企划：编辑部“拳皇 EX 派对”纪实
26 洛克人 EXE2
28 大战略 ADVANCE
29 马克西莫
30 游戏立方 多边形
34 黄金眼 SOLIDUS GOUKI
38 研究中心 纱迦
38 格斗之王 2001
39 银河号×银河号
40 异度装甲
43 洛克人 X6
44 女神侧身像
45 火热秘技
46 攻略透解
46 特鲁尼克大冒险 2ADVANCE
52 合金装备 索利德 2 自由之子
64 创造球会 特大号 2
67 星之心画廊 紫枫
68 硬件道场 D·S
70 玩友自由谈 SOLIDUS GOUKI
70 一个日本 GAMEPLAER 的留学生活
74 游戏动漫园 D·S
77 读编往来 纱迦
封面 永濑丽子
封底 格斗之王 EX

索 引

GAME INDEX

ARC
格斗之王 2001 38
DC
创造球会 特大号 2 34 64
REZ 45
生化危机 代号：维罗尼卡（美版） 45
GBA
超级马里奥 ADVANCE2 35
大战略 ADVANCE 28
格斗之王 EX 24 37
火焰之纹章 封印之剑 15
龙战士 II 使命之子 36
洛克人 EXE2 26 35
魔法假日 45
三国志 23
世界足球 POCKET 36
索尼克 ADVANCE 36
特鲁尼克大冒险 2ADVANCE 35 46
铁拳 ADVANCE 19 36
NGC
索尼克大冒险 2 BATTLE 37
PS
大盗伍佑卫门 新世代袭名! 37
洛克人 X6 43 45
名车列传 GREAIEST 45
女神侧身像 43
天仙娘娘剧场版 45
异度装甲 40
银河号×银河号 39
钻子先生 G 45
PS2
波波罗克罗斯 18
荒野兵器进化版 3 14
机动战士高达 连邦VS. 吉翁DX 45
剑豪 45
杰克和达斯特 旧世界的遗产 34
绝命绝体都市 16
零 ZERO 34
马克西莫 29 34
VR 战士 4 10
心跳回忆 3 20 35
异度传说 12
罪恶装备 X Plus 22 45
XBOX
光环 战斗进化 37

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

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

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
市 场 总 监：宋宣明
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
读 者 服 务：宿美蓉 吕 黎
电 脑 设 计：康云飞 张 强
责任编辑：郑 翔
本期责编：胡 斌
编 辑：杨 晶 王 梓 张元凯 李昌奇 张志强
编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲
主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002年2月1日
定 价：人民币8.80元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

事件 EVENT

PS2感恩节销量居高不下 《MGS2》热浪席卷美利坚

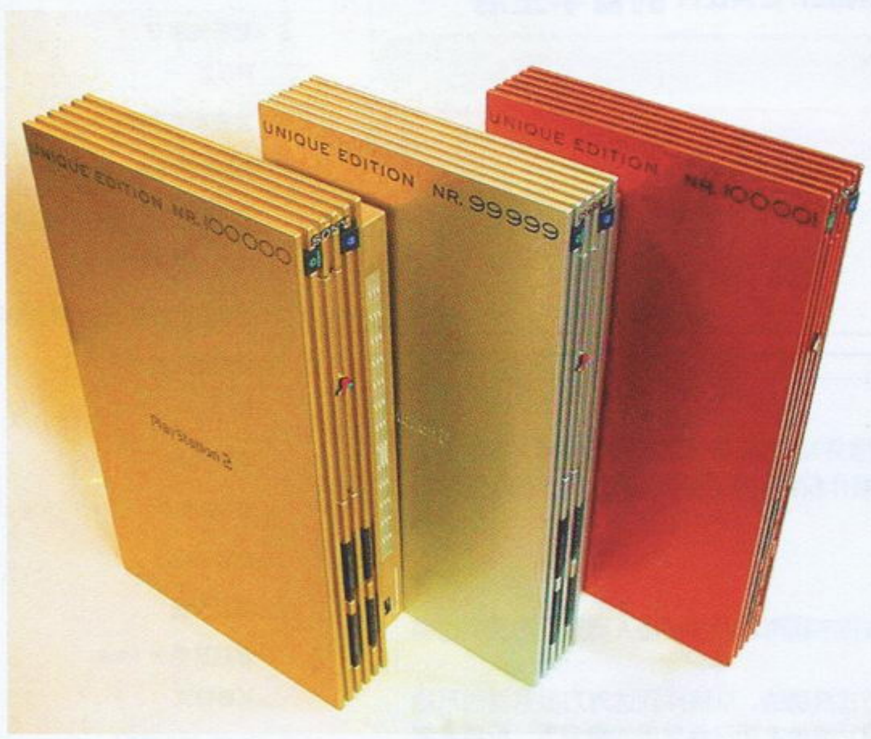
SCEA发言人在日前向外界透露：美版PS2主机在感恩节期间的销量突破150万台大关！美版PS2主机的销量没有受到911恐怖事件以来所造成的经济萎靡状态的影响，反而借着《合金装备2》、《寂静岭2》之KONAMI金牌软件浪潮轻松创造一周内销售150万台PS2的最高销售纪录，并有效遏制了来自微软XBOX、任天堂NGC同档推出的冲击力，可见PS2魅力依然强劲。

另据《洛杉矶时报》报道，目前PS2游戏软件的数量占整个市场的三分之二，单在去年11月的总营业额就已经高达7亿美元，而稍后推出的《合金装备2》便顺理成章地成为最高销量的PS2游戏软件了。在微软的强势宣传下，刚推出不久的XOBX总共也只不过卖出了93万台左右，而任天堂的NGC从去年11月18日推出至今，累计销量为65万台，而现在的PS2仅用一周就创造了150万台的惊人销量，不得不叹服索尼的营销手段，今日的“三国”可能已经无法与昔日一般鼎立了。

硬件 HARD WARE

欧洲索尼力捧PS2 又出新招 瑞士分部推出豪华限定主机

本刊曾在去年11月B刊向大家报道过索尼为纪念PS2全球出货2000万台而特别推出的白、银、蓝、红、黄5种颜色的限定版主机，在当时售价高于普通版PS2主机5倍左右的情况下，仍不乏有捧场客争相购入，而日前欧洲索尼瑞士分部所推出的3台特制限定版PS2就豪华程度而言更是有过之而无不及。



欧洲索尼为纪念在瑞士顺利推出第10万台PS2主机（瑞士人口为7百万），特别推出3台豪华限定版PS2主机，分别为：编号“SCPH-99999”的银色PS2、编号“SCPH-100000”的金色PS2及编号“SCPH-100001”的铜色PS2，目前已在著名的RICARDO拍卖网公开竞投（RICARDO拍卖网 http://www.ricardo.ch），惊爆底价1000美元，预计每台主机最终成交价将会达到数万元人民币，而最终成交金将会捐给慈善机构。

事件 EVENT

日本文化厅表彰优秀软件 众厂商获奖名单拨云见日

日本文化厅媒体艺术节每年都会对一些优秀的游戏软件、CG作品及动画等进行表彰。近日，由日本文化厅及CG-ARTS协会等主办的新一届媒体艺术节上公布了最新的获奖作品名单。

NAMCO制作的CG

其中DIGITAL ART（数码艺术）的“互动类”奖项中，任天堂的GAME CUBE软件《PIKMIN》获得优秀软件赏的殊荣，而在DIGITAL ART的“非互动类”奖中，NAMCO制作的CG作品《安重（Anjyu）》获得了大赏。另外从今年才开始新设的奖项——“审查委员会特别奖”由SEGA的DREAMCAST软件《梦幻之星在线Ver.2》及SQUARE制作的全CG电影《最终幻想》获得。

软件 SOFT WARE

ENIX、BANDAI双雄合力激活低迷软件市场 《DQ4》、《高达DX》不负重望 双双报捷！

ENIX在日前宣布，该公司在PS上重新制作并推出的日本国民RPG游戏《勇者斗恶龙 4》出货量已经超过100万套，目前实际销量已经超过76万套，顺利达成了该公司的预期销售目标，ENIX表示会视乎市场反映而决定是否需要增加出货补充。

另一方面，BANDAI也对外宣布，其制作的PS2游戏《机动战士高达 连邦对吉翁DX》在推出后3日内出货量就已经达到65万套，轻松完成了公司原计划出货50万套的预期目标，可见《高达》系列游戏受欢迎的程度。

网络 NET WORK

游戏网络化好比救命稻草 众厂商纷纷将产业网络化

自现在的街机游戏应用了网络和卡片等系统功能之后，投入了各种各样高新技术的街机游戏在今年将会朝着怎样的路线发展呢？本刊上次已经向大家报道了SCE关于利用PS2进行宽带服务的消息，SCE将会在SEGA和NAMCO的帮助下，于今年4月正式开始大力推行网络服务。

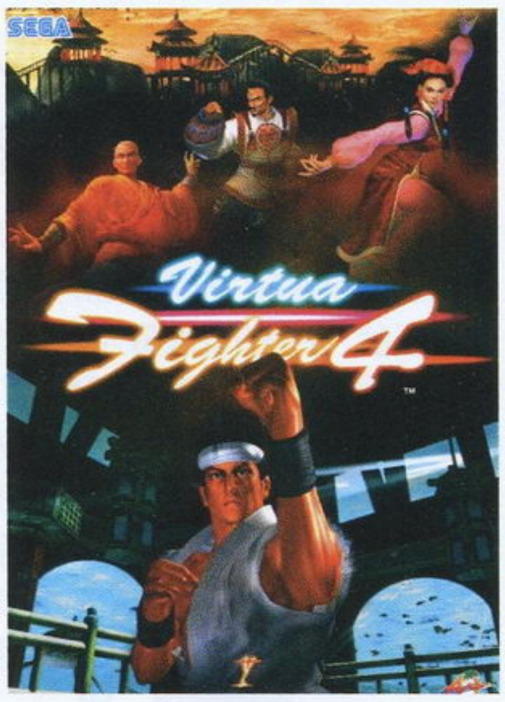
PS2关于使用宽带网的细节公布不久，街机方面随后也放出将在近期有较大的相关举动的消息。SCE的久多良木健社长表示利用宽带内容的先锋将是《最终幻想 XI》，无论你身在家中，还是在街机厅中，都可以随时进入《最终幻想XI》的世界。

另外，KONAMI也发表了网络游戏《麻雀格斗俱乐部》，该游戏预定于今

www.plumbook.cn

年3月发售，届时KONAMI的网络娱乐系统“e-Amusement”也将全面启动。通过这个系统，身处异地的玩家就可以和全国范围内的其他玩家进行对战了。KONAMI中央网络服务器将会把各地所有玩家的排名信息及相关的比赛召开信息向游戏中心发送。另外，也会通过中央网络服务器举行全国性的比赛，将比赛召开的信息及排名变动的信息以电子邮件形式发送。

还有一些街机游戏也已经引入了网络系统。例如《VR战士4》的“VF.NET”系统，利用了移动电话进行网络服务。SEGA也表示今后将会继续开发一些象《PSO》一样受欢迎的网络游戏。



事件 EVENT

昔日劲敌变伙伴 街机双雄大联盟

近日，NAMCO宣布将与SEGA在娱乐事业方面进行全面合作。作为游戏业界的著名厂商之一，NAMCO今后将怎样发展街机业务呢？以下是NAMCO研发部第一开发部长熊仓干夫的回答：“街机游戏和家用机游戏有着完全不同的感觉，例如街机具有家用机的手柄所没有的游戏爽快感、也包括游戏中心所具有的热闹氛围、与其他玩家的交流、大型机的体感等种种魅力。现在利用网络技术，让玩家之间的距离又缩小了，我想这也是街机游戏发展的另一次机会。将来SEGA的NAOMI基板和我们的SYSTEM246基板的相连也是有可能的，不同基板上的玩家也可以进行对战与合作作战。SEGA与NAMCO的业务合作今后将会愉快地展开。”

软件 SOFT WARE

DC软件垢病不断 又爆圣诞病毒丑闻

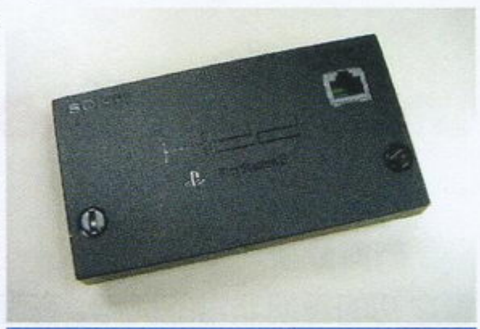
这又是一则值得DC玩家注意的消息：近日，在已发售的DC游戏《炼金术士玛丽》中发现新型病毒，这是继《D之食卓2》之后DC游戏再次出现软件携带病毒现象。

这种名为“Kriz”的新型病毒是一种利用DC与PC互动时（把DC的游戏放入PC）传播的，该病毒就隐藏在DC游戏《炼金术士玛丽》的光盘中，虽然并不会直接攻击DC，但可以有效地感染电脑，而且固定在每年圣诞节发作，还会将电脑硬盘中的所有资料一一破坏，后果不堪设想。目前《炼金术士玛丽》所有已经售出的游戏软件正在回收清理中，而厂方也正在调查病毒的来源。

外设 ACCESSORY

PS2专用硬盘有瑕疵 产量质量还需一手抓

目前PS2版的《最终幻想XI》正在由志愿者玩家进行测试。在测试的过程中，SCE意外发现部分PS2专用硬盘是瑕疵品。玩家将无法在这些硬盘上安装任何游戏，包括《最终幻想XI》的测试版。SCE声称问题是出在硬盘的DATA I/O方面，经过初步的统计，共有大概1820部PS2专用硬盘是瑕疵品。SCE表示将会为买到这些瑕疵品的玩家免费更换新硬盘。



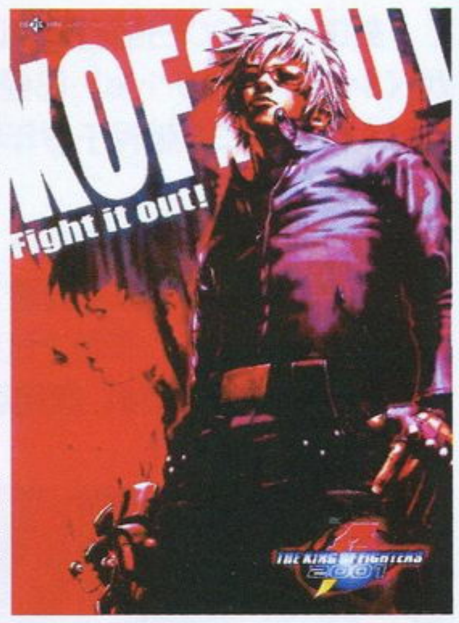
而出现问题的PS2硬盘主要是去年10月以后出货的，型号在“102911～1103510、1103711～1104930”之间的PS2硬盘出现问题的机会较高。目前索尼免费为日本玩家更换硬盘，至于购买水货硬盘的大陆玩家，最好确认一下自己的硬盘有没有问题，如果有就……多多祈祷吧。

软件 SOFT WARE

“格斗之王”与新世代主机有约 《KOF2001》家用版即将推出

由SNK与韩国厂商EOLITH共同开发的《KOF2001》，目前已经确定将会推出家用版。拥有PS2、DC和NGC的玩家们不要太着急，因为目前厂商只决定推出Neo·Geo家用机卡带版，预计将在今年3月14日发售，售价依旧非常昂贵，一盒游戏卡要卖到39800日元（一部PS2主机的首发价格）。

因为日本SNK已经宣告结业，而“KOF系列”的版权已移交韩国厂商，所以这批《KOF2001》的游戏卡带将限量生产，想要的人必须提前预约。至于PS2等其他家用机版，目前还未决定发售日期，请继续关注本刊的续报。



软件 SOFT WARE

另类声控育成游戏续作锐意开发中 《禁断的宠物 人面鱼》再掀热潮！

曾经在DC、PS2上深受玩家喜爱的另类游戏《禁断的宠物 人面鱼》（SEAMAN）将会推出续作，该续作将是一款全新的作品。目前只知道这个新作将会同时在家用主机和掌机上推出，还不清楚将会对应哪款主机。但从前作曾被移植到PS2上和目前GBA在掌机领域独霸天下的情况看来，这款游戏在PS2和GBA上推出的可能性会比较大，当然也不排除在NGC和GBA上同时推出以实现NGC和GBA连线互动的可能性。

《禁断的宠物 人面鱼》是软件开发商Vivarium使用最新技术所开发的一款声控育成游戏。在游戏中，人面鱼养到一定程度的时候，玩家可以借助麦克风和人面鱼以语音进行沟通。这款游戏的特色之一就在于人面鱼扭曲搞笑的表情与个性。

事件 EVENT

《樱大战》电影首映成功 广井王子首映造势声光宴

《樱大战》电影已于去年12月24日在日本首映，吸引了众多樱花迷为此彻夜排队观赏，公映取得了空前的成功。而该片的总监督广井王子也在首映式上与众多声优及幕后工作者表达了对大家的感谢，并为该片大造声势。

首映式上，广井王子与著名声优横山智佐、西原久美、田中真弓等人在观众热烈的掌声中登场并致词。广井王子表示：《樱大战》电影制作时间长达3年之久，使用了最新技术，使2D卡通与3D CG能够完美地结合在一起，当初《樱大战3》高水准的片头动画就是运用这个技术的实力创造出来的，且颇受好评。这次的《樱大战》电影将会让大家感受到一场更为华丽细致的声光饷宴。

www.plumbook.cn

软件 SOFT WARE

NAMCO与任天堂亲密接触 神秘大作同时秘密加盟魔盒

美国NAMCO日前宣布，该公司的著名街机赛车游戏《Smashing Drive》已经确定将会推出NGC版和XBOX版本，NGC版将于今年春季推出，而XBOX版则发售日未定。

这款游戏仿效类似SEGA《疯狂出租车》的游戏风格，以美国纽约市为故事背景，玩家可以驾驶赛车在纽约的街头疯狂飙车，非常之过瘾。不过NAMCO表示该作只是完全移植自街机，家用版本上将不会有任何的画质提升。

事件 EVENT

世嘉倾力打造《PSO》人气度 《梦幻之星》纪念品多多

全彩《梦幻之星网络版 FAN BOOK》及精美电话卡套装已于日前推出，价格为2400日元。《梦幻之星网络版 FAN BOOK》内容极为充实，包括多个有趣又实用的题材，例如：传言的验证、各种实验、以最低LEVEL爆机等，并让大家有机会了解到《梦幻之星网络版》的种种幕后，还有SONIC TEAM开发小组的潜入采访、中裕司的访问等。此外，更有船户明里等知名作家特别为《梦幻之星网络版》而创作的漫画及小说等。

《梦幻之星网络版 FAN BOOK》为A5纸大小，全书共160页。与《梦幻之星网络版 FAN BOOK》同时发售的“梦幻之星电话卡”，设计精美，极具收藏价值。

事件 EVENT

历史性的梦幻组合 索尼克与马里奥同台献艺

长久以来世嘉公司与任天堂公司一直都是水火不相容，而想看到这两家公司的吉祥物索尼克与马里奥同台演出更是不可能的事，但随着世嘉退出游戏硬件市场，甚至还与任天堂和解，看到这两大老牌游戏厂商同台献艺已经不是遥不可及的梦了。

在日本颇受欢迎的节目“おはスタ”的最新一集内容里，竟然可以看到索尼克与马里奥一同亮相，虽然只是布偶人物，但是已经让玩家感动万分，希望两家公司能趁热打铁，假如能制作一款如《索尼克 vs 马里奥》的游戏那就再好不过了。

事件 EVENT

《樱大战在线》出现网络问题 世嘉官方及时出台解决方法

SEGA的子公司Overworks近日表示：去年12月20日发售的《樱大战在线》最近有部分玩家发生网络执行错误的情况。日前，世嘉已经在自己的官方网站上公布了解决方法，出现问题的玩友可以去参考一下。部分玩家在玩《樱大战在线》时会发生无法交换名片、无法传送信息等情况，好在大部分只是在讯息传送上出问题，不会影响游戏进行。

虽然官方现在及时公布解决方案，究竟能不能彻底解决问题还是一个未知数。

特报 SCOOP

SQUARE ONLINE PARTY 2002 实况报道

和田洋一

2001年12月22日，“SQUARE ONLINE PARTY 2002”在日本东京国际会议中心A座召开。会场上安置了100台《最终幻想 XI》的试玩台，与会的玩家每人可以试玩15分钟。会上，新任的SQUARE的总裁和田洋一和《最终幻想 XI》的制作人田中弘道、石井浩一发表了讲话，为《最终幻想 XI》造势。接下来是PC版《最终幻想 XI》的画面公开以及SQUARE的执行役员桥本真司对“PlayOnline”进行了一系列说明，并表示目前“PlayOnline”除了支持窄频与ISDN、ADSL、CATV等宽频外，预计到2003年将会支持光纤网络。

田中弘道、石井浩一

至于《最终幻想XI》和“PlayOnline”会费的价格则将在今年2月公布。SCE取缔役社长兼CEO的久多良木健也到场致词，并宣称《最终幻想XI》将是PS2网络计划的一个重要的战斗力，他们将会全力协助《最终幻想XI》与“PlayOnline”的启动推广。会议最后，植松伸夫登场，并由Tidus的声优森田成一和Yuna的声优青木麻由子现场演唱其CD专集中的曲目。植田佳奈小姐也到现场为大家演唱了期待已久的《最终幻想XI》开场曲《Over The Fantasy》。会上还演示了一些PS2的专用外设，最引人注目的就是将要发售的“NetPlay Controller LPKC-40000”PlyOnline专用USB键盘。

久多良木健

请看以下一组来自现场的照片报道：

杂谈 TALKING

XBOX，新的王者？

新闻分析（文：LEO） 从11月15日XBOX发售到今天，XBOX在发售之初的表现非常的优秀，在面临PS2和NGC的双重竞争下仍然取得了年内将近150万台销量的优异成绩，实在出乎许多不看好XBOX的人意料。到底XBOX靠什么来获得这样的成功，而隐藏在XBOX热销的背后，微软又有什么野心呢？

XBOX成功的宣传和策略

目前老美最感兴趣的游戏机是什么？就是XBOX！根据美国有线电视新闻网CNN所做的一项网络投票，目前最受期待的游戏机是XBOX，显示出微软

游戏情报站 www.plumbook.cn

的确在北美踏出成功的第一步。这个从11月15日开始，为期两周的网络投票，XBOX以35%的得票率小胜PS2的32%，更远超NGC的21%。此外全球最大的搜索引擎供应商GOOGLE于美国时间12月20日发布了该公司的检索引擎“GOOGLE”的2001年关键词排名。此次排名中关键词检索频率最多的产品前三名依次为“WIN XP”、“XBOX”和“PLAYSTATION2”，这证明微软的XBOX已经成功地吸引了比PS2更多的眼球，这对它在今后的推广也不无裨益。在XBOX刚发售的时候，尤其在北美今年XBOX、NGC两台新主机推出，PS2游戏大军压境的同时，这些消息或许更表现出北美玩家对微软新主机的一种期待，更预示着2002年XBOX的销售会更上一层楼。微软早段时间费尽精力举办的小卖店试玩，环美XBOX游戏宣传等活动，以及花在广告宣传上的5亿美元，终于得到了市场公正的回报。

最新传来的消息更表明，XBOX在日前，击败了NGC获得了CEA的“2002年最佳发明”奖项，这也证明了XBOX的硬件设计得到了广泛的认可。一直以来，任天堂推出的每一台新主机，在美国都能获得这个奖项，偏偏在这一次败给了XBOX，可以说是深受打击。CEA每一年的优胜产品都是由各产业的知名工程师联合评选当年度最佳产品，而且具有极高的公信力，而XBOX获选电子游戏产品项目“2002年最佳发明”，也是为XBOX目前畅旺的销售成绩锦上添花的良好保障。

在市场策略上，XBOX的确也做得很成功。众所周知，微软的人向来在PC界里给人留下的都是一些不好的印象：自大、轻狂、怠慢等等。而在为XBOX所做的工作上面，软件商和市场上的分销商们完全看不到微软有这种恶习。XBOX的开发工具是最让软件商满意的，不但功能强大而且易于开发，几乎没有什么大的BUG。也让人一改对微软BUG多多的WINDOWS带来的坏印象。市场上的分销商们，更称微软是几大主机供应商里最好相处的，实在是让人惊讶不已。

而在对用户的策略上，微软也有它的一套。据统计，目前为止跟随每一台XBOX销售出去的软件为2.7套，远高于PS2刚发售时候的1.5套，甚至也比自称游戏性最高的任天堂NGC的1.9套高出甚多。难道真的是XBOX的软件远比PS2和NGC的首发软件好玩吗？并不是这样。微软只是有效的运用了预定发售要捆绑软件来销售主机的方法促进游戏软件的销售而已。虽然这种销售方法让许多玩家不能随主机买到自己真正想要的软件而不得不另外花钱，从而造成很多怨言，但微软要的就是这种效果。毕竟商场如战场，能奏效的方法就是好方法。

在截至12月8日的第四季美国市场销售统计数字中，索尼的PS2销售了150万台，而微软的XBOX卖出了93.4万台，任天堂的GameCube表现最差，只有65万台左右。XBOX的销售数量，虽然比不上PS2，和上一年PS2刚发售的时候也只是差不多而已，但是别忘记，XBOX有这样的销售成绩是基于PS2和NGC两大对手的竞争下取得的，而去年和PS2竞争的只有一个不成气候的DC和行将就木的N64而已，所以可以说，经历了9月的大冲击之后，XBOX在发售初期取得的成功是惊人的。何况PS2有这么好的成绩是在有《寂静岭2》、《合金装备2》等超大作的帮助下达到的，XBOX可以说是虽败犹荣了。据微软的初步统计，XBOX的销售量在圣诞档期过后，就已经达到了一百五十万！这是与PS2旗鼓相当的一周销量！XBOX能在强敌环伺的环境下取得这么好的成绩，成功的市场策略和宣传功不可没。

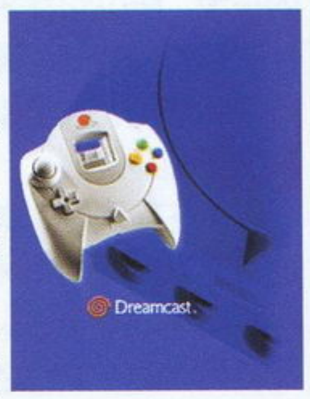
XBOX的优势

XBOX的优势，主要在于高度的集成化和良好的本体设计。从家用游戏机的历史我们可以看到，没有一台附带外部设备的主机在和其他主机的竞争里能取得最终胜利的。MD竞争不过SFC，3DO、土星和N64竞争不过PS，DC又最先败下来。那些什么MD-CD、64DD、VCD解码器以至ZIP驱动器等等，没有一个能得到市场广泛的认同，反而增加了消费者购买主机时的迷惑，对主机本体的销售产生了许多负面的作用。反观XBOX的高度集成化，虽然带来了“史上最大主机”这个“美誉”，但的确给消费者带来了很大的方便。所以我们可以看到，虽然XBOX的设计基于PC，但是微软在设计XBOX的时候，却连类似N64的一个内存接口都没有留下来。这样就有利于消费者购买的时候不会困惑于“是否一次投资”、“是否需要不断升级”的疑问之中。

还有相当重要的一点是，XBOX采用了大量的PC配件和技术。这一点，在XBOX没发售前被许多评论家质疑，但在目前看来，微软的这个策略看来是“弊大于利”，还是相当成功的。首先，大量PC配件的应用使得XBOX的产量可以随时调整，不会产生象PS2和DC发售初期产能不足白丢市场的惨况；其次，这也使XBOX在长远的竞争里容易把成本降下来。最后，采用PC的配件还使得微软不需要投入太多的资金去建设生产线，节约了大量的资金来投入宣传里面。就整个消费市场而言，虽然微软的XBOX将抢掉不少原来PC的游戏玩家一说仍然有待时间的验证。但很显然，玩更好的游戏是促使用户升级其老化的PC机的主要原因之一，如果微软能成功的将大众的吸引力转移到XBOX的购买上来，并视之为家庭娱乐项目之一，很显然这对XBOX的销量会产生一定的良性影响。今后一旦XBOX的销量达到微软理想数的时候，微软大可以象推出DVD遥控器一样推出更多的“上网控制器”，“键盘套装”来“发掘”这些XBOX原有的功能。（现在一些狂热的硬件爱好者已经找到能把XBOX的DVD视频控制方式从遥控转为手柄的办法，这就足以证明XBOX要遥控器才能播放DVD其实只是微软寻求更多附加利润的方法而已。）

目前XBOX最受开发商称道的，莫过于XBOX那基于简化版WIN2000的开发和操作系统了。这使得XBOX游戏软件的开发速度大为提升，和PC游戏相互移植的难度也大为降低。据最新的消息，在12月25日下午，由一些XBOX的发烧友自行开发设计的，能在XBOX上玩N64游戏的X64软件就已经作为某个网站送给发烧者的圣诞礼物而放出来了！虽然后来经国外发烧人士的测试，X64的完成度还很低，远达不到哪怕是第一版“BLEEM”的程度，充其量只能看到画面而已，但如此之快的“非专业”开发速度（当然这个模拟器是非官方的）还是让人大吃一惊。XBOX的软件开发有多容易，由此可见一斑。我们可以预料，以后一定会出现许多基于WIN2000开发的XBOX非官方软件，就象以前的DC一样。要在XBOX上播放MP3、运行其它机种的模拟器这些想法，在不久的将来就能得到实现。

内置网卡也是XBOX从失败的DC身上得到的成功经验之一。内置网卡支持宽带接入，使得XBOX可以象DC一样，只需要有网络的支持，就可以直接连上网络，这对于普通用户来说是非常方便的。我们可以比较一下已经失败的DC在网络游戏方面的相对成功和PS2在网络游戏方面的停滞不前，就可以知道“方便”在家用游戏机上网方面是多么的重要。



XBOX内置硬盘的决定，现在看来也对了，PS2加上外置硬盘的售价，就已经比XBOX贵出不少了，在价格上可以说是没有什么竞争力。而NGC不带DVD播放功能和网卡，其199美元的售价和XBOX比起来也并没有什么优势可言。而近期PS2的硬盘还出现了许多的问题，让许多PS2的用户头大不已，而XBOX的内置硬盘就没听说过那么多问题了。看来这次微软在推出XBOX之前，的确站在用户的角度考虑了很多问题，一扫以前微软产品“不体贴、不人性化、不方便”的种种不良印象。

XBOX的真正野心

我们可以拿XBOX的硬件规格来和几年前遭到惨败的微软“维纳斯”机顶盒规格来比一下。然后我们就可以发现，与几年前遭到惨败的维纳斯计划的规格相比，XBOX甚至可以说只是一个“性能提高”了许多的版本而已。有高速的网络接入、带硬盘、带DVD播放功能——可以作为家庭多媒体中心、可玩游戏、采用与PC相近甚至相兼容的配件、基于简化的WINDOWS平台……XBOX已经完全的具备了“机顶盒”的一切条件，所不同的，只是微软把它的游戏功能作为主要卖点，作为一台游戏机来宣传而已。要是微软一开始就说XBOX是一台有强大游戏功能的“机顶盒”，又有谁可以反驳？甚至可以这样认为，要是微软以后推出与XBOX相对应的键盘和鼠标（而这几乎是毫无疑问的），XBOX简直就是一台简化版的PC。在12月初，微软的总裁兼首席执行长官史蒂夫·鲍尔默也承认当初XBOX的产生只是因为微软想做一个全功能的“机顶盒”，后来XBOX变

www.plumbook.cn

成了一台专门的游戏机，只是因为软件商的启发而已。而今后XBOX的发展，将会有许多的可能和方向。

微软真正的野心，可能比SONY的更进一步——SONY只是想PS2成为大部分的“家庭娱乐中心”，而微软简直是要把XBOX做成集游戏、互动电视以及简单的电脑功能于一身的“家庭互动中心”。的确，XBOX要通过软件配置成为现在一部配备100M以太网卡的主流PC在我国某些城市就已经能做到通过宽带在网上互动播放电影、点播节目了。那同样集成了100M以太网卡和众多PC尖端技术的XBOX在网络技术领先的欧美国家就更加能做到这一点。况且XBOX内带硬盘和网卡，可以让用户从网上随时下载自己需要的资料或影片，这比起本身不集成网卡、硬盘的PS2和NGC无疑又是一个很大的优点。现在在国际市场上，单一台不太差的主流DVD播放机，其售价就已经超过200美元了，而XBOX可以提供包括游戏、上网、DVD播放甚至互动电视处理的功能，也不过是300美元左右的售价，对用户的诱惑无疑是巨大的。

在NGC和XBOX推出以后，我们可以清楚地看到，至少在目前，NGC走的还是低年龄层的路线，暂时它并没有和XBOX、PS2的市场发生太直接的冲突。NGC的策略可能是先尽量低调，等到站稳脚跟以后，明年再用比如《生化危机》、新版《星际战士》之类的作品来冲击PS2和XBOX的市场。

而XBOX呢？一上来就摆明了和PS2竞争。为什么微软要这样做呢？难道它真的是以为自己财大气粗就可以无所顾忌吗？并不是这样的。微软只是想一早就明确XBOX在用户群心目中的形象。任天堂在NGC上的策略和它以前的主机一样，是通过游戏优秀的内涵与无与伦比的可玩性，慢慢吸引真正的玩家，所以它并不急于和PS2正面冲突。而XBOX则不同。它的优势不是在于游戏的可玩性和内涵上。它必须在一开始就强调比PS2更多的功能和更方便的应用，以吸引那些普通层面上的消费者。所以XBOX只能选择和PS2来个正面冲突。

现在在欧美，软件商对XBOX的支持并不亚于对当初PS2的支持，加上富有诱惑力的价格和众多的功能，只要微软能尽量把更多的新服务投入到用户的实际应用中去，XBOX打败PS2的机会并不小。微软一再保证XBOX会在发售后的6个月之内开始提供宽带网络服务，除了是要让用户尽快感受到XBOX所带来的娱乐方式的真正改变外，另外就是为了以后提供一系列网络服务尽快铺设好平台。

要是微软真的能做到把XBOX的多功能与强大的机能同时发挥出来的话，说不定XBOX真的能象昔日的PS一样一鸣惊人，成为电视游戏机的王者……

以前，微软做软件的时候，每次进入一个新的市场，总是能后来居上占据第一。

难道，到了硬件上，这个定律仍然适用？

短消息

■美国Acclaim公司在DC上推出的《18轮大卡车》受到好评后，官方于近日决定将此游戏移植到NGC。可惜这次的NGC版只是所谓的移植，并不会有任何画面的提升和原创模式出现，该游戏预定于今年推出。

■SEGA母公司CSK集团自从总裁大川功病逝后，对于参与游戏产业的兴趣越来越低，除了在去年10月份宣布出让ASCII股份之外，现在也准备脱手日本游戏／电脑大型连锁通路“T-ZONE”的股权。按照CSK集团的计划，它将回归原本情报网络的老本行，淡出游戏产业。不过现在CSK集团仍然是SEGA最大的股东、SEGA AM2也是隶属于CSK集团，或许CSK集团要完全脱离游戏产业还要很长一段整顿时间吧。

■据日刊《电击王》的消息指出，NAMCO正在与ENIX合作，共同开发2款对应PS2的ONLINE游戏。据称这2款ONLINE游戏将统一使用SQUARE的《最终幻想 XI ONLINE》服务器，详细情况请继续关注本刊的续报。

近期新作发售时间

PLAYSTATION

1月下旬	《SIMPLE CHARACTER 2000 SERIE 超根性青蛙》	ETC	BANDAI
1月24日	《东京魔人学园外法帖》	S·RPG	ASMIK
1月31日	《beatmania 6thMIX+CORE REMIX》	ETC	KONAMI
1月31日	《SOUL ENGINE》(PSone Books)	SLG	NAMCO
2月7日	《首都高 BALLTE》(PSone Books)	RAC	元气
2月7日	《玉茧物语》(PSone Books)	RPG	元气
2月7日	《HOSHIGAMI 星沉之大地》	S·RPG	MAXFIRE
2月14日	《山脊赛车4》(PSone Books)	RAC	NAMCO
2月14日	《MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.4》	ETC	SUNSOFT

PLAYSTATION2

1月1日	《A列车DE GO 2001 PERFECTSET》	SLG	ARTDINK
1月1日	《GT 赛车 东京概念车赛 2001》	RAC	SCEI
1月1日	《NBA LIVE 2002》	SPT	EA SQUARE
1月24日	《MADEN NFL SUPERBALL 2002》	SPT	EA SQUARE
1月31日	《VR战士 4》	FTG	SEGA
1月31日	《格兰蒂亚X EXTREME》	RPG	ENIX
1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
2月7日	《SMASH COURT PRO TOURNAMENT》	SPT	NAMCO
2月14日	《太空频道5 PART2》	ETC	SEGA
2月27日	《KEYBOARD MANIA II 2ndMIX & 3rdMIX》	ETC	KONAMI
2月28日	《异度传说》	RPG	NAMCO
2月28日	《山顶街3》	TAB	ENIX
2月未定	《三国志战记》	SLG	KOEI
2月未定	《SOUL REAPER 2》	ACT	EYEDS INTERACTIVE
2002年春	《创造球会 2002》	SLG	SEGA
2002年春	《AUTO MODELLISTA》	RAC	CAPCOM
2002年春	《枪下游魂3 恐龙危机》	STG	CAPCOM

DREAMCAST

1月17日	《樱大战 MEMORIAL PACK连MEMORIAL DVD》	SLG	SEGA
2月7日	《樱大战 2 MEMORIAL PACK连MEMORIAL DVD》	SLG	SEGA
2月7日	《不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》	A·RPG	SEGA
2月7日	《J LEAGUE SPECTACLE SOCCER》	SPT	SEGA
2月14日	《太空频道5 PART2》	ETC	SEGA
2月28日	《MILKI SEASONS》	AVG	KID
2月28日	《WEAKNESS HERO TRUMAN DC》	ETC	FORTY FIVE

NINTENDO GAME CUBE

1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
2月14日	《VR射手3 Ver.2002》	SPT	SEGA
2月22日	《动物番长》	ETC	任天堂

GAMEBOY ADVANCE

1月1日	《格斗之王 EX》	FTG	SNK/MMV
1月11日	《PAC MANCOLLECTION》	ETC	NAMCO
1月17日	《宇宙巡航机》	STG	KONAMI
1月17日	《SNAP KIDS》	ACT	ENIX
1月25日	《TOMATO ADVENTURE》	ETC	任天堂
1月25日	《罪恶克星 X》	FTG	SAMMY
1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
1月未定	《街霸ZERO 3 UPPER》	FTG	CAPCOM
2月8日	《BLACK BLACK》	RPG	CAPCOM
2月14日	《CLIMAX TENNIS POCKET》	SPT	KONAMI
2月22日	《DOMO君之不思议电视》	ETC	任天堂
2月28日	《大盗伍佑卫门 NEW ENGINE 出动》	ACT	KONAMI
2月28日	《JLEAGUE POCKET 2》	SPT	KONAMI
2002年春	《光明之魂》	A·RPG	SEGA

游戏情报站 www.plumbook.cn

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

日本游戏最新销量排行榜

TOP 20 2001年12月17日～12月23日

1	超级马里奥 ADVANCE 2 NEW!	任天堂■GBA■ACT■2001-12-14■14万3258套◆累计 27万0176套
2	全明星大乱斗 DX	任天堂■NGC■ACT■2001-11-21■13万9700套◆累计73万5570套
3	游戏王6 专家版2 NEW!	KONAMI■GBA■ETC■2001-12-20■13万0257套◆累计13万0257套
4	古惑狼4 爆热！魔神力量 NEW!	KONAMI■PS2■ACT■2001-12-20■11万4384套◆累计11万4384套
5	机动战士高达 连邦VS. 吉翁DX	CAPCOM/BANDAI■PS2■ACT■2001-12-06■7万5173套◆累计58万3674套
6	桃太郎电铁X 九州编	HUDSON■PS2■TAB■2001-12-13■7万2457套◆累计19万8055套
7	合金装备 索利德2 自由之子（含限定版）	KONAMI■PS2■ACT■2001-11-29■6万8445套◆累计70万1585套
8	勇者斗恶龙IV	ENIX■PS■RPG■2001-11-22■6万7944套◆累计98万3570套
9	心跳回忆3 在约定的那个地方（含限定版） NEW!	KONAMI■PS2■SLG■2001-12-20■6万6256套◆累计6万6256套
10	特鲁尼克大冒险2 ADVANCE NEW!	ENIX■GBA■RPG■2000-12-20■6万3874套■累计6万3874套
11	动物之森＋	任天堂■NGC■ETC■2001-12-14■6万0045套◆累计15万5023套
12	世界足球胜利11人5 最终进化版	KONAMI■PS2■SPG■2001-12-13■5万9961套◆累计22万8191套
13	PIKMIN	任天堂■NGC■RTS■2001-10-26■5万7555套◆累计29万8050套
14	索尼克大冒险2 BATTLE NEW!	SEGA■NGC■ACT■2001-12-20■4万8333套◆累计4万8333套
15	杰克和达斯特 旧世界的遗产 NEW!	SCEI■PS2■ACT■2001-12-20■4万6282套◆累计4万6282套
16	胜利海报5 NEW!	KOEI■PS2■SLG■2001-12-22■4万3889套◆累计4万3889套
17	洛克人 EXE 2	CAPCOM■GBA■A·RPG■2001-12-14■4万1465套◆累计9万5508套
18	浪漫沙加 NEW!	SQUARE■WS■SPG■2001-12-20■3万7284套◆累计3万7284套
19	人面鱼 禁断的宠物 加泽博士的实验岛（含麦克风同捆版）	ASCII■PS2■ETC■2001-11-15■3万6936套◆累计24万7433套
20	索尼克 ADVANCE NEW!	SEGA■GBA■ACT■2001-12-20■3万6100套◆累计3万6100套

短评：任天堂的确了不起，在年末商战中居然抢占了冠亚军的宝座，而且自己主机上的游戏在前20强中占据了9席，其中自己的嫡系部队占据了4席。看来久多良木健这个年过得不好喽！对任天堂的手段心领神会的KONAMI和ENIX也不甘落后，各有多款游戏入围。自从改跟KONAMI混后，HUDSON的日子也好过了不少，这次凭借一款日本人气一流的《桃太郎电铁X 九州编》一举杀入十强，这也是多年未有过的盛况了。但KONAMI也有自己烦心的地方，号称TV GAME恋爱游戏之王的“《心跳回忆》系列”的最新作，在第一周居然只卖了6万多份。虽然这种游戏本来就不可能卖得很好，但如此成绩未免也太难看了吧！再就是我国玩家极其期待的《MGS2》在日本终于艰难地突破了70万大关，如果能过百万，小岛秀夫可以算是在全球都博得了个头彩了。

广东肇庆市的江枫朋友：

你好！

非常感谢你寄来热情、中肯的建议信。因为“排行榜”有它一定的局限性，怎样增强其可读性一直是我探索的方向。你在信中提出的宝贵建议和意见我已经反复揣摩多次，看完你的信后使我又有了新的灵感和动力，我会努力将一些好的想法付诸实施。由于某些工作的周期比较长，在这里还需要广大读者朋友的积极配合。敬请期待全新感觉的“至爱排行榜”。

日本最新主机销量排行榜

2001年12月3日～2001年12月9日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
PS2	10万3141台	294万8599台	48.5%
NGC	5万2806台	52万6056台	24.8%
GBA	3万8887台	359万9011台	18.3%
PSone	7068台	20万2946台	3.3%
DC	5232台	27万4256台	2.5%
WSC	3187台	27万3101台	1.5%
GBC	2013台	48万5879台	0.9%
N64	296台	7万2825台	0.1%
其他	395台	17万4038台	0.1%

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA
2	VR战士4	FTG	SEGA
3	铁拳 4	FTG	NAMCO
4	机动战士高达 连邦VS. 自护DX	ACT	CAPCOM
5	格斗之王2001	FTG	EOLITH
6	太鼓之达人2	MUC	NAMCO
7	POWER SMASH 2	SPG	SEGA
8	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	CAPCOM
9	VR射手 3	SPG	SEGA
10	化解危机II	光枪STG	NAMCO

短评：除了《化解危机II》之外，榜上其他的几位都是老面孔。不过《格斗之王2001》在无声无息之中又向上攀升了一步。看了罗严塔尔对日本专卖店老板的采访后我才知道原来SNK在日本也有如此高的人气，真是太可惜了。相信《格斗之王2001》对广大SNK迷来说应该是个安慰吧，至少要比GBA上的那个《格斗之王EX》要强上不知多少倍。始终弄不懂《德比赛马俱乐部》有什么好玩的，真想亲自玩上一把……

特稿 梦之对谈

宫本茂 VS 中裕司

◆两人第一次接触的时候。

◆《马里奥64》没有续作的原因。

◆两人制作游戏的秘辛，对各自新作的看法。

◆两人会有什么样的合作。

■两位日本游戏泰斗的首次对话在美国游戏展会场

——《马里奥》的开发者宫本茂先生和《索尼克》的开发者中裕司先生之间的对话可以说是一件很具有历史意义的事。请问两位以前认识吗？

宫本茂（以下简称宫本）：我们曾经有过几次间断的交谈，但像今天这样正式的对话还是第一次。以前就久仰大名（笑），我们的第一次见面……那是十年前的事了。就是在《索尼克》推出后的展会上第一次见面。

那时《创世纪 AFTER WORLD》的制作人罗特·布里提斯（创世纪系列的制作者）正在说明游戏呢。

中裕司（以下简称中）：您记得可真清楚啊，那可能就是我和宫本先生的第一次接触吧。在游戏会展上，罗特·布里提斯（“《创世纪》系列”的制作者）说明《创世纪 AFTER WORLD》的时候，从我的背后有人问道：“这个很有意思吗？”。我回头一看，原来是宫本先生。那就是我和宫本先生的第一次见面时的场景，我想那还算不上真正的对话吧（笑）。

■话说天才的制作者和游戏之神

——中君对宫本君有什么样的印象？

中：嗯！在我的感觉中，他是一个我永远都无法超越的制作者，现在也还是这种感觉。

宫本：老喽！（笑）

中：不仅是游戏方面，年龄方面我也是无法超越。（笑）以前SEGA的上司就一直对我们说：“你们要战胜任天堂。”但是，说到战胜，我们想得更多的是希望能够创作出一些能够与任天堂并驾齐驱的作品。

——所以就创造了《索尼克》。

中：嗯，不过两个完全相同的东西是没有胜负可言的，所以我们决定了走不同的路线。在这种情况下开发出《索尼克》……但是，当我们看到《马里奥64》时，发现还是无法赶上，我们刚感到能够有点资格与之并驾齐驱，他们又推出了更加优秀的游戏了。

宫本：哈，是不是赶上，还是要让消费者来决定，所以我们也不敢稳坐泰山，所以只能拼命逃跑（笑）。

中：哈哈哈哈！

宫本：现在已经被追赶到美国来了。

中：《马里奥》的销售量已经达到一亿套，完全无法超越啊。

■跳跃动作游戏元祖眼中的《索尼克》

——宫本君最初看到《索尼克》时，有什么样的感想？

宫本：自从《马里奥》推出以后，出现了很多类似这种跳跃动作游戏系统的游戏。其中的《索尼克》可以说是独具特色的。我对这款游戏的感觉是：“虽然显得有些不太成熟和粗糙，但一定是一个真正懂得游戏快感的人制作的”。嗯，当时我也很年轻啊。（笑）

■两位泰斗在游戏制作中共同面对的困境

——刚才中君说感觉很难超过宫本君，为什么呢？

中：是啊……说到SEGA，管理层总是这样说：“制作完游戏！快点啊！要按期发售！”。我们在游戏完成后仅仅只有几个星期的时间来调整。但是我们总是觉得，如果能够再多一些调整就好了，要是能够更认真一点，就可以创造出更好的作品。宫本君有没有不同的感觉？

宫本：我们以前和NAMCO也有同样的想法。在NAMCO的开发体制中，游戏完成后用来调整的时间相当充足。他们很了解游戏。我们也在调整工作上花费相当多的时间。有道是：“创造一个品牌要花5年时间，而要毁掉一个品牌只要2年”。

中：我真希望有机会能够和宫本君共事一次，我对宫本君怎样制作游戏非常有兴趣。

宫本：一直做到深夜。

大家（爆笑）

中：是吗？我的感觉中，任天堂的同仁们不会那样辛苦一直工作到深夜吧。我一直认为你们只需要在正常的工作时间就能够制作出非常优秀的作品。我们可是经常“呜哇哇”地干到深夜。（笑）

宫本：这种情况到哪里都是一样的呀。（笑）嗯，是啊是啊，我们开发小组经常被责备，说我们拖延交货时间。但这只是公司方面严格日期的说法，该调整还是要调整。我们也只是常常对公司方面说：“我们努力在规定日期完成”。就是这样的……

中：还在提示板上写上发售日，12月哦！（笑）

宫本：所以，大家都公认我是一个工作没有效率的人。其实这大错特错，对于我来说，我是尽量提高工作效率，加快工作进度。

——这可真有趣！（笑）

宫本：但是，我们和公司的想法也是一样的。我们也是希望能够尽快尽早完成调整工作。

中：但是越到最后，想要做的事就越多，总是感觉到“这地方如果再有一个小时来调整会做得更好”。这种感觉一次又一次出现。

——这是举世公认的烦恼啊。

宫本：做得很顺手的时候，大家都会很努力。但我就会说：“这样真的好吗？”，用来哄前来谈判的开发小组人员努力进行调整工作（笑）。但是，能够让开发人员在兴奋的状态下工作非常重要，因此我常用“开发小组的所有人都是很有创造力的”这一句非常含糊的话语来鼓励他们。让开发小组的成员更有自尊，会有“如果照原来的方法做下去，那就是对自己的一种污辱”这样的想法，从而做得更好。

■3D化之后的变化

宫本：但是最近的游戏制作变得很有乐趣了。即使是游戏的准备阶段也变得如此。我在制作《马里奥64》时就有这种感觉了……比如剧本上这样写道：“爬上棒端，倒立挥手……”。把这段剧本手绘成动画时，以前要花好几个星期的时间，但现在只要4天左右就可以完成了。

——是吗？

宫本：我就是从那一次开始感到速度可以加快了。相信中君制作3D《索尼克》的时候也感到了可以加快的部分了吧。

中：游戏的制作本身比动画要花更多的时间，不过2D比3D更容易理解，而且3D的游戏场景更广阔，在调

整时，无论如何都会花费相当多的时间……

宫本：在2D制作时，有时候一个点阵的调整都非常要命，这种感觉做下来真是很不容易。我认为3D系统，对于玩家来说是非常含糊的，但是即使含糊也要制作得很有乐趣。

中：在游戏大部分完成时，只要稍微缺少一点动作游戏的乐趣，那也是非常恐怖的……

宫本：是这样的啊。

中：从这种意义上来说，这次的《索尼克 ADVANCE》的制作是非常愉快的。我在想，如果能在以前的3D版中也加入2D版那样的乐趣该有多好。

宫本：我认为2D的就是游戏感觉，而3D的则主要强调的是存在感。所以《塞尔达》就试以3D形式来制作了。制作3D《马里奥》时，是想看到“3D的马里奥”。

中：原来这样啊。

宫本：因为想看到3D的生动的马里奥，所以才制作了3D《马里奥》。《马里奥64》没有续编的原因就在于此。

■既有快乐也有不安

——对这次《索尼克》在NGC和GBA上推出，中君有什么样的想法呢？

中：以前我们一直都是硬件的竞争对手，所以也一直会想，如果是在任天堂的主机上制作会怎么样。

——是这样啊。

中：说到任天堂，从过去到现在都是玩具感觉的游戏为主导，我感觉非常好。而SEGA在针对儿童游戏的开发方面就不如任天堂，以往还有“高技术SEGA”的说法，SEGA游戏基本上是面对成人的。公司色彩是很有影响力的，也就是在有这种不同的色彩下，就算制作同一个游戏，其销售方法和玩家的感受都会不同。尽管这样，公司方面还是要求我们制作一些能够夺取任天堂的用户层的作品，我们虽然拼命努力，但还是没办法夺取到这些用户层。不过呢，这一次的《索尼克》再也不会有这种情况了。（笑）

——是否感觉加入任天堂的制作阵营是一件很好的事？

中：既有快乐，也有不安。托玩家所持有的“SEGA就是拥有DC主机的SEGA”这样好印象的福，我们才卖出了好多游戏。但这样既有好的一面，也有不好的一面，因为这一次我们没有这个依靠了……所以年底我们最终会有什么样的成绩，我心里实在没有底。（笑）

宫本：今年年底《马里奥》不会上市，因为《索尼克》推出，所以才故意推迟。（笑）

中：（笑）因为最初听到宫本先生NGC上最早出的是《路易的鬼屋冒险》时，就想到一定要在今年年底推出《索尼克》，因为没有了《马里奥》，这可是我们一个难得的好机会。（笑）

宫本：《马里奥》出了以后，接下来推出的就是《索尼克》……总之就是每隔一年就会出一个。（笑）

■在任天堂阵营下的新形态

——对NGC和GBA的互动的尝试，您有什么感想？

中：任天堂方面在发表这一消息时就说：“一定要这样做！”。所以我们是匆忙应对，之后的很多事都非常不容易。

宫本：因为是新硬件的尝试，没有什么可以参考的先例，所以中君所表现出来的积极尝试态度很值得鼓励呀。

中：还不是因为我太喜欢硬件的缘故。由于SEGA退出了硬件市场，这方面的喜好反而无处发挥了，所以还要多亏了能够使用你们的硬件了。（笑）

——对作品有什么自我评价？

中：因为是携带式游戏机，又可以让4个玩家很轻松地同时连机游戏，所以能让人在动作游戏中通过竞争获得不同乐趣。另外游戏对应多个卡带连机，还能与NGC连动，相得益彰，真的好棒。

宫本：会推出相对应的限定版GBA吗？

中：如果有“索尼克颜色”的GBA的话，那可真不错哦。（笑）

——好想要啊（笑）

中：如果能让做的话那就太好了。（笑）

——在NGC和GBA上制作《索尼克》之后，有什么新的创作计划吗？

中：新的创作……要说做的话，也可以说是已经正在做了。（笑）

——啊！是吗？

中：其实本来是想在《索尼克》推出之前上市的，但是现在还要花相当的时间来制作，目前正处在不断完善的阶段。（笑）

■看到《PIKMIN》感到后悔

中：看来还是没有办法战胜宫本君呀。我非常羡慕他制作的《PIKMIN》。我也曾经尝试着做过那样的作品。实际上我非常喜欢《旅鼠》这样的游戏，我刚打算把它制作为一部很有现代感的作品的时候，突然发现让宫本君已经抢先一步了。（笑）

宫本：说起来，《CHUCHU火箭》中也有很多同时行动的角色。

中：那也是所谓的“在次世代机上的100只连动”。硬件进化后，一个应用方向是游戏画面越来越精美，另一个应用方向就是让大量的角色同时出现在画面上。正当我也想在这方面进一步大做文章的时候，宫本君的《PIKMIN》就出现了。

■马里奥、塞尔达、索尼克和……

——中君有什么想对宫本君说的吗？

中：有啊，希望宫本君的《塞尔达》能够早日面世，（笑）啊，当然《马里奥》也是。

——这对于宫本君来说可就是一种压力呢。

宫本：嗯，年底没有推出也是为《索尼克》扫清道路啊。（笑）

中：是这样啊。（笑）

宫本：不管是《塞尔达》还是《马里奥》，都已经形成了一个即使没有我也可以制作出来的体制。因为已经招到了形成这个体制的开发人员，《塞尔达》就是那样的。（笑）当然人们对此的评价有好有坏，但是我却很喜欢这种体制。在手绘创作阶段我不会听各方面的意见，只有真正开始制作后我才会征求最初的意见。

■宫本茂致中裕司的声援

——和中君这样强大的对手同台竞技，作为前辈的宫本君有什么样的想法？

宫本：中君的成功之后就想继续制作下一步作品的强烈的第一线意识非常不错。希望你们能作为一个游戏制作组而展开好的活动。仅此而已。一个好的游戏制作组就是能让业界越来越活性化。

——是的。

宫本：另外，中君还有一个很好的地方。例如：如果将游戏作为一种时尚来考虑的话，10年以后就成为古董了；但是将其作为一种事物的价值来考虑的话，即使过了10年也不会变得古旧。把这里的“事物的价值”说成是一种“标准”也可以。而中君就是这样一个制定标准的为数不多的人物。

中：承蒙如此抬举，感动万分！

宫本：我们也不想输啊，如果一直让SEGA超过任天堂那对我们来说就不太好了。（笑）

■能否实现梦的共演？

——作为这次见面的纪念，应该会有某种合作吧？

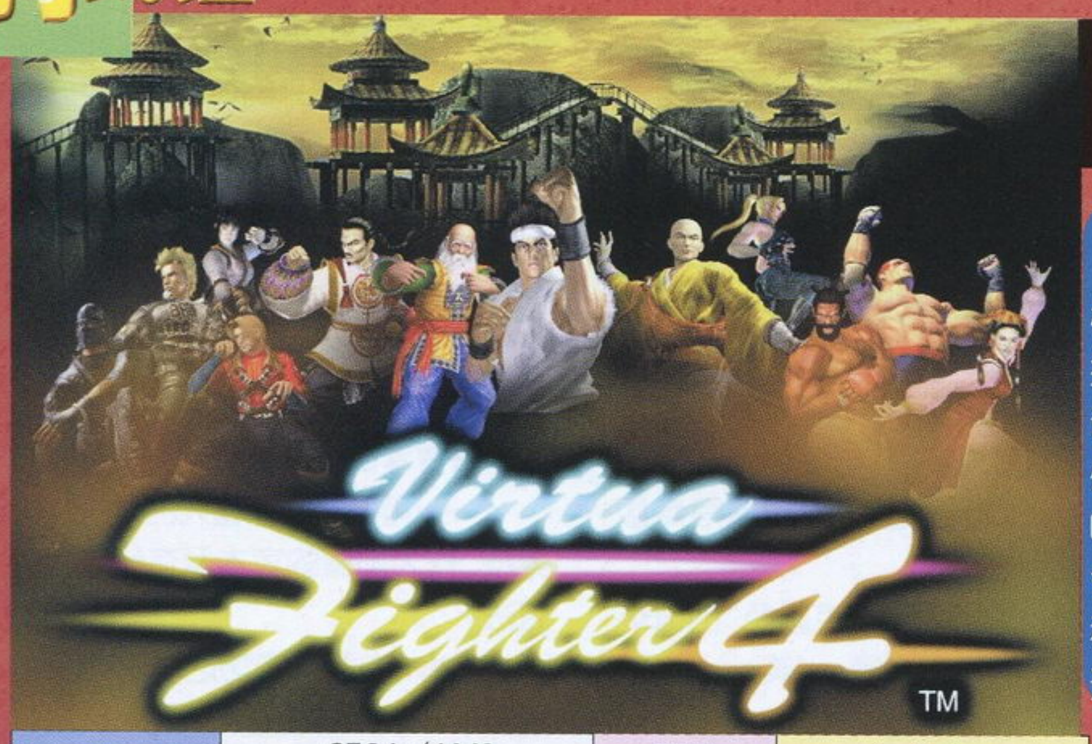
中：如果索尼克哪一天能够出现在《全明星大乱斗》中，那就是我的一大喜事。（笑）实际上，以前我们就已经和《全明星大乱斗》的制作者谈过这件事。如果是在“SPACE WORLD”（编注：任天堂公司的独自展示会）提起这件事，他们可能会说“你要是早点说的话……”（笑）

——那么以后索尼克会能加入吗？

中：请加入那个速度极快的角色呀。（笑）

宫本：只要SEGA方面可以，我们随时恭候。这样说好吧。（笑）

卡&3DM SM



PS2	SEGA／AM2	FTG	1–2 人
	预定 2002 年 1 月 31 日发售		40 格
CD-ROM	对应专用控制摇杆，PS2 专用硬盘		

由于街机版的《VR 战士 4》各方面表现实在是太强劲了，几乎所有的玩家都不相信 SEGA 能够将它 100%地移植到 PS2。仅仅不到一个月的时间，PS2 版本的《VR 战士 4》就要和全世界的玩家正式见面了，这款在业界拥有最高声誉的 3D 格斗游戏也首当其冲地成为全球 2000 余万 PS2 用户这一个月关注的焦点之作。随着发售日的逼近，SEGA 也向外界透露了更多的游戏内容。

文：ACE 飞行员

PS2 的 7 大游戏模式

ARCADE 街机模式

完全再现街机版的游戏模式，玩家同样可以在全部 13 位各具特色的人物当中选择一位和剩下的 12 位角色进行对决，可以说是游戏最基本的模式。这次的最终 BOSS 仍然是掌握着故事一切谜团的水银战士 DURAL。在街机版中只要达成一定条件，就会出现和平时状态完全不同的透明 DURAL 和玩家作最终的决战，相信 PS2 版也会将这个隐藏要素移植过来。

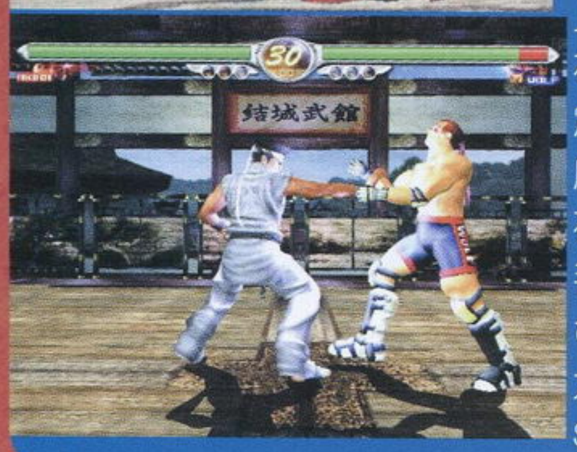
VERSUS 对战模式

在对战模式中，玩家可以随意对时间、体力、回合数、舞台等参数进行设定。格斗游戏的最大魅力就是人与人的对战，虽然现在暂时不清楚 PS2 版的《VR 战士 4》是否会有街机版中出现的各种舞台崩坏效果，但从 SEGA 公布的画面上来看总体素质还是令人满意的。另外，PS2 版会加入独有的原创舞台，这对于看惯了街机版的玩家来说又增添一分新鲜感，从这一点也可以看出 SEGA 对这次移植工作还是很认真的。

SEGA—AM2 最强精锐部

KUMITE 组手模式

KUMITE 的日文汉字就是“组手”，意思是与新的对手进行较量，一决胜负的意思。熟悉《VR 战士 4》的玩家都知道，在街机版中玩家只要打倒前来挑战的对手就可以取得道具以及对手的 RING NAME、经验值等，这就是“组手”主要的玩法。在 PS2 上虽然并不支持网络对战，但是玩家可以在“组手”模式下预先对 CPU 进行各种设定，玩家只要打倒 CPU，同样可以取得相应的道具、RING NAME、经验值。SEGA 在 PS2 版中共收录了 200 名以上的 CPU 对手，甚至包括以日本《VR 战士 4》王者ちび太命名的强力角色，其中很可能出现令大家意想不到的人物噢，笔者最期待和 Yu Suzuki（铃木裕）对战的那一刻 ^_^。



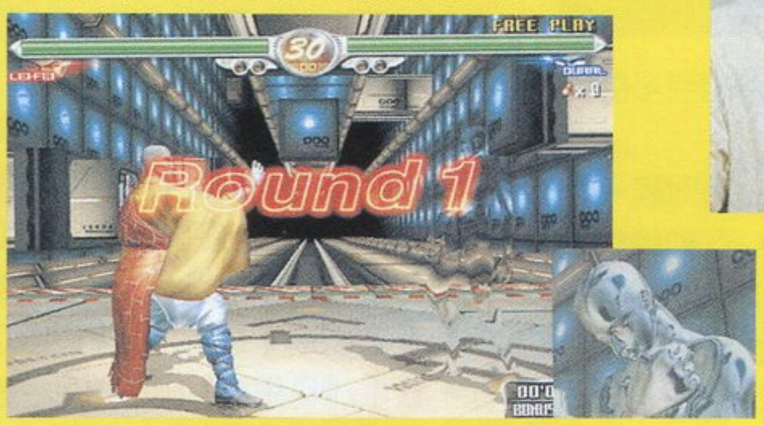
DATA FILES

这是玩家创造自己独特角色和 A.I. 人物资料的新颖模式。游戏中提供的各种道具竟然多达 400 多套。玩家可以通过战斗将这些道具一一收集齐全，然后编辑到自己所培养的角色身上，这样一来可以创造出极富个性的角色。这个设定一定会受到很多玩家的青睐。

直击《VR 战士 4》（PS2 版）开发访谈

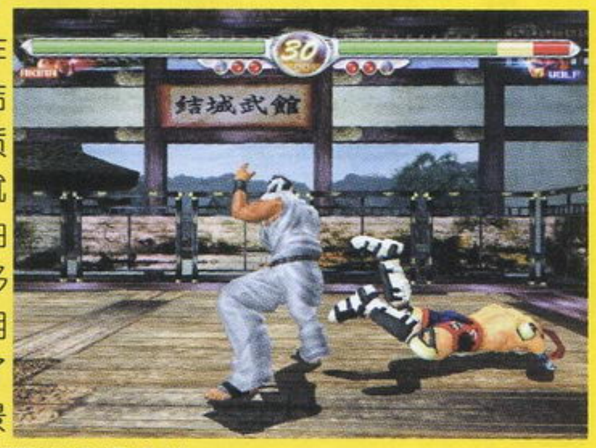
虽然 SEGA 已经向媒体公开了很多有关 PS2 版《VR 战士 4》的情况，但还是有一些细节不够明朗。以下是 PS2 版的开发负责人片冈洋的专访内容，从中我们也可以获得不少有关 PS2 版《VR 战士 4》的最新资讯。

片冈洋
SEGA—AM2 企划开发部部长
PS2 版《VR 战士 4》总负责人



——现在游戏的开发进度如何？

片冈：可以说街机版的移植工作已经顺利完成了，现在的任务就是结合 PS2 的硬件特点使游戏画面的素质得到进一步的提高，其他剩余工作就是进一步完善 PS2 版的原创模式。由于 PS2 的硬件特性和 NAOMI2 有很多不同，如何利用 PS2 来实现和街机相同素质的画面表现的确让我们伤透了脑筋。不过经过一番辛苦努力，背景和人物的质感等各方面的表现都可以和街机相媲美。



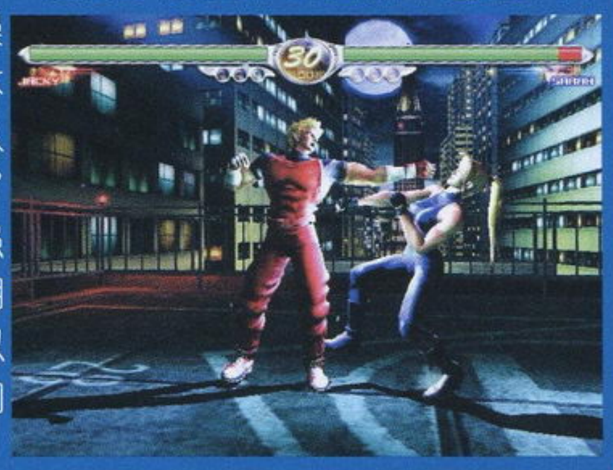
——我感到奇怪，游戏街机版 8 月份才正式推向市场，而 PS2 版即将于明年 1 月 31 日推出，之间相隔这么短的时间，这么快就推出家用机的版本理由是什么？

片冈：其实研究 PS2 的硬件机能、开发基本的工作环境这些琐碎的工作早在一年前我们就开始进行了（大机密）。不过真正开始进行移植工作还是在《VR 战士 4》街机版推出之后，所以从时间上来说的确有点紧迫。移植游戏总不能像开发

版权所有 3DM SMV
www.plumbook.cn

TRANINING 训练模式

“《VR战士》系列”一向就讲究精确的输入和判断，加上游戏的各种指令都比较繁琐，这往往使得很多刚刚接触这款游戏的玩家无所适从。以往家用机版《VR战士》的训练模式制作得都比较粗糙，不利于玩家演练学习，而PS2版在这个方面作出了极大的强化，人性化的界面，一目了然的操作都给玩家一种“以人为本”的感觉。除了基本训练模式“FREE TRAINING”之外，游戏还加入了基本连续技训练模式“COMMAND TRAINING”以及玩家自行编辑各种训练项目的“TRAIL”。虽然《VR战士》博大精深，要想成为高手并非一朝一夕可以达成，然而通过训练，初学的玩家也可以很快入门，从中体会到《VR战士》独特的魅力和乐趣。



REPLAY 重放模式

在各个模式中玩家都可以记录下PLAY DATA随时进行观赏，而在REPLAY中，可以随时对PLAY DATA进行调整，停顿、慢放、快放等功能应有尽有。利用这个功能不但可以随时重温自己过去辉煌的战绩，还可以用来时刻检讨自己战斗中的不足，以后加以改进。

A.I. SYSTEM

“A.I. 系统”可以说是PS2版的《VR战士4》最大的一个亮点。玩家可以亲手培养一位具有人工智能的角色。育成的方法有两种。其一，观察A.I.CPU的各种行动，然后利用手柄的○、X等按键去指导CPU的出招方法和时机把握是否正确 ；其二，利用“SPARRING MATCH”和自己的A.I.CPU 进行对战，再指导。玩家可以将培养的A.I. 角色存入记忆卡中，并可以在ARCADE、VERSUS以及KUMITE模式中任意使用。如何才能培养出战无不胜的究极格斗达人呢？这一切都掌握在玩家你的手中。

队参入PS2第一弹！！！

销售目标直指 60~100万套　精锐开发阵容 约30名（+？）

游戏那样花掉近一两年的时间吧！我们希望以最高的效率进行移植工作，同时我们也希望借助PS2在日本700万台的高普及率带动街机市场，希望那些玩过PS2版《VR战士4》的玩家都能到街机厅去继续操练……我们期待着这种相辅相成的效果出现！

——如果要使街机版和PS2版形成相辅相成的效果，那必须达到两者具有互换性这一前提，也就是说PS2版可以当作街机100%的移植版本了？

片冈：如果说“100%移植”，可能许多玩家都不会同意，会因为“找到这里不同，那里不一样……”而发怒，不过游戏的模式其实是完全一样的（笑）。最起码我可以保证这是在我手上移植度最好的一款游戏。由于硬件上的差别，从肉眼所能看到的部分虽然一定会存在着不同点，不过参与PS2版的《VR战士4》的移植人员中包含了很多原来街机版的制作人员，可以说这次是AM2全体总动员来移植这款游戏，从游戏整体上来说我认为已经是非常完美了。

——您能够具体谈一下大家最关心的PS2原创模式吗？

片冈：当然可以。首先“ORIGINAL MODE”中的训练模式就有3种不同。在“FREE TRAINING”中可以任意调节各种参数进行练习，节奏的快慢也是可以调节的喔。如果阁下不擅长连续技的话，还可以在“COMMAND TRAINING”进行强化训练。最有特点的就是“TRAIL”了，玩家设定好了需要挑战的课题之后，可以通过完成不同的题目使自己的格斗水平变得很强。

——原来如此，看来练习模式是前所未有的充实。在今年TGS秋上游戏监制铃木裕先生曾经提过：“A.I.SYSTEM 会十分有趣”，这到底是一个怎样的模式？

片冈：游戏中玩家可以自行制作、创造自己心爱的角色并储存到记忆卡中，以后还可以不断地培养，改变他的造型和能力等等。如果将这个制作文件选择成A.I. 的话，玩家就不能再对他进行控制，换句话说就是交给CPU去战斗了，在战斗中如果玩家觉得角色的招式运用合理就按下○由CPU记录下来，如果觉得不合理就按下X取消，以后CPU就可以根据不同情况作出判断，A.I. 也会不断地成长。

——如果两块记忆卡都存储有A.I. 资料的话，那么可以进行对战吗？

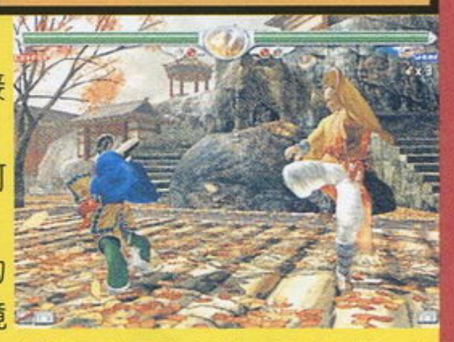
片冈：当然可以了。除此之外，还可以将A.I. 送到其他模式进行战斗，看它到底有多厉害。在战斗中你要不断为他加油、打气喔，A.I. 还会继续成长，非常有趣。

——还有什么PS2版本的原创模式吗？

“KUMITE”又是一个原创模式，玩家大致上可以把“KUMITE”假想成一个街机中心，玩法也和真实情况接近，只是对手换成了CPU。只要打倒它们就会取得段位和其身上的道具，而且还会出现很多实际存在的知名挑战者，都是我们有针对性地进行开发的，其中还会有大家所熟悉的人士喔。

——PS2能够连接到“VF.NET”上吗？

片冈：的确非常可惜，PS2不能连接到VF.NET上。这是因为PS2通信环境的造价和主机普及数量之间失去了平衡，如果要想使PS2连接到VF.NET上这个成本是很高的，虽然现在PS2在日本的普及率已经很高了，但是仍然没有达到我们的要求，再加上我们开发PS2版《VR战士4》的目的是为了带动街机市场的繁荣，所以最后这个网络计划还是取消了。PS2版中同样会出现丰富的编辑功能，玩家同样可以体会到创造角色的乐趣。我们的希望是无论是上级玩家，还是从来没有接触过《VR战士4》的人都可以通过PS2体会到《VR战士4》的无穷魅力，如果说街机中心是高手的竞技场的话，那么PS2就是最好的训练场。



——最后您还有什么话要对PS2的用户说吗？

片冈：在PS2版《VR战士4》中，你们将看到许多其他游戏所没有的惊异表现，希望玩家同样能够将与不同对手对战的这份乐趣带到PS2上。

www.plumbook.cn

文：慕容非

Xenosaga

EPISODE I

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年2月28日发售		未定
DVD-ROM	对应DUAL SHOCK2振动手柄、8M记忆卡		

距离《Xenosaga》发售的日子越来越近了，NAMCO又放出了一些新的相关资料。以前特喜欢《Xenogears》，不知今作是否能和以前的剧情相结合起来，让我们拭目以待吧。

ジギー

战斗用机器人，实际上他以前是个完整的人，在30岁的时候因公殉职，临死前他自愿捐出自己的身体，用来进行“战斗改造人”的试验。试验成功后他被派到“联邦接触小组委员会”，如今又有了新的任务——保护モモ。

ユリ・ミズラヒ

她是モモ的监护人，也可以说是モモ的母亲。因对グノーシス的扩散感到非常担忧，她积极奔走提倡成立“联邦接触小组”。至于她为何要成立“联邦接触小组”、制造“人造战斗用机器人”以及授予モモ特殊能力的原因不明。

ヨアキム・ミズラヒ

モモ的制造者，算得上是モモ的父亲。他是当时最伟大的科学家之一，当年“百式观测器”的提倡者，他的研究为星系联邦的发展做出了巨大贡献，但他是如何死亡的却是个谜。

在敌人身边发现机关。

敌人过来会有警告表示。

显示蓝色的地方是机关。

运用机关消灭敌人。

赶快逃跑。

看来柜子里好象有什么东西。

ガイナン・クーカイ

26岁，是“星团联邦ミルチア自治州”所属特殊财团クーカイ·ファウンデーション的代理事，特征是黑颜色的头发绿颜色的眼睛。他优雅的外貌，沉着冷静的办事作风在财团内外都有相当高的人望。

シェリィ·ゴドウィン

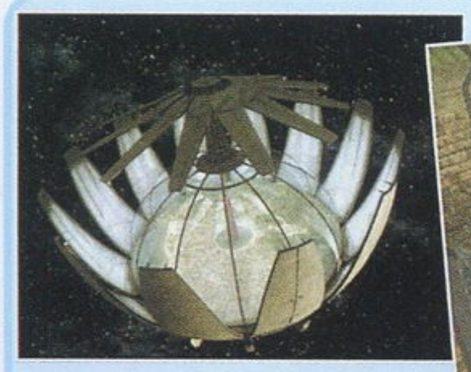
←辅佐ガイナン的女性，以前是“あゐ制药会社”非法所有的试验体。

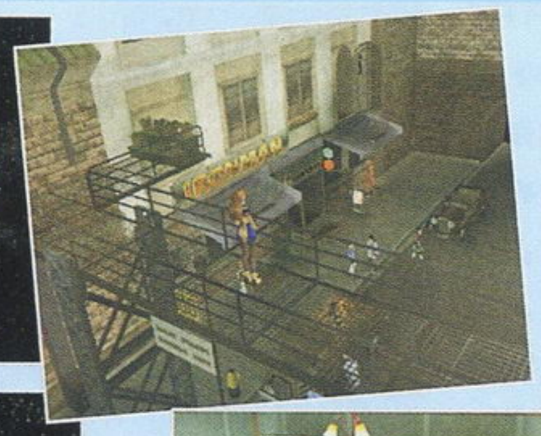
→她是シェリィ的姐姐，也是辅佐ガイナン的女性之一，她能运用一些其他星系的语言来交流。

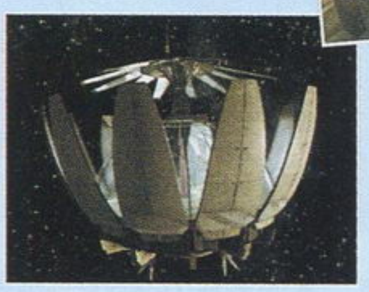
メリィ·ゴドウィン

游戏发展的主要舞台

www.plumbook.cn

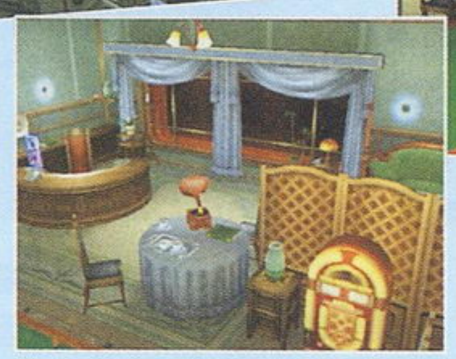


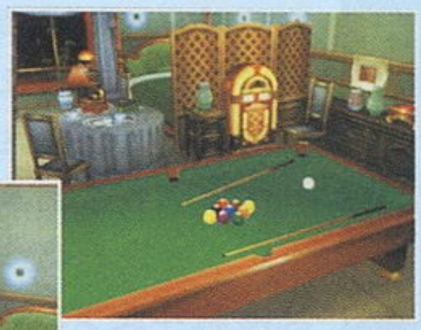




这就是コロニー。

形状看上去像朵花。





ク－カイ·ファウンデーション财团花费巨额资金历时12年制造的无轨道巨型宇宙都市——コロニ－。

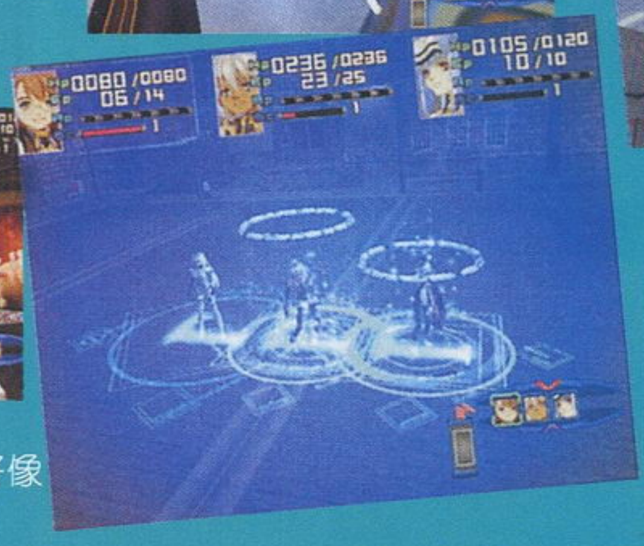
卫星内的娱乐生活看来也不错。

→敌人的样子好可怕 看来是BOSS了。

↑满天飞舞的子弹。

→充满魄力的战斗画面。

→↓看样子女主角比我们想象中的要利害得多。



→看上去好像合体技。

↑这姿势真酷!

HP　角色的体力值，当受到攻击后数值会降低，减到0的时候该角色死亡。

EP　使用魔法时所消耗的数值，能根据不同的魔法来进行攻击或回复。

AP　角色的行动值，和前作一样，用不同的键位组合实行威力强大的必杀攻击。

BC　此作新增的数值，受攻击后数值会增加，估计是和《FF》一样的怒气槽。

和前作一样有非常丰富的键位组合，但L2和R2是干什么用的呢?

图标中显示了敌我的队列及行动先后的次序。

念出魔法，发出强大的力量攻击敌人。

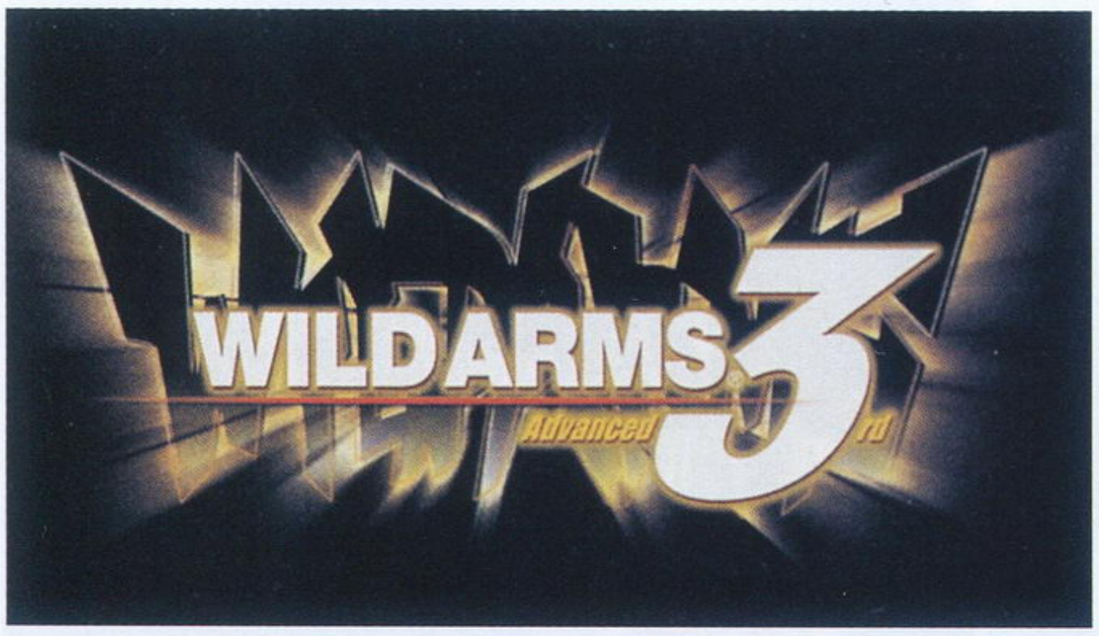
←↓必杀技准备中。

↓受死吧。

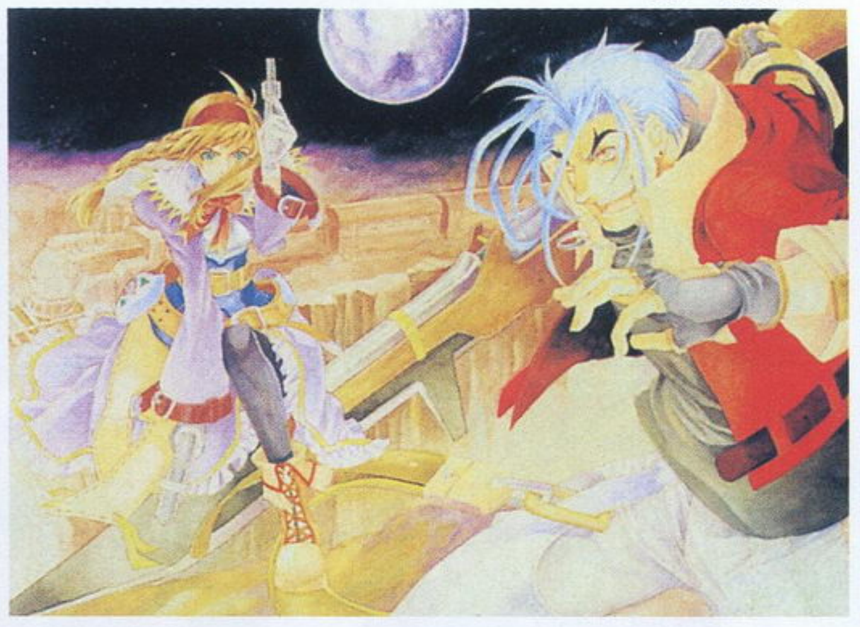
↓女主角的武器名为“M·W·S”，从图片中我们可以清晰地看到它的变形过程。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

文：慕容非



SCEI的著名RPG《荒野兵器进化版3》在发售前1个月又有最新消息放出，厂商公布了许多新系统与画面，并介绍了几个新角色。从公布的图片来看这次的战斗要比前几作华丽得多，多方位的视角变化使得战斗更有临场感，魄力也是前所未有。



荒野兵器进化版 3

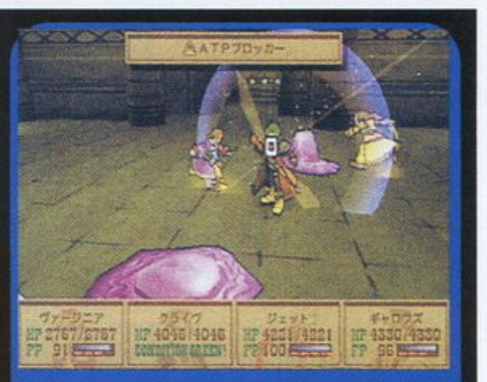
PS2	SCEI	RPG	1人
	预定2002年1月31日发售		未定
DVD-ROM	未定		

在本作中战斗系统异常丰富，各项技能在游戏中有着很重要的作用，在战斗中要熟练运用各种特技才能战胜敌人。

カウンター：当受到敌人的物理攻击后一定几率实行反击的技能，这样就等于战斗中多攻击敌人一次，是很有实用价值的技能，等级越高出现几率越大。

ディフェンサー：掩护我方同伴的特技，当敌人攻击时以防御姿态为同伴防御一次攻击。

クリティカルヒット：在攻击前提升技能威力的系统，在BOSS战中是一项非常重要的指令，正所谓“磨刀不误砍柴工”。



ATPブロッカー：根据等级的高低一定几率出现的特技，发动后受流敌人的物理攻击，使其攻击完全无效化的究级防御技。

本作中没有防具，取而代之的是一种名为“ミーディアム”的物品。ミーディアム是一种幻兽寄宿的石板，平时装备后能提升能力，战斗时能将之召唤发动各种攻击及辅助作用。这种石板分布在世界各地，玩家们一定要仔细寻找才能发现。

从这儿看上去好像在一个古堡中。

发动水系魔法保护同伴不受伤害。

“三预言者”的实力不容忽视。

“三预言者”中的一人，能熟练操作遗传因子的生化学者。他性格轻狂，完全以自己为中心，对除自己以外的生命漠不关心，他经常运用自己的能力残酷的夺走他人生命。

マリク・ベンディック

在“三预言者”中处于领导地位，他的肉体在过去因为事故而损坏，但他用自制的药物将肉体改造来维持生命。他会使用失传的特殊古代语，并且还对机械技术和药物调配有着非常丰富的知识。

リヒャルト・アルカエスト

“三预言者”中惟一的一位女性，对自己的容貌非常自负，为此不容许有比自己更漂亮的东西。她对机械工程非常在行，时常能弄出一些想象不到的东西。

ミレディ・ヴァレンテ

←从他的脸上根本就感觉不到生气。

→看上去感觉呆呆的，不觉得他有多强。

→这么漂亮的姑娘竟是敌方角色，真不忍心下手。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文:LIKY

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 封印の剣

火焰之纹章 封印之剣

GBA	NINTENDO	S・RPG	1人
	预定今冬发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

喜欢“《纹章》系列”的玩家看了我们上一次关于这款GBA上的《纹章》最新作的介绍后是不是觉得仍然意犹未尽呢？那么就赶快来看这次为大家送来的新情报吧！新的角色，新的战斗画面将会陆续公开。相信随着游戏情报的一步步公开，大家对游戏的期待也会越来越强烈。

魅力角色陆续登场

“《纹章》系列”一个最大的特点就是拥有众多极具魅力的角色，形象各异的角色和丰富多彩的职业构成了《纹章》一道亮丽的风景。在这次的故事中，围绕主人公罗伊，各种各样性格各异的同伴都会纷纷登场，除了上次为大家介绍的几个初期就登场的角色，这次再为大家介绍3位新角色。

路特加（ルトガー）

利基亚地方诸侯们所雇用的剑士，拥有高超的剑技。冷酷的外表、冷峻的眼神和沉默寡言的性格让人觉得难以接近。他的一切都是谜，只知道他对贝伦王国怀有极深的仇恨。

波尔斯（ボールス）

利基亚诸侯同盟中奥斯提亚（オスティア）家的骑士，有着很强的侠义心肠，遵守骑士道精神。和蔼的性格博得许多人的喜爱，是个容易让人亲近的人。

迪克（ディーク）

利基亚附近一个小佣兵团的首领，手持一把大剑，其实他以前是艾特鲁里亚王国的剑斗士，因此实力不容置疑。与路特加相比有着截然不同的性格，十分豪爽。

熟悉的职业——展现

包括主人公罗伊在内，每个角色都有自身特有的职业，不同的职业有不同的外形、能力特性等，在战场上发挥的作用也不尽相同。当然随着角色经验值的累计，等级的提升，低级职业能够转化为高级职业。以下给大家介绍的就是初期登场的几种职业，大家可以看看他们在战斗中的英姿。

剑士

速度值和技术值相当高，而且持有许多华丽的剑技，经常能在一瞬间用必杀技干掉敌人。其实剑士系职业一直都是“《纹章》系列”的超强职业，最具培养前途。（这是在斗技场中的战斗画面，可以看出与普通的战斗画面有所不同。）

领主

这是“《纹章》系列”主人公专属职业，能力上非常平均，没有很大的弱项（估计魔法防御可能会弱一点），总的来说实力算是中上。

弓箭手

以弓箭为武器对敌人进行远距离攻击是他们的特点，对付不能间接攻击的敌人非常有效，但是只要被敌人接近攻击，自己便完全不能反击，这是他的最大弱点。另外需要提及的一点就是弓箭手对飞行系敌人拥有极高的杀伤力，应当好好利用这个特效。

天马骑士

以天马“ペガサス”为坐骑，以长枪作为武器，拥有极高的机动力，而且不受地形的影响，因此是救助村庄、输送道具的最佳人选，但一定要当心弓箭手的攻击。

魔道士

能够使用众多强力的魔法作远距离攻击的角色，是对BOSS战中不可缺少的人物，但是体力和防御力都偏低，与敌人近战就会陷入困境，所以只能算是强力的二线队员。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

绝体绝命都市

文：ACE 飞行员

PS2	IREM	A · AVG	1 人
	预定 2002 年 4 月发售		未定
未定	未定		

须藤真幸
25 岁
男性
《都市新闻》记者

提到“IREM”这个名字，也许有一部分玩家，特别是较为年轻的玩家对它的印象可能并不会太深刻。不过，在日本游戏业界奋斗了多年的IREM，它的表现可是有目共睹的，其开发的著名射击游戏“《R-TYPE》系列”到现在都被不少玩家津津乐道。但是IREM在玩家心目中的地位始终不能和KONAMI、SEGA、CAPCOM这些一线厂商相提并论，而且自从进入PS时代后，IREM出品的游戏只剩下寥寥无几的那么几个，现在的IREM更是踪影难觅。最近沉寂多时的IREM终于向外界低调地公布了该公司的最新作品《绝体绝命都市》，也许我们从这个游戏的名称上就可以想象出这个游戏的大环境。以自然灾害为题材的影片我想大家一定都看得很多了，但是在我印象中以自然灾害为题材的游戏还真的是少之又少。IREM即将在PS2上推出的《绝体绝命都市》就是一款以地震后的都市为背景的新概念冒险游戏，玩家所要面对就是地震后可能发生的一切……DO IT YOURSELF!!!

STORY 故事概要

位于太平洋沿岸约3公里外，有一座结合了人类智慧和科技的结晶而建成的巨大人工岛屿。当地政府对这个具有划时代意义的建筑工程给予了很高的期望，这座人工岛屿很可能做为“新土地创建工程”的样本向全世界推广。为了表明政府对“人工岛”工程的信心和决心，有关部门已经将首都市原有的部分机构都搬到了“人工岛”上，而这座人工岛屿也被正式命名为“首都岛”。2005年6月的某一天，“首都岛”发生了强烈地震，当时《都市新闻》记者须藤真幸正乘坐着一列火车前往岛上的分公司上任，强烈地震导致火车出轨，须藤真幸顿时就失去了知觉。由于事态非常混乱，救援人员竟然没有发现须藤真幸这位幸存者，把他一个人留在了倾倒的车厢内……

CHECK ① ……生命之源——水

游戏极富创意地加入了“口渴”这样一个全新的元素。由于主角必须在地震后的都市内进行不断的探索，一段时间后便会感到口渴。如果长时间进行大量的运动，口渴的情况就会提早出现。这时候主角就必须尽快地找到可饮用的水源，这样才能解除口渴的痛苦。当然主角随身还会携带一个水壶，用来储备少量饮用水，以便随时饮用。

时刻都要注意水分的补充。

CHECK ② ……行动

利用手柄的左摇杆可控制主角的行动。地震后的都市早已经没有了平坦的道路，到处都是废墟。攀爬、跳跃，甚至过“独木桥”都是常有的事。主角当然不能和大名鼎鼎、身手矫健的劳拉相比，所以随时可能会在探索途中遇到生命危险。如果遇到大的断层，利用手柄的×键可以做出冲刺的动作，以跃过面前那一道道鸿沟。可以想象游戏中动作成分占了很大比例。

为了逃生，主角往往要做出很多惊险的动作。

CHECK ③ ……视点

游戏以第三人称为基本视点。按住手柄的L2键，主角可直接看到自己身后的一切，随时观察后方可能发生的一切。另外△键可切换成第一视点进行任意观察，左摇杆则是任意控制观察的方向。

游戏的画面素质还是比较高的。

←游戏中会有指南针随时帮助玩家辨别方向。

CHECK ④ ……“坚持”系统

游戏中还会不断地发生一些余震，游戏系统中专门设置一个名为“坚持”的系统。当余震发生时，主角要寻找一个安全的地点，然后按下手柄的R2键做出蹲下的动作，以避免跌倒受伤。在“坚持”情况下，主角完全处于不能行动的状态，如果发生其他情况主角也得小心应付。

主角须藤真幸在逃生的途中会遇见一位少女，她名叫相泽真理，今年20岁，是首都岛上一所新大学的学生。她正乘坐着列车准备外出旅游时，不幸遇到了大地震。从此，须藤真幸和相泽真理两人的命运就紧紧联系在一起。

←遇难者之间时刻需要相互帮助，共渡难关。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

编号的秘密

不要小看了图中服装的编号，这些编号可是很有讲究的。以第1张图的编号1-KS-01 为例，第1个1代表这套服装出现于1代，KS是霞的名字（KASUMI），01是指这套衣服是游戏中的第一套衣服。

死或生3

“《死或生》系列”的乐趣之一就是收集各种各样的衣服，TECMO当然不会不知道这一点。日版《死或生3》即将发售，TECMO为众《死或生》FANS献上一份大礼。以上175种服装是“《死或生》系列”前两作中出现过的全部服装，在纸上写下你中意的服装编号（每一位角色只能选择一套服装），然后写上你的通信地址和姓名，寄到TECMO去。TECMO将根据读者的意见来决定在日版《死或生3》中会出现哪些服装，而且参加者将有机会获得著名声优桑岛法子（霞）、三石琴乃（克里斯蒂）和岸野幸正（王）的亲笔签名！不过活动只限于日本，残念……

XBOX	TECMO	FTG	1～4人
	日版于2002年春季发售		未定
DVD-ROM	未定		

谜梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ポポロクロイス はじまりの冒険 POPOLOCROIS

波波罗克罗斯　最初的冒险

文：慕容非

《波波罗克罗斯》是SCEI制作的最受欢迎的角色扮演游戏，凭借可爱的人设和过场动画吸引了不少玩家，而且它的故事情节往往令人不禁大受感动，不过对大部分内地玩家来说就……本集在PS2上推出，相信它的画面和流畅度会有很大提升。

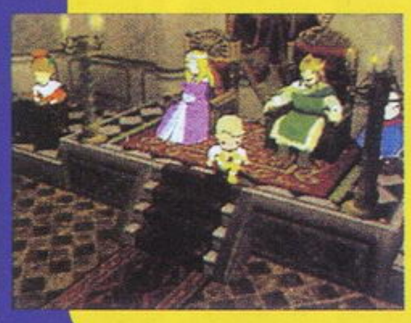
PS2	SCEI	RPG	1人
	预定2002年3月发售		未定
DVD-ROM	未定		

踏上冒险的征途

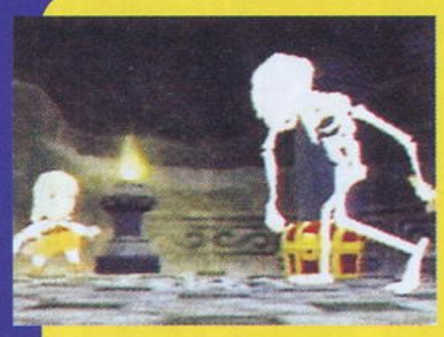
时间一过就是15年，波波罗克罗斯的新王子比诺恩从母亲那儿听了许多“精灵”的事，一头雾水的小比诺恩准备去问问私人老师赛博，就在这时赛博宣布不用上课了，而此时“龙之祠”突然发出一道强光，揭开了物语的序幕。

▲武器屋中陈列着各种装备，好东西多着呢！

◀想通关的话，去镇里找那些老实巴交的大叔吧，绝对可靠。



战斗系统大变身



本作的战斗系统大幅改变，遇敌时不再是战棋式的对战，而是类似于《女神侧身像》的按键攻击系统，以按键来决定攻击方式和行动次序。因此乱斗场面会层出不穷的，还能看到大威力的合体技。

▲骷髅军团再次登场。

▶威力无比的合体技发动。

可爱的人物设定

比诺恩

本作的主角，年幼的王子，正直、善良，还有点儿天不怕地不怕的性格。喜欢学习，平常在龙之祠和谜之生物巴卜一起玩。不知能从老爸比亚多罗继承什么样的技巧。

妮露芭亚王妃

前作女主角，妖精王的女儿。现在每天都教比诺恩读书写字，是温柔的好母亲。

比亚多罗国王

前两集的主角，拥有王族和龙的血统，两次拯救王国于危难之中的勇者，这次是比诺恩的慈祥老爸低调登场。坐了十多年的王座，还会拿起武器参加战斗吗？十分期待父子对决的场面，哪怕只是“试炼”也好。

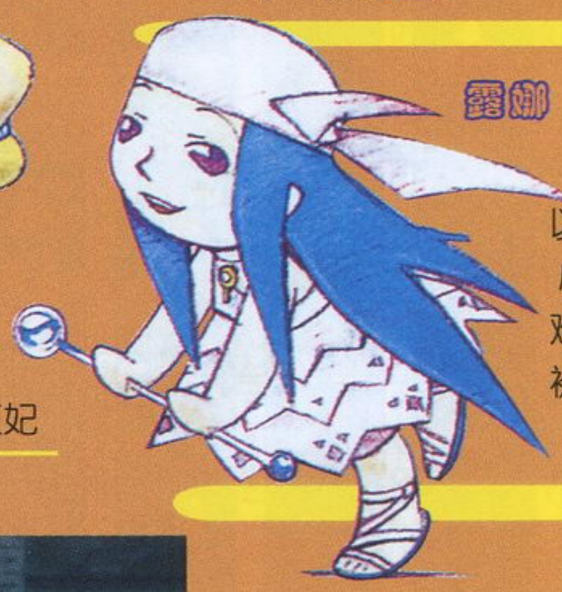
年轻时的国王与王妃

巴卜

谜一样的生物，喜欢在夜里畅游。似乎在《波波罗克罗斯2》中露过面。

露娜

“黄金钥匙”的继承者，以魔法杖为武器，充满好奇心，拥有不可思议的力量，难道是又一个“龙之化身”？被比诺恩称呼为姐姐的她经常和马尔克发生冲突。



马尔克

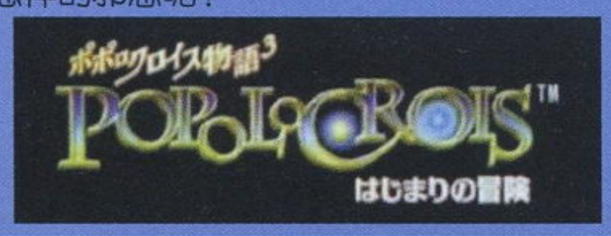
充满野性的少年，住在伏洛尼露森林。为人重义，却十分胆小。常说些傻话，往往不听别人的劝告卤莽行事。从腰上插着的斧子看来，是属于四肢发达那类的“铁牛”，魔法是他头痛的东西。

剧情回顾

很久以前，有个叫做“波波罗克罗斯”的小国家，王国的王子比亚多罗为了拯救母亲サニア（传说中龙的化身）与冰之大魔王展开殊死搏斗，由于王子比亚多罗体内的“龙之力”苏醒，魔王惨败。（1代剧情）

经过了几年，王子成了国王，而黑暗之风再度吹来，某个无聊的人为了无聊的野心，解除了邪恶魔王的封印。国王比亚多罗为了和平又把魔王给灭了。（2代剧情）

十数年后，新的王子诞生，新的物语开始，背负着救国宿命的家族又会遇到怎样的邪恶呢？



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

铁拳 ADVANCE

文：SOUL

随时随地都可以享受“铁拳”乐趣！

GBA	NAMCO	FTG	1～2人
	2001年12月21日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线（需两盘卡带）		

《铁拳ADV》初体验

这里是关于《铁拳ADVANCE》（以下简称《铁拳ADV》）的一些体会。游戏从4个按键变回2个按键（外加一个专门的投技按键），各技巧的出招指令虽然该按拳时还是按拳，但基本上是将原来的有左右拳和左右脚有区别的指令都简化成只有一个拳一个脚的指令。一方面，这让“《铁拳》系列”的高手很快就能适应；一方面，也让不谙《铁拳》之人也能很快上手。《铁拳3》的高手要注意，《铁拳ADV》中有一部分技巧是来自《铁拳TT》的，不要忽略了这部分很重要的技巧。

在其他细部的设定方面，《铁拳ADV》和其他“《铁拳》系列”不同的还有：已经不能像PS和街机版一样可以先按住其中一个按键再按另一个按键来发必须两键同时按的技巧。十连技方面，如果大家还记得以前的十连技，那么就按照以前的节奏，但是不分左右（拳／脚）地按下去，很容易就可以使出来了。游戏中也很容易实现冲刺，但冲刺后撞击攻击力只有5！返技在《铁拳ADV》中倒是被删除了。

虽然是以二维的表现手法，但利用放大缩小功能，《铁拳ADV》却忠实地重现了《铁拳》中的横移动系统，让《铁拳ADV》的战斗感同样立体化。一些在《铁拳TT》中才加入的横移动攻击方式也得以保留。

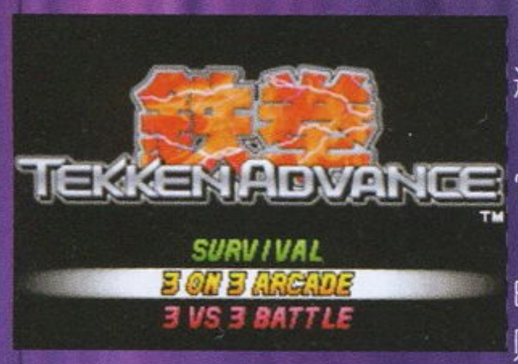
按键设定

A	KICK（脚）
B	PUNCH（拳）
L	CHANGE（换人）
R	THROW（投）
⇧☆	横移动（里侧）
⇩☆	横移动（外侧）

＊游戏的RESET：同时按下SELECT键和START键就可以重新开始。

各模式的补充说明

关于模式，SOUL已经在总第44期的“前线狙击”中进行了详细的介绍，这里主要说一些其他和模式相关的信息。



（红色的模式表示需要通信对战线才能进行）

RECORDS中的角色使用率值得关注，它反映的是各角色被使用的频率。

TIME ATTACK模式是和街机模式一样的对战，但是主要的目的是以最少的时间击败10个对手，中途可以接关，但不能换人，而且这个模式不能调整难度、不能改变每回合的时间。同样不能改变难度与时间的还包括SURVIVAL模式。

通信对战时，必须双方都有一盘《铁拳ADV》才能进行。

3对3模式中，与《TT》相同，只要其中一个人战败，其他两人即使毫发无损也算输。在体力的回复方面，被换下的角色体力能够回复的最大值就是被标为红色的那部分体力。

训练模式中按SELECT键可以立刻让角色变换到面向左边或是面向右边。

记录：《铁拳ADV》会在游戏进行中自动记录数据，记录下关于玩家游戏的各种信息。**记录的消除方法**：同时按住A、B、SELECT、START这4个按键不动再打开电源开关，游戏就出现问玩家是否删除记录的画面。

选人：《铁拳ADV》也是可以随机选定角色的，将选人光标移到选人画面之外就是随机选定角色。A键为选择角色的1P颜色，R键为选择角色的2P颜色，B键为退回到模式选择画面。

基本系统解析

出招表的查看方法

出招表的所有指令都是以角色面向右方时为准的，下面介绍角色的各种动作时也是以角色面向右方时为准的。以下的A、B键均为默为状态下的设定，即A键为拳，B键为脚。

基本操作

→	表示轻点一下方向键
➡	表示长时间按住方向键
☆	表示让方向键回中，即不按住方向键
AB	指令表中，表示按顺序输入（一般是指在较短时间内）A键、B键
A+B	指令表中，表示同时按下A键、B键
→→、←←	前跨步、后跨步（STEP IN、STEP OUT）
→➡	冲刺
冲刺中A+B	中段性质的扑击（花郎与凌晓雨没有）
冲刺中A	中段性质的跳跃飞腿
冲刺中☆A	下段性质的铲腿

换人：换人的顺序与最开始选人的顺序相同。

攻击的类型

上段：会命中站立的对手，可以用站防，也可以下蹲来避过。

中段：必须站防，如果下蹲就会受到伤害。

下段：必须蹲防，站立时就会受到伤害，也可以跳跃来避过。

防御

一般情况下，《铁拳》中的防御是和其他二维格斗游戏一样按←和↙防御。《铁拳》系列具有自动防御系统，即如果不按方向键（即☆），角色在受到对方的上、中段攻击时就会自动防御，但不能防御对手的连续攻击。同样，如果输入↓键，就会自动防御下段攻击，也同样不能防御连续攻击。

投技

大部分的投技都可以通过下蹲来避过，因此这些投技也可以说是无法防御的上段攻击。

投技的拆解

在对方用按下R键使出摔投的瞬间同样按下R键就可以拆解对方的投技。不同的指令投（即输入特定指令才使出来的投技）就有相对应的不同拆解方法。

受身

后转受身：在倒地的瞬间按←

侧转受身：在倒地的瞬间按B（里侧）或按↓B（外侧）

倒地后起身

↑	直接在原地起身
→	前转起身
←	后转起身
起身时A键	起身中段脚
起身时↓A键	起身下段脚
倒地时按R键	牵制脚
前转或后转起身时按A+B	起身扑击（花郎与凌晓雨没有此技）

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

心跳启示录

KONAMI引以为傲的顶级美少女恋爱游戏“《心跳回忆》系列”最新作《心跳回忆3》，终于在这个浪漫的白色圣诞夜到来之前发售了。作为“美少女恋爱游戏达人王”的D·S当然已经进入了该游戏的研究阶段。平心而论，该游戏所带来的感动远远超越了它的价值！以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……

这一次的心动特快，笔者打算还是从最基本的谈起，这样做主要是为了使以前没有接触过该系列的玩家能够尽快上手，也同时兼顾到老玩家可能对一部分改良的系统还无所适从，而简单扼要地把该游戏的基本系统和角色资料展现在大家面前，留给大家一段自我发挥的时间，悉心体会该游戏的魅力。

主角能力成长的方法

为了在毕业当日听到女孩子的告白，除了在约会中给予女孩子好印象之外，灵活运用各种指令使主角成长也是相当重要的一环。当中可以实行的指令包括：文系、理系、艺术、运动、课外和休养，选择不同的指令可以使主角变成不同类型的人。

基本指令实行时的能力增减

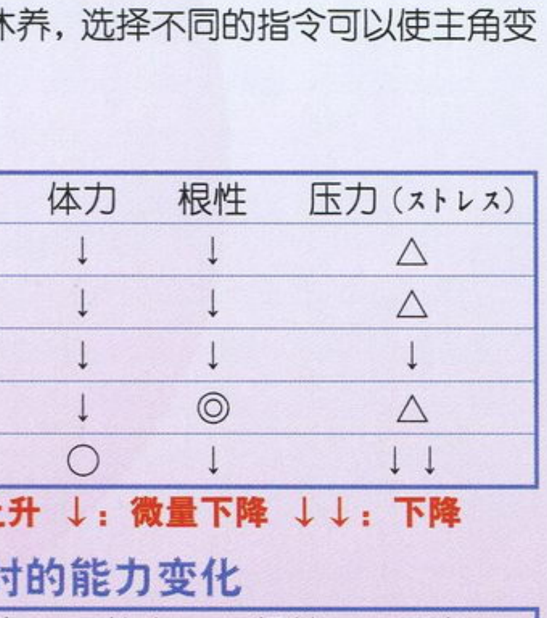
	文系	理系	艺术	运动	体力	根性	压力（ストレス）
文系	◎	△	△	↓	↓	↓	△
理系	△	◎	△	↓	↓	↓	△
艺术	△	△	◎	↓	↓	↓	↓
运动	↓↓	↓↓	↓↓	◎	↓	◎	△
休养	——	——	——	——	○	↓	↓↓

◎：大幅上升 ○：上升 △：微量上升 ↓：微量下降 ↓↓：下降

12个星期连续同一指令实行时的能力变化

	文系lv	理系lv	艺术lv	运动lv	体力lv	根性lv	压力lv
文系	+8	+1	——	−1	−20	−21	+9
理系	——	+10	——	−1	−21	−21	+8
艺术	——	+1	+4	——	−21	−2	−8
运动	−1	−1	−1	+14	−47	+301	+2
休养	——	——	——	——	+145	−14	−122

不同的日子影响学习的能力



在实行各项指令提高主角的能力值时，只会出现成功和失败两种结果（休养指令一定会成功）。虽然成功与否跟生理规律有一定的关系，但基本上是随机的。如果要知道这个星期的生理规律，只要选择“情报”指令来打开每周天气预报的选项，当中除了可以知道每一天的日程安排和天气变化之外，在日历的右下角便会显示出生理规律的波动线，影响不同日子里实行指令的效率提高或下降。在生理规律图表中，红色线代表体调，会直接影响运动、体育系社团活动的成功率；黄色线代表感情，会影响艺术、文科系社团活动（放送、演剧）的成功率；绿色线代表知性，影响文系、理系、文科系社团活动（科学、学生会、天文）的成功率。当其中某波动线到达最高峰的日子实行对应的项目指令时，成功率会比较高；相反波动线到达最低潮时，实行对应的项目指令则经常失败。

心跳回忆3 在约定的那个地方

PS2	KONAMI	AVG	1人
	预定2001年12月20日发售		272KB
DVD-ROM	对应USB鼠标		

假日中的预习和趣味

在没有约会的假日里，主角可以进行平日里没有的“预习”和“趣味”指令。“预习”主要分为文系和理系两种，只要在假日实行这两个指令，在表示LEVEL方格的下面就会出现“预”字样，使下周进行的这些科目的成功率提高。

◆以一日时间来预习，“预”字计达到一半状态，令平日学习的成功率增加。以两日时间来预习，“预”字计达到最高状态，对平日学习有飞跃性的提升效果。

而“趣味”指令（画面左下方工具箱图标）在实行后可以取得相应的物品以及找到一些新发现。除此之外，在追加约会中这些趣味更会成为两人之间闲谈的话题，可以说在假日中实行“趣味”指令是跟女孩子约会成功的关键因素之一。

“趣味”这个项目合计共有13种，分别包括：园艺（ガーデニング）、钓鱼、手艺、文艺、艺术、料理、游戏（ゲーム）、发掘、散步（散策）、模型、宠物（ペット）、音乐鉴赏和网页浏览（WEBサーフィン）。当分别实行这些“趣味”时会不断地追加有关此趣味的新指令，等待下次实行“趣味”指令时使用。借助这样的循环，可以制造出或发现各种有关该趣味的物品，用来送给女孩子、自己使用或装饰房间。

在各种趣味中，以发掘、散步和浏览网页较为特别。借助发掘可以挖出各种不同的道具（如土偶），用来送给女孩子；借助散步可以发现市内新的约会地点；而浏览网页则可以找到新的网页登录，对情报收集非常有用。

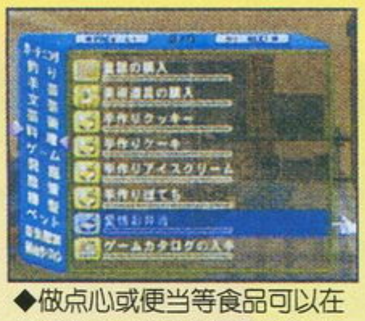
◆最初所表示的项目只有小册子或杂志等基本的情报。

◆当购入小册子之后，会继续出现同列可实行的指令或去购入有关的物品。

◆购入物品后，会出现追加的新项目，便可以继续发展个人的爱好。

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

◆借助“趣味”得到的物品用来送给女孩子。



◆做点心或便当等食品可以在使用后起到回复体力的功效。

◆自己绘画或制作的物品可以用来装饰房间。

物品的活用

以各种途径取得的物品，全部合计多达232种。大致上物品可以分为使用、穿着、装饰和礼物4种。使用的物品全部共有21种，当中大部分都是通过进食使体力增加或压力减轻；穿着的服饰全部共有51种，其中上衣14种、裤子8种、鞋7种以及饰物22种。在约会中配合4种不同的衣着会直接影响约会成功与否，当然穿着的饰物也可以作为礼物送给女孩子。装饰的道具全部共有68种，在自己的房间中如图所示可以放置最多17种装饰物。礼物全部共有158种，可以在女孩子的生日或圣诞晚会上作为交换的礼品使用。要注意最初所购入的读物或CD等是不能以礼物的方式送出去的，必须先由自己阅读、收听或消费之后才能当作礼品使用。

女孩子之间的关系

各女孩子之间会有比较要好的朋友，而主角也可以从女孩子的口中听取跟她要好的女孩子的情报。在全部登场的女孩子当中，以牧原优纪子和相泽千岁的情报网最广，不过当问到跟她没有交流的女孩子的情报时，如果只会得到“我不知道”这样的回答，主角便要留意女孩子的评价中是否有“爆弹”了。右图便是各女孩子之间的关系网，务必牢记在心。

如何取得女孩子的电话

要跟女孩子约会的话，除了在一起离校时可以提出约会的要求外，打电话也是其中一个约会的途径。在游戏开始时，主角只知道牧原优纪子一个人的电话。如果要取得其他女孩子的电话，便可以在一起离校或追加的约会中得到。

在一起离校的时候，女孩子会因为突然被问及电话号码的事情而产生怀疑态度或抵触情绪，所以在此行动之前最好先约她到商店街或附近的山丘公园，等待以后好感度增加再问及电话号码便不会显得唐突了。

最容易取得电话号码的时机是到较远的场所约会时追加发生的对谈中，在此时可以向女孩子问及3个问题，其中当然包括电话号码的问题。不过要记住游戏场在举行巡游时是没有追加约会的。

游戏中的重要资料

各女孩子对男性衣装的喜好

牧原：非常重视季节装束的平衡感，穿皮鞋的话比穿运动鞋的效果更好。
相泽：对服装要求严格，非常讨厌戴眼睛的人。
御田：对服装要求非常严格，穿西装和皮鞋较好。
河合：完全没有季节感，首推戴眼睛和穿皮鞋。
橘　：倾向喜欢普通的服装。
神条：讨厌不整齐的服装，穿着以男性标准服装边便可以了。

主角服装标准搭配

标准1：シャツ・白＋男物绵パンツ＋男物スニーカー
标准2：シャツ·白＋背广·下＋男物革靴
标准3：背广·上＋背广·下＋男物革靴
标准4：セーター＋男物ジーンズ＋男物スニーカー

各女孩子对约会地点的喜好

牧原：宠物店、动物园、山（骑马）
相泽：室内泳池、时装店、特价商场
御田：美术馆、时装店、山（滑雪以外）
河合：零件屋、特别会场、烟花大会
橘　：丘之上公园、植物园、山(骑马以外)
神条：宠物店、水族馆、滑雪场

各女孩子对游乐场设施的喜好

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
摩天轮（观览车）	◎	△	◎	△	○	△
过山车（ジェットコースター）	△	◎	◎	※	△	◎
鬼屋（ゴーストハウス）	※	※	△	※	△	※
回转木马（メルヘンワールド）	○	△	△	○	△	※

各女孩子对修学旅行地点的喜好

	牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
关东地区	○	◎	△	◎	○	※
关西地区	◎	◎	△	○	○	△
九州·冲绳	○	◎	△	○	○	○
北海道	◎	◎	△	○	○	○

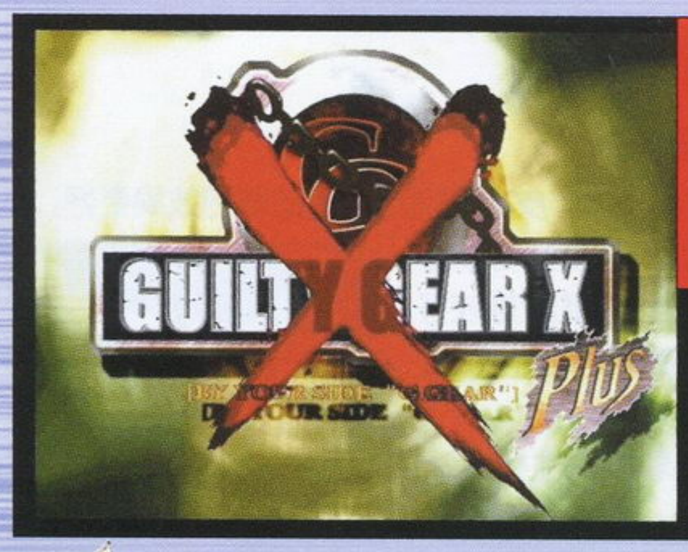
各女孩子对文化祭展示内容的喜好

		牧原	相泽	河合	御田	橘	神条
第一年	科学部	※	无	△	无	※	△
	演剧部	◎	无	无	◎	○	※
	放送部	△	◎	无	无	△	△
	天文部	△	无	无	无	△	※
第二年	人工筋肉生成实验	※	无	※	无	△	△
	时代剧	△	无	无	◎	○	○
	急口令大会	△	◎	无	无	△	△
	星座占卜	◎	无	无	无	△	※
第三年	巨大机器人合体实验	※	无	◎	无	※	△
	绿野仙踪	◎	无	无	◎	○	※
	辩论大会	△	△	无	无	○	※
	天体观测	◎	无	无	无	○	※

牧原：牧原优纪子、相泽：相泽千岁、河合：河合理佳、御田：御田万里、橘：橘惠美、神条：神条芹华
◎：很爱好　○：爱好　△：感觉一般　※：不喜欢

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S



罪恶装备X Plus

PS2	SAMMY	FTG	1～2人
	预定2001年11月29日发售		未定
CD-ROM	限定版9800日元		

街机上超人气的格斗游戏《罪恶装备》的最新改良强化版《罪恶装备X Plus》现今终于出现在PS2上了。DC版《罪恶装备X》目前的销量已经超过15万，并且游戏制作商SAMMY已经成功举行了3次全国大赛，总计参加人数超过2万人，可谓盛况空前！在SAMMY进行筹备《罪恶装备X2》的同时，宣布了这款PS2版的《罪恶装备X Plus》与DC版最明显的区别就是加入了PS版《罪恶装备》中的两位BOSS：JUSTICE和KLIFF。另外还有多个原创的新模式，希望喜欢该游戏的玩家会大呼过瘾！

新追加角色出招表

KLIFF

必杀技	
咆哮返	↓↘→P或S
头盖碎	↓↙←S
首跨	↓↙←K
鳞剥	连打S
先之先	↓↙←P
地狱突	先之先中按P
挑拨	R1
觉醒必杀技	
咆哮返CHARGE ATTACK	↓↘→↓↘→S
SOUL SURVIVOR	←→↙↓↘→HS
一击必杀技	
破龙爆碎	↓↘→↓↘→HS

必杀技	
VALKYRIE ARC	↓↘→P
MICHAEL SWORD	←↙↓↘→HS
STRIKE BACK TAIL	←↓↘K
飞行道具（上段）	←↓↘S
飞行道具（下段）	↓↙←S
觉醒必杀技	
IMPERIAL RAY	→←↙↓↘→S
GAMMA RAY	←→←→↓←→HS
一击必杀技	
IGUZE LASER	↓↘→↓↘→HS

JUSTICE

最强最恶的GEAR复活！

隐藏要素大公开

使用TESTAMENT

◆在任何难度和无限CONTINUE的情况下完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色）。

◆完成STORY MODE一次。

◆在GALLERY MODE中完成一道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV20的金色BOSS。

使用DIZZY

◆在任何难度下完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色和CONTINUE）。

◆完成STORY MODE一次。

◆在GALLERY MODE中完成3道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV30的金色BOSS。

追加GG MODE

◆在TESTAMENT和DIZZY已经可以使用的情况下，使用其中的一个用BEGINNER以上的级别完成ARCADE MODE一次（不可以变更角色）。

◆获得STORY MODE中的16张CG。

◆在GALLERY MODE中完成7道难题。

◆在SURVIVIAL MODE中打倒LV99的金色BOSS。

使用JUSTICE

◆获得STORY MODE中的32张CG。

◆在GALLERY MODE中完成12道难题。

使用KLIFF

◆获得STORY MODE中的32张CG。

◆在GALLERY MODE中完成18道难题。

直接使用TESTAMENT和DIZZY

TESTAMENT：在标题画面出现时顺序输入“↑ ↑ ↓ ← START”。

DIZZY：在标题画面出现时顺序输入“↓ → → ↑ START”。

模式介绍

ARCADE MODE

这是完全移植街机的模式，玩法和街机一模一样，将所有电脑AI角色打倒后便可以完成游戏。

STORY MODE

这是ARCADE MODE的变种，玩法上没有太大差别，不过在和每一个角色决斗前都会有一段日文交代剧情，而且每完成游戏一次都可以得到一张CG图片。

GALLERY MODE

玩家可以在这里观赏自己曾经得到的CG图片，而且在该模式中每完成一道难题之后便可以得到一张新的CG图片作为奖励，例如在有限的时间内打败敌人。

TRAINING MODE

这是游戏的练习模式，玩家可以在该模式中自由练习连续技，而且可以设定电脑AI角色的行动状态，是玩家增强自身实力的必玩模式。

SURVIVIAL MODE

利用有限的体力对付不断出现的电脑AI角色，这是挑战玩家操作极限的“噩梦”。

GG MODE

这是游戏中的隐藏模式，和ARCADE MODE分别不大，不过可以选择“里角色”使用，方法是在所需要选择的角色图标上按住R2键之后确定，而“里角色”与普通角色的区别在于：

◆通常技CANCEL必杀技时的输入指令时间增加。

◆能够超低空DASH。

◆移动速度上升20%。

◆防御力降低。

◆在空中所有的通常技都可以CANCEL。

话机志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

三国志

GBA	KOEI	SLG	1人
	2001年 11月30日		芯片记忆
卡带	—		

一直以来就很关注这个游戏，入手之后便迫不急待地玩了起来。哇，人物肖像是《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》的人物肖像，看上去真是有一种说不出的爽快感。不过玩着玩着就发现有些不对了：怎么好像和《三国志Ⅳ》一个样儿啊？经过数天的深入研究以及资讯收集后，我终于醒悟了：原来整个游戏就是《三国志Ⅳ》啊！

严格地说，这个游戏应该是和SFC版的《三国志Ⅳ》一样。知道这一点之后，不禁有些上当的感觉：又被光荣骗了！不过转念一想，像《三国志Ⅳ》难道不好吗？玩家公认“《三国志》系列”中最经典的一代就是《三国志Ⅳ》。《三国志Ⅳ》的推出把整个“《三国志》”系列带上了一个巅峰，它在同时期的所有游戏中也是出类拔萃的。光荣公司正是靠《三国志Ⅳ》和《大航海时代Ⅱ》这两款大作称霸了亚洲市场。《三国志Ⅳ》不仅汲取了前作中的成功之处，而且做出了大量的创新：简化内政而偏重战略，并且第一次出现了武将单挑、宝物、攻城武器等新概念，地形的效果大大加强。这些设定都获得了巨大的成功并被光荣公司沿用至今。此外，《三国志Ⅳ》的音乐也是相当成功的。

正因为《三国志Ⅳ》获得了巨大的成功，精明如光荣这样的公司当然不会就此罢休。记得原来出过一个《三国志Ⅳ威力加强版》，增加了可以让全部武将参加的比武大会和一个可以任意修改游戏中所有数据的编辑器，还加入了光荣另一经典《水浒传 天命之誓》里的一些梁山好汉，其他统统都一样。然而就是这样的一个游戏依然在玩家中引起了巨大反响，由此可见《三国志Ⅳ》在玩家心目中的重要地位。

对于一位光荣或者“《三国志》系列”的死忠来说，只要知道这个游戏是《三国志Ⅳ》的GBA版就够了。不过为了照顾对《三国志Ⅳ》还不怎么熟悉的玩家，还是有必要详加说明一下的。在游戏发售前我最关心的就是GBA版《三国志》可不可以设计新武将，现在答案已经出来了：可以！而且以前那条很著名的秘技也依然有效：设计新武将时取名为“主人公”，这样最后的附加点数将会有99点。不过那条通过反复编成来获得无限兵力的秘技没了，真是大快人心，像我这样的光荣高手从来对这种秘技都是不屑一顾的。（作严肃状）

进入游戏后首先要选择年代，接下来要决定扮演哪些君主（和光荣的传统一样，最大值：8）。接下来几个选项要为新手说明一下：“他国の战争を见ますか？”（观看他国战争吗？）应该选择“见ない”（不看），这样可以大大加快游戏的速度；“モードはどちにしますか？”有两个选项，一个是“通常”，一个是“假想”。这一项主要就是影响部分武将的登场时间和地点，对CPU的行动也有一些影响；接下来一项是“登录武将を登场させますか？”（自定义武将是否出现在游戏中？），玩家可以根据自己的喜好自由设定；最后是游戏难度设定，只有两种：通常和上级。

好了，让我们正式进入三国时代吧！

内政

简单的内政工作是《三国志Ⅳ》的特色，当然也就是GBA版《三国志》的特色了。你只要指定人选，再给他们一定的经费，就可以放任不管了。当然，为防止他们偷工减料，你也要随时进行检查才行。

内政指令都是用中文表示的，所以就不再逐一说明了。需要注意的是“共同”与“要请”都是约别国一齐出兵，不同之处在于“共同”是邀请其他君主一起作战，而“要请”是邀请南蛮王、羌王这些少数民族作战。

要多加利用“访问”这一指令。利用这个指令可以见到一些神仙级的人物，如掷杯戏曹操的左慈、KO孙策的于吉。当你派武将去访问他们时，就有可能获得一些好处。比起靠不停地战斗和从事内政来增加数值的方法，这种方法显然要快得多，更何况有不少技能是你按正常途径根本就不可能学会的。这些神仙大佬中，以水镜先生司马徽最为容易传授技能，而三国时期最有名的特约撰稿人、每个月都要发表什么月旦评的许劭许子将老先生最容易教你落雷、天变、风变这三种技能，玩过的人一定都知道这三种技能代表着什么。如何才能让这些家伙乖乖就范呢？当然是用S&L大法（SAVE&LOAD）啦！不过需要注意的是，去访问的武将身上如果带有宝物的话，这些神仙就会一直说一些赞美宝物的话。（眼红？）

其他

游戏中还隐藏着大量的历史事件，满足特定条件之后就会发生。比较著名的事件有反董同盟结成、凤仪亭、三顾茅庐等。此外还有皇帝即位事件，要发生这个事件要满足如下条件：

(1)君主统治着包含洛阳的22个都市；

(2)君主拥有真品玉玺；

(3)君主在洛阳；

(4)时间早于公元234年。

如果选择不即位做皇帝，君主魅力会上升15点左右，但玉玺会马上被处理掉。若选择即位做皇帝，属下武将忠诚度会大幅提高，与其他势力的外交关系也会发生变化。同时音乐和指令都会有所不同。

战争

战争无疑是SLG游戏的重头戏。GBA版《三国志》的战争设计得很有层次。它取消了《三国志Ⅲ》中只能在特定战场迎击敌人的设定，敌人来袭时你可以自由选择是否出城阻击，如果不成功的话还可以退回城内进行守城战。本作的攻城战很有特点，居然还真有一座城池出现在画面上。另外GBA版《三国志》对军队采取了军团编制的方法，每个军团由一名主将和两名副将领导（至少要有一个主将），而事实上这样限制了带兵上限的最大值，没什么太大的作用。这个设定虽然不能说是BUG，但的确有些画蛇添足的感觉。这一设定在历代《三国志》游戏中也只出现过这一次，估计是光荣自己也发现这种设定确实不合理，因此CUT掉了。

游戏中的最强兵器就是连弩。攻城时，一般说来敌人总是在城上不动的，只要一直用连弩射，不费一兵一卒就可以干掉了。不过连弩需要经过开发才能投入到战争中使用。

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

格斗之王EX NEO BLOOD

文：阿修罗

自从“《格斗之王》系列”登陆GBA的消息发布后，这款当时暂名为《格斗之王GBA》的游戏立刻受到了众多GBA玩家的关注。终于，让SNK迷们苦苦等待、望穿秋水的《格斗之王 EX》如期推出了，可谓是一款元旦必玩的经典游戏。阿修罗自然在第一时间试玩了一下，现在就为大家作进一步的详细报道。

GBA	SNK/MMV	FTG	1-2人
	2002年1月1日		自带记忆
卡带	与限定版GBA捆绑发售		

操作系统

SNK游戏的系统，每一代都会有惊天动地的变化。不过本作的系统很像《格斗之王99》，还有些大杂烩的感觉。大家千万不要误会，之所以这么说当然不是说系统不好，而是因为本作系统是集历代“格斗之王”之大成。在《格斗之王99》中令玩家相当反感的后回避（并前冲）这项设定删除了，改成了“98、2000”系回避设置。

B键：轻拳　**A键：**轻脚　**L键：**重拳　**R键：**重脚

方向键：→→疾进　←←疾退　↑跳跃　↓下蹲

回避：→B键+A键　吹飞攻击：L键+R键　援护攻击：A键+L键

登场人物角色一览

在本作中全部登场人物共计31人，并包括5名隐藏人物。他们分别是：八神庵、吉斯、K、玛西玛、凡妮莎。以下为各登场队伍人物一览：

EX主人公队：草雉京、二阶堂红丸、叶花萌、矢吹真吾

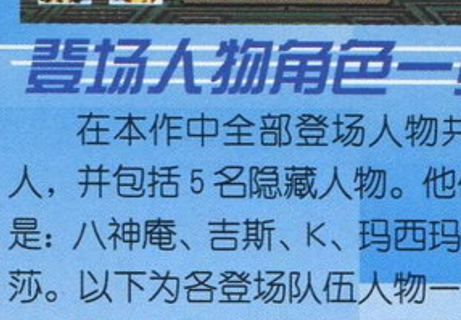
饿狼传说队：特瑞、安迪、不知火舞、东丈

龙虎之拳队：坂崎良、罗伯特、京、坂崎由莉

金家藩队：金家藩、陈可汉、蔡宝健、全勋

怒之队：莉安娜、拉尔夫、克拉克、WHIP

个人参赛选手：八神庵、吉斯、K、玛西玛、凡妮莎



充满活力、迷人的《格斗之王EX》

操作系统上，除了以上谈到过的回避设定回归“98、2000”系设置之外，还有些比较有特色的设定，比如在《KOF98》里旧版人物与新版人物在招数上是有差异的，在本作中，将新、旧版人物的招式汇聚一堂，过瘾啊！

本作每个角色有2种不同颜色供玩家选择，作战排序界面也仿效了《KOF99 》(DC进化版)。超必杀技和MAX超必杀技延续了《KOF2000》的设定，每个角色均有一个特定的MAX超必杀技，方法是方向指令配合B、L键（同时按）。

“二阶小十连”：下蹲连续点A键4次接下、斜下、后 + L键

“KING的小五连”：下蹲连续点A键3次、B键1次、斜下A键

普通必杀技有了一定的删节，不过并没有影响本作的魅力，只是一些小型连续技被无故删除，实在令阿修罗顿生不满！当然，常规连续技和一些特殊技还是表现得不错，在这里阿修罗以二阶堂红丸来示范一组小型连续技，大家看看该作的流畅度如何？

这次的中BOSS是八神庵，最终BOSS想必大家已经猜到了，就是喜欢复活的吉斯。使用EX主角队在不续关的情况下一次性爆机后便可以使用八神庵了，使用饿狼传说队在不续关的情况下一次性爆机后就可以使用本作的最终BOSS吉斯以及得到隐藏援助K、玛西玛、凡妮莎。

该作在背景设定上更是别出心裁地汇集了《KOF99》(街机版)、《KOF99 》(DC进化版)的游戏背景，另外还特别制作了八神庵及吉斯的场地背景，不过就阿修罗看来，总觉得吉斯的场地背景有些《CVS》的感觉……EX的音乐设定基本延续了《KOF99》，另外增加了2首来自《KOF2000》的背景音乐，喜欢NEO · GEO音乐的朋友，不妨仔细听听哦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

特别企划 编辑部“拳皇派对”纪实

THE KING OF FIGHTERS EX

编者按：好像只要是与SNK扯上关系的游戏就会招徕人类的喜欢与反感，甚至深恶痛绝……这次由SNK授权、ARTOON开发制作、MMV负责发行的《格斗之王 EX》也不例外，果然成了众矢之的。此次所谓编辑部“拳皇派对”，其实就是仁见仁，智见智，有派、有对、非派对。当然，其中不乏真知灼见，亦更有刀光剑影穿梭于唇舌之间。阿修罗觉得绝妙甚好，即录下小编口供，特撰下文以供众看客再刷口水。

一日，阿修罗照常口嚼泡泡糖悠哉悠哉地来到编辑部。编辑部内异常的宁静，只见一群人拥在一起不知在做甚！阿修罗纳闷曰：“汝等为何这般目中无人？”众人参差答曰：“肃静、闭嘴、嘘……～～”（其中不乏有意念能力者向阿修罗投来恶煞的眼光）笑，笑，还是笑 —— 这是众人转过头来的第一个表情。正当阿修罗百思不得其解之际，掌机王LIKY向阿修罗作了一个示意邀请围观的手势。这无疑使阿修罗心中产生了一个巨大的惊叹号，脑中布满了旋转着的问号，他有些晕。LIKY见阿修罗迟迟举步不前，只好亮出手中之物！……“啊！？”阿修罗的眼球暴涨并直勾勾地朝着LIKY手中之物走去，抹了N遍眼睛阿修罗终于不再怀疑，放在他眼前的正是GBA版《格斗之王EX》！阿修罗大嚷道：“啊哈哈哈……老夫作为SNK通天教主怎能错过这个游戏？”众人狂吐曰：“快拿塑胶袋！”伴随着阵阵呕吐声，众人作鸟兽散了。……省略N多故事，只保留以下《格斗之王EX》玩后感访谈。

阿修罗：GOUKI，你觉得《格斗之王EX》做的怎么样？觉得好不好玩？

GOUKI：（思考状）主要觉得作为2D格斗游戏，游戏制作厂商没有控制好跳帧数，这样会直接影响到游戏的流畅度。

阿修罗：谈到帧数的问题，你觉得在该作中帧数掌握不好的地方主要表现在哪些方面？

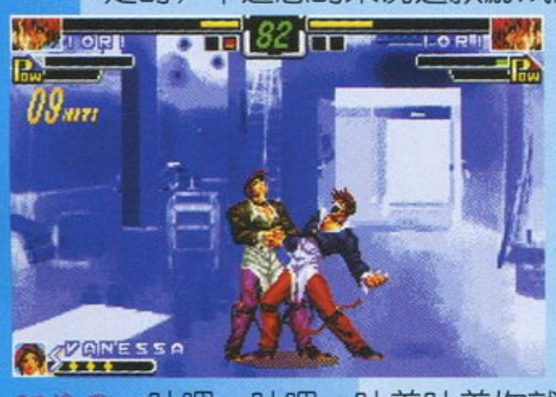
GOUKI：比如说跳跃、K.O 对手后。

阿修罗：嗯，我也觉得对手死亡后的感觉甚差，如果不看对方的血槽的话，会觉得对方是莫名其妙死掉的。

GOUKI：不错，再加上ARTOON的制作能力和技术也比较落后，所以造成与其他版本的《KOF》产生很大素质上的悬殊。

阿修罗：我明白了，你是说大家会参照对过去其他版本《KOF》的印象来衡量并期待这款GBA版的《格斗之王EX》，一旦没得到其他版本上的感觉就会从所希望的高度坠入失望的低谷。

GOUKI：是的，不过总的来说这款游戏还是很值得一玩的。



阿修罗：的确。

阿修罗：SOUL呢，你有什么看法？

SOUL：我对游戏画面的素质一向要求很高，和GOUKI一样我对“EX”的帧数控制很不满意，简直难以忍受，象《KOF》这样出色的2D格斗游戏居然做成这样，想吐……

阿修罗：吐吧，吐吧，吐着吐着你就习惯了。

SOUL：唔，还是不行，还想吐。

阿修罗：你是不是根本不喜欢《KOF》？

SOUL：胡说，虽说我的《KOF》水平不是很高，但是很喜欢它的风格。

阿修罗：那……那你为什么吐完了还想吐？拜托你给我一个理由先。（笑）

SOUL：需要理由吗？

阿修罗：不需要吗？

SOUL：需要吗？

阿修罗：不需要吗？

SOUL：哎，我只是跟你研究研究嘛，干嘛那么认真呀？需要吗？

阿修罗：……

LIKY：好了，你们两个不要吵了，我来说两句。我觉得“EX”里的援助攻击和大部分连续技还是和其他版本出入不大的，玩起来还是很流畅的，除了GOUKI谈到的，没觉得有特别不好的。

纱迦：不见得吧，我亲手试过克拉克的近身L键接下、斜下、前R键居然连不上，而且该作还删除了一些追加技效果，最令人惊讶的是特瑞的下蓄上L键，居然落地时依然有攻击判定！？我深深怀疑ARTOON这个厂商的制作态度！

阿修罗：这个……我也试过克拉克的近身L键接下、斜下、前R键这招，结果与纱迦一样。而且克拉克的近身A键接下、斜下、前R键这招在“EX”里也不成立。不过LIKY说的也有些道理，因为在“EX”里我发现了一些新鲜连续技，这些是在正统《KOF》里所不能成立的连续技。所以，感觉这也算是一种补偿吧。

慕容非：我认为“EX”的确是最好的掌机《KOF》，但也绝对是BUG最多的《KOF》。总觉得该游戏似乎还有30%没有完成就草草发售了，凭借着限定版KOF · GBA，应该会有很好的销量，但是ARTOON不思进取的话，相信前景不容他乐观了。

阿修罗：同意，至少利用援助攻击将对方K.O 后，对方竟然站立死亡！这样的BUG我还是首次见到……

众人议毕，阿修罗下班后路遇紫枫，问道：你会买《格斗之王 EX》吗？

紫枫笑曰：必买！

阿修罗乐道：Why？

狂赚SNK迷银两的限掌机

紫枫含情脉脉：当时有一朋友送给我一盘《KOF EX》，我没有好好珍惜，随便试玩了一下就还给人家了，等到我失去的时候方感到后悔莫及，人世间最痛苦的事情莫过于此……如果上天能给我一个机会买到的话，我将对它说：我爱你！如果可以给它加一个期限的话，我希望是 —— 爱它一万年！

阿修罗：仆……

紫枫继续“枫言枫语”中，一阵晚风掠过……

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

洛克人EXE2

GBA	CAPCOM	A・RPG	1人
	2001年12月14日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

CAPCOM出品的白金级作品，“《洛克人EXE》系列”的第二作，比本来就极具人气的第一作更加成熟、更具策略性、内容更丰富，本作总共有250种以上的战斗芯片，收集齐战斗芯片是游戏的主要乐趣之一。对“《洛克人EXE》系列”还不太了解的人，也可以从这一作开始玩，当然了，最佳的上手方法就是看SOUL为您奉上的“特快介绍”了。

《洛克人EXE2》世界观

在《洛克人EXE2》的世界，电脑技术极为发达，人们几乎离开电脑就不能生存，NAVI（ナビ）就相当于这个时代中人们在电脑世界的一个替身，NAVI将代替人们在电脑世界中冒险。比如热斗的NAVI就是洛克人。电脑世界中的敌人就是病毒，击败病毒后就可以将病毒删除，消除病毒的人就是网络战斗者。

故事的开端

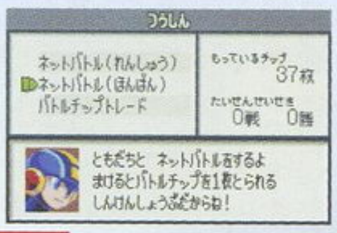
在前作的网络犯罪组织“WWW”所做下的军事卫星黑客事件之后3个月。本应随着“WWW”组织的消灭而消失的电脑病毒最近又在某个组织的操纵下重新开始肆虐起来。世界又重新回到网络犯罪的灾难之中，有些国家甚至因此而进入毁灭的边缘……

我们的主人公热斗所上的秋原小学今天就是放假前的最后一天了（要进行终业式），教室里大家都在讨论自己渡假的计划，其中同学デカオ约热斗一起去互联网上的公共广场，因为那里正在募集平民网络战斗者（市民ネットバトラー），约上メイル和やいと一起去吧。到底在公共广场等待热斗的将会是什么呢？（部分人物介绍大家也可以参阅2001年第4期，即总第29期）

菜单绍介

チップフォルダ	（CHIP FOLDER）在这里可以整理在战斗中可能出现的芯片
サブチップ	（SUB CHIP）副芯片
データライブラリ	（DATA LIBRARY）所有芯片的资料，本作有250种以上的芯片种类
ロックマン	（ROCKMAN）查看洛克人的状态
Eメール	（E-mail）查看电子邮件
キーアイテム	（KEY-ITEM）关键道具
つうしん	通信，与朋友的GBA进行通信对战
セーブ	（SAVE）在地图画面时，可以随时进行记录，而且在什么地方记录，下次继续就会在什么地方出现
もどる	返回

通信



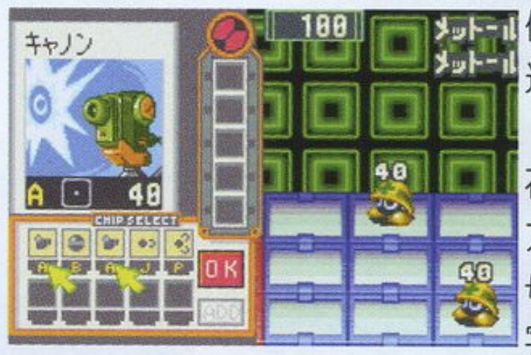
1. ネットバトル（れんしゅう） 对战（练习）
2. ネットバトル（ほんぼん） 对战（正式）
3. バトルチップトレード 战斗芯片交易

《洛克人EXE2》操作

按A键可以与人对话，也可以调查，游戏中许多地方都隐藏着一些芯片。一些剧情可以按START键跳过。同时按下A、B、SELECT、START四个按键，就可以重新开始游戏。地图画面中按住B键移动就可以快跑。按下START键调出菜单画面时，也可以可以看到主角所处的地方。（显示在右下角）地图画面上，在电脑世界中按L键是与热斗联系；在现实世界中按L键是与洛克人联系。这里一般是一些对游戏剧情发展的提示。L／R键在芯片文件夹中可以用于翻页。在进入互联网（INTERNET）的世界后，可以随时按R键从互联网退出（PLUG OUT），从互联网中退出以后，洛克人的HP会完全回复。

战斗系统（VIRUS BUSTING）

进入战斗画面后，游戏首先会出现一个芯片选择画面。在这里，热斗可以依照自己的战略选择若干个芯片再将信息传送给洛克人，让洛克人使用这些芯片。



每块芯片都有固定的几种特性，特性标在芯片画面的下方。右下角的数字是攻击力，中间的方块表示属性，最左边的英文字母就是本游戏比较特别的地方之一。这里的字母有些类似于扑克牌中的数字，同样的芯片可以有不同的字母。每局战斗开始之前，可以选择的芯片只限于字母相同或是种类相同的芯片。例如有一枚字母为A的体力回复芯片，这时可以选择和它组合的芯片既可以是同为字母A的其他种类芯片，也可以是同种的另一枚体力回复芯片。（假设有这些芯片可选）另外，标为“※”的芯片表示可以和任意芯片进行组合。

芯片选择画面中，按A键确定要选择的芯片，按B键可以取消刚选择的一种芯片，按START键可以让光标直接跳到“OK”项上，按R键可以查看芯片的性能。

战斗中按L键，就会出现是否要从战斗中逃出的选项。

选完战斗芯片、再按“OK”确定后，就正式进入战斗了。战斗画面中，洛克人的行动完全是用手动操作的，方向键就是控制洛克人的上下左右移动。洛克人可以行动的范围就是左边红色的六块方格，每按动一次方向键洛克人就会移动一格。B键为普通攻击（ROCK BUSTER），A键为芯片武器攻击，所选出的每块芯片都只有一次使用机会，但芯片武器的攻击力一般都很高。战斗画面的左上角就是洛克人的HP；洛克人头上的图标表示这回合战斗中洛克人所选芯片；画面的正上方为时间槽。当时间槽蓄满的时候，就可以按下L键或R键重新进入芯片选择画面，注意时间槽满时会有一声显著的音效。

芯片中除了攻击型芯片以外，也有其他种类的芯片。如可以增加洛克人行

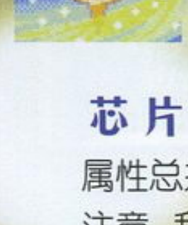
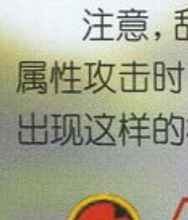
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

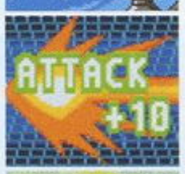
动范围的芯片，与光剑芯片配合就能发挥最佳作用。

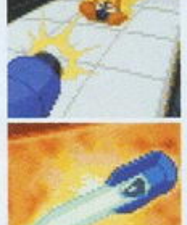
另外还有“FOLDER OPEN”系统。一般情况下，每次可供选择的芯片都是5个，而这个系统就是让可以选择的芯片数超过5个的系统。具体方法是，选完了芯片后，选择“OK”项下的“ADD”项。之后，在接下来的一整个回合中，洛克人不能使用任何芯片，但在本场战斗接下来的所有回合中，洛克人就可以使用更多的芯片了。所增加的芯片数量与上一次所选的芯片数量相同。通过这个系统，很容易实现一发逆转的攻击！

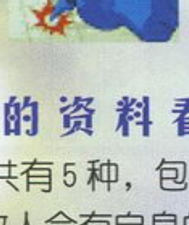
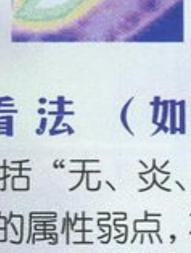
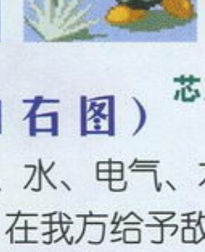
最后说一下地形效果的应用，游戏中地面会发生一定的变化，不同的地面对攻击的效果会有不同的影响。如一些容易燃烧的地面，这里用炎属性的攻击效果就是原来的2倍；再如在一些冰地面上用电气属性的攻击，也会有原来2倍的效果。

芯片文件夹（CHIP FOLDER）





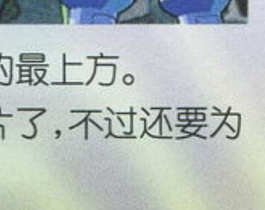




芯片文件夹（チップフォルダ）最多可以放下30枚芯片（也必须保持正好30枚芯片），而战斗中最初出现的5枚芯片就是随机从芯片文件夹中选取的。如果想让某种芯片经常出现在战斗中，就可以多放几种同样的芯片在芯片文件夹中，以增加它出现的频率。芯片文件夹之外的芯片存放在“リュック”中（按方向键右进入，转移芯片的方法是：选定后按一次A键，确定好要放的位置，再按一次A键就是调整了芯片所放的位置了）。不过同种类的芯片最多只能放5枚。另外，一般情况下，NAVI类的芯片最多只能放5枚。

如何配置好芯片文件夹以便让NAVI在战斗中得到更好的芯片也是本游戏的策略性所在。

在芯片文件夹菜单中，按下START键，就可以分类别整理芯片，其中前三种排列方法指的是：ID——按芯片的种类排列；アイウエオ——按芯片的名称排列；コード——按芯片所带的字母排列。

芯片的资料看法（如右图）



属性总共有5种，包括“无、炎、水、电气、木”。

注意，敌人会有自身的属性弱点，在我方给予敌人有效的属性攻击时，就会出现“！！”的标记。一定要仔细观察是否出现这样的标志，以便更有效地克敌制胜。

常规芯片（レギュラーチップ）

游戏的剧情在发展到一定的程度后，就可以在芯片文件夹中设置常规芯片。所谓的常规芯片就是可以固定出现在战斗开始前的芯片选择画面里的芯片。要选择某芯片作为常规芯片时，可以在芯片文件夹中按SELECT来选择，注意作为常规芯片的芯片容量必须比“常规记忆体”的容量小。“常规记忆体”的容量就标在芯片文件夹的最上方。

有了这个系统，玩家就可以一直使用自己最喜欢用的芯片了，不过还要为了提高“常规记忆体”的容量而努力！

副芯片

“サブチップ”其实就相当于其他RPG里的消费型道具，即只能使用一次。副芯片只能在地图画面中使用，不能在战斗中使用。

几种常见副芯片

シノビダッシュ　在一段较长的时间内不会遇上较弱的敌人

エネミサーチ　在一段较长的时间内很容易遇上敌人

オープンロック　可以解析被封锁的一些神秘数据

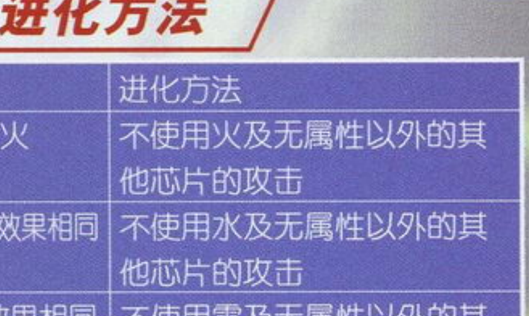
BUSTING VIRUS LEVEL（消毒级别）

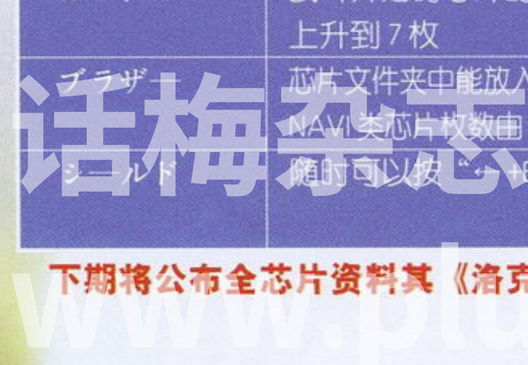
就是在一场战斗结束后所得到的评价。评价越高，就越能获得好的奖励。所能得到的奖励最低时只能一次性回复部分HP，中等级别时就是获得网络里的金钱（Z），评价高时，就很有可能得到芯片。

要想获得高的评价，战斗中就要尽可能在最短的时间内全灭敌人，所用的时间越短，级别就越高。

初期流程

热斗在教室中与各位同学交谈后，就开始放假前的最后一次课了。（可以按START键跳过）与教室左下角的デカオ的对话后，就可以离开教室。在秋原町中进入自己的家中，与妈妈进行对话后就可以到自己的房间中按R键（靠近电脑后再按）进入电脑世界。在电脑世界中先完成复习功课（对系统的初步介绍）后，就可以正式向公共广场出发了。途中有些分支可以得到一些隐藏的道具，只要按A键调查就可以得到。到达公共广场后，和同伴等人交谈后，再和同伴ガッツマン左边的机器人交谈，选“うける”就是接受考试。接下来到之前可以去的地方找两枚芯片——“きぼうのデータ”和“ゆうきのデータ”。找到后再加回到公共广场与机器人交谈，就正式通过考试了，这时洛克人也正式学会了“常规芯片系统”，同时，メイル也告知热斗，来时路上一些障碍方块已经解开了……





洛克人各形态进化方法

属性	特征	进化方法
ヒート（炎）	蓄力攻击为横方向3格的业火	不使用火及无属性以外的其他芯片的攻击
アクア（水）	蓄力攻击与“バブルショット”效果相同	不使用水及无属性以外的其他芯片的攻击
エレキ（雷）	蓄力攻击与“ラビリング”效果相同	不使用雷及无属性以外的其他芯片的攻击
ウッド（木）	蓄力攻击与“コガラシ”效果相同	不使用木及无属性以外的其他芯片的攻击

形态	特征	进化方法
ガッツ	攻击力×2，连射力最低	多使用普通攻击（BUSTER攻击）就可以进化成该形态
カスタム	战斗开始时芯片的选择数由5枚上升到7枚	很好地组合战斗芯片进行战斗
ブラザー	芯片文件夹中能放入的最大NAVI类芯片枚数由5枚增加到7枚	多使用NAVI芯片就可以进化
シールド	随时可以按“←+B”来使出护盾	多使用シールド系（护盾系）芯片就可以进化

下期将公布全芯片资料其《洛克人EXE2》的各项深层秘密，敬请期待！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

提起世嘉的“《大战略》系列”，恐怕没有几个人会不知道吧，当年它在MD上掀起的战略游戏热潮风靡了国内众多的玩家，特别是游戏中的各种兵器全部都是按照现实中来设定的，因此也博得了许多军事迷的喜爱。不过这个游戏有个最变态的地方就是难度奇高，而且奇花时间，能够打穿的人恐怕没有几个吧。不过现在大家可以随时随地地挑战这个游戏了，GBA版的这款《大战略》保持了系列全部的精髓，当然也做了一些细小改动，相信一定会给喜爱这个系列的玩家带来不一样的感受。

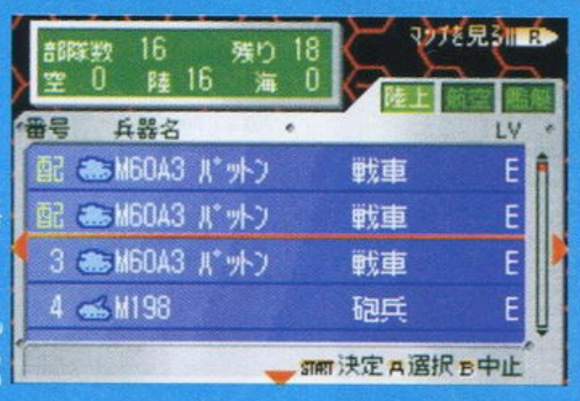
GBA	MEDIA KITE	SLG	1～2人
	2001年12月7日发售		自带记忆功能
MVS	对应MOBILE ADAPTER GB		

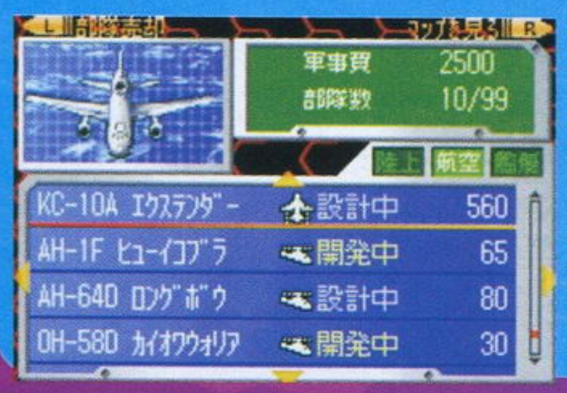
大战略 ADVANCE

指挥官就是你！发挥你的才智，指挥全局！

登场的兵器超过400种以上

游戏中的兵器都是来自于美国、俄罗斯、日本、英国、德国、中国等7个国家的现役兵器，总数超过400种哦！各种坦克、飞机、舰船应有尽有。例如美国的M1A1坦克、F117隐形轰炸机、尼米兹航母，俄罗斯的T90坦克、米格31，最让人兴奋的就是许多中国的现役兵器，98式坦克，歼8 II、F11战斗机等等，这些兵器全部都是以实名登场，兵器迷们也心动了吧。





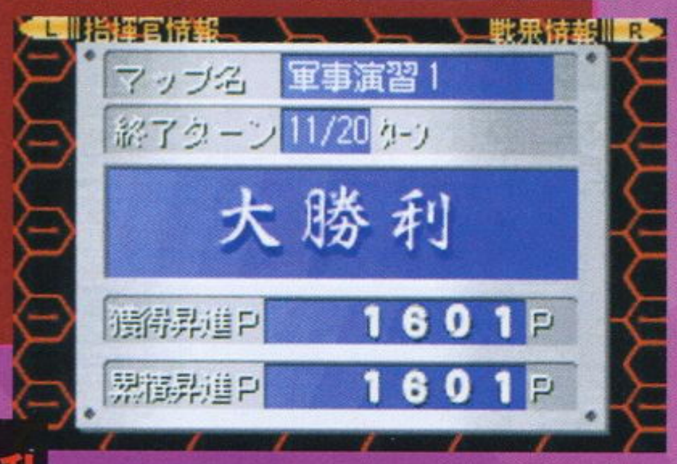
当然，刚开始能够使用的兵器都是低级兵器，许多强力兵器要随着游戏的进行慢慢开发出来。另外，兵器也存在着经验值的设定，刚开始都是LV.E，随着战斗的增加，等级会慢慢提升，兵器的能力也会随之变强。

风云变幻的战场

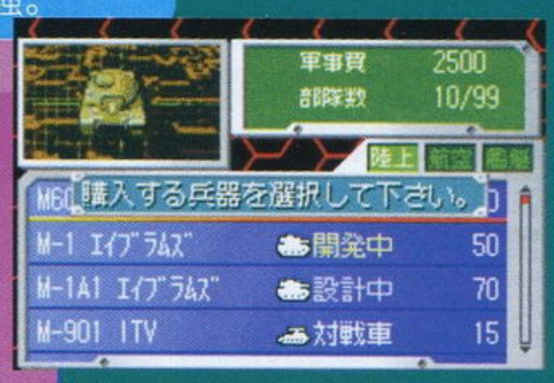
战场中除了有昼夜的变化，还有天候的变化，这些都可能影响到兵器的移动、攻击和防御，从而影响到战局。另外，地图上的敌我形势并不是明朗的，因为各个兵器都有一个索敌范围，索敌范围之外的区域都是没有探明的。一定要小心这些没有探明的的区域，因为如果在未探明区域遇到敌人就会中埋伏，损伤巨大。所以前进的时候一定要循序渐进，慢慢探明前方的路，这也是取胜的最基本之道。

胜利，失败

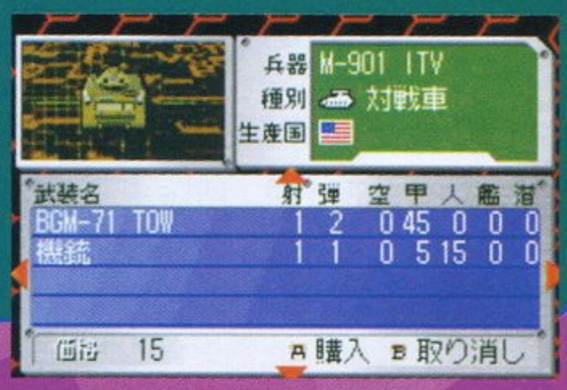
在游戏刚开始就要在地图中配置自己的部队，开始战斗后，部队是不能随时生产的，所以当自己的部队被全灭后，任务就算失败了。另外，主基地被敌人占领也算失败，当然，我方全灭敌人或者占领敌人基地就算我方胜利。提醒大家一点，千万要保留一个索敌2格以上的部队，否则，你是很难靠近敌人的基地的，因为一靠近那里就会中敌人的埋伏，去一个完蛋一个。所以必须要先探明敌人基地情况后再集中攻击才行。



兵种相克，取胜之道



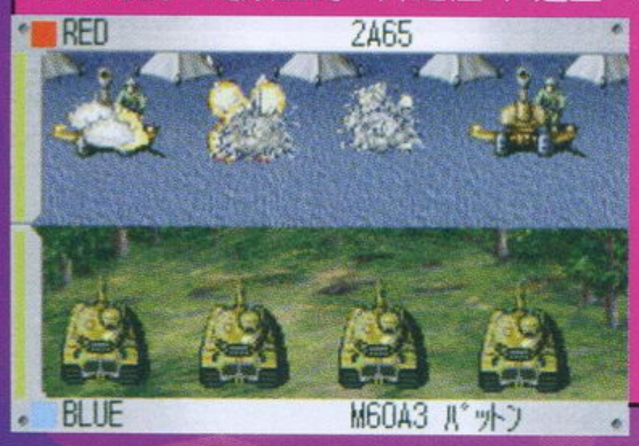
游戏中的兵种众多，只有熟练掌握各个兵种的特性，灵活利用兵种间的相生相克去对付敌人才是取得胜利的关键。在兵器的资料里面详细地列出了各种数据，例如对各种武器的防御耐性，装备的武器对各个兵种的攻击力（对空、对装甲、对人、对舰、对潜艇），这些都必须事先了解，这样在战斗中就可以利用最有效的武器去打击敌人，以己所长，攻彼所短。例如对付敌人的坦克就可以利用专门的“对战车”，或者更有效的直升机；对付步兵就用炮兵；对付直升机就用战斗机。

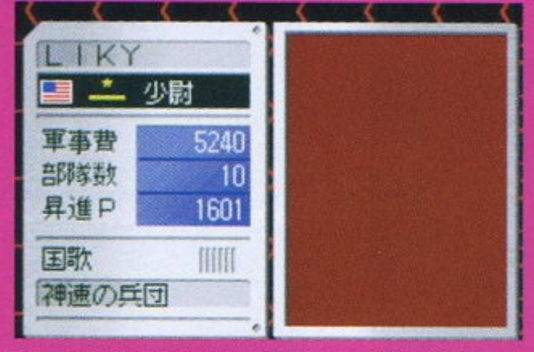


胜利的取得，军衔的提升

玩家最初的军衔是少尉，随着游戏的进行，军衔是会慢慢提升的，当然是要达成一定条件。每成功过一关都会得到一定数量的“升进值”，这些“升进值”累积到一定程度军衔就可以提升。而且，随着军衔的提升，新的版图也会出现，游戏的难度也开始慢慢增加。

另外，当达到一些特定条件，还会被授予勋章哦！





利用无线电话下载新东西

游戏对应MOBILE ADAPTER GB，所以可以利用无线电话下载新的地图资料，甚至还有新兵器。据厂商所透露的情报，每个月都会有新的地图资料提供给大家（不过是要付费的），对国内的玩家来说，要享受这项服务似乎是不太可能了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

MAXIMO

英雄救美的古老传说

故事大纲

为了守护王国的和平，马克西莫王子经常要到各处去战斗。但是，就在他离开时，他原本所在的王国却遭受了邪恶者的蹂躏，一直得到马克西莫信赖的军师阿吉利利用他长期不在的机会，用黑暗之力把王国和索非亚王妃占为己有。究竟是什么原因造成的呢？带着疑问，马克西莫提起宝剑，沿途解救出被封印在不同黑暗世界中的魔女，去魔城找已经变成了魔王的阿吉利算帐……

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	预定2001年12月27日发售		341KB
CD-ROM	—		

画面右上方所显示的是游戏中的基本要素，包括玩家角色数、金币和小精灵。金币和小精灵都能够在战斗中收集到，达到一定的数量之后，便会对玩家过关起到辅助作用。

画面左上方所显示的是战斗时的基本要素，包括体力、盾耐久度和特殊武器消耗值。图中红色圆球周围的是特殊武器消耗值，绿色表示体力，蓝色格子表示盾耐久度。

画面左下方所表示的是得到道具的能力，种类非常多。随着过关进程的递增，这些特殊道具所具有的能力将显得越发重要，玩家可以参考道具的注解来了解使用方法。

基本元素解析

角色数：所有动作游戏的基本元素，当角色数耗尽之后便会GAME OVER。该游戏提供了接关的条件，但是需要得到接关道具才可以，而且越往后所需要的接关道具的数量就越多，还是保存实力最佳。

金币：不论是攻击敌人还是打开宝箱，都能够得到金币，而游戏中钱袋和钻石都是金币的聚合体。有了足够的金币，便能够购买自己最需要的道具（包括武器和装备），同时游戏记录也需要金币。

小精灵：被魔王阿吉利封印的小精灵是光明的使者，它们都隐藏在一些特殊地点。玩家将闯关途中一些有白光游动的设置破坏之后，就可以解救出小精灵。最初50个小精灵换一个角色，之后逐渐增加。

突击：马克西莫的宝剑的特殊能力。虽然攻击范围狭小，但是却具有普通攻击所无法比拟的攻击力。在战斗中活用突击可以使玩家摆脱敌人的包围与纠缠，能将敌兵击倒在地，实用价值非常高。

二段斩：具有无敌时间的攻击方式，对于防御力较高的敌人非常有效，同时也是突破敌兵包围的技巧之一。但是它的缺点也非常明显，出招和收招较慢并且有空隙，不适合玩家频繁使用。

飞盾：十分有价值的技巧之一，对于远距离的敌人和障碍物都可以起到破坏的作用，在游戏的后半段作用更加明显，但在使用时要考虑周围的环境（最好近身没有敌兵出现）以及盾的耐久值。

火焰波动：如果马克西莫手中的宝剑具有炎属性，得到这种道具之后便可以发动火焰弹，对于攻击远距离把守在险要地点的敌人非常有效，但是也要在使用时考虑到特殊武器消耗值。

各大版图简介

墓场

被恐怖气氛所笼罩的墓场是马克西莫王子所要挑战的第一关。该版图的敌人都是一些下级的骷髅兵，攻击力较弱，攻击方式也比较单调，不会带来什么麻烦。只要注意道路的崩塌以及喷出的岩浆就可以顺利通关了。

初遇险阻

加斯·托力

湿地

沿途有许多带刺的植物阻挡在马克西莫王子前进的道路上，另外还有许多生物系的僵尸会突然出现，在水塘中隐藏着的巨鳄会等待马克西莫王子的出现，这一切的障碍都需要玩家熟练的操作才能够一一化解。

奋勇战斗

波可拉·拉巴斯

冰河

由于冰面比较滑，所以这是考验跳跃力的一关，需要玩家胆大心细的操作。杂兵的实力逐渐增强，特别是投掷炸弹的敌兵和手持双刀的僵尸水手要特别注意，用普通的攻击方法不但收效甚微，而且还会使玩家陷入被动。

不畏艰险

卡塔巴船长

地下世界

由许多浮在空中的岛屿构成，能够行走的地方比较狭小，一不留神随时都可能会丧命。此外隐藏道具比起前几关更加稀少，玩家一旦发现，便要好好利用。开宝箱和铁门的钥匙在这一关显得比较珍贵，玩家要合理使用。

勇往直前

波塔司大臣

魔城

该游戏的最后一关，魔王阿吉利正等待着马克西莫王子的到来。这一关最大的特色就是实力大幅强化的敌兵，不论是攻击力还是防御力，都够玩家对付一阵子了。要想减少不必要的伤害，合理利用各种攻击方式最为重要。

最终对决

魔王阿吉利

话梅&3DM-SMV
www.plumbook.cn

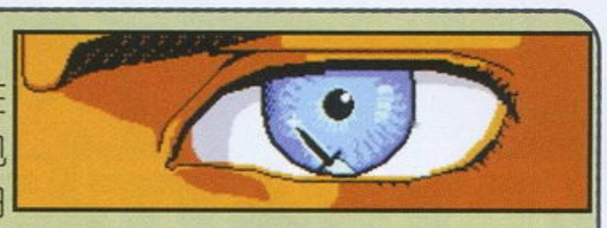
本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

GAME 3

游戏立方

VOL.008 栏目主持：多边形

有多少梦可以实现?



这里并不是想和各位讨论什么沉重的话题，只是我的某些想法而已，不知道各位玩家是否和我有相同的想法？在信息技术高速发展的今天，人们获取各种资讯的渠道也变得更多更快了，网络的发展更是为我们提供了很多便利。现在各个游戏公司都会将他们的最新作品以MOVIE的形式在其官方网站上发布。本人有GAME MOVIE收藏癖，平日空闲时，我总喜欢反复浏览这些GAME MOVIE，回味企盼游戏时的那些种种滋味，从中能够获得极大的满足。现在许多的游戏厂商都很善于为自己的游戏做宣传，推出的游戏预告片简直可以用艺术品来形容。它将游戏最美好的一面完全展现在玩家面前，使人看了心潮澎湃，欲罢不能。遗憾的是，很多游戏的实际表现往往没有预告片中那样的精彩纷呈，扣人心弦，总是给人一种脱节的感觉。现实和梦想的差距总会让我有一丝失落，有多少梦可以实现？

12月13日，PS2行货正式进入香港，相信很多玩家都感到很兴奋吧？。最近收到不少玩家的来信，询问香港版、台湾版的PS2是否可以对应日版PS2的游戏，日版的PS2是否可以对应香港或者台湾版本的PS2游戏呢？

其实，香港的PS2行货除了可以直接使用220V市电以及附带的中文说明书之外，其他各方面都和日版PS2完全相同。行货软件除了售价较低、附带中文说明书和封面上的行货标签之外，其他都和日版软件一摸一样，各位玩家可以放心购买。

VIP 问题回答

湖南师大陈远翔：问了这么多问题真是不好意思。多边形喜欢玩《DIABLO II》吗？希望能在《DIABLO II》的网络世界中遇到你。

①在DC版《REZ》中beyond选项的？？？怎样打出来？②《索尼克大冒险2》中，我总是在第三个任务“Find The Lost Chao”卡住？那个“Lost Chao”究竟在哪里？希望多边形给我一个比较具体的回答。《索尼克大冒险2》真的是太棒了，就是D版质量太差了，总是读不出来，如果这样有什么好的方法可以完成所有的任务？③如何使Chao的耐力值增大？④《恐龙危机2》中那个男主角和女主角，还有那个后来被抓住的女人都在船上后，轮到男主角行动了，这时本来女主角还在船舱的，和她说完话后就不见了，那么男主角应该干什么？

多边形：著名的“大菠萝”我肯定喜欢了，由于现在工作比较多，二代我还没仔细玩过。倒是在大学的时候，我将一代通关了好多遍呢！

①本期的“火热秘技”中会有较为详细的解答。②要找到丢失的Chao，一定要拥有“太古的旋律”这项特殊能力。当角色获得了“太古的旋律”后在纳蔻斯族的台座（如图）前按B键就可以找到丢失的Chao了。也就是说，要找到丢失的Chao，就要先找到纳蔻斯族的台座，不过也有例外的地方，如“激突高速公路”那关就比较特殊了。如果你购买正版就绝对不会出现这样的问题，而且这个问题根本就无法解决。这里有一个偏方：如果你碰到死机的情况，重新开始游戏时，在“OPTION”中选择不同的语言进行游戏就又可以勉强再玩几关。③光靠混沌之精和小动物是不能提升Chao的LCK、INT、STA这三种数值的，要提升这三种数值就要玩一玩VMS里的迷你游戏。只要玩家抱着Chao来到花园里的那个竖立着一块记录卡的机器上，就可以下载迷你游戏到VMS里了。迷你游戏的玩法很简单。游戏由很多个小故事组成，你的Chao会一直不停走啊走，走啊走。当屏幕右下方出现一个信封一样的标志时，按A键就有剧情发生。建议大家用英文，因为玩家要根据情况作出正确的选择。无论玩家作出怎样的选择，游戏都不会GAME OVER，但如果选择不正确的话，在到达终点后Chao就拿不到奖品（奖品是种子），而且对此后的剧情也有影响。在游戏中Chao会遇到各种各样的角色，有的会提供情报，有的会送给Chao一些果子，还有的会来抢Chao的果子，这时就会进入战斗画面。战斗很简单，玩家的Chao位于画面的右方，在画面的下方有一个光标在黑框和白框之间来回移动。当光标来到白框之际按下A键即为成功，可以扣除敌人的体力。一方体力为0，战斗就会结束。如果玩家的Chao输了，就会随机损失一个果子，同时能力也会有少许下降。有时Chao还会遇到一个宝箱，这时有三种选择，如果成功，就可以获得宝物，同时幸运值加100，但如果失败，幸运值减100。光靠在迷你游戏里找果子实在太麻烦了，其实有了种子之后就可以让Chao种树了。不过要想Chao会种树首先要在比赛中赢得小水壶、铁铲和讲述种树的图画书，如果没有图画书但Chao有一定的智力也行。种子是在VMS的迷你游戏里获得的。满足这几个条件之后玩家只要把种子交给Chao，它就会自己去找个地方种的。如果没有成功，那么一定是位置不对。需要注意的是树不能乱种，比如有一种禁断的种子（Forbidden Seed），它在英雄花园里很难成活，而且结出来的果实英雄Chao是不吃的，只能在黑暗花园里种。④主角Dylan来到控制台前，这艘船可以停靠在两个目的地，分别是EDWARD CITY和“湖上能源管理设施”，将目的地设定到“湖上能源管理设施”后，船体就会发生剧烈震动……接下来就是惊心动魄的战斗了。

①GBA有没有专用的AC变压器？②荧光版的GBA什么时间上市？③GBA能否用国产的镍氢充电电池？如能用，电池寿命是多少？④如果用一般的可调变压器（3V）用导线接到GBA的电池槽中是否对机器有所损害？⑤日版的GBA和港版还有国产是如何分辨的，GBA带不带调节颜色的CONTRACT旋钮？⑥我用PS2玩PS的游戏，如何才能进行记录呢？我将PS2的原装记忆卡插入PS2后，画面提示无记忆卡，何故？⑦我想问一下DC版的《连邦VS.吉翁DX》什么时候发售？⑧PSone是否能看VCD，PS能否出《KOF2001》。谢谢

①GBA有专用的AC变压器，任天堂官方就发售过一款（1400日元，折合人民币100元左右），但国内极难见到，国内见到的基本上是组装货，用是可以用，但是质量就不敢保证了。②我猜测你所说的荧光版GBA可能是增强亮度的GBA吧？任天堂至今还没有公布任何一款增强亮度的GBA，倒是有许多限定版的GBA可供你选择。③GBA绝对可以用镍氢充电电池，例如超霸GP1300毫安那种，充一次电可用8小时左右（电池可充电1000次），算是一种不错的选择。（注意一定不要使用镍镉充电电池）④如果你非要那么干，也没有人会阻止你，但是我想没有几个GBA机主会那么折磨自己的爱机。⑤日版GBA机器后面写着“MADE IN JAPAN”，国产GBA

电脑杂志&3DMSMW www.plumbook.cn

机器后面写着“MADE IN CHINA”。另外，机器的盒子会写明是哪个地区专用的，例如“日本地区专用”、“香港地区专用”等。（没有国内专用）GBA主机不带调节颜色的旋钮。⑥如果你使用PS2来玩PS的游戏就必须使用一块PS的原装记忆卡，这样才可以进行记录。⑦我估计这个游戏是不会在DC上推出了，因为CAPCOM至今对外公布的发售日都是未定。⑧可以，但是需要改机，而且效果很一般。至于《KOF2001》我想是不可能在PS上推出的。

①GBA版的《KOFEX》有没有隐藏人物？②限定版的游戏和普通版差别在那里？③本人是一个生化迷，如果明年3月NGC版的《生化》销量不理想的话，CAPCOM是否会跨平台移植这款游戏？④本人并不看好XBOX，如果XBOX能够把PC上红透半边天的《CS》移植过来并对应网络的话，可能还会吸引一批PC玩家，不知道多边形你怎么看？⑤由松下推出的“Q”能够播放DVD，不晓得它是否也分区？如果分区的话，应该是第几区？⑥DC版的《空中竞技场》为何没有它的消息？⑦DC版《格兰蒂亚II》是否有隐藏关卡或装备，如果有的话在哪里？⑧不知道多边形玩不玩电脑游戏，对电脑游戏有什么看法？以后杂志中会不会出现一些电脑游戏的内容？

①据我所知，《KOF EX》里有两位隐藏人物，分别是八神和吉斯。②“限定版”是厂商为了吸引一批该游戏狂热的支持者而推出的游戏特别版本。虽然限定版的游戏在内容上和普通版是完全相同的，但是除了游戏本身之外往往会附带比如游戏原声CD、精致玩偶、游戏原画集、制作人亲笔签名等极具收藏价值的其他商品捆绑起来进行销售。当然了，这样一来限定版的游戏售价也会比普通版高出了许多。以现在的趋势来看，厂商都喜欢通过发售限定版来提高游戏的吸引力，同时也可以赚取更多的Money。③无论是在日本本土还是港台地区甚至国内，NGC版的《生化》都有着极高的期待度。我想明年3月这款游戏一定会取得不错的销售成绩。以CAPCOM的惯例，一部叫好的作品是不会只出现在一台主机上的，CAPCOM将它移植到其他机种上是迟早的事情。前些时候，CAPCOM已经对外公布了《生化危机 代号：维罗尼卡》PC版本的移植计划，我想NGC版的《生化危机》在将来也会铁定被移植到PC上。④可能现阶段XBOX在亚洲地区的影响力还比较有限，但是XBOX在北美地区却受到了热烈的欢迎。根据北美著名市场调查公司NPD所提供的数据显示，XBOX在推出短短三周的时间内已经销售了110万台。我想即使不依靠《CS》，XBOX也可以继续卖下去。现在Sierra已经在开发《CS》的最新作品，画面素质有了极大的提高，这款游戏移植到XBOX和PS2上也是迟早的事情。⑤分区是肯定的，日本DVD为2区。⑥由于“9.11 事件”造成的影响，SEGA早已经宣布将《空中竞技场》无限延期发售。⑦我觉得《格兰蒂亚II》最大的缺点就是隐藏要素太少了，通常只要第一遍通关就可以将所有角色的技能全部学会，游戏本身也没有什么隐藏剧情，游戏的难度也相当简单。在《格兰蒂亚II》最后一个阶段，主角Ryudo可以乘坐木船来到一个小岛上，这是游戏提供的练级的特殊场所。在这里打倒敌人后可以获得很多稀有道具。这可能是《格兰蒂亚II》值得研究的地方了。⑧我也经常玩一些电脑游戏，最喜欢blizzard的作品了。以前，电脑游戏和家用游戏机可以说是两种不同形式的电子游戏，侧重点也完全不一样，但是现在这种界限变得越来越模糊了，许多游戏都会在多个游戏平台上出现。只要是优秀的游戏，我都会拿了玩的，早就想将家里的那台破电脑升级了^_^。因为我们的杂志是以家用游戏为主，所以不会有电脑游戏的介绍。

①《异度装甲》中在调查下水道杀人事件时得到一个道具（铃铛），在某处使用会引出BOSS，但是我无法找到，望指点。②有《莎木III》的消息吗？如果有会是哪一台机种？③DC上的《灵魂能力》最后一个BOSS怎么样才能打出来？④DC上还有什么好玩的模拟飞行射击游戏吗？⑤现在市面上出售的PS2SCPH-10000/SCPH-15000/SCPH-18000等型号是最近才出厂的还是二手货？⑥我在玩PS上的《生化危机》时，当JILL来到水池边后死活就是过不去，从书中得到的东西到底怎么用？⑦在《莎木II》的第4张碟中的隐藏影像，为什么我只能看到一个而其他的只能显示“？？？”？⑧GBA版本的《游戏王6》什么时候出？

①还好你已经完成了关键的一步就是得到了重要道具铃铛，这样回到下水道第一层，在“第一次杀人事件”的现场（一滩绿水），使用铃铛就可以引出BOSS。注意，该BOSS有“一击必杀”。②暂时没有，但是SEGA早已经对外宣布《莎木III》将会在XBOX上推出。③在其他角色都出现后，利用香华的第三套服装通关后就可以选择最终BOSS Inferno进行游戏了。④DC上最著名的座舱式射击游戏就是KONAMI出品的《AIRFORCE DELTA》，其次，SEGA自己出品的“《AERO DANCING》系列”也很不错。⑤你说的这几种老型号的PS2早已经停产，市面上也很难买到，本人也不建议购买。如果你有意购买PS2的话，还是购买现在流行的SCPH-30000比较可靠。⑥只要你调查那两本书，就可以在其中找到两枚硬币，分别将其放入水池两端的凹槽内，就会出现一个旋转的铁梯，JILL通过铁梯就可到达最后的区域。⑦只要在正常的游戏模式中达成某些条件，那些“？？？”自然就可以选择了。⑧《游戏王6》已于2001年12月20日推出了。

流言蜚语

PS2将会继续降价！？

继11月29日索尼宣布下调PS2主机价格以来，PS2那一直高高在上的价格终于有所松动，现在SCPH-30000型是29800日元。而到明年3月28日，30000型将会停产，同时，最新的SCPH-50000型和SCPH-55000型将会在3月28日登场。而这两款新型号的PS2除了在规格上有所变化外，在价格上也更加平易近人。据悉，50000型PS2为24800日元，而55000型PS2为39800日元。规格如下：

SCPH-50000 型：24800日元（不含税，约1700元人民币）
SCPH-50000 型PS2主机
DUALSHOCK2
EXPANTION BAY插槽 （新规）
内置DVD PLAYER Ver 3.00
用户LOGIN ID认证服务Ver 1.00
立体声AV线1根
电源线1根

SCPH-55000 型： 39800日元（不含税，约2600元人民币）
DUALSHOCK2
EXPANTION BAY插槽 （新规）
内置DVD PLAYER Ver 3.10
用户LOGIN ID认证服务Ver 1.01
立体声AV线1根
电源线1根
内置40G硬盘（HDD）一块
上网线1根
PLAYONLINE上网服务启动盘

心跳指数

短评：虽然SCEI官方还没有对外宣布这则消息，但是从各方面情况看来，PS2很可能会再次降价。据分析，此举不单是为了与XBOX相对抗，更是因为SCEI看好《最终幻想XI》在明年春的发展，而SCPH-55000型就是专门为SQUARE的《FFXI》和PLAYONLINE特意准备的超值PS2套餐，明年3月28日，《铁拳4》和《星之海洋3》也将随新主机一同发售。

PS2首款中文游戏《ICO》火爆热卖！？

刚刚在香港、台湾上市的SCEI中文版游戏《ICO》已经销售了35万套！这是PS《射雕英雄传》以后的又一高峰！SCEI估计可以创下50万的销量成绩！目前SCEI正在探讨将其他PS2游戏进行汉化的工作。而光荣公司已经预定于2002年春天在PS2上发售《三国志8》的

www.plumbook.cn

中文版！

心跳指数

短评：一个游戏在日本和欧美卖过百万一点都不出奇，但仅仅在港台这样的弹丸之地卖出35万套，这确实有点出乎意料。事实上行货PS2正式进入台湾的时间是明年1月24日，所以这个传言的真实度更加令人怀疑。我们暂且不必要去理会这则传闻的真实性，PS2首款中文游戏《ICO》在香港的确造成了一点反响，这与游戏本身的素质也有很大的关系。据传，KONAMI也将会推出《WE5》的中文版游戏，如果消息属实的话，对于国内玩家真可算得上是一个天大的福音了。多边形惟一担心的就是如果KONAMI汉化时参考的是港台地区的球员译名，那真是让人有点哭笑不得。

出尔反尔，《DOA3》登陆PS2！？

最近，曾经在《DOA3》中为李剑配音的日本声优古川登志夫，在他个人的网页中列出了其最近的工作内容，其中有一条很劲爆的消息，他本人正在为PS2版的《DOA3》进行配音工作。古川登志夫还向外透露，他另外的一个工作重点就是为PS2版《DRAGON BALL Z》中的“短笛”配音。

心跳指数

短评：虽然这则消息一时间根本就无法考证，但是看起来还有模有样的。TEAM NINJA的领导人板垣伴信曾经多次在公开场合强调XBOX《DOA3》不会移植到PS2，其理由是PS2根本无法完美移植《DOA3》。但是在“利”字当头的业界，又有多少人会完全遵守这些口头上的协议呢？如果不提醒大家的话，可能很多人都快忘记了美国INFOGRAMES还正在开发《DRAGON BALL Z》。

CAPCOM的工作重点转向NGC！？

根据美国著名杂志《EDGE》的报道指出，CAPCOM的高层在接受记者采访时表示，未来CAPCOM将把游戏的开发重点放在NGC上。虽然现在CAPCOM仍然会在PS2推出不少游戏，但是这个情况在2002年会有很大的改变。明年CAPCOM会陆续公布一批NGC上的作品，而PS2上的游戏则会越来越少。

心跳指数

短评：细心的玩家可能早就发现2002年CAPCOM在PS2推出的游戏就只有那么几个了，在此之后CAPCOM也没有公布什么大作（除了《JoJo的奇妙冒险5》）。从NGC独占“《生化》系列”就已经明确说明了CAPCOM现在的立场。

《侍魂》最新作正在开发中！？

一则来自日本的消息，SUN AMUSEMENT将会推出两个SNK著名街机游戏的续作，一个是《METAL SLUG 4》，另外一个则是“《侍魂》系列”最新作。

心跳指数

短评：自从SNK结束营业后，关于SNK的各种传闻不胫而走。现在SUN AMUSEMENT已经获得了《METAL SLUG》的版权，推出续作也不足为奇。而久违了的《侍魂》归属问题至今还不太明朗。无独有偶，据传CAPCOM一直就有意购买下SNK的游戏角色，特别是格斗游戏的角色，但最近SNK“借尸还魂”，以其他形式重返游戏界，看来CAPCOM的如意算盘要落空了。我倒是想看一下CAPCOM做的《侍魂》会是什么样的。

射击新贵族 CAVE

如今说起2DSTG，大家肯定会想到彩京和CAPCOM，但是你可知道CAVE这个名字？如果你不知道CAVE，你的STG生涯可以说是不完整的。

CAVE最有名的游戏就是“《首领蜂》系列”——是不是有点印象了？“《首领蜂》系列”在STG界可以说是非常有名，只是由于CAVE势单力薄，自己的游戏往往都要靠别人代理发行（例如ATLUS），结果捧红了别人，埋没了自己（怪也只能怪CAVE的那个LOGO太不抢眼）。CAVE的游戏素以枪林弹雨著称，其夸张程度比起彩京是有过之而无不及。其游戏尤其注重人设，强调驾驶员的因素，能够给玩过的人留下深刻的影响。游戏多采用三键制，分数动辄上亿，和彩京游戏比起来，又别有一番风味。对于一个模拟器玩家来说，和彩京比起来，CAVE最好的一点就在于它的游戏很容易模拟^_^，它的大作如今基本上都可以被成功模拟。看看彩京，最新的《零式枪手2》居然用的是NAOMI基板，再看看现在SEGA MODEL2的模拟器——算了，还是先等PS3吧！

狱门山物语

这个游戏其实我以前已经在栏目中介绍过了，不过当时用的是非正式名称“侍神战士”。在此就不再多说了，大家以后就不要再叫“侍神战士”了。

游戏中三位主角各具特色每个人都有自己一段动人的故事。

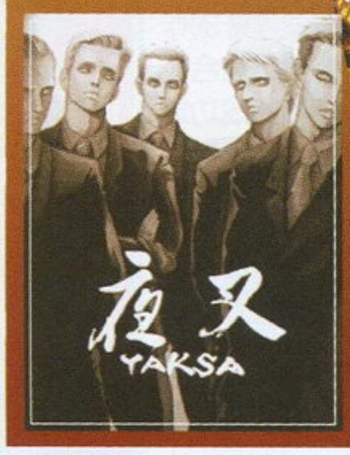
长空超少年（《ESP RA.DE.》）

好游戏好游戏！这个游戏共有三位超能力少年可以选择，系统类似《狱门山物语》只是保险系统有了改变。我经常能在日本射击游戏爱好者的网站上看到游戏最终BOSS的形象。游戏每过一关都会随机出现若干张精美插画，真是美不胜收。

游戏可以储存超能力，随时都可以爆发

www.plumbook.cn

此游戏ROM名为“ESPRADE”，本人在128M内存下用MAME32CN 0.55 模拟器可以完美运行。



弹铳

这个应该也是很有名的一款游戏，不过比起《狱门山物语》和《长空超少年》来要老一些（1998 年初出品），因此总体素质当然要低一点，不过还是非常值得一玩的。游戏比较另类的地方在于分数变成了待救援的人，这一设定比较独特。本游戏ROM名为“DFEVERON”，也可以用模拟器MAME32CN 0.55 模拟。

能源之岚

也有人根据音译翻译为《普罗吉亚风暴》，CAVE 2001 年度的最新作品！本游戏的开发阵容非常强大：CAPCOM+CAVE，而CAVE另请来了彩京的古贺昭之先生指导（曾参与过《零式枪手》的制作），可谓 2DSTG 的最强阵容！是不是听起来就让人热血沸腾呀？

大家秉着拯救 2D 横版 STG 的信念来制作这款游戏，在游戏中加入了非常多的要素，而且还有恋爱成份！哇，这么强的游戏哪里有下的？这个……咳，目前还没有任何被模拟的消息，请大家节哀顺变。什么？你说我故意吊你胃口？真是对不住，作为补偿，我告诉大家一个好消息：彩京的《武装飞鸟 2》马上就可以玩啦！最多一年就可以了（被不明物体击中晕眩中）……

《VR战士4》的段位系统

这间就是位于涉谷的“SEGA HIGHTECH LAND”游戏中心可以说是日本《VR 战士 4》的圣地

3D格斗游戏的开山鼻祖“《VR战士》系列”最新作品《VR战士4》已经推出4个多月了，由于造价较为昂贵（一组原装机台约合人民币5万多元），迄今为止在国内尚属稀罕之物，幸好SEGA将它火速移植到了PS2，这样一来国内更多的玩家就有机会领略它的风采（具体情况请参看“前线狙击”）。《VR战士4》中最大的要素就段位系统，如果要使用这系统就必须购买一张价值500日元的专用IC卡（VF4 Character Access Card）而且机台必须连接到SEGA专门提供的VF.NET网络服务器上，这样苛刻的条件，别说是大陆玩家，就连港台地区的玩家也无缘一试。这次就为各位介绍一下《VR战士4》神秘的段位系统。在日本的游戏中心玩《VR战士4》，可以先购入一张IC卡，将卡片插入机台后，玩家第一次选择的角色就成了这张IC卡的专用角色，不能再更改。以后只要再使用IC卡电脑就会自动选择该角色，十分方便。卡片会记录玩家一切的战斗成绩，最多可使用500次，之后便需另外再购买新卡，将旧资料传到新卡上后就又可以继续游戏了。

两位“霸王”的对决！
Lion VS. Kage

玩家最初为“十级”，由“十级”向“一级”晋升的过程是要依靠经验值进行累积的，每取得100点经验值玩家就可以晋升一级，直至升为“初段”。基本上胜出一局便可获得10点，如果连胜的话可获得双倍的经验值，如果战胜比自己段位高的对手可获得更高的点数，再配合连胜的话，活活，要升至“初段”最快仅仅需要一两个小时。如果玩家在战斗中落败也会有1点的经验值作为安慰奖，而不会扣除点数。换句话说，只要玩家肯花时间，晋升为“初段”是相当简单的。当玩家升至“初段”后，晋升段位的规则就会发生改变，真正的战斗才刚刚开始。起初，玩家为“初段＋0”，如果战斗胜出则会晋升至“初段＋1”，失败则是“初段－1”。《VR战士4》将“初段＋4”和“初段－4”认定为同一级别的战斗，当段位为“初段＋4”和“初段－4”的玩家交战时，电脑就会显示“段位认证战”的字样，这是一局至关重要的战斗，由于关系到段位的认证，所以战斗时的投入感会大增，压力也会变得相当大。本来就是一场半斤对八两的战斗，如果心理素质不佳，即使遇上水平不及自己的对手也很容易因为紧张战败。胜利的玩家可以晋升一段，而失败后的惩罚就是降段。

“三段”VS.“三段”，每一局比赛都至关重要，令你手心出汗。看来那位 Jeffry 这次是难逃降段的命运了。

玩家可以得到许多道具还有一些特别的发型让自己更“COOL”一些。“生化”Jacky 的造型看上去够前卫的，但是看着这位雷飞我就不舒服。

那么不是同一级别的玩家对战会不会对自己的段位造成影响呢？答案是否定的。即使你打败了最高段位的“霸王”，也不会对你的段位晋升有任何的影响，只是可以获得可观的点数，这个设定也是鼓励大家向强者挑战。《VR战士4》中的段位可划分成“初段”至“十段”不等的多个级别，而“十段”有两个最至高无上的称号——“霸王”和“小霸王”，这就是实力的象征。当记者向日本VF达人キャサ夫问及PS2版的《VR战士4》素质如何时，キャサ夫的回答是：“一摸一样！画面和各种判定几乎的街机版完全相同！而且原创的“组手”模式中还会有200多个电脑角色同玩家对战，它们全部是按照著名玩家的打法而创造出来的强力A.I.战士，当中还包括了ちび太。”キャサ夫还向记者透露明年2月左右将会推出《VR战士4》官方攻略本《BLUEBOOK》。

为了便于不同实力的玩家同乐，所有的街机中心都会设置专门的段位机台，这样就不必担心没有升级的机会了。

近梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

圣诞商战战况空前，16款游戏逐一点评！！

马克西莫

画面 ■■■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■■□□
游戏性 ■■■■■■■■□□

热血推荐

Solidus Gouki

游戏的表现形式虽然为流行的3DACT，不过在仔细玩过之后，却体会到了一种相当朴素的2DACT的感觉，太棒了。系统简单直接，画面亲切可爱，战斗时又不失刚勇，主角马克西莫的各种演出令人叫绝。难度方面提升适度，选择关卡的大地图系统也让游戏自由度变得更高。敌人的种类相当丰富，造型非常有趣，攻击的方式也是多种多样的。BOSS战设计得很有特色，将“存盘”以及“续关”作为游戏中的一种“奖励”确实是有回归的感觉。而种种动作过关游戏要素的大集合让人看到了CAPCOM在制作此类游戏上的实力。

D·S

老牌动作游戏厂商CAPCOM年末奉献给PS2的游戏《马克西莫》终于推出了！许多玩家在上手之后都对它赞不绝口，称之为“3D《魔界村》”。确实如这些玩家所言，CAPCOM在保留了“《魔界村》系列”一贯的流畅操作与隐藏道具的同时，还兼顾到3D动作游戏的精髓，利用最新技术突出充满神秘感和挑战性的战斗舞台，务求在PS2上创造一个新的经典！游戏的流程不算很长，但隐藏秘密却非常多，需要玩家留心观察以及一次次不厌其烦地通关才能达到100%的攻略率，新年动作游戏首选。

ACE飞行员

其实本款游戏就是CAPCOM名作《魔界村》3D化的产物。之前本人并不看好这款游戏，因为许多经典的2D动作游戏3D化之后往往成了一款变了味的作品。令人欣慰的是游戏较完美得结合了2D与3D的特点，使得《魔界村》成功地转型，这就是CAPCOM的优势吧。在游戏中我们还是能看到各种熟悉“可爱”的敌人，精心设计的关卡以及别出心裁的BOSS等等许多优点，而且游戏并没有太大的缺点，本作整体的游戏性也比前几代作品有了很大的提高。《马克西莫》是一款近期内不可多得的动作游戏。

PS2/CD-ROM/CAPCOM/MAXIMO/ACT/2001-12-27/1人/341KB/原创

创造职业球会 特大号！2

画面 ■■■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■■■□
游戏性 ■■■■■■■■■□

热血推荐

慕容非

号称史上最耐玩的游戏，从SS开始就一直很喜欢该系列，这次的《特大号2》是“《球会》系列”的第5作，无论从画面还是音乐都比前几作有了很大进步，在系统上也强化了许多。《特大号2》与前作《特大号》并无太大区别，追加了一些新的球会地点和人物，对平衡性的调整较大，不用S/L大法想在一年内升J联盟不太可能，对手队的强悍也是前所未有的，十年后强得一塌糊涂。在玩过《特大号2》后对《创造球会2002》的期待也越发高涨了。

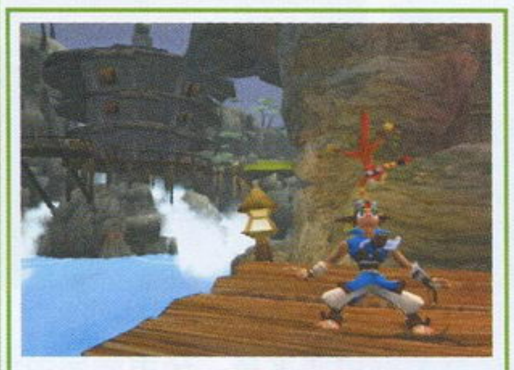
D·S

超人气的“《创造球会》系列”最新作，也是DC上的最后一作。游戏的整体系统没有什么大的改良，只是在前作的基础上将平衡性做了进一步的调整，并且引入了2001年最新的J联盟球员的资料。自《特大号》以来，整个“《创造球会》系列”的难度便有所下降，想来这主要是吸引那些没有玩过该系列的玩家能够自得其乐吧。而这款新作所强调的正是经营的乐趣与执教的挑战，在没有很高的难度要求之下让新老玩家尽情发挥，乐此不疲。期待PS2版的《创造球会2002》能够更上一层楼！

纱迦

对于一个“球会”迷来说，每逢出新作的时候，就又有罪受了。由于是在DC的最后时刻推出的游戏，因此画面和音乐比前作都有了长足的进步，特别是最让人津津乐道的必杀技也越来越华丽了。球员数量比起前作来多了不少，而且能力设定更加平衡，绝对可以让玩家有新鲜感觉。当然最让人高兴的就是在本作中电脑的AI也进步了，而且本作对战术的要求更高，无形之中增加了难度，也提高了耐玩性，让一班准备长期抗战的死忠兴奋不已，看来玩到明年PS2上新作推出时是绝对没有问题的。

DC/世嘉\SMILE BIT/SLG/2001-12-13/1~2人/114格/系列第5作/支持两人对战



杰克和达斯特 旧世界的遗产

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
游戏性 ■■■■■■□□

热血推荐

Solidus Gouki

将游戏的起点定位在《古惑狼》上再来看这款游戏，结论仍然是相当出色。游戏画面风格与PS、PS2上的《古惑狼》类似，不过整个游戏世界就更多了一份神秘的色彩。卡通的表现手法仍然是游戏的一大卖点，达斯特的表现真是有趣极了。相比之下，主角杰克就略显平淡了，各种动作都让人不禁想起那只穿牛仔裤的老狼。关卡的设计也一如《古惑狼》的风格，大杂烩形式，揉合了RAC、STG的成分，让玩家在这款游戏中体会到各种乐趣。比较令人失望是音乐的制作，比起宣传片的气氛那真是差远了。

D·S

绝对意义上的经典ACT作品。绚丽的画面加上流畅的操作让2001年内发售的所有动作游戏都似乎黯然失色，虽然画面和操作只是动作游戏中普普通通的两点要素，却到被“顽皮狗”制作小组运用得如此绝妙，记得某游戏制作者说过制作一款优秀的ACT游戏的工作量和技术要求绝对不亚于一款出色的RPG，以前不信，今天才理解了这句话的真意。可能正是因为新系列第一作的关系，在视点转换和情节提示上还存在着一些缺陷，需要进一步改进，但就目前的完成度来说已经可以进入动作游戏的殿堂了！

ACE飞行员

该游戏可称得上SCEI今年的重头游戏之一，制作当然毫不马虎，一眼就可以看出这是一款经过精雕细琢作品。由于这是一款动作游戏，因此相当重视操作性，手感相当令人满意。游戏中包含很多小的谜题和迷你游戏，整体难度并不算很高，让人玩起来有一种特别休闲的感觉，游戏中的配角达斯特滑稽搞笑的动作总能博得我的会心一笑。可惜游戏在视点变更的处理上稍欠妥当，给某些操作带来不便。SCEI一心想用这款游戏取代原来《古惑狼》的地位，我看这个时机还很不成熟。

PS2/DVD-ROM/SCEI/JAK&DAXTER THE PRECURSOR LEGACY/ACT/2001-12-20/692KB原创

零~ZERO~

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■□□□
游戏性 ■■■■■□□□

热血推荐

纱迦

TECMO突然搞出这么个游戏来，实在有些让人吃惊。总的来说，作为一个恐怖游戏，《零》可以说是相当成功的。它给人带来的那种恐怖感觉既不同于《生化危机》，又不同于《寂静岭》。游戏中充斥着东方式的恐怖，并经常采用一些黑白画面，起到了非常震撼的效果。主人公的攻击方式居然是用照相机，实在是非常有想象力。再就是游戏的画面非常干净，已经没有什么锯齿了。总之，如果你喜欢那种《午夜凶铃》式的恐怖的话，那么这个游戏绝对绝对不会让你失望。

ACE飞行员

有《生化危机》和《寂静岭》挡在前面，TECMO居然还敢做一个原创恐怖游戏，实在是勇气可嘉。我向来对于这种原创游戏，评分都会宽容一些，因为业界很需要这样的新鲜血液，而且《零》的素质确实一流。游戏营造的那种《午夜凶铃》式的恐怖气氛非常到位，绝对有别于别的恐怖游戏。主人公的攻击方式是照相机，这就已经够匪夷所思了，而这台照相机还可以装各种各样的灵石强化，实在太有意思了。我惟一担心的就是游戏不够耐玩，如果多加一些隐藏要素的话就太好了。

D·S

传统日式恐怖电影的游戏化，如果还不太清楚的话，看过《午夜凶铃》这部电影就会明白了。游戏的恐怖氛围制作得很好，光源处理和背景音乐的制作在同类型的游戏当中都算得上是上乘之作。游戏的剧本处理得还不算完美，有许多难以自圆其说的地方，如果在情节设置上再紧凑和压抑一些的话，也许就更能突出恐怖的气氛，使游戏整体的制作水平更进一步了。另外游戏当中的一些细节，例如开门、拍照等小动作都制作得很细致，看来TECMO近年来确实投入了相当大的人力和物力来强化它的游戏制作实力！

PS2/DVD-ROM/TECMO/ZERO/AVG/2001-12-13/1800KB/原创

心跳回忆3 在约定的那个地方

画面 音效 系统 游戏性

PS2/DVD-ROM/KONAMI/TOKIMEKI MEMORIAL3/SLG/2001-12-20/系列第3作

热血推荐

多边形

“《心跳回忆》系列”在那些只玩TV GAME的玩家心目中的确是一款相当出色的美少女恋爱育成游戏，新作《心跳回忆3》确实在两部前作的基础上进化了一大步，它所带来的感动远远超越了其价值！以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……另外新技术的使用和EVS系统的大幅强化都让喜爱该类型的玩家看到了新的曙光，心跳万岁！！

LIKY

游戏以独特的技术来表现女孩的形象，的确给人耳目一新的感觉，会动的女孩子一下子就变得可爱起来，不过人设方面，总觉得有些幼稚，似乎都是些小女孩。（呵呵）游戏玩起来的感觉还是相当不错的，很容易就能被那些性格各异的女孩子吸引，随着各种特殊事件的发生，你会越来越沉迷其中而不能自拔。系统方面也有了更多的花样，平时可以养宠物，画画，去约会时还要选择不同的服装来搭配，似乎更贴近生活了，真希望自己的生活也如游戏中这般美好。唉……

D・S

不可否认，新技术（TOON RENDERING技术）的使用确实吸引了一大批没有接触过该类型的玩家，进而从系统、从故事等多方面去了解这款游戏的，理解这种类型的游戏。记得当初KONAMI公布人物角色设定之后，业界为之哗然，平淡无奇的角色连许多制作同类型游戏的制作都感到不能接受，这难道就是KONAMI所宣传的“新世纪恋爱育成游戏”吗？当第二次公布宣传片之后，许多人才意识到自己错了，因为《心跳回忆3》就像一张圣洁的白纸，任何人都可以在上面描绘属于自己的“心跳回忆”……

洛克人EXE2

画面 音效 系统 游戏性

GBA/卡带/CAPCOM/ROCKMAN EXE2/A・RPG/2001-12-14/系列第2作

热血推荐

SOUL

《EXE2》是CAPCOM很有新意的RPG，战斗部分可以手动操作，但又与RPG系统很好地结合在一起。让我感到意外的是手动操作部分出乎意料地颇具动作游戏的快感，不愧是动作游戏皇牌制作者之一呀。游戏的人设很到位，很有“洛克人”味道。游戏系统轻松有趣，又具有一定的策略性，RPG的乐趣、收集（芯片）的乐趣还有动作游戏的乐趣等等，让《EXE2》具有极高的游戏性。游戏整体进行起来也给人感觉相当有流畅度，另外值得一提的是音乐及音效方面，给人以很正宗的SFC时代感觉的风格。

LIKY

总的来说，游戏与前作的差别不大，特别是画面简直与前作一般无二，战斗系统依然沿袭前作那种手动控制加卡片式，这种战斗模式相当有创意，也非常激烈，由于这次加入了新的要素，例如改变形态、新的地形影响等等使得战略性得到进一步加强。游戏的音乐作的相当棒，非常有动感，听起来很不错。另外，我想肯定会有不少人会对游戏中那些用途各异的卡片感兴趣，这也是游戏的一个卖点，要收集齐所有卡片可不是一件容易的事，不过要是得到后并在战斗中使用出来一定会非常有成就感的。

多边形

从上一作开始就着意于创新的游戏，与传统的RPG或是A・RPG都有很大的不同。这一次的第二作在各方面上都作了强化，更显成熟。该游戏虽然是一款RPG，却含有动作成份，每次战斗结束后电脑会对这次战斗进行评级，从而影响所得的奖励，让人每次战斗都想着要打得更好，很好玩。这一作所加入的洛克人的各种形态的进化也让游戏有了更多的变化。不过游戏的迷宫部分有些容易让人迷路，因为同一个迷宫内的各个地方的区别不是太大，没有方向感的人恐怕会在这方面玩得费力一点。

超级马里奥 ADVANCE 2

画面 音效 系统 游戏性

GBA/卡带/任天堂/SUPER MARIO ADVANCE 2/ACT/2001-12-14/SFC版《超级马里奥WORLD》移植作/连线对战

热血推荐

Solidus Gouki

游戏的移植度非常高，骑上耀奇打倒敌人的感觉与前作完全不同，虽然采用前作的技巧也能够很好地完成游戏，不过乐趣的来源就不同了。关卡的设计非常巧妙，给人一种精致的感觉。可以连线1卡4人玩的迷你游戏“顶乌龟”绝对是个极好的PARTY GAME，规则简单，版面固定，动作单调，但多人玩时乐趣却无穷，颇有一点简化了的《任天堂全明星大乱斗》的感觉，是合作、陷害、坐山观虎斗还是专心收集5枚金币？尤其是当其中一位玩家收集到4枚之时另外3人的矛头指向统一时的感觉相当有趣。

SOUL

本作除了移植SFC版的第一作以外，还集合了1983年的《马里奥兄弟》，相信玩过4人联机对战的玩家都会感觉到它的紧张刺激。本作重头戏是重新制作的SFC版《马里奥》，原创要素很多，如一开始就可以选路易，游戏还加入了很多语音效果，听大胡子水管工可爱地说着“OH MAMIYA”，真的很有趣。游戏本身的素质自然是勿庸置疑的，说它是二维跳跃动作游戏的顶峰之作也不为过。游戏提供随时记录的功能，这也为想见缝插针地玩游戏的人提供了方便。

LIKY

玩到这款SFC上的移植作，熟悉的画面、音乐让人感动。由于在这一作中马里奥能够变身成许多不同的形态，使得乐趣倍增，特别当是穿上斗篷后，飞来飞去真的很爽。游戏的手感一如既往的良好，而且人物动作也很细腻。路易和马里奥的细微差别使得游戏的耐玩度提升的同时，也使得游戏的打法也更灵活。可爱的恐龙耀西终于登场了，真是个强力的同伴。无论是什么敌人，它都能一口吞下，特别搞笑，不过更搞笑的是还是踩上乌龟时，肉体竟然会与龟壳分离。

特鲁尼克大冒险2 ADV不可思议的迷宫

画面 音效 系统 游戏性

GBA/卡带/ENIX/RPG/2001-12-20/PS同名作品移植/连线机能

热血推荐

LIKY

对于喜欢“《风来之西林》系列”的玩家来说，此作绝对不能错过，同样的系统，同样的高难度，同样的种类众多的道具，绝对会让你再次疯狂。当然，游戏与《风来之西林》还有许多不同之处，所有的敌人都是来自于《DQ》，给人不一样的感觉。其实游戏最让人兴奋的莫过于转职了，主角特鲁尼克还能转职为战士和魔法使，这使得游戏的进行方式变得更加多姿多彩。让我有点不满的是某些细节不够好，例如在村中竟然不能使用道具，在迷宫中人物的转向也不够灵活。

SOUL

又是移植游戏，看来GBA是“让所有的游戏集中在这里”。本作是ENIX与CHUNSOFT合作的作品，因此游戏性及平衡性方面有了保证，高难度——也有了保证，不过这款游戏可就不像其他掌机游戏一样可以随时拿起，又随时可以放下。主角特鲁尼克是来自《DQ》的一个肥胖的武器商人，也算是极有个性。游戏中迷宫的结构虽然每次进入都会随机变化，但各迷宫都是大同小异。不过系列作的爱好者不会这么认为，那种在迷宫冒险的感觉和寻得宝物的快乐为他们所津津乐道。

多边形

移植自PS的同名作，移植度之高令人吃惊，完全保留了原作的所有内容，竟然能够在掌机上玩到这款经典作品实在让人兴奋。其实个人认为这种“不可思议的迷宫”式的游戏最适合制作在掌机上，可以随时拿出来玩。游戏的难度与原作比起来是经过调整的，刚开始更简单，到后期更难，相信是为了吸引更多的新手，不过这种游戏似乎给人一种专业性太强的感觉，独特的系统，众多的道具以及变态的难度都是菜鸟不敢轻易上阵的原因，对我国众多不懂日语的玩家更是如此。

索尼克ADVANCE

画面
音效
系统
游戏性

LIKY

速度感满点的动作游戏，爽快感满点的动作游戏，即使在掌机上，我们也能体会到索尼克那快到让人窒息的速度、风驰电掣的感觉。关卡的设定也变化多端，有些地方难度还相当大啊，需要挑战多次才能顺利通过，总的来说难度还是偏高。除了可以选择索尼克，特而斯同样可以选择，特性肯定不一样哦！这样一来同样一关游戏的玩法也会发生变化。由于这个游戏也对应1卡4人联机，所以4个人凑到一起来玩的时候会更加热闹，更加激烈。

纱迦

最能找到当初玩ACT感觉的主机应该就是GBA了，所以我对这款游戏非常期待，再加上世嘉高超的技术力，几乎已是品质的保证了。整个游戏给人的感觉非常不错，游戏虽然以MD上的一代为蓝本，但加入了相当多的新要素和新人物，所以完全可以算作是一个新游戏。而且不可不提的是1卡4打的设定，与人对战的感觉简直太棒了！可惜限于掌机的硬件条件，本以高速著称的《索尼克》到了GBA上感觉就要差很多，这一点不能不说是一个遗憾。而真正的GBA玩家恐怕很难从与NGC的互动中受益吧？

D·S

能够与NGC连动的GBA游戏，SEGA之所以这样做一来是为了提升游戏的乐趣，二来就是为了扩大自己的影响力吧。客观地对待这款游戏，会发现许多出人意料的东西。从画面上看已经和MD版的“《索尼克》系列”没有什么太大的差别，操作上还是一贯的美式风格，粗旷而包含激情，这也许就是“《索尼克》系列”始终都有一批追随者的原因吧。而连动饲养查欧的部分也处理得比DC版的连动效果更加出色，非常适合有爱心、有耐心的玩家进行下去。总之，推荐给所有年末想玩动作游戏的掌机迷！

热血推荐

GBA/卡带/世嘉\SONIC TEAM/SONIC ADVENTURE/ACT/2001-12-20/原创/与NGC版《索尼克大冒险2 战斗》互动

铁拳ADVANCE

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

将3D对战游戏简化成一款2D对战游戏，这样成功的例子几乎是没有。不过这款游戏做到了。各角色的招式像模像样，判定也非常仔细，其中一些角色的指令投采用图片的方式来表现的确是个好主意。被简化到了极点的各角色十连技让没有接触过《铁拳》的玩家也玩得非常尽兴。声音效果也移植得很棒。3ON3模式让人觉得的确是彻底发挥了卡带这一媒体的最大优势。不过由于机能的限制，各角色的动作都进行了不同程度的删减以及修改，这一点在普通投的表现最为明显，演出效果大为降低。

SOUL

“《铁拳》系列”终于登陆掌机平台。游戏各方面的表现都不错，很好地在掌机上重现了很多《铁拳》特有的游戏感，难能可贵的是游戏连原作中的横移动进行了移植。因为基本按键只能用到两个，因此出招指令大幅度简化了，可以极为轻松地发出各种技巧，老《铁拳》玩家一定会觉得：啊，怎么这么容易发招！操作简单、明快已经成为众多掌机游戏的标准了。不过游戏还有一些缺点，如游戏的平衡性不再那么高，人物太少等，但想想能将一款全三维的格斗游戏移植成这样，就已经足以让人赞叹不已了。

慕容非

虽说是掌机上的游戏，但NAMCO的实力是勿庸置疑的，以《铁拳3》为基础的设定相当诱人。尽管GBA的按键比较少，但丝毫不影响游戏性，十连击、指令投等都被良好地继承下来，游戏的画面也处理得很不错，游戏画面还算精美，屏幕间移动也完好地体现出层次感。但游戏本身也有不少缺陷，以GBA的机能开发纯3D的游戏还是有待考虑的，先不说流畅度或跳帧的问题，如果玩家们用放大镜的话会很清楚的看到屏幕上全是马赛克，而且GBA的按键太小，对于我这样的“大手”玩家是在是有点痛苦。

热血推荐

GBA/卡带/NAMCO/TEKKEN ADVANCE/FTG/2001-12-21/原创/连线对战

龙战士II 使命之子

画面
音效
系统
游戏性

慕容非

在所有RPG中只有一个游戏的男主角永远叫“龙”，女主角永远叫“妮娜”，那就是《龙战士》。第一次玩“《龙战士》系列”是PS上的《龙战士Ⅲ》，如今重温GBA上《龙战士Ⅱ》感觉非同一般，怀念的系统及人设让我流连忘返。主人公“龙”介乎于人和神之间，为了世界的和平而战，虽说剧情较为老套，但游戏本身的系统做得很好，再多的战斗也不会让你觉得无聊，解谜的难度也设计得恰到好处，音乐还是我喜欢的那种风格，充满了异国情调。对于一个RPG迷来说不玩《龙战士》绝对是个遗憾。

SOUL

又是移植兼重新制作，GBA上标准的中上级软件制作法。《龙Ⅱ》是一款极为正统的RPG作品，而且仍然带有一些《DQ》的影子，但在画面上可是要超出《DQ》很多，比如有立体感的以斜四十五度的角度来表现的战斗画面，人物也有很细致的动作，相信这也是当年游戏的卖点之一吧。游戏的重新制作，不但画面比原来的SFC版更漂亮，外包装上也有了一些改变，新绘制的游戏插画尤为经典。相信本作是近期正统RPG爱好者的不二之选。

LIKY

移植自SFC版的此作，移植度可谓120%，因为加入了SFC版没有的通信交换道具的功能（这似乎已经成为GBA版RPG游戏的必备要素）。游戏绝对是最正统的RPG，回合制的战斗、古老的剧情，系统的平衡性很高。各个角色的特技除了在战斗中发挥作用外，还能在地图上做特定的动作，这一点非常有趣，有时候在地图上玩迷你游戏也能玩得不亦乐乎，“共同体”的发展也让人很有投入感。不过总觉得这个游戏只适合那些玩过SFC版的玩家来怀旧。

热血推荐

GBA/卡带/CAPCOM/BREATH OF FIRE/RPG/2001-12-21/SFC版同名作移植

世界足球POCKET

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

SFC的足球名作移植，由于平台的差异，使得按键不得不进行一些简化，令老玩家颇感不适应。移植度85%，队员的动作略有缩水，操作感也略嫌生硬。从《WE》开始才真正接触足球游戏的玩家也许无法适应这样的视点、操作方式以及游戏中灌输的足球理念。队员的有些动作过于夸张，而对于犯规的尺度也相当宽松，这使得中场以及禁区前沿的争夺前所未有的激烈，但却很难打出什么章法，一键多用的判定并不好用。不过，在目前所有GBA的足球游戏，这款游戏还是最值得推荐的。

LIKY

同样是移植自SFC上作品，虽然几年前在SFC上对这个游戏疯狂沉迷过，但自从接触了PS上的“《WE》系列”后就再也对这个游戏提不起任何兴趣（记得去年还特意来重温一下，但是5分钟后我就关上了SFC），所以之前对这个移植作也不抱任何希望。当然，平心而论，移植得还算完美，作为卖点的语音解说完全保留，而且球员资料也全部都是最新的，但是游戏中人物显得过大，这样一来同屏显示的人物就很少，这一点就完全比不上SFC版了。

多边形

让从SFC时代过来的老玩家相当怀念的作品，相信许多玩家至今还记得《JIKKYO WORLD SOCCER FIGHTING ELEVEN》在1995、1996年带给他们的快乐时光。而购买此游戏的动力也多半就在这里了。实况解说的内容就GBA来说已经算是相当丰富了，球队的资料也是最新授权的实名资料。比起SFC版的假名来说的确是亲切许多。游戏的系统没有任何变化，不过因为是GBA版的原因，操作方法进行了简化，有些不太适应。最高难度下的门将可以用BT来形容，似乎没有他接不到的球？

热血推荐

GBA/卡带/KONAMI/WORLD SOCCER POCKET/SPG/2001-12-13/SFC版《实况世界足球 战斗11人》移植/连线对战

热血推荐

伍佑卫门 新世代袭名！

画面 ■■■■■□□
音效 ■■■■■□□
系统 ■■■■■□□
游戏性 ■■■■■□□

PS/KONAMI＼KCET/ACT/2001-12-20/ACT/1人/系列第13作/1格

Solidus Gouki

首先最明显的一个变化就是角色造型，伍佑卫门、机器人佐助及人鱼由井的造型都是全新的，不再是前几代那样一直延袭下来风格。胖乎乎的惠比寿丸被换成了一个拿着大锤的可爱女性角色惠美寿。开场动画以及游戏中的CG都让人感到了KCET十足的诚意。武器的升级系统以及角色特技非常吸引人，不少关卡都需要不停地切换使用的角色才能顺利通过。游戏的难度较高，并且缺少该系列一直以来的特色——双打。不过，在PS末期还能见到这样的2DACT，也的确是喜欢动作游戏玩家的福气。

纱迦

对于这种二维的动作游戏我一直都很喜欢，可惜本作有一个致命的缺点就是不能双打，令游戏的乐趣倍减。不能双打同时也意味着游戏的难度会变大，因为每损失一条命都要从头来过，幸好本作的CONTINUE是可以从CHECK POINT开始的，否则还真有些难度。游戏的名称叫作“新世代袭名”，里面讲述的也是新一代伍佑卫门的故事，而几位同伴都变了。游戏发生的时代也由江户时代变为了现代，令老玩家看上去很有新鲜感。比起以往的几作来，新作更强调动作性，解谜的成分减少了，使得游戏也更加流畅。

SOUL

果然是新世代，伍佑卫门等人这次进行了大幅的改头换面。片头是一段二维动画，过场还有多段CG动画，动画不但多，而且还很细腻。游戏的进行方法仍然是纯二维的，但在背景的表现方面还是利用到了三维效果，也算不浪费机能。本作的难度也比上一作有了很大的提高，原因就是本作不支持双打，死掉一条命后就得重新开始……BOSS战时，BOSS不但攻击变化多端，也很华丽，看来，这一作的制作要认真得多。游戏整体来说是一款很正宗的动作游戏，相信喜欢高难度挑战的玩家会很喜欢这款游戏。

索尼克大冒险2 BATTLE

画面 ■■■■■■□
音效 ■■■■■□□
系统 ■■■■■□□
游戏性 ■■■■■■□

NGC/世嘉＼SONIC TEAM/SONIC ADVENTURE2 BATTLE/ACT/2001-12-20/1～4人/DC版《索尼克大冒险2》增值移植版/与GBA版《索尼克ADVANCE》互动

Solidus Gouki

移植得相当出色，从一个方面证明了NGC的确是非常容易开发游戏的主机。游戏的内容与DC版相同，各角色的隐藏造型也不是一开始就能够选用的。尽管只是一个移植游戏，但原作本身的素质就是超一流的，被称为是“世界上速度最快的ACT”一点也不为过。适合各角色的能力发挥的关卡设计别具匠心，充分展示了制作小组的（移植）实力。与DC版相比最有趣的一个变化就是玩迷你游戏的VMS变成了当红主机GBA，与GBA版《索尼克A》的联动相信能够大大促进NGC版的销量。

纱迦

DC版《索尼克大冒险2》是一个当初我打了满分的游戏，可见游戏素质之高。这次移植到NGC上，整个游戏几乎没有什么太大的变化，故事情节和关卡设定都和DC版一模一样。不过NGC的机能要强于DC，所以游戏的画面有了提高，特别是在双人对战时最为明显。此外游戏还新增了不少对战要素，令其可玩性大大增加，连我这个从未碰过DC版对战模式的人也动了心。此外用GBA来育成查欧，比起DC那个VMS来真是不知提升了多少倍。如果你没有玩过DC版《索尼克大冒险2》而你又有NGC的话，强烈推荐！

D·S

DC版的强化移植作品，以NGC的机能而言，当然没有什么问题。但是很明显的一点就是NGC版的原创内容实在少得可怜，玩过DC版之后相信很难再有什么新的兴趣，不会SONIC TEAM小组的主力都去忙着开发NGC版的《梦幻之星在线》了吧？从游戏本身来看，它具有许多同类型游戏都不具备的优势，简洁的操作感和闪电般的速度感足以傲视群雄。通过和GBA的《索尼克ADV》之间的连动，还可以找到更多的乐趣。在整个游戏业越来越成人化的今天，索尼克带给我们的乐趣将是最珍贵的！

格斗之王EX

画面 ■■■■■□□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■□□□□
游戏性 ■■■■■□□□

GBA/MMV/KOF EX/FTG/1～2人/原创/自带记忆功能/连机对战

不过不失

LIKY

单独从移植度来讲，同是GBA游戏的《街霸Ⅱ》可以打上9分，《铁拳A》可以打8分，而《拳皇EX》可能只能打上7分。

但是请注意这是一个已经逝去了的公司的游戏，《街霸Ⅱ》和《铁拳A》似乎闭着眼睛都能想象得到移植的那一天。但是《KOF》呢？掌机上的《热斗KOF96》玩了4年。而我也从未如此担心、焦急并且兴奋地去期待一个游戏的诞生——她终于于元旦节那天发售了。关于游戏的一切细节阿修罗已在特稿里提及，我想说的仅仅是：对一个KOF迷来讲，打分是一件相当困难的事情。

阿修罗

终于玩到《格斗之王EX》了，该作无论在游戏画面表现力上还是在连续技的爽快感方面都做到了几乎完美，可以说此作是迄今为止掌机中最优秀的《KOF》了。老实说，身边很多朋友玩此游戏都有一个感受：从兴奋到失望不足半个小时的时间，还好没有对该作彻底失望。我觉得并不是游戏做得不好，可能是大家对“EX”的期望过高吧，毕竟不是SNK移植，毕竟它不是《铁拳》。仔细玩来定会发现“EX”还是有很多耐玩之处的，虽然有些如音乐、判定上的缺陷，但依然不会影响该作的超强魅力！

慕容非

“遗憾”是我在玩过《格斗之王EX》后的深刻体会，期望越高失望越高。MMV在我的记忆中没有丝毫印象，大概他从SNK那买下版权后想用这款游戏来为公司打响人气度，但明显她打错了如意算盘。游戏BUG成堆，以《格斗之王99》为蓝本的制作也并不具有多大的吸引力，没抵消技、画面跳帧、攻击判定混乱，人类能想出来的缺点他都有了……游戏本身并没有错，错的是MMV不该制作这么烂的系统，相信所有SNK迷都会对这个公司深恶痛绝。SNK没落了，但《格斗之王》的精神不会没落。

光环 战斗进化

画面 ■■■■■□□
音效 ■■■■■□□
系统 ■■■■□□□
游戏性 ■■■■■□□

XBOX/微软/BUNGIE/HALO COMBAT EVOLVED/FPS/2001-11-15/1～4人/原创

Solidus Gouki

XBOX的手柄应该算是目前所有现役游戏手柄中最适合玩FPS游戏的了，游戏也的确是尽可能地为手柄进行了优化，不过还是很难让人适应。看来只有键盘+鼠标才是最完美的。游戏的素质称得上是XBOX首发游戏中数一数二的了，画面的表现绝对是现阶段家用主机FPS游戏的THE BEST。敌人的AI制作得也很不错，会主动利用掩体躲避主角的攻击。武器的设计中规中矩，显得非常成熟。游戏中除了FPS之外，还能够驾驶各种交通工具进行第三人称的射击游戏，制作得也相当精良，令人很有投入感。

ACE飞行员

现在XBOX上最畅销的游戏就是它了，虽然有时候我们的评判标准和老美有很大的不同，但是从一个侧面也可以看出《光环》的过人之处。我玩过很多DOOM类游戏，感觉这款游戏并没有本质的飞跃，只是在各个方面都进行了大幅度的强化。给我印象最深刻的就游戏的团队配合作战，和与外星人战舰在野外的遭遇战。一款DOOMLIKE类游戏能够做出这样细腻的细节和磅礴的气势还真的是很罕见。如果你能够很好地适应游戏手柄的操作，那就更加容易投入到《光环》惊心动魄的战斗中。

SOUL

XBOX上最引人注目的作品之一，自己也在游戏发售前的总第44期做了一个详细的报道。之后自己果然没有看走眼，《HALO》一跃成为XBOX上最畅销的游戏，为XBOX的首战告捷立下汗马功劳。在第一人称视角（FPS）游戏部分，游戏针对手柄式操作做了各项体贴的设计，相信FPS游戏的爱好者经过一段时间的熟悉后也会对游戏的操作感到满意的。游戏中驾驶机车或其他交通工具部分，极具爽快感。游戏的画面无疑是当前家用机平台中的最高水准了。另外游戏还支持最多4个人同时游戏，游戏模式方面的确是应有尽有了。

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

KOF2001 继续补完
银河号×银河号之 NEO
剖析异度装甲
洛克人 X6 剧情引导
女神侧身像究极研究

研究中心新年一号令

研究中心新年改版之后，纱迦收到了很多读者来信。大家对研究中心的改版基本上都持赞扬态度，也提出了很多宝贵意见。从大家的来信中，我意识到研究中心光靠我一个人是远远不够的，还需要读者朋友们的大力支持。希望大家踊跃投稿，来稿内容体裁字数不限，游戏心得或者秘技都可以，尤其欢迎 PS、DC 方面的内容，稿酬是大大的有！（Email 最好）

格斗之王 2001 1.2 版

《格斗之王 2001》的平衡性虽然要强于上一作，但依然有一些不合理的地方。从日本方面传来的消息，EOLITH将在 2002 年 1 月～3 月免费更换《格斗之王 2001》基板。新基板的变更如下：

1. 删除包和KULA的无限连续技
2. 削弱WHIP的攻击判定
3. 削弱最终BOSS的实力
4. 解除时间暂停和永久硬直的BUG
5. 前冲中的紧急回避会有所改变
6. 平衡所有角色的攻击力

在接下来的时间内，EOLITH 还会不断听取玩家的意见，务求完美。无论如何，这种态度都是值得表扬的。

格斗之王 2001 原声大碟

从《格斗之王 95》开始，每一代《格斗之王》都会推出原声大碟。虽然老实说 SNK 的音乐水平不怎么样，但是作为 SNK 或 KOF 的 FANS，当然只有无条件购入的份儿。眼下《格斗之王 2001》的原声大碟就要发售了，大家看着办吧！

该碟一共收录了 30 首音乐，目录如下：

01 NEST 肉体改造计划之主题（OPENING Ver1.0）
02 NEST 肉体改造计划之主题（OPENING Ver2.0）
03 NEST 肉体改造计划之主题（操作说明）
04 HIT ME！
05 HIT ME MORE！
06 BIG PAIN
07 无敌之炎
08 不灭的日轮
09 你的鞭子
10 ALL OK！
11 极限战士
12 THE QUEEN OF FIGHTERS
13 NEST 暗之支配社
14 サイコなやつら
15 ネリチャギ
16 斗魂No.1
17 斗魂No.2
18 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver1.0）
19 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver2.0）
20 ZERO
21 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver3.0）
22 我是最强的
23 NEST 肉体改造计划之主题（DEMO Ver4.0）
24 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（喜）
25 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（怒）
26 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（哀）
27 THE KING OF FIGHTERS 2001 ENDING（乐）
28 斗魂No.3
29 THE KING OF FIGHTERS 2001 STAFF ROLL BGM
30 音效大全

《KOF2001》的原声大碟将会在 12 月 19 日发售。今次仍由一直负责KOF系列配乐的“新世界乐曲杂技团”制作，片长 58分24秒，售价为2310日元。

隐藏指令完全解冻！

以下指令均来自官方资料，如与以前的报道有不同之处，以本期为准。

玛丽	（MAX）玛丽爆裂投	A·A·←·B·C
八神庵	（MAX）里参百拾六式·豺华	八稚女中↓↘→×4+AC 齐按
麻宫雅典娜	（MAX）精神力 9（比基尼版）	乱舞奥义第 9 击时→↕↘+A/C
麻宫雅典娜	（MAX）精神力 9（水手服版）	乱舞奥义第 9 击时↓↘→+A/C
弗克茜	（超必）知识之木	白鸟之诗的突进中↓+B/D
弗克茜	（超必）月之银	白鸟之诗的突进中→+A/C
弗克茜	（MAX）天地同寿	↓↘→×4+BD 齐按
K9999	（超必）你也去吧！	↙→↘↓↙←↘+B/D
K9999	（MAX）随心所欲的力量	↓←↘+ABCD 齐按

ORIGINAL ZERO

虽然我已经介绍过这位《KOF2001》的中 BOSS 了，不过这次可是来自官方的权威资料哟！

ORIGINAL ZERO

格斗技：音巢对流拳
生日：10 月 7 日
年龄：44 岁
出生地：北极
血型：O 型
身高：193cm
体重：88kg

实力超强的人物，判定大，动作快，连击数也相当高，而且拥有无限能量。超杀白罗灭杀全屏判定，非常强劲。

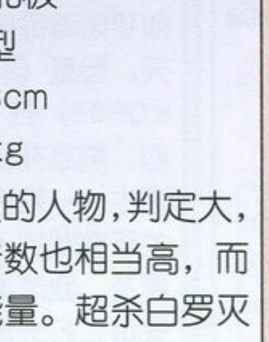
GLUGAN

格斗技：前苏联 SAMBO 流＆爪牙
生日：6 月 4 日
年龄：6 岁（等于人类的 40 岁）
出生地：肯尼亚大草原
血型：不明
身长：288cm
体重：423kg

ZERO驯养的爱狮，惟主人马首是瞻。游戏中作为STRIKER出场，其STRIKER攻击方式为上段攻击，为蹲防不能技。

KRIZARID

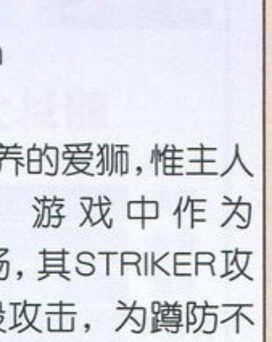
格斗技：收集战斗资料
生日：10 月 23 日
年龄：29 岁
出生地：爱尔兰
血型：AB 型
身高：188cm
体重：83kg



他是《格斗之王 99》最终BOSS的正体，不过在本作中只能作为STRIKER出场。其攻击方式为判定奇广的真空刃。

龙

格斗技：魔哭鸣斩拳、暴吐独蚀掌
生日：5 月 15 日
年龄：37 岁
出生地：中国河北省
血型：毒
身高：184cm
体重：77kg



鳞苦苦追寻的人，原来也是飞贼一党。ZERO的超杀白罗灭杀加上龙的破防攻击一定给诸位留下了深刻的印象。

www.plumbook.cn

更正：上期所介绍的包的无限连续技的出法应该是↘+D

下面是《格斗之王2001》的一些台词，相信是广大格斗之王FANS尤其是还没有玩到《格斗之王2001》的朋友所希望看到的。

与“中BOSS”ZERO对战前

所有队伍

ZERO：“我一直在等着你们，KOF的冠军队。真正的我很想知道你们是否配叫冠军。”

打倒ZERO后

所有队伍

（这时飞船已停在宇宙要塞中。）

ZERO：“真不愧是KOF的冠军。好了，我们也到了，我的任务到此为止了。只要能帮到他我就知足了。”

游戏者：“‘他’是谁？”

ZERO：“你往前走就知道了，除非你们想和这艘飞船一起坠落。”（如果是NEST队则台词变为“那个制造你们的人”。）

四人走入宇宙要塞，而ZERO和飞船向地面落去。

（与此同时，在地面上。）

弗克茜：“看来整件事情都才刚刚开始。”

突然一个声音打断了她：“不，现在就要结束了！”，然后这个声音的主人一刀刺死了弗克茜。

弗克茜：“K……KULA……”

安赫尔：“我们已经拥有最完美的战士了，所以你这种废物就没有利用价值了。”

K9999：“像你和K这种失败的作品，已经没有存在的意义了。”

KULA：“你们会为此付出代价的！”

K9999：“像你这种有缺陷的人造生物又能怎样呢？”

（这时K突然出现了。）

K：“是吗？有缺陷的人造生物吗？”（如果玩家控制的是主人公队则K不会出现，因为此时K在宇宙要塞中；如果玩家控制的是NEST队，地面上的这段剧情就不会发生。）

与最终BOSS决战前

主人公队或NEST队

“你们干得不错，KOF的冠军们。”说话的似乎是坐在黑衣人和白袍女子中间的那位老人。“我的名字叫IGNIZ，是NEST的首领，也是制造你们的人。”

游戏者：“终于现出真身了吗？”

IGNIZ：“欢迎你回来，K（或KULA）。我创造你的目的就是要让你一直胜下去，你能出现在这里，代表着我的计划成功了。自始至终你们都是我的筹码，你、MAXIMA、WHIP——不，应该是SEIRAH才对。我刻意要你们离开NEST，到外面的世界去，就是要你们更进一步，不过……K和KULA竟然恢复了部分记忆，这可是我没有想到的。为了变成最强，你必须放弃一些无聊的东西，心里只要想着战斗就可以了。”

K（或KULA）：“什么？”

IGNIZ：“你是人类中最强的家伙，我现在把记忆还给你，好让你们能够全力而战，而我就要把你的能量都吸收到自己身上。”

其他队伍

坐在中间的老人：“我叫IGNIZ，是NEST的首领，而且将会成为人类的神。KRIZALID、K9999、KULA，还有K，你们都认识吧。你们的力量竟然能够胜过他们，所以我现在想让你们取代他们。”

游戏者：“要我们帮你？简直是做梦！”

IGNIZ：“你们是人类中最强的家伙，现在来和我战斗吧，我要把你们的能量都吸收到自己身上。”

说完这些话之后黑衣人突然发力把老人身上的能量全部吸干，原来他才是IGNIZ，椅子上的老人只是一个傀儡而已。IGNIZ得意地说：“NEST、全世界、全人类……这些对于现在的我来说都好像浮云一样。当这个要塞降临到地面上的时候，新的神就要诞生了。你们就是协助神成为完全体的道具。来吧！来攻击我吧！将所有的怨恨都发泄在我身上吧！当我吸收你们能量的时候，就是神诞生之日。”

打倒IGNIZ后

IGNIZ：“为什么，为什么会这样！这就是IGNIZ大人的结局吗？我居然被打败了？（如果是主人公队或NEST队则是“我居然被自己亲手创造的人造物体打败了？”）是人类不再需要神了吗？”

IGNIZ随后启动了不知名的装置：“如果我没有资格作神的话，我就要化作厉鬼，让所有的一切都化为乌有！”

游戏者：“不好了，他想让要塞掉到地球上，和我们同归于尽！”

要塞穿过大气层……

主人公队

K：“有一个和我一样强劲的朋友……”

NEST队

KULA：“那是什么？”

K：“那是NEST的总部。去吧，我们的记忆就在那儿。”

其他队伍

K：“你行吗？”

KULA：“我想应该没问题。”

然后两人合力使要塞掉入了海中。

不知各位满意否。下期我还会为大家登出各队的爆机画面和台词。

银河号×银河号之NEO

隐藏机体FC-CUSTOM出现：首先要打穿FC复刻版的《银河号》并记录，然后要进行20次以上的《NEO》游戏。满足以上条件后在自机选择画面中依次输入左、左、上、上、L1、R1、L1、R1、L2、R2，听到音效就表示成功。

着陆舱的秘密：游戏中经常会出现搭载有武器的运输机，将它击破后就会出现0～7的武器。但如果在指定条件下只用副武器将其破坏的话，内藏的道具就会变成一个画着鬼脸的着陆舱。着陆舱开始是蓝色的，不过如果你不断攻击的话，它就会变色。随着它颜色的不同，获得后取得的效果也不同。蓝色的着陆舱是1UP，红色的着陆舱不但可以带来2UP，而且还带有连射能力。

守护精灵：在某些关卡的特定位置上发射6发子弹，就会出现守护精灵，守护精灵可以带给玩家很多好处。首先，在获得守护精灵的一瞬间画面上的敌人将会全部消失（BOSS除外），然后精灵可以保护自机不被击中一次。如果你技术够高，打倒BOSS后也未被击中，守护精灵就会留下道具而去。

谜之角色：在整个游戏里共有8个神秘的地上角色，如果能找到他们并且对着它们发射6发子弹，自机的武器和副武器就可以一口气提升至最强境界，而且还能进入无敌状态。这几个家伙的藏身之处一般都在“水深火热”的地方，如果能及时找到的话，便可以化险为夷。

最强的武器：WIDE SHOT是整个游戏里的最强武器，不单威力十足，而且攻击范围很广，可谓无往而不利，要想取得WIDE SHOT，除了老老实实的正常收集方法外，还可以在不变换副武器的条件下收集齐32个强化道具，这样自机的武器就可以进化成最强的WIDE SHOT了。

PROJECT ZANAC

插梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

文：慕容非

《异度装甲》潜心研究（续）

在这次的研究中主要讲述的是飞和艾莉前三世的爱情故事和一些相关人物的介绍。文中有许多关于《Xenogears》的特殊名词，这些词的解释可以在上期杂志中找到。还有大家在阅读的时候请先将名词看一遍，不然影响对全文的理解。

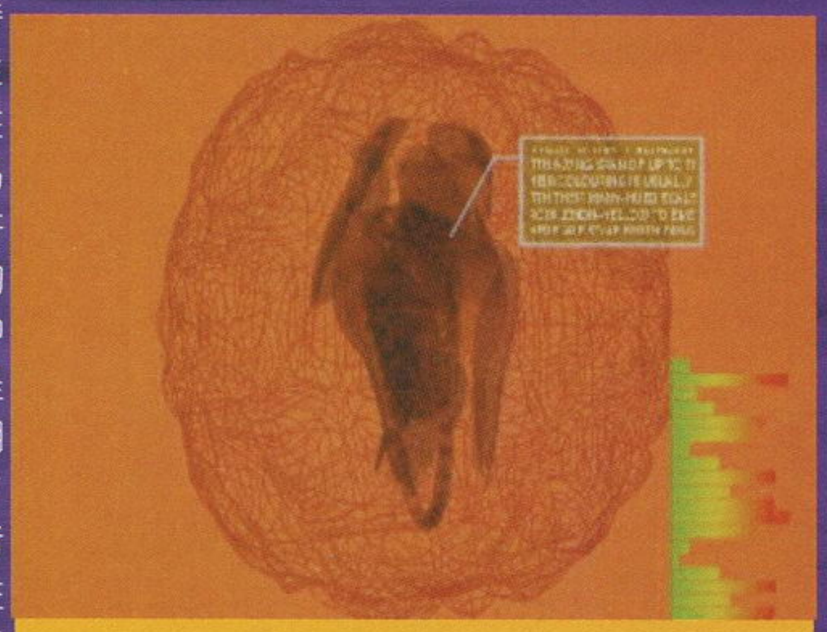
PS	SQUARE	RPG	1人
	1998年 2月11日		1格
CD-ROM × 2	—		

接触者与エリィ

上次我们说到太母“Miang”的诞生，现在来了解一下エリィ（艾莉）。太母诞生后便开始了其“夏娃”的职责，她“生”下了世界上最初的13个人：天帝以及内阁的12位元老（并非都是男性），他们的生命是无限的但能被“杀死”，实际上我们在游戏中见到的天帝是13人中惟一的幸存者，可在最后也被杀了。后世传说：“人类是突然出现在这个星球上的”也没什么不妥之处。这13个人都拥有特殊的“アニムス体质”，很自然他们的后代也都具备アニムス体质，只不过一般人显现不出来。拥有アニムス体质的人能驾驶装载着アニムス系统的“Omnigear（奥尼机甲）”，在游戏最后几乎每个角色都有自己的奥尼机甲。奥尼机甲的强悍是很难理解的，一台奥尼机甲同时对抗百倍敌人不在话下，游戏中只有剧情描述了奥尼机甲的强悍，平时角色们的机甲感觉连10%的能力都发挥不出来，当然，游戏中的设定如果和原著一样的话就没什么游戏性可言了。说到这也许大家觉得奇怪：这么多奥尼机甲怎么能如此巧合地聚在一起？我们都知道フェイ是“接触者”，吸引アニムス体质的人聚集到自己身边，是波动存在赋予接触者的特异功能之一，他们的相识在冥冥之中早有定数，只不过不遇到接触者，一般人的アニムス体质是不会被体现的。

她就是太母“Miang”，特征是紫色的头发和眼睛，在这一代之前不知道她已经换了多少的身体了，最可恨的是在游戏最后被杀后竟然附身到艾莉身上！

我们再说回太母，Miang生出了最初的13个人，那些人再繁衍其他人类，所以那些被繁衍的人都拥有Miang的遗传基因，也就是说所有的女性都拥有Miang的特性！这样一来就出现了《Xenogear》中特殊的“投胎”或“转世”了。在原著中对“转世”这词的解释有数千字，对于SQUARE为什么要把一个游戏设计得如此深奥我到现在还想不明白，原谅我在这的一点偷懒，让我们继续。前面说到了最初13人的生命是无限的但能被杀死，可是Miang是唯一一个可以永恒不灭的，除非星球上的女性都死绝了。为什么？简单地说因为每个女性都有Miang的特性，当Miang被杀或生理死亡后在另一个女性身上的Miang体质会马上觉醒，从理论上来讲Miang是永恒不灭的（很像《罗德岛战记》中的卡拉）。那エリィ是如何而来的呢？在上期提到了移民飞船エルドリッジ惟一的幸存者“エイプル（Abel）”。注意！他是男的。エイプル就是初代接触者，不过他自己并不知道这些，在飞船坠毁的时候デウス的肉身消亡，在这过程中エイプル受到了デウス的辐射影响拥有了超强的アニムス体质。幸存的エイプル当时年纪还小，孤独的他在潜意识中希望出现一位“充满博爱与慈祥”的母亲，谁知他的这种想法化为波动存在影响了デウス制造Miang的过程，所以当Miang生出天帝等人后便化为两个人：一个代表“爱”、“牺牲”等母性的太母——エリィ；另一个就是日后游戏中出现的“处刑人”，也就是真正（デウス本意要制造的太母）的太母Miang。两位太母完全相对的性格体现出她们都是不完整的，但我相信大部分玩家都希望エリィ才是真正的太母。



在游戏片头中出现的神秘物体，它就是デウス在游戏后期角色将与它进行对决，我们可以清楚地体会到它的强大。

エリィ这位完全没有任何瑕疵的太母出现后一切都还算平静，直到エイプル与エリィ相遇。エリィ虽说是太母，但她毕竟也是个女人，很自然的エリィ爱上了成年的エイプル。在当时天帝等人的眼里看来，人都是由他们“生”出来的，男女相爱是不能容忍的事，エイプル与エリィ的第一次亲密接触以双双被杀而终结（游戏后期有一段エイプル与エリィ在前面跑，天帝坐在轿子上在后面追的动画就是讲述这一剧情的），这也是他们万年悲惨爱情的开端。在这我要说一点题外话，SQUARE为了描述后世飞与艾莉的爱情，竟然引用了电影手法中男女相爱的细节！这已经完全摆脱了传统游戏的俗套，将游戏与电影完美地结合在了一起，艺术的真谛也不过如此……

エリィ她也是太母，所以她也不会就此死去，虽说她不能像Miang一样立刻转生，但她能“投胎”。与Miang不同的是エリィ的容貌与声音是不会改变的，但接触者不出现エリィ的记忆与能力是不会觉醒的，那エイプル呢？他原本是不能再存在的，但因为受到过デウス能力的影响也拥有了与エリィ相同的“附身”能力，由于他不是完全由デウス所生，自然投胎的时间也要间隔的长一些，要数百年乃至数千年才能转生一次。

轮回

エイプル与エリィ死后一隔就是六千年，6050～6086ゼボイム（Zeboim）文明……

エイプル的后世叫キム（Kim），他与同样转生的エリィ在当时已经成为了夫妻。那时的他们同在一家医院工作，キム是院内的医生同时也是一位科学家，エリィ则是一位护士，他们婚姻并不美满。当时人类的寿命是极为短暂的，一般不超过40岁，婴儿的存活率也非常低（原因在于他们都是同一血统的同宗），而エリィ更因为她的特殊情况而不能怀孕，也没有Miang的“生育”能力，所以她认为自己不能为自己所爱的男人生儿育女是痛苦的事情，认为自己是一个不完全的女人。キム对エリィ的困惑并不是不了解，为了能让エリィ觉得开心，キム用自己熟悉的ナノテクノロジー技术（上期有介绍）想为エリィ“造”一个孩子。ナノテクノロジー在当时是一种非常先进而又复杂的技术，这种技术也并不是当时人类自己发明的，是人类在开采探索过程中偶然发现的，也就是说是デウス的残留物。人类这样发现ナノテクノロジー技术并不是デウス想看到的，因为他不完全，就算人类能运用这种技术也不完整，不能为デウス服务，这也是最后Miang要毁灭世界重新来过的原因。キム在当时是惟一一个能熟练运用ナノテクノロジー技术的人，其实他自己都不知道为什么一接触到这种技术就感觉很上手，这也不能怪他，谁叫他是一个“不是人”的人呢。キム成功制造出了一个完美的用ナノテクノロジー技术制造的人造人——

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

アルチマ（阿露提玛）。这个人造人的出现害死了エリィ和キム自己，却救了下一代的自己，而且这个人造人和马上要发售的《Xenosaga》有很大关连，这些我会在后文中详细介绍的。当时世界上的几个国家因为发现了以前文明留下的机甲都想消灭对方统治世界（人类战争的本性，而战争也断断续续地打了近一万年），当时政府知道キム制造的人造人后要求他们夫妇把アルチマ交给政府，遭到キム和エリィ的严词拒绝，政府不得不动用武力将キム夫妇杀害后抢走了アルチマ（游戏中エリィ经常见到自己站在一片血泊中的CG说的就是这件事）。政府要抢夺アルチマ的原因很简单，她身为ナノテクノロジー技术制造的完美人造人其本身便是一件武器，她能让自己身体的任何部分变成她想要的东西，在《Xenosaga》中コスモス就是完整的人造人，其强悍相信看过预告片的玩家都知道。キム和エリィ又死去了，短暂的婚姻无非在他们悲哀的爱情史上再添了几笔，直至9501～9710的ギアボロス（Diablos）恐怖时代……

エメラダ，她是游戏中飞的同伴，同时也是ナノテクノロジ技术制造的人造人。看到她在战斗中变成各种物体攻击敌人的方式了吧，这就是ナノテクノロジ技术所体现的能力。

注：运用ナノテクノロジー技术制造的アルチマ在当时而言能消灭它的只有天帝、Miang或接触者。ナノテクノロジー技术的可怕之处在于首先它能再生，如果不能将アルチマ一次消灭它就能马上回复，アルチマ能把身体的任何一部分变成它想变的东西，比如说把头发变得像钢针般散开攻击全方位敌人，把手臂变成机枪或火箭，自身也能变成威力强大无比的炸弹等。アルチマ能从任何物体中提取能量，但主要的能量来源于太阳能，最后将アルチマ封印的系统是一个真空密封装置。

在“Xenogears”时代的五百年前，接触者的名字叫“ラカン”（拉坎），エリィ也第一次有了另一个名字“スオフエイヤ（索非亚）”。ラカン与スオフエイヤ今次接触的影响是及其深远重大的，直接波及到飞所处的时代，也间接地导致了“神”的灭亡。

ラカン与スオフエイヤ从小青梅竹马，当时天帝在空中制造了一个超现代化都市：空中帝国ソラリス。ソラリス运用ゼボイム时代继承下来的科技对“地上人”进行残酷的统治与精神压迫。ソラリス称地上人为“ラムズ（牲畜）”而自称为“シエパード（牧羊人）”，对于ソラリス的残酷压迫地上人当然不能忍受，他们从四面八方聚集到ニサン（尼桑）这个城市反抗ソラリス，后来ニサン和另一个城市シエヴト结成同盟共同对抗ソラリス。善良的スオフエイヤ看见人民生活在水深火热之中，于是她来到ニサン继任“初代大圣母”，她立志要从ソラリス手中救出那些受苦受难的人，那些从各处汇集而来的人也是因为スオフエイヤ那“圣母”般的慈祥与魅力的吸引。“大圣母”是当时人们对スオフエイヤ的尊称，那ラカン呢？他仍然默默无闻，但精通画画的技能也被周围的人称作“天才画师”。虽说スオフエイヤ对ラカン的爱还是如往常一般，但以她现在的身分又不能把“自己只是个女人”的一面展现在大众眼前，ラカン也因为スオフエイヤ大圣母的身分不敢接近她，生怕自己那“污秽”的思想玷污了スオフエイヤ，因为他觉得スオフエイヤ已经不是他一个人的了，两个人距离如此之近却不能在一起，ラカン的逃避只能带来双方面的痛苦。也许是命运的捉弄，也可能上天还不肯放过这对饱受痛苦经历的恋人，就在反抗运动进行到高峰的时候シエヴト背叛了ニサン……

ソラリス的总部，一个漂浮在空中的移动要塞，以前固定在地面，后来因为破坏神的关系升上空中把自己隐藏起来，后来被イド所毁灭。

シエヴト的元老院一直对ソラリス的强大军力与高科技有所惧怕，同时又对ニサン的高速发展而心存戒心，生怕打败ソラリス后ニサン过于强大反制自己。最后在Miang的撮合（操纵）下双方签订了一份秘密协议：シエヴト向ソラリス提供ニサン反抗军的情报，ソラリス则不得进攻シエヴト，且不能干涉シエヴト把ゼボイム遗产之一的巴比伦塔（Babel Tower游戏中的那个高塔）顶端的圆形太空站作为シエヴト的都城。少了シエヴト这一强大的敌人后ソラリス向ニサン反抗军发动全面进攻，虽然ニサン也进行了顽强的抵抗，但是对“大圣母”的信仰并没能帮助他们弥补两军之间巨大的实力差距。就在ニサン即将全军崩溃之际，スオフエイヤ开着战舰冒着雨点般的炮火向ソラリス军的旗舰撞去……ソラリス失去了旗舰后全线溃退，ニサン反抗军最终取得了胜利，但他们永远地失去了大圣母。スオフエイヤ的死对所有ニサン人民来说就等于失去了精神上的依靠，但最悲痛的是另外两个男人。卡瑞莲，ニサン反抗军的总司令、スオフエイヤ大圣母的亲卫队队长。他以前性格孤僻很少与人说话，自从见到スオフエイヤ后他完全变了。スオフエイヤ那包容一切的宽容与近乎圣母般的容貌完全征服了他，卡瑞莲的性格渐渐开朗起来，他跟随シエヴト三贤者之一的ト－ラ学习各种知识，凭借着卡瑞莲极高的天赋，没多久他就学得了丰富的知识，并且在剑术方面有独特的造诣。卡瑞莲知道スオフエイヤ心中爱的只有ラカン，对他来说只要能一直呆在スオフエイヤ身边一直守护着她就心满意足了。但是在スオフエイヤ牺牲的那天他彻底崩溃了，他心中惟一的支柱在那天永远的离开了他……另一个就是ラカン，对ラカン来说不如自己死了还好，他对スオフエイヤ的爱是不能用言语来表达的，性格内向保守的他对スオフエイヤ只能深深埋在心里迟迟不敢说出口，如今他再也没这个机会了。

游戏女主角エリィ，这张画是五百年前ラカン为大圣母スオフエイヤ所画的画像，在游戏中也多次出现。一切女性独有的爱与慈祥都在画中体现了出来（ラカン不愧为“天才画师”），让人想起了达芬奇的蒙娜丽莎。

フェイ的前世ラカン，除了发型和穿着外貌与フェイ几乎完全相同，“接触者”的强大力量第一次体现就在他身上，但性格上的严重缺陷与スオフエイヤ的死使得ラカン变成了破坏神。

スオフエイヤ的死带来的是两个男人疯狂的复仇，虽说方式不一样但给世界造成的影响都是无可比拟的。

ラカン在スオフエイヤ死后其“接触者”的能力终于觉醒！但觉醒的能力并不完整，ラカン现在觉醒的能力充满了憎恨、破坏与杀戮，再加上Miang找到ラカン煽动他“灭世”，在各种因素的促成下ラカン走上了毁灭之路，他想杀掉那些所有害死スオフエイヤ的人，包括他自己，性格柔弱的ラカン走向了另一个极端化生成破坏神。普通的奥尼机甲与觉醒的“接触者”所乘坐的“屠神机甲”实力上有着天壤之别，更别说量产的轻型机甲了。破坏神带来的破坏让地上世界陷入崩坏之中，ソラリス不能再坐视不管了，Miang的煽动虽有她的目的，却直接威胁到了ソラリス和元老们的安危。在ソラリス的技术支持下ニサン幸存下来的人开发出带有アニムス素体的奥尼机甲，最后在一场极为惨烈的战斗中破坏神终于倒下了，但人类付出的代价也是极为惨重的。在那一战，绝大部分含有アニムス体质的奥尼机甲都被毁灭。连活了一万年的12元老们也在战事中失去肉身，只剩下存留在“SOL-9000”里的记忆数据，他们只能以精神继续“生存”，因此他们非常希望能捉到有アニムス体质的人，从而把思想移植到这些人身上来恢复他们的存在。

卡瑞莲，一个活了五百年的人类，在游戏中他的容貌仍很年轻，スオフエイヤ的死改变了他，他想让デウス复活后和它同化把自身化为神来改变世上的不公。

卡瑞莲虽然也憎恨这个世界，但他

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

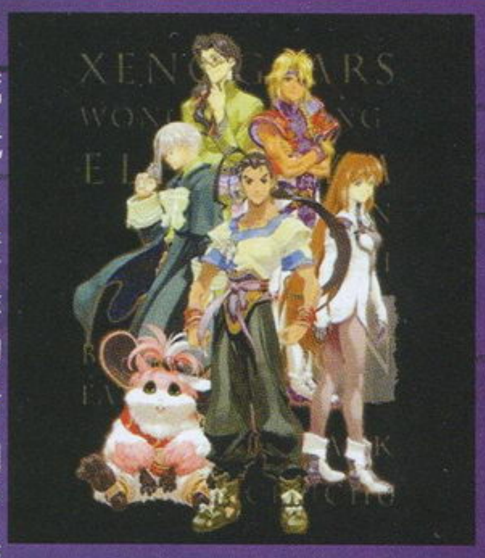
用的方法没有ラカン那般激烈却更为毒辣。“我们信仰的神啊，你在哪里！为什么在我们最需要你的时候你不出现帮助我们？スオフエイヤ对你如此尊敬你为什么不救她……神，是不存在于我们这个世界吧，那么……如果这个世界是没有神的话就让我来造一个吧！”这是卡瑞莲离开朋友前说的最后一句话。卡瑞莲用ナノテクノロジー技术制造了一个延寿装置使得自己的生命达到五百岁，并成为了ソラリス首席技术官，后来坐上了ソラリス帝国的元首之位开始了他的“造神”计划。

一个女人的死让两个男人为之疯狂，这给人类带来的惨重后果是无法估量的，后来人们把那次发生的事件称为“崩坏之日”。

永远的“Xenogears”……

ソラリス因为上次惨痛的教训后不得不放弃了对地上人的直接统治，取而代之的是利用“教会”对地上人实行间接统治。他们对利用“刻印（リミッター）”来控制地上人体内的アニムス素体，这样就不会出现大量具有アニムス体质的人了，就连ソラリス的干部们也不利外的被施用了刻印，只有极少数的人才能拥有アニムス体质和奥尼机甲，游戏中被称为“先生”的シタン就是其中一人。对ソラリス来说，真正让他们害怕的敌人只有一个：接触者。只要有他的存在，デウス的复活就会受到威胁，单纯的杀死接触者毫无意义可言，而且没有接触者要想在茫茫人海中找到“エリィ”和“ナノテクノロジー”几乎不可能，デウス复活的计划就是一纸空谈。接触者既是デウス复活的威胁，同时又是デウス复活所必须的“工具”，对于这样的一个矛盾存在Miang对他毫无办法，终于有一天Miang找到了永远消灭接触者的机会……

ラカン死后五百年新一代的接触者、《Xenogears》的主人公フェイ（飞）出世了。フェイ的父亲ケハン是シエヴト三贤者之一的武术大师ガスピエー（シタン妻子的曾祖父）的徒弟，在シエヴト担任武官的工作，ケハン的妻子也是シエヴト出名的美女カレン。突然有一天不幸降临了，Miang鬼使神差般的附身在フェイ的母亲身上，而フェイ的父亲也随后被ゲラフ附身……在游戏后半段フェイ的回忆中有很长的剧情交代他小时候被当作人体试验的过程，看着一个个活生生的人在自己眼前被当作试验品而死去，幼小的フェイ再也忍受不了了，他把自己的恨与痛苦的回忆分离出去形成了另外一个人格“イド”。有一天ゲラフ来到フェイ的家中想要杀死フェイ（当时ゲラフ还没有附身到フェイ父亲的身上），ケハン为了自己的孩子和妻子挺身而出（可悲的是他连自己妻子变了还不知道），战况很自然地呈一边倒的情况发展。年幼的フェイ不停地请求母请救救爸爸，但Miang又怎么会去帮忙呢？她正等着这个机会引发フェイ的潜能，结果正如她所愿，フェイ的强大能力被引发了。疯狂的能量在空气中肆虐（游戏中有CG动画），周围的一切都毁了，ゲラフ也受了重伤奄奄一息。这时奇怪的事情发生了，有一股能量向フェイ袭来，可能是他还太小不能控制那强大的能量，Miang竟然向フェイ飞奔而去挡下了那致命一击……我想大家有点不明白了，Miang为什么要保护フェイ？分析下来有两种可能：一是カレン虽然被Miang附身，但当她看到孩子有危险的时候母性人格又回到了自己身上，于是扑了上去保护自己的儿子；另一种说法是Miang知道自己是不死之身，现在还不到让フェイ死的时候，所以上去救了フェイ。反正不管怎么说カレン死了，フェイ虽然救了自己的父亲却失去了母亲。“妈妈死了……”年幼的フェイ痛苦万分，“妈妈是被我杀死的……不，是イド杀死了妈妈！”フェイ不愿承认是自己杀死了母亲，于是把所有的责任都推在イド的身上，其实イド如果看见母亲救子的那一幕可能将憎世的念头消除，可惜的是当时身体由フェイ的人格控制没有看到，后来フェイ又把所有的责任归在イド身上更增加了イド的憎世。ゲラフ被フェイ的力量消灭了肉身，但他也具有附身的能力（ゲラフ，五百年前ラカン化身为破坏神后虽然死了，但强大的“怨灵”形成了ゲラフ），但他的方法和Miang不同，每个人都有“杀气”，当那人的杀气与ゲラフ同调时ゲラフ便能附身在此人身上，フェイ的父亲正是最好人选。ケハン看见自己的妻子死后也开始了憎恨，责怪自己没能力保护家人，恨那些人的残酷作为，此时ケハン的波动正好与ゲラフ同调，想当然的ゲラフ就附身上去。フェイ自母亲被杀后终于抵抗不了イド的人格，イド掌管了フェイ的身体后开始了他憎世的报复行动。刚附身的ゲラフ也憎恨这个世界，两个人“灭世”的动机不同但在目的上两人达成共识，ゲラフ还以自己的座机Ture Weltall为原型为イド做了一部Weltall。イド的强悍玩过游戏的人都知道，我也不多加阐述了。在ゲラフ的引导下イド完全变成了一个疯狂破坏杀戮的真红魔神，这种情况直到被ゲラフ附身的ケハン人格苏醒的时候才暂时停止。



《Xenogears》中出现的主要角色合集，图中的卡瑞莲可是五百年前的他噢！最左下的家伙就是游戏中的第一号傻子，他给フェイ和エリィ带来不少麻烦，不过要是没有他游戏也许早就该结束了。

ゲラフ虽然附身在ケハン身上，但ケハン的人格远比ゲラフ想象中的强，所以ケハン每隔一段时间就会苏醒过来重新掌管身体。当ケハン醒来的时候看见自己的儿子如此做为伤心异常，他为了封住イド制造了一个虚假“フェイ”的人格来掌管身体，但虚假的“フェイ”人格不能完全压制住イド，而真正フェイ的人格又沉睡不起，所以当フェイ的精神状态变得脆弱的时候イド又能重掌身体。现在的接触者有了三重人格，原来的フェイ，在母亲死后就一直沉睡在心灵深处；疯狂的イド，代表フェイ内心所有的罪恶；虚假的“フェイ”，由ケハン制造用来封住イド的人格。ケハン把フェイ交给ラハン村的村长收养，希望他们能好好养育フェイ，时间一晃就过了3年。（写到这游戏才刚开始……倒-_-b ）

イド与ゲラフ，从画中可以看到他们之间那种邪恶之心的恐惧，以及压倒一切所拥有的力量。

主人公フェイ，一个有多重人格的怪物，全名叫“黄飞鸿”（不知道日本人和他有什么关系）。不过最后能和エリィ终成眷属真是幸福啊。

慕容非语：虽说东西不多但写起来难度很高啊……这次我就写这些了，在下期是最后一次分析。《Xenogears》的故事是非常复杂的，我并不能保证前面所写的没有遗漏，如果大家看了之后有什么想法或意见就写信来告诉我吧。

申明：在上次《异度装甲》的研究中Silence所写的《超越万年的时光》“天帝该隐”因输入错误成了“天帝盖因”，慕容非在这向Silence深表歉意，并保证以后不会再出现同类错误。

“该隐”在《圣经》中是夏娃和耶和华的孩子，他是世界上第一个杀人的人，游戏中的天帝该隐和《圣经》中的该隐非常相似。

话梅资源&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

DC	SEGA	SLG	1人
GD-ROM	2001年12月13日发售		132
	—		

对于《球会》这游戏我相信大家都很喜欢吧！如何经营球会等等一系列的游戏方法大家都有自己的经营手段，我就不在这细说了。我把EDIT球员的制作名单以及球探的资料放出来给大家参考。（好像和《特大号》没什么区别）

当球会进入J联盟后玩家能自己编辑一个EDIT球员，今作的EDIT球员是最多的，我把他们放出来给大家参考一下。

来源：Jドリーム

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	伊达 勋	左	东京
FW	中居 真	左	千叶
FW	北村 大地	右	群马
FW	迫丸 瞬	右	鹿儿岛
FW	アレッサンドロ ロッシ	右	イタリア
FW	ビアンキ	左	イタリア
FW	チェ ユンファ	右	韩国
FW	ディアブロ	右	アルゼンチン
FW	ヨハン ステファンス	右	スウェーデン
OMF	赤星 鹰	右	群马
OMF	アンドレア リナレス	右	アルゼンチン
DMF	本桥 让二	右	福冈
DMF	柳木 一成	右	京都
SDF	吉川 望	左	青森
SDF	ファン ソンボ	右	韩国
CDF	绪方 哲	右	熊本
CDF	立浪 诚	右	爱知
CDF	本乡 刚	右	广岛
GK	上条 直也	右	神奈川
GK	富永 朗	右	岐阜
GK	浜本 真	右	兵库
GK	ヴェルデ	左	イタリア
GK	ラビン アルリファイ	右	UAE

来源：风のフィールド

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	岚山 雄次郎	右	静冈
FW	南野 岚	右	静冈
FW	南野 风	右	静冈
FW	桧田 翔	右	静冈
OMF	柴崎 要	右	静冈
CDF	阵内 光之助	左	静冈
CDF	早濑 光志	右	静冈
GK	飞鸟 命	右	静冈

来源：ファンタジスタ

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	坂本 辙平	右	福冈
FW	森川 龙司	右	福冈

来源：ホイッスル

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	风祭 将	右	东京
FW	佐藤 成树	右	东京
OMF	水野 龙也	左	东京
CDF	椎名 翼	右	东京
GK	不破 大地	右	东京

来源：フォワード

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	阿部 弘志	右	神奈川
FW	日比野 庆彦	右	神奈川
FW	药丸 英树	右	神奈川
FW	佐藤 真悟	左	神奈川
FW	西崎 裕二	左	崎玉
FW	松浦 猛	右	崎玉
FW	暮林 哲雄	右	静冈
FW	苏我 ハジメ	左	鹿儿岛
OMF	熊谷 五郎	右	神奈川
OMF	茅野 鹰志	右	神奈川
OMF	明智 纪之	左	静冈
OMF	的场 圭一	右	爱知
DMF	织田 和仁	右	神奈川
CDF	泽村 健人	左	静冈
CDF	岛本 守	右	神奈川
GK	日比野 胜彦	右	神奈川
GK	九鬼 一平	右	鹿儿岛

来源：シュート

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	香坂 真人	右	神奈川
FW	筱冢 宪	右	神奈川
FW	田仲 俊彦	左	静冈
FW	平松 和宏	右	静冈
FW	松下 浩	右	静冈
FW	ペドロ ファルネル	右	スペイン
OMF	奥山 良	右	静冈
OMF	加纳 豪树	右	静冈
OMF	加纳 隆次	右	静冈
OMF	神谷 笃司	右	静冈
OMF	芹泽 直茂	右	静冈
OMF	久保 嘉晴	左	静冈
OMF	伊东 宏	左	神奈川
OMF	ヴィリー ラインハルト	右	ドイツ
OMF	丈时 光冈	右	ブラジル
DMF	マルコ ゴンザレス	左	スペイン
CDF	ルディ エリック	右	ドイツ
GK	白石 健二	右	静冈

来源：VIVA CALCIO

锋位	姓名	擅长脚	出身地
OMF	椎名 耀	左	静冈

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

来源：キャプテン 翼

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	日向 小次郎	右	崎玉
FW	立花 和男	右	秋田
FW	立花 政夫	右	秋田
FW	来生 哲兵	右	静冈
FW	泷 一	右	静冈
FW	新田 瞬	右	静冈
FW	サンターナ	右	ブラジル
FW	ロベルト 本乡	右	ブラジル
FW	シュナイダー	右	ドイツ
FW	ナポレオン	右	フランス
FW	ビクトリーノ	右	ウルグアイ
FW	火野 龙马	右	ウルグアイ
OMF	大空 翼	右	静冈
OMF	岬 太郎	左	静冈
OMF	井泽 守	左	静冈
OMF	葵 新伍	右	爱知
OMF	ナトゥレーザ	右	ブラジル
OMF	パスカル	右	アルゼンチン
OMF	ファン ディアス	左	アルゼンチン
OMF	エルシド ピエール	右	フランス
OMF	シェスター	右	ドイツ
OMF	レヴィン	右	スウェーデン
DMF	松山 光	右	北海道
DMF	浦边 反次	右	静冈
DMF	カルツ	右	ドイツ
SDF	石崎 了	右	静冈
SDF	早田 诚	左	大阪
CDF	三杉 淳	右	东京
CDF	贺茂 港	右	东京
CDF	赤井 止也	右	群马
CDF	高杉 真吾	右	静冈
CDF	次藤 洋	右	长崎
GK	若岛津 健	右	崎玉
GK	若林 源三	右	静冈
GK	森崎 有三	右	静冈
GK	见上 辰夫	右	静冈
GK	エスパダス	右	メキシコ
GK	ヘルナンデス	右	イタリア
GK	ミューラー	右	ドイツ

来源：其它

	姓名	擅长脚	出身地
FW	松井 秀喜	右	石川
FW	中山 优作	右	神奈川
FW	赤井 剑	右	东京
FW	由良 和马	右	东京
FW	大地 翔	右	静冈
OMF	香取 一斗	右	东京
OMF	木梨 宪武	右	东京
OMF	松坂 大辅	右	东京
OMF	铃木 一郎	右	爱知
CDF	汤川 英一	右	大阪
CDF	ジローラモ	右	イタリア
GK	せがた三四郎	右	爱媛
GK	里见 伊绪	右	东京

来源：俺达のフィールド

锋位	姓名	擅长脚	出身地
FW	樱庭 慎二	右	东京
FW	高杉 贯一	右	东京
FW	绿川 かおる	右	东京
FW	伊武 剑辅	右	神奈川
FW	国分 烈	右	神奈川
FW	骑场 拓马	左	大阪
FW	チャン ジョンク	左	韩国
FW	アルハサリ	左	サウジ
OMF	高杉 和也	右	东京
OMF	コステル	右	ブラジル
OMF	ダミアン ロペス	右	アルゼンチン
DMF	尼崎 香太郎	右	京都
SDF	矶野 拓郎	右	熊本
SDF	槌矢 郡司	右	福冈
CDF	寺本 德二	右	福冈
CDF	滨田 英二	右	山形
CDF	ユウ ミョンウ	右	韩国
CDF	レジャストロニーク	右	ウズベキスタン
GK	末次 浩一郎	右	东京
GK	ゴードマン	右	アルゼンチン

日本架空球员的能力对照表

	姓名	原名	球员等级	成长类型	初期能力/年龄
FW	河本 鬼茂	釜本 邦茂	FANTASTIC	持续B	318/16
	东条 英虎	不明	FANTASTIC	普通C	312/16
	那智 清隆	不明	FANTASTIC	普通E	288/16
	野毛 秀树	不明	FANTASTIC	持续A	304/16
	阿见 达哉	不明	GREAT	普通A	272/16
	仓元 信隆	不明	GREAT	持续B	不明
	西方 省吾	不明	GREAT	普通E	不明
	野田 清志	不明	GREAT	普通B	不明
OMF	立浪 重则	不明	FANTASTIC	持续B	不明
	中 孝介	不明	FANTASTIC	持续A	不明
	内海 巧	不明	GREAT	普通E	不明
	甲斐 雅哉	不明	GREAT	早熟B	不明
	杉下 龙次	杉山 隆一	GREAT	早熟B	不明
	平冢 浪马	不明	GREAT	普通E	不明
	牧野 高志	不明	GREAT	普通E	不明
	松井 贵俊	不明	GREAT	普通D	258/16
	ラゴス武威	ラモス琉伟	GREAT	普通A	228/16
DMF	岩城 聪史	不明	FANTASTIC	普通D	不明
	源 京一	不明	FANTASTIC	早熟B	288/17
	稻村 瑞树	不明	GREAT	普通D	268/16
	新谷 友树	不明	GREAT	普通D	不明
	都仓 彰	不明	GREAT	晚成A	不明
	与田 雅武	不明	GREAT	持续A	不明
CDF	萩原 忠志	不明	FANTASTIC	持续A	273/17
	邑久村 大誉	不明	GREAT	早熟B	274/19
	甲斐 纯哉	不明	GREAT	普通B	242/16
	玖珂 次朗	不明	GREAT	持续B	289/16
	辻元 孝允	不明	GREAT	持续A	不明
	森崎 敬	不明	GREAT	早熟B	不明
SDF	御厨 亲典	不明	FANTASTIC	晚成B	不明
	奥村 辰彦	奥寺 康彦	GREAT	持续B	不明
	长岛 玄次	长沼 健	GREAT	普通D	不明
	古沼 多喜夫	不明	GREAT	持续A	243/18
	水原 优一	不明	GREAT	晚成B	241/16

话题杂志 &3DM-SMW
www.plumbook.cn

	姓名	原名	球员等级	成长类型	初期能力／年龄
GK	河本 龙将	不明	FANTASTIC	早熟B	287/16
	三神 尚纪	不明	FANTASTIC	普通A	不明
	喜山 政史	不明	GREAT	普通D	不明
	佐和 凉	不明	GREAT	普通A	不明

球探名单表

（标有“转身”的球探以前是球员，退役后转为球探）

日本地区

球探名	国家	契约金	球员名单
浅井 孝典(转身)	日本	８０００万x４年	GK 河本
朝山 稔	日本	１亿５０００万x５年	OMF 牧野
荒卷 勤	日本	１亿６７００万x? 年	FW 野田
大贝 章吾	日本	２亿７０００万x３年	CDF 萩原
小挂 彰	日本	１亿８２００万x４年	OMF 松井
神部 嵩光	日本	１亿９１００万x３年	SDF 古沼
岸奥 知生	日本	１亿６７００万x４	FW 阿见达哉
仓又 胜义	日本	１亿６０００万x４年	FW 河本、阿见 OMF 平冢、杉下
儿玉 亨	日本	２亿１０００万x２年	FW 野毛
椎木 祯章	日本	１亿５０００万x４年	OMF 中田 SDF 水原 CDF 辻元
品田 尚幸	日本	１亿９０００万x４年	SDF 奥村
近内 贵司	日本	２亿x３年	DMF 与田 CDF 森崎
土江 俊三	日本	１亿５０００万x４年	FW 仓元 CDF 邑久村
中重 龙也	日本	１亿２４００万x４年	FW 阿见 OMF 松井
西见 雄一郎	日本	１亿６３００万x２年	FW 河本
野々垣 胜大	日本	２亿８４００万x? 年	OMF 立浪 DMF 稻村 CDF 玖珂
畠田 义信	日本	１亿５２００万x２年	FW 西方 GK 佐和
叶室 洋介	日本	１亿３２００万x３年	OMF 平冢 GK 喜山
福良 贤治	日本	１亿４０００万x３年	OMF 杉下
仁多见 大	日本	１亿９４００万x２年	FW 那智
坊西 智弘	日本	１亿３２００万x５年	DMF 都仓 CDF 甲斐(纯)
幸田 吾郎（转身）	日本	２亿３０００万x４年	OMF 内海 SDF 御厨、长岛
木村 真之(转身)	日本	１亿６２００万x４年	DMF 源
志茂田 秀彰（转身）	日本	２亿１０００万x? 年	DMF 岩城
野口 昭典（转身）	日本	２亿３００万x３年	FW 东条

欧洲地区

球探名	国家	契约金	球员名单
カルニテッリ	イタリア	１亿９２００万x３年	OMF ジャンペーラ
グアリーニ	イタリア	２亿１２００万x２年	CDF ジャントーレ GK ドフ
クリカーロ	イタリア	３亿５０００万x３年	FW ロゼイ CDF シレオ OMF アントニオーロ、マッツーロ
ゼニーノ	イタリア	２亿３８００万x４年	CDF バンチ SDF ファケットー DMF タラダリ
ツエネ	イタリア	２亿４０００万x５年	GK ピエルーカ
トリリーニ	イタリア	１亿５２００万x２年	FW パニョーリ CDF ナバーロ
ベザリ	イタリア	１亿１３００万x３年	FW マンティリ
ボノミ	イタリア	１亿８９００万x３年	FW デルベーネ SDF マルティニ
メリジ	イタリア	８８００万x３年	FW スキレッチ
リッゾレッリ	イタリア	２亿４１００万x５年	FW ピオール、リーベ GK ゾンガ
シルビオ(转身)	イタリア	３亿６０００万x? 年	FW ビネリー CDF レスタ
マッシモ(转身)	イタリア	２亿２３００万x? 年	FW トット
ギール	ドイツ	１亿６８００万x５年	FW ルンゲK GK メーヤー
キルヒホフ	ドイツ	１亿７３００万x５年	GK カーワン

球探名	国家	契约金	球员名单
クラウト	ドイツ	１亿３１００万x? 年	OMF ネットァー
ゼルダー	ドイツ	２亿３２００万x３年	FW クリスチャン OMF シェスター SDF ブライナー
ハーゲル	ドイツ	３亿２２００万x３年	CDF バウアー
			SDF ブラーメン
バーメルツ	ドイツ	２亿５０００万x４年	FW ミューレン、ワルサー OMF ベラート
ブラッゲ(转身)	ドイツ	３亿１５００万x? 年	OMF エッフェルバーグ CDF コーワン
ベルマイヤー	ドイツ	１亿４４００万x２年	FW ヴァラー SDF ボクツ
ボルトラー	ドイツ	１亿８００万x２年	FW ズーラー
レーンドルフ	ドイツ	１亿２２００万x２年	CDF シュリンガー
ライヒャルト(转身)	ドイツ	２亿４６００万x? 年	CDF マティアス
アイヴァン	イングランド	１亿９７００万x４年	FW レッカー CDF モーア
ギリンガム	イングランド	２亿２００万x４年	FW オーフェン OMF ガッシュ
グラット	イングランド	２亿５２００万x４年	FW チャールズ、グリーンス GK サルトン
トループ	イングランド	１亿７９００万x３年	FW マリッシュ
バックリー	イングランド	１亿７２００万x２年	FW シエラ GK ジーマン
ピンチクリフ	イングランド	２亿１０００万x５年	OMF ケルガン GK バング
クイルトラ	オランダ	２亿４８００万x４年	FW バステン
ナイレン(转身)	オランダ	２亿６６００万x? 年	OMF キースケンス CDF デムールF GK ファンサール
ハリン	オランダ	１亿６５００万x３年	FW クラムフェルト
ファンハート	オランダ	１亿６５００万x４年	OMF グラーフ
フーカス	オランダ	１亿８３００万x５年	OMF フォーリット
プラト	オランダ	２亿６００万x３年	DMF リッカート CDF クルーマン
フリオイス	オランダ	１亿９９００万x５年	FW ベルバーグ OMF オッフェルス DMF ダービッド
クルール	フランス	１亿３２００万x３年	OMF コプ
ドミテリ	フランス	１亿６１００x２年	FW フォンテイン
バランジュ	フランス	１亿１０００x３年	OMF ジョルカフ
プルネル	フランス	２亿２００万x? 年	OMF シモン CDF ドサイー
デュマ(转身)	フランス	２亿３０００万x? 年	DMF ジュリアス、デュジャルダン CDF デュラス GK バレデス
ウラルゴ	スペイン	２亿x２年	DMF クアドラ
テンディーニョ	スペイン	２亿６６００万x１年	FW ラウフ OMF エンリケL
ベルメンタ	ポルトガル	１亿７７００万x３年	OMF フォーゴ、ルイース
エスメラ	ポルトガル	１亿６０００万x? 年	FW エスタシオ
サゲスリク	デンマーク	１亿７５００万x４年	FW ゴルケーア、アランセン OMF ニストロップM CDF モルセン
ヘルモルナー	デンマーク	１亿５５００万x２年	FW ニストロップB GK シュマイゼン
メニデフ	ブルガリア	１亿６８００万x３年	FW ストニコフ OMF ベネフ
カルエッセン	ベルギー	１亿２８００万x３年	FW カールマンス GK パドローム
バンデカイエ	ベルギー	１亿５０００万x２年	OMF シフォン
ソルダノビッチ	クロアチア	５４００万x５年	FW スカル OMF ボロン
レコノビッチ	ユーゴスラビア	１亿１３００万x２年	FW ビヤトビッチ CDF ビハイロビッチ
イスタル	ハンガリー	８８００万x３年	FW フンバルト
ブラストン	アイルランド	１亿x３年	DMF キーリン
マクアリック	北アイルランド	６２００万x４年	FW ベルファスト
エルミレンコ	ロシア	９１００万x３年	GK ヤロン
シーバネン	フィンランド	１亿３０００万x１年	FW リトマン
テデエフ	ウクライナ	２６００万x３年	FW ブラノフ
ボイドリー	スコットランド	１亿６４００万x２年	DMF ブロミナー

www.plumbook.cn

星之心画廊

紫枫主持

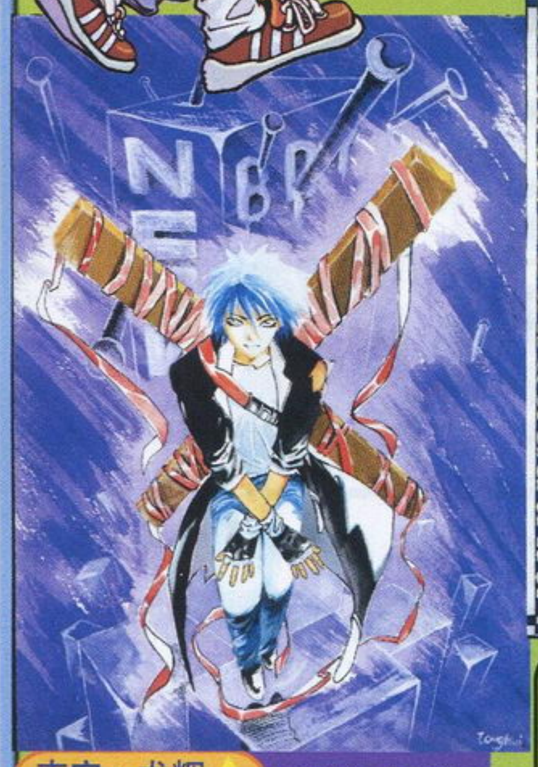
这期收到江西的老朋友恐龙投的一张画稿，(就是右边的那张啦！)"烂就一个字，我只说一次。"本着读者"安全第一"的宗旨(巨伤眼睛！)，我原本不打算将其登出的，但昨天下午截稿前我一不小心在画稿背面发现一行小字："如紫枫大哥能刊登我这张《二阶堂红丸》的话，我将赠送P……一台。"什么什么？赶紧打个电话给他！那么这张画……其实恐龙兄画得不错嘛！背景相当有层次感，人物刻画也很有力度，其色调的大胆运用更是……(省略57个字)这张画肯定要登啦！

另外有玩友来信说"改版后的画廊排得太密了，""画稿太小了吧？""难看死了？"。这个，这个……因为时间与版面问题，这期大家暂且放我一马吧！下一期我一定争取"霸占"两页"地盘"，并势必花十三倍的精力将画廊排得更好看！！！

近来编辑部兴起了"反恐"热。我呢，凭着玩《QUAKE》和《荣誉勋章》的一些经验，本来还想杀杀小恐，保保和平，谁知一上阵便被杀得片甲不留，跟马克思·佩恩学的那几招360度旋转翻滚动作根本就没用嘛！我看我还是到GBA《DOOM》上找点成就感吧！

另外，大家也看到我的新形象了吧，画得很不错哟！(自我陶醉完全版中)还舍不得花钱升级的缘故，我暂时听的还是松下RQ.SX71型磁带机，老磁带《爱与生活·中文版》(BEYOND三人组)也不知是听了有几遍了，很喜欢其中《梦》里的一句："虽然活在不同的天空，也拥有不同的面孔，但我们做着同一个梦。我和你都相信未来，用一身血汗去灌溉，盼望有一天看到花开……我相信，我能活得精彩！"

GBA《KOF》玩了没有？



南宁·龙辉 new boy

不错，不错，画得很有创意。但为什么你要自称三阶堂红丸啊？就像有些人自称八枷社九神庵一样。

景德镇·沈耀文 无题

大喊一声"JOJO！"然后摆一个难度极高的弯腰动作，最后补上一句"跪得这么难看也算是个人才！"。你画的一定是"小卫＋JOJO＋紫枫"吧？(自我陶醉完全版再版中)。

重庆·Christina Sherry 圣诞快乐

借此祝愿所有一直"食用"着"油细鸡"的玩家，所有关心着画廊的玩家：圣诞快乐！新年快乐！(D·S友情推荐\^-^/)

上海·阿缺 黄泉引路者—不知火舞

给你弄个NO.1不介意吧？不过我很想知道的是她究竟坐在什么地方上？"哈利·波特"版的舞吗？下次能否画一张我最喜欢的凡妮莎寄过来……

有无兴趣画画阿健？现今和我一样还喜欢那种粗旷画风的画友有几个呢？(阿哒哒哒哒哒！……你还剩3秒……)

血腥咆哮 庄河·冯志

第一次见到有人用"mm"作标题的，用色很不错啦！统一的淡青色调给人一种很舒适的感觉呢。

mm 湛江·江卫忠

咸宁·凌风 笑傲江湖

你投的那6张稿都很漂亮，只可惜大部分都是临摹稿。像你这样的水平以后多练练原创稿应该进步更快呢！另，你小子竟然以为全宇宙无敌连马克思·佩恩都要退避三舍人称编辑部"THE ONE"的紫枫我是大婶？小子算你狠……(传来阵阵磨刀声)

雪 德州·戴明烁

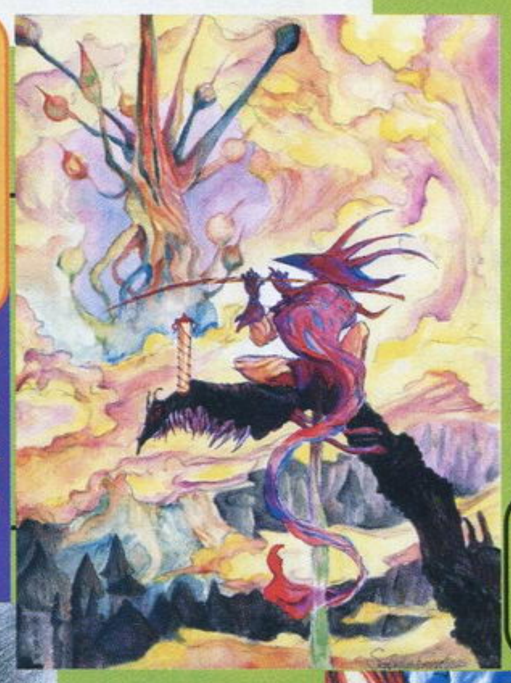
其他稿一并收到，这么迟才登不会杀了我吧？作为补偿，下回投稿的话保证第一时间登出！(当然要好稿)

海龙·袁博 我的女神

很抱歉没有赶在你老爸生日前登出。另，我好像没有收到你和suzi的四格《FF X》啊？

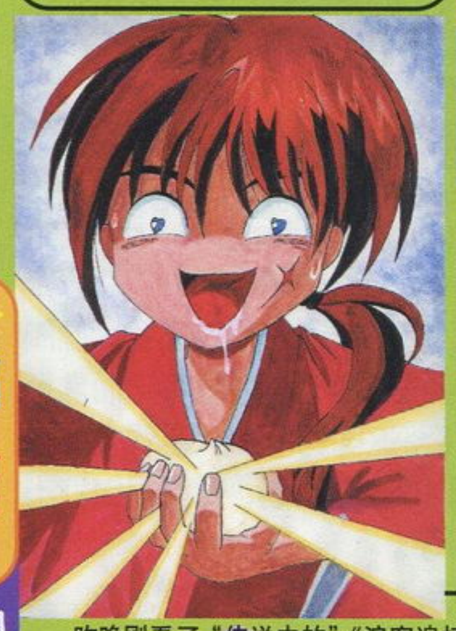
学天野喜孝的画风？事实上我对你的签名随笔画更感兴趣些——那两个男人的脸画得很酷。以后在画正规稿的时候请画得再细致些吧，多画画属于自己风味的东西。

南宁·潘志民 我与我的……



南宁·周向新 无题

上色上得不错，就是头部有一点点变形，以后请多画一些游戏中的人物。



洛阳·牧云 肉包

昨晚刚看了"传说中的"《浪客追忆篇》，看了一会儿我就玩GBA《KOF》去了。最好看的动画片？对我来讲可能是《花木兰》吧。

最终幻想VII克劳德 攀枝花·许远

喜欢《JOJO》，喜欢《老人与Z》，喜欢张晓雨……怎么你的"不良嗜好"和我一模一样啊？(我有张晓雨的全部作品，最遗憾的就是他一直不出单行本。)不过和你有一点不同：我不是由贵迷。

路人 重庆·Hikaru

本期画得最漂亮的MM！我可是越看越喜欢呢！请多多投稿支持本廊啦！

景德镇·吴双 高达

看到你的信我才知道景德镇的"豆腐弄"是叫"斗富弄"。呵呵，高达画得很有质感。另外我注意到了画中最大的那只鸟是翼龙而不是海鸥！(好象近来画廊收到的稿不是KOF就是高达……)

预计近两期内将刊登以下几位玩友的画稿：万宁－吴淑乙、上海－远方、临汾－M·K、雅安－琅琊、上海－曹昀晖、重庆－蜘蛛、哈尔滨－吴玉、贵阳－红镜、北京－JO JOESTAR、阜新－李涛、桂林－唐宇希、北京－活跳尸阿爽等等，其他稿件未定。如有延期刊登还望见谅！从本期起一切迹象表明作者是女性的来稿其作者名将被打上红色。(紫枫个人猜测，如有误……哼哼)

梅杂志&3DM-SMV
www.hmbook.cn

THE KING OF FIGHTERS EX NEOBLOOD

玩家贴心奖第3期火熱进行中

本次抽奖活动介绍请见本期“读编往来”

从2002年1月A刊到3月合刊期期有大奖！

www.plumbook.cn

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