

游戏机实用技术

TV GAME半月刊 10月B
2003年第20期

新作速报

最终幻想 X-2
国际版+最终任务

口袋妖怪 火红·叶绿

铁拳外传 尼娜

幻想水浒传IV

前线任务4

MGS3 食蛇者 ◆ 钢之炼金术师
Kunoichi 忍 ◆ 侍魂零 ◆ MGS 李蛇
东京魔人学园外法帖血风录

Gamehalo

机动战士GUNDAM 摘要版

阳光马里奥 REVIEW

异度传说 二章 善恶的彼岸

仙乐传说 主题曲MV欣赏

攻略1 **真·三国无双3
猛将传**
新增要素+模式详解
11级武器、珍贵道具公开

攻略2 **机动战士高达
相会在宇宙**

攻略3 **龙背上的骑兵**
系统完全解析+流程指南+全结局达成方法

焦点
DS之父谈PSP
让我们再次聚焦革命性掌机PSP

ISSN 1008-0600
2.0
9 771008 060006

本期赠送 **猛将传人物精美卡片
Gamehalo精彩VCD**



新机地机迷会

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn , 获取最新的游戏资讯与商情!

专营: 原装游戏、原装主机、原装配件, 最新最快最全!

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店, 总部设在香港, 在日本、美国以及欧洲均有采购点, 具有价格优势, 货源有绝对的保证。能够与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低, “快! 全! 廉!” 是新机地经营的法宝! 比广州市场的价格更具优势, 品种更全。并且, 新机地还拥有完善的售后服务体系, 能够向广大客户提供优质的技术与信息支持, 绝无后顾之忧。



PS2 39001 廉价版、PS2 50000 型硬盘套装



《真·三国无双3》主题 Xbox 主机以及《仙乐传说》主题 NGC 主机



《我们的太阳》、《口袋妖怪》、《新约 圣剑传说》、FC 20 周年纪念版以及各新色 GBA SP 现货供应!



新机地书店电话: 0755-25192481
手机: 13538212402
联系人: 陈洁贞
地址: 深圳市新园路西华宫一楼G10号

新机地书店: 特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD, 游戏与动画的原声音乐CD、游戏原画集(新世纪福音战士画集、北条司20周年画集、海盗路飞、G-taste)。

《海盗路飞》、《JOJO 奇妙冒险》、《G-taste》、《机动战士高达SEED》、《假面龙骑》、《青出于蓝》、《人型电脑天使心》、《头文字D》、《游戏王》、《犬夜叉》、《纯情房东俏房客》、《网球王子》、《沙滩排球》、《最终兵器彼女》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧!

诚聘

因为拓展业务的需要, 新机地现向社会招聘专业人才! 你有一颗不断进取的心吗? 你热爱游戏吗? 你是超级玩家吗? 你有一定的电脑知识吗? 如果你符合上述条件, 那么新机地热诚地期待着你的加盟! 联系电话: 0755-25198828

本店提供日本原装 BB 弹模型枪的邮购业务, 包括 USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5 在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选! 除此之外还有大量相关书籍可供订购!



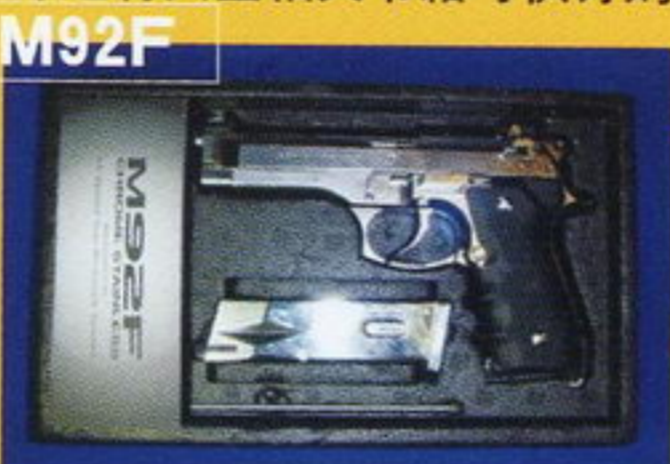
▲绝对值得玩家珍藏的 GILDER V12 金色手枪!



M16 UN.A1



M4 A1/R.I.S



M92F

▲在《潜龙谍影2》中, Snake 就是拿着一支 M92F 改的麻醉枪单骑闯入油轮的。此外还有 M92FS!



沙漠之鹰



传说中的战士 Solid Snake 的爱枪 SOCOM 有售! 附带消音器, 战术手电筒!



G36C



《真·三国无双3 猛将传》+ 《真·三国无双3》套装版本, 赠送《真·三国无双3》主题魔方。

《机动战士高达 相会在宇宙》豪华限定版



新配件 无线手柄



各种精美的游戏、动漫原画人物手办现货供应

全国最具规模的深圳华城新机地 AV&GAME 店, 现已展开游戏及 AV 器材的批发、邮购业务, 欢迎来人来函洽谈查询。

- 地址: 深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话: 0755-25198828 (查询电话) 0755-32286364
- 传真: 0755-25198828 客户服务电话: 82252632
- 联系人: 杨宇红 (26338933 手机: 13802233900)

收款人: 耿杰
交通银行太平洋卡号:
60142811319431508

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn , 获取最新的游戏资讯与商情!



游戏索引 GAME INDEX

ARC

- 长空超翼神 22
- 侍魂零 20

GBA

- 传说的斯塔菲2 15 46
- 鬼武者战略版 88
- 火影忍者 NARUTO 木之叶战记 15 44
- 牧场物语 矿石镇的伙伴们 88
- 史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团 24

NGC

- 红侠乔伊 17
- 马里奥赛车 双重冲击 23
- 牧场物语 美妙人生 15 88
- 潜龙谍影 孪蛇 38
- 生化危机 88
- 仙乐传说 66
- 指环王 国王归来 36

PS2

- automodellista U.S.tuned 14 47
- 东京魔人学园外法帖血风录 28
- 钢之炼金术师 25
- 鬼武者3 18
- 幻想水浒传IV 26
- 机动战士高达 相会在宇宙 15 60
- Kunoichi 忍 32
- 龙背上的骑兵 14 74
- 魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心 72
- ONE PIECE GRAND BATTLE!3 37
- 前线任务4 104
- 潜龙谍影3 食蛇者 39
- 世界足球 胜利11人7 81
- 网球王子 Smash Hit! 88
- 武刃街 34
- 妖精战士 精灵的黄昏 16
- 影之心II 30
- 召唤之夜3 88
- 真·三国无双3 88
- 真·三国无双3 猛将传 14 57
- 指环王 国王归来 36

SFC

- 皇家骑士团 84

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件,本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为60日,起始时间以邮戳为准;以Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间以本刊收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失,由投稿人承担一切法律责任。

焦点

PS之父谈PSP 2

让我们再次聚焦革命性掌机PSP

游戏情报站

- PS2 累计出货量突破 6000 万台 3
- SEGA 社长小口久雄访谈 4
- 日本举行第四十一届街机娱乐展 5
- 期待 TGS —— TGS 2003 前瞻续 6

至爱排行榜

13

黄金眼

14

特稿

目指! PS2 史上最强画面! 18

《鬼武者3》引擎讲座

前线狙击

- 侍魂零 20
- 长空超翼神 22
- 马里奥赛车 双重冲击 23
- 史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团 24
- 钢之炼金术师 25
- 幻想水浒传IV 26
- 东京魔人学园外法帖血风录 28
- 影之心II 30
- Kunoichi 忍 32
- 武刃街 34
- 指环王 国王归来 36
- ONE PIECE GRAND BATTLE!3 37
- 潜龙谍影 孪蛇 38
- 潜龙谍影3 食蛇者 39

特别企划

游戏环境振兴计划 40

国庆影音产品消费导读

特快专递

- 火影忍者 NARUTO 木之叶战记 44
- 传说的斯塔菲2 46
- auto modellista U.S.tuned 47

游戏立方

- 电视卡完全手册 48
- 问题小卖部 50
- 太郎天地 51
- 一骑当千 52
- MOBILE ZONE 53
- 邪魔院 54
- 乙女の一片 55
- SOUL 的秘密花园 56

攻略透解

- 真·三国无双3 猛将传 57
- 机动战士高达 相会在宇宙 60
- 仙乐传说 66
- 魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心 72
- 龙背上的骑兵 74

研究中心

- 世界足球 胜利11人7 81
- 名作殿堂 84
- 火热秘技 88

游戏光环

89

自由谈

94

游戏动漫园

90

互动信箱

98

星之心画廊

92

读编往来

99

推荐

前线任务4 104

名作续篇今冬发售预定!

郑重声明

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

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 杨 晶
常 务 副 社 长:马 力
编 辑 部 主 任:王 义
执 行 主 编:郑 翔

责 任 编 辑:王 梓
一 编 室 主 任:高 晓 兰
二 编 室 主 任:徐 瑞 金
广 告 总 监:刘 方

编 委:陈 汝 康 董 磊
冯 蔚 晓 李 昌 奇
黎 振 基 刘 志 凌
钱 维 量 吴 淦
许 潇 俊

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

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

广 告 总 代 理:北京东方天海广告有限公司
联 系 电 话:010-84090297 020-37588660
广 告 邮 箱:ad@ucg.com.cn
广 告 许 可 证:甘工商广字:6200004000011
出 版 日 期:2003年10月16日
定 价:人民币9.80元

PS 之父谈 PSP

虽然 PSP 还有 1 年多的时间才发售, 但人们对于 PSP 的向往丝毫不会因此而减弱。这次, 记者们终于有机会能够直接向 PS 之父, 同时也是 PSP 之父的久多良木健询问有关 PSP 的相关情况, 久多良木健很开放地回答了各方面的问题, 其所涉及的内容绝对令人大开眼界。

注: 关于 PSP 的详细性能解说, 请参见本刊总第 86 期“焦点”一栏。

访谈概要

- ◆ PSP 设置如此强大的显示屏幕的原因。
- ◆ PSP 会不会和新时代的多功能手机功能重复?
- ◆ 游戏与电影, 到底哪一样才是 PSP 的首要功能?
- ◆ PSP 为什么只对应只读光盘, 而不对应可写光盘?



问: PSP 具有相当多而且高的性能, 对于一台便携机器来说, 会不会有些“杀鸡用牛刀”了?

答: 我不认为性能过高了, 这正我们所要追求的性能。现在的一些便携机已经可以观看一些电影的预告片了, 但光是那样用户还不能算是获得了感动。真正令人感动的, 应当是在便携机的 16:9 屏幕下, 能够清楚看到字幕的电影。我们希望便携机能够达到在飞机上可以观看大约 5 部长达 2 个小时的电影的程度。(久多良木健希望 PSP 的使用时间为 10 小时?)

当年的随身听 (WALKMAN) 刚刚出现的时候, 就给予了人们这种感动的感觉。我到现在还记得当那音质优秀的音乐进入自己的耳朵时的感觉。我们正是希望 PSP 也能像随身听一样带给人们那样的感动, 也就是希望 PSP 成为第二个“WALKMAN”。

问: PSP 所采用的芯片并不是当初所想像的 PS 芯片的加强版, 这让人感到吃惊。

答: PSP 确实是如大家所想的那样采用了和 PS 同类型的芯片 (编注: 同为 MIPS R4000 芯片, 时钟频率是 PS 的 10 倍), 但我们同时也加入了比 PS2 还要先进的引擎, 因此 PSP 能够带给人们比 PS 更好的享受。

问: PSP 的屏幕大小是充分考虑到播放电影功能的结果吗?

答: 当初策划 PSP 的时候, 我们进行了各种各样的模拟试验, 想看看什么样的效果才会令人满意, 最后终于发现在 4.5 英寸大小、480 × 272 解析度的情况下是令人满意的极限。PSP 的屏幕大小就是这么决定的。

问: 目前的 3G 手机 (*) 等产品也开始具有多媒体播放器了, PSP 会不会在功能上与它们有重复之处?

答: 现在已经有了可以随时随地听音乐的产品, 但具有相应特性的看影像的产品却还没有出现。如果要现在的笔记本电脑或是便携 DVD 播放机能像随身听那样简单而随便地使用时, 又很难。

以前大家期待 3G 手机, 但 3G 却因为需要巨额的投资而难以发展。开发商必须购买信号的带域、准备服务器, 还要设置不会有死角的天线, 需要太多的花费让人产生放弃的情绪。另外, 在影像的品质方面, 以现在的情况, 3G 手机能达到每秒 15 帧的 MPEG-4 动画级别素质, 也就是 PC 上的 DivX 那样的程度, 但这样的素质对那些习惯了 DVD 画面的人来说就无法获得感动了。虽然现在去一趟电影院在美国要 7 美元, 在日本为 1200 日元, 但人们还是没必要选择在便携机上看低品质的电影。因此我认为 3G 在这方面是行不通的。

问: PSP 很强调播放影片的功能, 那么游戏与电影这两样功能到底哪一样才是 PSP 的首要功能呢?

答: 从某种意义上说, 游戏功能是一个引子。

即使将 PSP 单纯作为一台便携游戏机来看待, PSP 也对我们的合作伙伴有足

够的吸引力。想想仅仅在一台便携游戏机上, 却同样能够制作应用了 3D 图像魅力的游戏, 光是这样就已经让人觉得很有趣了。总之我们会将 PSP 首先作为一台游戏机来看待。

如果我们能够在游戏方面取得了成功的基础上说服电影商, 并让电影商们知道 PSP 所具有的保密功能 (指保护知识产权、防止非法复制的功能), 我们就可以让 PSP 在电影方面做更大的发挥了。一般现在的内容制造商会以出版 DVD 为首要策略, 但如果想马上得到资金的话, 出版电影的 PSP 版也会是一个办法。

问: PSP 采用的是新光盘媒体“UMD”, 那么 PSP 上所有的内容产品都是用 UMD 来提供的吗?

答: 利用网络来提供数码内容产品真很好吗? 现在架设网络基础设施还没有那么经济, 所以销售数码内容产品时, 实体包装后卖出还是一种很重要的方式。过去 GB 上的几千种游戏就是依靠这样的方式提供到世界上几亿人手中的, 当然现在应该是光盘的时代了。

另外光盘还必须是只读型的 (ROM), 如果是像电脑那样还是可以重写 (RAM) 的话, 那么数码产品的供应商们就很可能感到很不安 (怕自己的产品被随意复制), 这样就没办法做生意了。

问: 这么说 UMD 只会有 ROM, 不会提供 RAM 吧?

答: 只提供 ROM, 我们与好莱坞方面谈判时就提到过只提供 ROM, 游戏方面也是只提供 ROM。尽管 RAM 在技术上是可行的, 但为了内容供应商们考虑, 我们不提供 RAM。基于同样的原因, PSP 也不会提供模拟输出。

问: 现在内容供应商方面会有什么样的反应?

答: 很值得庆幸的是, 在 PS 近 10 年的历史以来, 我们与游戏方面的内容供应商之间构筑了良好的合作关系, 包括各游戏发行商及开发商。PSP 同样得到了他们的支持。

在电影方面, SONY 本身就拥有 Columbia 电影公司, 也就是 SONY Pictures 公司, 而 SONY Pictures 的人又与其他电影公司的人有紧密联系。这些人都纷纷对 PSP 表示满意, 而且他们还表示除了自己想要 PSP 之外, 他们的妻子及孩子也都想要。比一般只有孩子们才比较喜欢的 PS, PSP 可以说具有着更大的市场空间。

问: PSP 芯片及 UMD 好像很注重知识产权的保护机能。

答: 现在游戏界以外的其他内容供应商们表示, 如果 PS 集团及游戏界开始认可 PSP 及 UMD 的话, 那么他们也会试着进入 PSP 及 UMD 的市场。因此今后 PSP 只要好好地听取他们的意见就可以了。

问: 有些用户可能想在 PSP 上看到自己所录制的电视节目, 但如果只有 ROM 的话, 就无法满足这部分需求了。

答: 那样的功能我们建议还是用 PSX 或是其他的家电来实现。如果有必要的话, 我们也可以利用记忆棒 (MEMORY STICK) 或是 SD 记忆卡, 再配合 MPEG-4 的画质规格来实现这个功能。

但是我们还是觉得让 PSP 对应实体包装的产品比较简单一些。举个实际的例子, 有两种选择, 一种是在你吃早饭的时候把电影下载到便携机中; 另一种选择是你到车站的销售店前花一个硬币的钱就买到手, 这两种方式哪一种比较讨人喜欢?

如果以后买这些数码内容产品就像花个 480 日元或是 680 日元的价钱买本杂志一样, 那不是很有趣吗? 在车站卖 CD-ROM 或是 DVD-ROM 可能比较难, 但卖像 UMD 那么小的东西却刚刚好。发展得好的话, 以后不仅仅是电影, 我们也有可能能在 UMD 中放上连续剧或是高尔夫教程等等诸如此类的内容出售。

问: UMD 除了应用于 PSP 以外, 还应用到其他什么领域?

答: UMD 和 PSP 是两种完全独立的东西。因此 UMD 当然也可以应用到其他的机器上。

问: PSP 还具有很高的扩张性吧?

答: PSP 是具有很多功能的“泛用型 WALKMAN”。从技术上说, 由于 PSP 具有对应 IEEE 802.11 协议的无线局域网功能, 因此也是可以实现电话功能的。另外, 我们可能也会有对应 PSP 的相机出售。可以说, PSP 不仅具有娱乐功能, 还可以具有通信功能。

* 所谓 3G 手机: 也就是指第三代 (3rd Generation) 手机。是相对第一代模拟制式手机 (1G) 和第二代 GSM、TDMA 等数字手机 (2G) 而言的。目前的 GSM 移动通信网的传输速度为每秒 9.6KB 字节, 而 3G 手机最终可能达到的数据传输速度为每秒 2MB。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

美国一家网站追查幻影 幻影可能并没有实际存在



▲网络上的幻影实物图，但无法确定它的存在。最近美国的一家名为[H]ardOCP的网站对之前不断做出宣传攻势的“无限工作室”及“幻影主机”提出了质疑，“幻影主机”真的存在吗？“无限工作室”真的存在吗？因为“幻影”主机至今未正式公布实机，也至今未公布游戏画面。该网站还对无限工作室所宣称的名为Timothy Roberts的总裁进行了调查，发现此人在之前的8年中曾在数家公司当过CEO或总监，但却有数次导致经营破产的经历。同时有报道指出，自幻影公布以来，“无限工作室”已经获得了2500万美元的风险投资，而且也有人已经亲眼看到了幻影的原型机。

早在几个月前该网站的编辑准备对Timothy Roberts进行实际的访问时，却发现根本联系不到他，而当记者到达无限工作室所公布的地址时，发现该地址只是一个空旷的办公空间，其间只一张桌子及一个电话。那之后6个月，[H]ardOCP网站又派人前往察看有否建立起“无限工作室”办公室时发现该地址仍没有任何办公设施，真正存在的，只是一个私人信箱而已。没有办公室，那么所谓的无限工作室又怎样开发幻影主机呢？

该网站目前已联络到了Timothy Roberts本人，其人表示，无限工作室现在的确还没有实际的办公室，但他又表示准备工作正在进行中。但联想到Timothy Roberts之前的经历，再加上现在无限工作室的状况，让人不得不怀疑该公司成功的可能性。

一台尚未公开实物的主机（只公布了CG动画）、一家没有实体的公司，以及一个有奇怪经历的CEO，难道“幻影”真的只是一个幻影吗？

特报

SCOOP

PS2 累计出货量突破 6000 万台 PS2 的普及速度是 PS 的 1.6 倍

9月9日，SCE宣布PS2的出货量已经达到了6000万台。去年同期，也就是2002年9月，PS2的出货量为4000万台。从PS2在日本的最初发售时间2000年2月3日算起，PS2共用了约3年半的时间就达成了6000万台出货量的成绩。

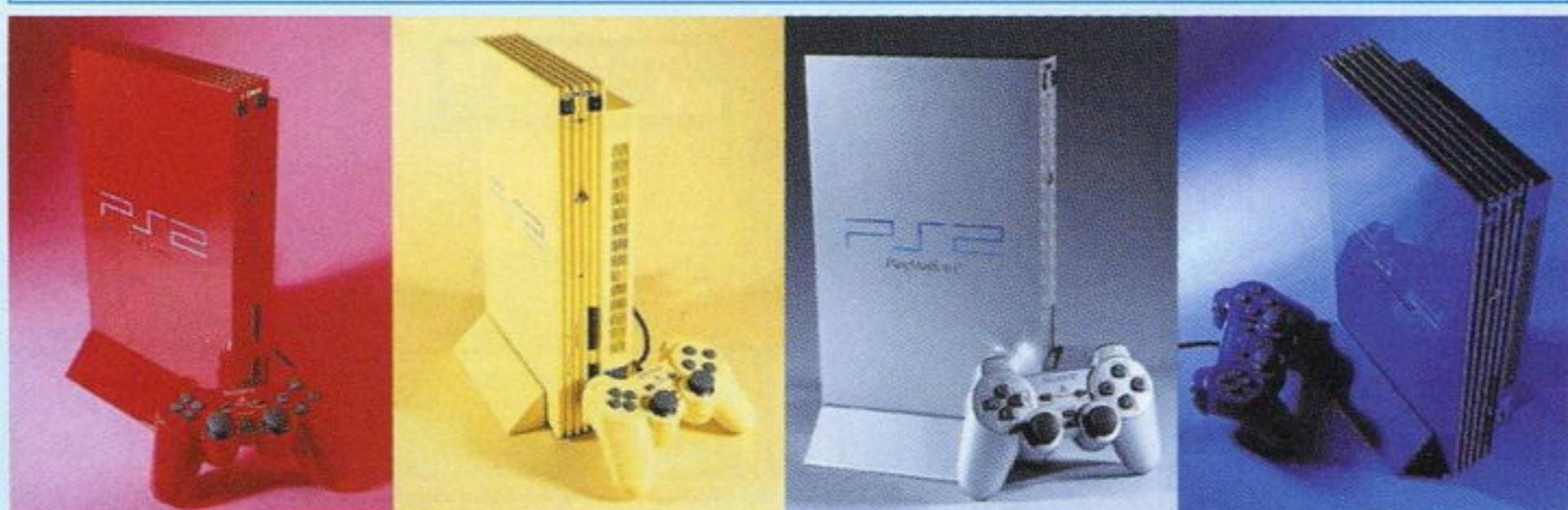
与当年PS的普及速度相比，在同样的3年半时间，PS2的出货量约为PS的1.6倍，而PS2达成6000万台出货量的时间也比PS快约1年零1个月。由于年底将是主机销售的旺季，因此SCE从8月起就将PS2的月产量提高到300万台以上。

■到2003年9月6日为止的PS2普及数据

日本(含亚洲)	1417万台	(发售时间: 2000年3月4日)
北美	2642万台	(发售时间: 2000年10月26日)
欧洲(PAL地区)	1944万台	(发售时间: 2000年11月24日)
全世界合计	6000万台	

■PS2各年普及数据

2000年12月31日	640万台	2002年12月31日	5000万台
2001年12月31日	2500万台	2003年9月6日	6000万台



特报

SCOOP

《最终幻想X-2 国际版》发售确定 经大幅强化并具有众多全新要素

9月17日，SQUARE ENIX正式确认将于2003年冬发售《最终幻想X-2 国际版 + 最终任务》(FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL + LAST MISSION)。本作是把即将于美国发售的美版《最终幻想X-2》进行强化后的“国际版”，同时再加上新要素“最终任务”而组成的。“最终任务”是独立成章的，玩家即使不玩正篇，也可以直接玩这一剧情。而在本作的加强部分，首当其冲的就是各角色的服装了，游戏中还新增了之前从玩家之中征集而来的服装。关于《最终幻想X-2 国际版 + 最终任务》的更详细的情报，请密切留意我刊近期的报道。



▲游戏像去年《王国之心》一样加入极多的新要素。



▲尤娜的新服装果然令人耳目一新。

软件

SOFTWARE

来自《铁拳》的尼娜升级作主角 NAMCO 开发全新动作游戏《尼娜》



▲尼娜全新造型！这是尼娜有史以来最漂亮、最有韵味的造型。如果本作中安娜也会登场，那么她的造型是……

9月18日，NAMCO宣布，将以《铁拳》中的人气角色尼娜为主角开发一款名为《尼娜》的原创动作冒险游戏，游戏预定于2004年发售，对应PS2平台。在“《铁拳》系列”的故事中，尼娜是一名暗杀者，并且拥有谜一般的身世及经历，本作正是要以尼娜的视角来展开故事的。

本作的最大特征就是充分应用了手柄上两个摇杆的作用，左摇杆控制角色的移动，右摇杆控制角色的攻击，另外要想施展连续攻击或是使用防御，也可以利用左右摇杆的组合来实现。

这是NAMCO第一款利用“《铁拳》系列”中的角色来制作的外传型游戏，其实之前“《铁拳》系列”中的角色也客串过其他的NAMCO游戏，最活跃的就是三岛平八了，如今年3月份PS2版的《灵魂能力II》，但以《铁拳》角色为主角的游戏却还是第一次。在9月26日召开的TGS上，NAMCO将会公开《尼娜》的影像。而届时我们也将更详细地报道《尼娜》，敬请期待。

▲作为一个全能暗杀者，用剑当然不在话下。 ▲想不到没有《铁拳4》，却有这样的全新作品。



话梅杂志 & 3DM SMV

▲作为一个全能暗杀者，用剑当然不在话下。 ▲想不到没有《铁拳4》，却有这样的全新作品。

特报

SCOOP

SEGA 社长小口久雄访谈 “我要让没有生气的 SEGA 挺起胸膛”



家用游戏机DREAMCAST的失败，让SEGA在2001年1月陷入了经济危机。在这段彷徨的时期，一位通过多次选拔的新星终于诞生了，他就是现任的SEGA社长——小口久雄。虽然这位在无数大作的制作员名单中出现过的人物成为社长似乎有些突然，但其实他自己早就想过有一天会成为SEGA的社长。那么到底小口久雄能否让SEGA摆脱业绩低迷的阴影呢？



混乱，因为员工不知道该把意见反馈给谁，最后导致员工们也丧失了干劲。这种情况在公司各个部门都发生过。

所以在今年的5月，我把这个“命令系统”划分得清清楚楚。而前任（现在的佐藤秀树会长）也同意了现在的新体制。就是“把董事和执行官员完全分离，以往由3个人（佐藤秀树会长、前COO香山哲、前专务永井明）持有的代表权现在由我一个人持有”这样的政策，另外从对外交涉到公司的内部经营等事项也都由我一人负责。

第二个原因就是商品的开发力量已经变得很薄弱了。家用游戏机上不再出现热门游戏了。换句话说就是，这几年即使有不好卖的商品，我们也很会平心静气地拿去销售。虽然推出更多的游戏可以让销售额上升是一个事实，但如果游戏根本不好卖的话，最终可能销售额是有了，但利润却没有了。而且无聊的游戏会引起玩家们的反感，从而破坏了公司品牌的印象。我想这种恶性的循环应该尽快加以阻止。

到目前为止，负责SEGA商品企划和开发的子公司一共有10家。开发部门的子公司化，虽然可以让各开发部门充分考虑到成本的问题，但也要防止各个子公司开发过于相似的产品。因此这次我们把各开发子公司重新划分了一次，让各子公司能够更加活用现有的软件和硬件资源。今后，各子公司要往市场投入什么样商品、正在开发中的计划是否应该中止等等这样的问题，就会交给以我为首的本公司的编成部来决定。这样不论管理也罢、新产品的开发也罢，失败了责任应该找谁就很明确了。

小口久雄

1960年于日本长野县出生，1984年3月从日本中央大学工学部毕业后便于同年4月进入了SEGA公司。1993年成为SEGA第三AM研究开发部部长，2000年4月成为了开发子公司HITMAKER的社长。同年6月，就任了SEGA高级执行职员。2003年6月就任SEGA公司社长。制作及参与制作的作品有《电脑战机》、《疯狂出租车》及《达比赛马俱乐部》等等。

问：有想过自己会成为社长吗？

答：虽然好像有点嚣张，但在之前我的确是想过自己会成为社长的。前辈和部下们以前也说过“你来当社长吧”，因此这次受任当社长，我已经相当有思想准备了。

其实我也认真考虑过，现在业界的经营环境实在很差，所以当上社长虽然好，但如果做砸了那可怎么办，可能就回家种地了。但又想到自己才43岁就坐上这个位置，那也不坏啊。

对于一个有3000人以上的企业来说，我这个年龄的确是有点年轻，但如果等我的年龄再大一些的话，可能就会很容易满足于现状，心生“没必要做太过于勉强的事情”这样的想法。

但现在的SEGA都已经处于即使勉强也要回到正轨的状态了。而我也正好处于不满足于人生、希望迎接更多挑战的状态，因此现在正是我把余下的人生奉献给SEGA的好时机。

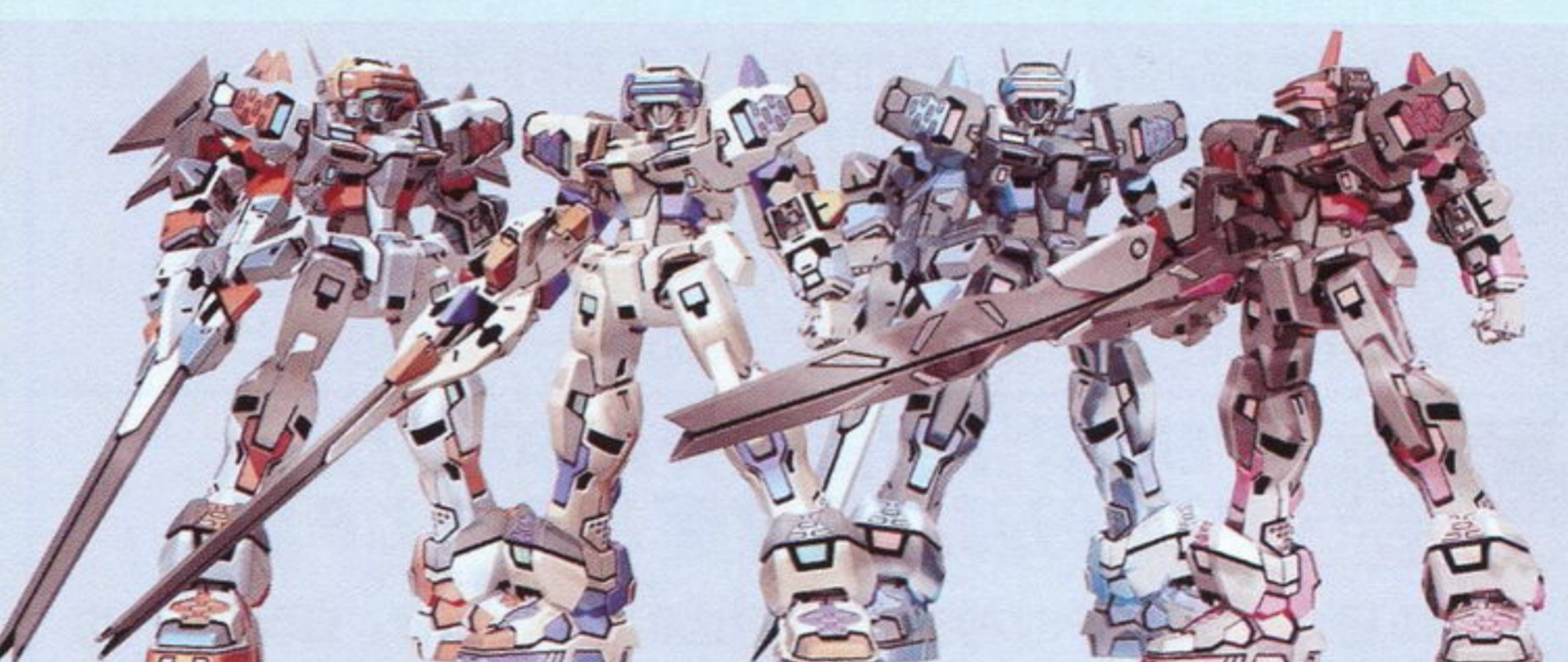
问：什么时候开始觉得自己可以成为社长的？

答：老实说，我进入公司时便想成为社长了。升职和成名对于我来说根本没有意义，我只想成为社长。因为当时考虑到只有当上社长，才算是能做轻松的事情，而且也只有当上社长才算是能以自己的意识来决定事情。因此在我二十多岁时，我只要有就会就想独立出去。但后来33岁时我当上了部长（当时的第三AM研究开发部部长），有一整个部门的事可以由我自己决定，感觉工作有趣了起来。从那个时候开始便没有认真考虑过独立的事，就一直在公司干了下去。

后来发觉公司的情况越来越不妙了，当时也考虑过“怎么样才能把SEGA搞好？”和“如果是我的话应该怎么办呢？”之类的问题。

问：你认为让SEGA低迷的原因是什么？

答：有两个原因。第一个原因是领导制度的问题。当员工正在进行一个经过直属上司认同的计划时，其他的上司如果认为这项计划不行，这时就引起了

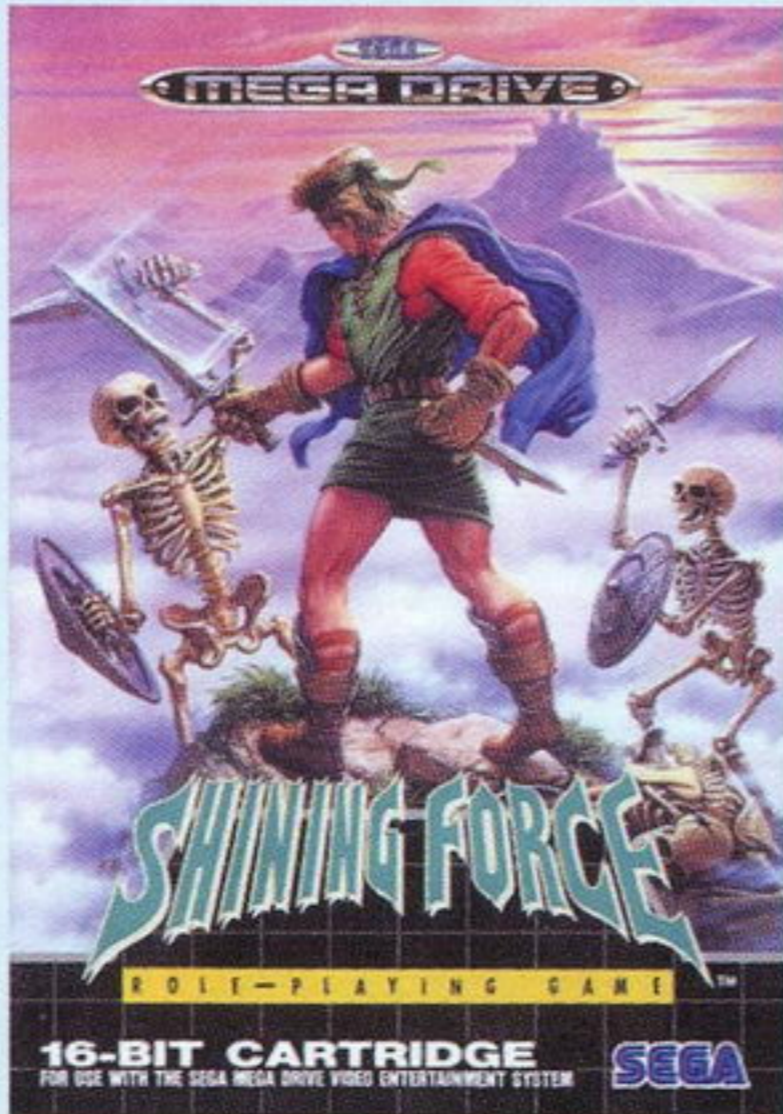


软件 SOFTWARE GBA上将有《光明力量》 SEGA具有代表性的S·RPG复活

9月11日，THQ宣布将与SEGA合作在欧洲市场发行共5款GBA游戏，这5款GBA游戏的名单中就包括令人震惊的《光明力量》(Shining Force)及《SONIC ADVANCE 3》这两作。THQ与SEGA的合作除了欧洲市场之外，还包括澳大利亚及其他一些国际地区。

THQ将与SEGA合作发行的5款游戏

- 光明力量 (Shining Force)
- 光明之魂II (Shining Soul II)
- 索尼克ADVANCE 3 (Sonic Advance 3)
- 索尼克BATTLE (Sonic Battle)
- 索尼克弹珠台聚会 (Sonic Pinball Party)



▲《光明力量》(MD)美版封面。

作为SEGA具有代表性的S·RPG，《光明力量》具有相当高的地位，而且《光明力量》在欧美同样具有极高的认知度，但自从1998年8月31日的《光明力量III 剧本3》之后，正统“《光明力量》系列”新作就没有下文了。SEGA方面还未公布这次GBA上的《光明力量》会是系列第一作的移植版还是系列的最新作，我们只有期待SEGA能在即将到来的东京游戏展2003上公布该作。

软件 SOFTWARE 《口袋妖怪红·绿》将在GBA上复活 《口袋妖怪火红·叶绿》确定发售

任天堂近日终于确定将会推出GBA的新作《口袋妖怪 火红》及《口袋妖怪 叶绿》(合称为《口袋妖怪 火红·叶绿》)。这两款作品是任天堂于1996年2月所发售的GB游戏《口袋妖怪 红·绿》的重制版，新版将会加入大量全新要素。对于那些从《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》才开始玩《口袋妖怪》的玩家来说，重制版《口袋妖怪 红·绿》将会给他们全新的感觉，即使是以前那些玩过《口袋妖怪 红·绿》的玩家同样能够在重制版中体验到许多乐趣。

《口袋妖怪 火红·叶绿》将可以和《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》交换妖怪，并可以进行对战，而将于11月21日发售的NGC版《口袋妖怪竞技场》也将对应《口袋妖怪 火红·叶绿》。

《口袋妖怪 红·绿》作为“《口袋妖怪》系列”的原点作，在GBA上重生可以说还具有一定的纪念意义。



事件

EVENT

日本举行第四十一届街机娱乐展 SAMMY 推出全新街机平台



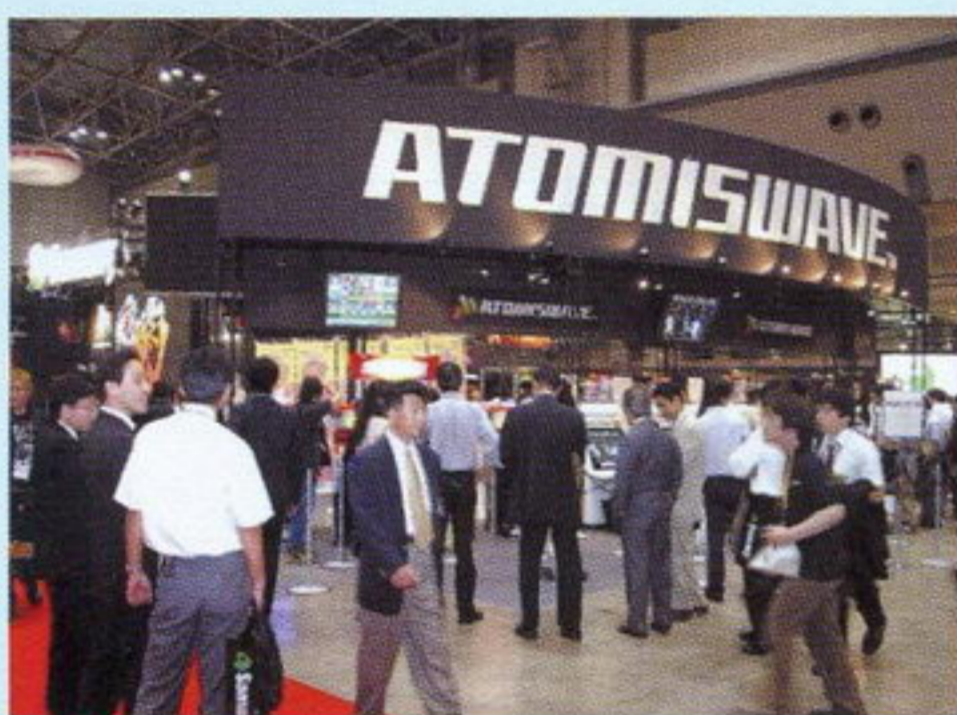
9月11~13日,日本召开了第四十一届街机娱乐展。参加这次展会的大牌游戏商包括SEGA、NAMCO、CAPCOM、TAITO、SAMMY等,令人遗憾的是,作为日本最大的软件商,KONAMI这次没有参加展出。

由于SAMMY将要推出全新的街机平台ATOMISWAVE,因此进行了大规模的展出。对应ATOMISWAVE的游戏包括了SAMMY的2D格斗大作《罪恶装备 交喙鸟》。

ATOMISWAVE是基于DREAMCAST的图像芯片及结构而改制的街机基板,SAMMY早于2002年街机娱乐展时就公布过了,但只有今年才算是真正成形。ATOMISWAVE的最大特色在于可以对应网络系统,玩家只要购买一张AW卡,就可以将自己的成绩记录下来,与其他同样对应记录卡片的游戏相比,ATOMISWAVE平台下的所有游戏都只要求玩家拥有一张AW卡就可以了,也就是玩家所具有的AW卡可以对应ATOMISWAVE平台上的所有游戏。AW卡除了可以记录玩家的成绩以外,还可以针对不同的游戏而对应排行榜功能、查找对手功能等。

SAMMY的ATOMISWAVE平台是一个开放性的平台,允许其他厂商的加入,目前已经确定加入ATOMISWAVE平台的产商包括SNK PLAYMORE,而且SNK PLAYMORE已经明确表示将会在ATOMISWAVE上制作新的《格斗之王》游戏,预计将会于2004年春天登场。SNK PLAYMORE还表示,目前还有比《格斗之王》更酷的游戏在开发之中!

SAMMY还公布经由CAPCOM的授权,目前已经开始制作《SAMMY VS CAPCOM》,这更引起了人们对SAMMY及ATOMISWAVE的注意。



▲SAMMY的全新平台ATOMISWAVE在展会上是最引人注目的。 ▲CAPCOM的船水纪孝(右)及《罪恶装备》制作人石渡大辅(中)正谈起《SAMMY VS CAPCOM》。

软件

SOFTWARE

美版《洛克人15周年合集》公布 10款正统系洛克人游戏一次收齐



9月12日,美国CAPCOM公布为了纪念《洛克人》(美版名为《Mega Man》)诞生15周年(2002年12月为《洛克人》诞生15周年),将发行一款名为《洛克人15周年合集》(The Mega Man Anniversary Collection)的游戏,对应NGC及PS2平台。“合集”将会收录《洛克人》第一作到第八作,另外还会额外收录CAPCOM曾在街机上制作的两款洛克人作品,包括《Mega Man: The Power Battle》及《Mega Man: The Power Fighters》,这两款作品游戏类型为对战类,分别于1995年及1996年推出,到目前为止,这两款作品从未移植到家用机上。

“合集”所收录的《洛克人》系列作品是基于之前已经在日本推出的PS《洛克人》复刻版,各作仍将保持PS复刻版的所有特色,包括更好的音乐、附加的画廊模式、当时的电视广告动画、制作人访谈等等。

《洛克人15周年合集》的发售时间已经定为2004年2月,对“《洛克人》系列”的FANS来说,这是个收藏经典的大好机会。

特报

SCOOP

SAMMY 各展出游戏简介 《罪恶装备》最新作即将推出

罪恶装备 交喙鸟



在街机掀起2D格斗游戏新风的《罪恶装备》又将推出系列最新作《罪恶装备 交喙鸟》(GUILTY GEAR ISUKA)了,目前游戏的开发度已经达到了50%。本作预定将会有20名角色登场。而本作在系统方面也进行了相当多的改变。本作最大的特征就是最多可以4个人同屏进行对战。新系统方面,另外还增加了“双线战斗”系统,玩家控制的角色既可以在内线,也可以在外线,配合线之间的移动,玩家们还可以进行线移动攻击。

另外《罪恶装备 交喙鸟》还对应ATOMISWAVE的特有机能,能够让游戏联上“AW-NET”,通过所购买的“AW卡”,玩家可以记录自己每次对战的成绩,包括等级、分数及游戏时间等等详细的数据。



FORCE FIVE

这是对ATOMISWAVE平台的第一款3D格斗游戏,其在展会上展出时的完成度为45%。游戏的按键设定为:拳、腿、防,这与《VR战士》的设定相同,在10位格斗家中,全角色都有各自的连续技、投技,同时都具有一种名为“FORCE”的飞行道具。

《FORCE FIVE》的最大特征在于,投技的伤害力非常高,将普通投技与拳、腿等作组合攻击,就可以一次性扣去对手一半体力。另外游戏还具有“ONE HIT! ONE KILL!”的特色,找准机会后一套连击就可能夺去对手所有的体力。在游戏最初演示的版本中,战局的设定是每回合只有20秒,谁先取得5回合的胜利就获得这局比赛的胜利,这样虽然有5个回合,但其实对战1分钟左右就结束了。本作同样对应ATOMISWAVE的AW-NET网络系统。



新·三国战纪 七星转生

这是在亚洲已经取得了12万套成绩的动作游戏“《三国战纪》系列”的最新作,展会上演示的版本已经具有65%的完成度。本作废除了系列作的特色——道具环。利用按键连打可以产生连续技,游戏的系统重新变得简易。

与前几作相同的是,敌方角色的数量仍然非常多,而必杀技“武将技”只要同时按下特定的按键就可以使用了,让人感觉难度降低了。超必杀技“神兽解放”如同大魔法一样具有奇异的演出效果。值得注意的是,本作的背景改为3D了,但仍与2D人物融合得很好。而作为系统作的特色“路线选择”系统仍然保留,隐藏路线也仍然存在。



特报
SCOOP

期待 TGS —— TGS 2003 前瞻续 提前感受东京游戏展

在上一期的《东京游戏展前瞻》中，我们初步列出了各游戏厂商将会在9月26~28日展出的游戏阵容，应该说，上一期让大家兴奋的消息并不是太多，毕竟上一次报道东京游戏展2003（以下简称TGS 2003）还有将近1个月。时隔半个月之后的现在，各路厂商已经相继公布了更多他们将在展会上发布的相应信息，这一次的新情报一定会让大家感觉更振奋！

注意：以下所搜集的情报将不与上一期的报道重复，以下所公布的都是近日的全新情报。

KONAMI

PS2	幻想水浒传IV	将在展台上的活动中公开本作的影像。
PS2	一击杀虫！霍伊霍伊	由田中久仁彦的同名漫画改编，玩家将操纵小机器人霍伊霍伊去清除小害虫，游戏将于11月27日发售。
PS2	宇宙巡航机V	在欧美已经拥有超高期待度的游戏，TGS上将可以试玩游戏前3关！
PS2	POP'N MUSIC 9	展会上将会有本作的歌手上台进行现场表演。
PS2	K-1 WOLD GRAND PRIX 2003	将于11月27日发售。
PS2	POP'N PUZZLE 蛋	将于展会上以在线形式展出。
PS2	恶魔城 无辜者的悼词	制作人五十岚浩司将与插画家小岛文美、本作代言人成膳任一同上台进行脱口秀，并将初次公布为本作而制作的电视广告。
NGC	MGS 孪蛇	KONAMI 将于26日及27日在展台上进行名为“[METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES] STAGE 蛇/龙/骑”的3场脱口秀，由小岛秀夫、北村龙平等制作人亲自上台与观众一起探讨未来的游戏系统等话题。



▲《恶魔城 无辜者的悼词》的试玩版已经公开。



▲《宇宙巡航机V》终于也在日本公布了。

HUDSON

值得注意的是HUDSON的旧作新制游戏系列“HUDSON COLLECTION”不再是NGC的专利了，PS2上也将会发售这些超经典旧作的新篇，这下PS2玩家又有福了。

PS2/NGC	挖金块	“HUDSON COLLECTION Vol.1”，NGC版已经发售，PS2版将于11月发售。
PS2/NGC	星际战士	“HUDSON COLLECTION Vol.2”，本作NGC版已经发售，PS2版将于11月发售。
PS2/NGC	PC 原人	“HUDSON COLLECTION Vol.3”，预定12月发卖。
PS2/NGC	高桥名人 の冒险岛	“HUDSON COLLECTION Vol.4”，预定12月发卖。
PS2/NGC	梦幻混合	来自HUDSON的全明星游戏，《炸弹人》、《血腥咆哮》甚至TV世界战士们《变形金刚》等等名作中的著名角色汇聚一堂进行游戏，展会上著名的高桥名人也会到现场介绍游戏。

元气

PS2	新作游戏	目前未明会是什么样的游戏。
PS2	新撰组（暂名）	

SQUARE ENIX

TGS上最引人注目的一家参展商！各种有关于SQUARE ENIX新作的传闻也是到处飞，这些情报虽然都未能完全确定，但无疑大大增加了人们对SQUARE ENIX的期待之情。据未确定消息，《最终幻想XII》将不在TGS上公开。那会不会像去年公布《最终幻想X-2》一样，在TGS之后于10月份公布超级大作《最终幻想XII》呢？不得而知。

?	超新作	SQUARE ENIX目前已经正式公布了《前线任务4》及《钢之炼金术师》两款新作，TGS上还会公布什么样的新作呢？
?	最终幻想VII	目前属于传言，据闻《最终幻想VII》新篇的故事与《最终幻想X》有关。
PS2	最终幻想X-2 国际版	据闻“国际版”会加入SQUARE ENIX新作的动画，如《最终幻想VII》新篇。

PS2	前线任务4	预定将于年内推出的硬派S·RPG。
PS2	钢之炼金术师	由漫画改编而成的作品，刊登该漫画的杂志就是SQUARE ENIX自己的漫画杂志。
GBA	史莱姆 莫利 莫利	相当可爱的一款游戏，相信能吸引很多女性及儿童的注意力。



▲《最终幻想X-2 国际版》如期而至。



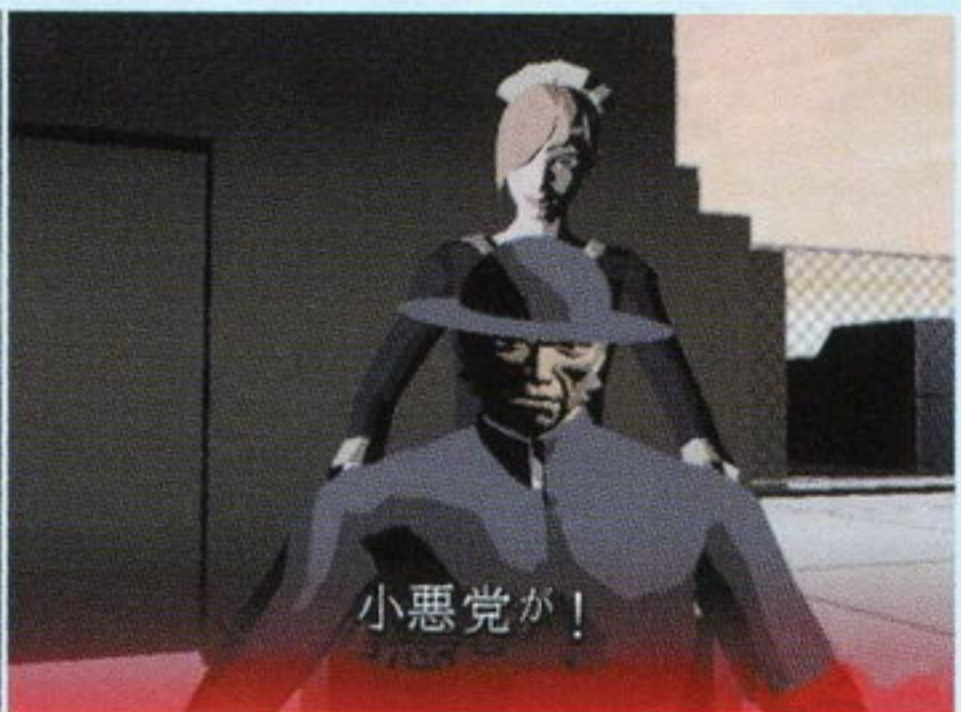
▲《前线任务4》继承了系列作的世界观。

CAPCOM

PS2	鬼武者3	将展出可以试玩的版本。
PS2	侍道2	由SPIKE开发，由CAPCOM代理发售。展会上展出的是可以试玩的版本。
PS2	鬼武者 无赖传	可在展会试玩。
NGC	生化危机4	展示新的影像。最近又有传闻制作人三上真司会离开CAPCOM，不免让人担心《生化危机4》。
NGC	杀手7	展示新的影像。
NGC	GOTHA FORCE	可在展会试玩。
Xbox	铁骑大战	可在展会试玩。
GBA	逆转裁判3	可在展会试玩。原来传闻本作是PS2平台上的，现在看来纯属传闻。
GBA	洛克人EXE4（暂名）	可在展会试玩。
GBA	米老鼠和唐老鸭的魔法冒险3	可在展会试玩。



▲《铁骑大战》的制作应该也获得了微软支持吧？



▲超个性游戏《杀手7》即将展现真实面目。

FROM SOFTWARE

据闻FROM SOFTWARE会在展会开始前每周公布一款新作，真是令人吃惊的举动，要知道《装甲核心 连结》、《星云 回声之夜》及《九怨》都是这3周以来刚刚公布的新作，看来FROM SOFTWARE是开始发飙了，让我们继续期待他们接下来的3款新作吧。

?	未发表新作	
?	未发表新作	
?	未发表新作	
PS2	九怨	这是一款充满日本民族特色的惊悚游戏，预定于2004年发售。
PS2	装甲核心 连结	可在展会试玩。
PS2	星云 回声之夜	一款以月球为舞台的惊悚游戏。
Xbox	御伽 百鬼讨伐绘卷	是前作《御伽》的续作。

Xbox	光环2	基本上是和今年E3一样的展出。
Xbox	卡美奥：元素之力	RARE出品的游戏。值得关注。

Xbox	哥谭赛车计划 2	Xbox 上的百万游戏大作续篇。
Xbox	真幻想在线	可以在展会上试玩。
Xbox	铁骑大战	由 CAPCOM 开发的作品，在微软的展台也有展出。
Xbox	魔牙灵	由微软的日本游戏开发组制作的大作。

ATLUS

PS2	九龙妖魔学园纪	本作在展会上只会展出影像。
GBA	真·女神转生 II	展会上设有试玩台。
GBA	真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书 / 冰之书	同样设有试玩台。

SCE

PS2	GT 赛车 4	会展出试玩版，玩家可以看到在线游戏演示。
PS2	荒野兵器 Alter Code:F	不同寻常的重制版游戏。
PS2	くまうた	对应在线游戏模式，看名字好像是“熊之歌”？
PS2	モジブリボン	SCE 的个性音乐游戏，将对应在线模式。
PS2	ChainDive	SCE 的一款全新 3D 动作游戏，展会上会派发试玩版。
PS2	怪兽猎人	就是 CAPCOM 的那款在线游戏，也会在 SCE 的展台展出在线游戏。
PS2	炸弹人在线	HUDSON 的作品，也是展示在线模式。
PS2	卡拉 OK 革命	KONAMI 作品，展示在线模式。
PS2	荣誉勋章 日出	EA 作品，展示在线模式。
PS2	BATTLE GEAR 3	TAITO 的作品，展示在线模式。
PS2	TAISEN (1) 将棋	展示在线模式。
PS2	TAISEN (2) 围棋	展示在线模式。
PS2	TAISEN (3) 麻雀	展示在线模式。
PS2	TAISEN (4) 企业战士将棋	展示在线模式。



▲超级巨作《GT 赛车 4》又延期了。



▲初代《荒野兵器》的重新演绎。

特报 SCOOP

育碧更换公司标志
通往未来的第一步从这里开始

育碧于日前宣布，将公司原来的彩虹状商标更改为一个全新的螺旋型商标。在改变商标图案的原因方面，育碧方面指出，这是为了让他们的商标更能反映他们的个性，更能反映他们未来的发展方向。至于新的商标，育碧表示，这是他们的象征，它象征着他们作为一家互动娱乐业领先的发行商及开发商所将做的选择，这些选择基于他们对游戏的理解及他们对玩家需求的领悟。新的标志也将是育碧通往未来的第一步。

创立于 1986 年，总部位于法国的育碧公司是一家世界级大型游戏公司，其业绩在欧洲排名第三，在美国排名第六，同时在公司自身的游戏开发能力方面，育碧在世界排名第二。

在 5 月份的 E3 2003 上，育碧的游戏共获得了“E3 2003 游戏奖”的 17 项提名及 7 项大奖，育碧的年纯收入为 4.91



UBISOFT™

亿美元，在上一财政年度中，育碧共售出了 2400 万套游戏。

育碧原来最为人知的作品为《雷曼》系列，但现在的育碧已经拥有众多超人气作品，其即将发售的大作包括：《卧虎藏龙》、《彩虹六号 3》、《分裂细胞 潘多拉明日》、《波斯王子 时之砂》、《XIII》、《超越善恶》及《幽灵侦探团》等等。



短信息 MESSAGE EXPRESS

■由 ATARI 发行的 GBA 游戏《幽游白书：幽灵侦探》将于 2003 年 12 月发售。
■虽然目前《GTA3》及《GTA 罪恶都市》将在 Xbox 上推出一套“组合包”，但“《GTA》系列”的最新作还是会一定时间内由 PS2 平台独占。而 Xbox 上之所以会推出“组合包”，是因为 TAKE2 公司与 SCE 原有的合约经过了一定的修改。
■传闻《星之海洋 3》将会推出一个“完全版”，推出“完全版”的原因是 2003 年 2 月所推出的原版本由于在发售之前突然发现了一些问题，最后不得不大幅削减游戏后半段的内容。
■据悉，《ICO2》的发售日将是在 2004 年 2 月之后。
■据悉，CAPCOM 在 Xbox 上的大作《铁骑大战》将会推出和前作《铁骑》不同的新的控制器。前作《铁骑》正是以模拟度极高的超大控制器而闻名。
■SCE 出品的 RPG《“波波罗”系列》将于 10 月 5 日开始播放新的动画片，这次动画片的主角是皮罗恩王子。
■NAMCO 那款将销售目标定为 50 万套的 NGC 的 RPG《BATEN KAITOS》目前已经定下了具体发售日——12 月 5 日，双碟装。
■UBI 的卡通渲染型 FPS 大作《XIII》各版本的发售日都定在了 10 月，其中 NGC 及 PC

版的发售日定于 10 月 9 日，NGC 版将不对应在在线模式，Xbox 版及 PS2 版的发售日定于 10 月 28 日。
■韩国政府最近允许了日语家用游戏的销售，任天堂因此决定进一步强化其在韩国的家用游戏事业。
■由 VUG 开发，原定于 PS2 及 Xbox 登场的《指环王 伊森戈德的背叛》宣布停止开发。
■来自英国的任天堂官方杂志的传闻，今年底任天堂将会向各游戏商发送任天堂新主机的游戏开发套件的测试版，任天堂新主机的代号为“GAMEBOY X”。如果传言属实的话，那么 GBA 的后续机种很可能会于明年与 PSP 同时间发售。
■根据 CAPCOM 派发给日本各游戏零售店的广告册上所打印的内容，CAPCOM 将于 2003 年 12 月在 PS2 上发售《街头霸王 II X》，预计这是 CAPCOM 为了纪念街霸诞生 15 周年而发售的作品。
■任天堂将于 10 月 17 日发售 NGC 游戏《集中！瓦里奥制造》，售价为 3800 日元。
■PS2 专用的硬盘将于 2004 年 3 月在美国上市，届时将会有很多对应该硬盘的网络游戏登场，包括《FFXI》、《虹吸战士：最后关头》等。
■BANDAI 公布将于 2004 年发售以《最游记》为题材改编的游戏《最游记 RELOAD》，

游戏类型定为 RPG。
■NAMCO 的 3D 恋爱游戏《梦境之恋》近日决定动画化。
■TECMO 近日公布，Xbox 的《忍者龙剑传》将会把 FC 上的《忍者龙剑传》作为小游戏收录到游戏中来。
■9 月 18 日，SQUARE ENIX 宣布《剑神 勇者斗恶龙》的预定数达到了 30 万份。作为一套具有独自系统的玩具，能有这样的预定成绩的确惊人，也再次证明了《勇者斗恶龙》在日本的号召力。《剑神 勇者斗恶龙》于 9 月 19 日发售，售价 6980 日元。
■NGC《马里奥赛车 双重冲击》能够通过局域网进行 16 人同时游戏的消息得到了证实。游戏中允许 8 辆车同时进行比较，同时每辆车为 2 个人。
■据悉《GT 赛车 4》的日版发售日已经由原来的“2003 年冬”调整到了“未定”，可能不会在今年圣诞商战期发售。而其美版的发售日定为 2004 年 1 月 6 日，未知是否也会做相应的变更。
■根据美国 ABC 新闻网 9 月 8 日的消息，《GTA》（横行霸道）的发行商 TAKE 2 受到了两项指控。一项是来自美国田纳西州（Tennessee）的一个家庭，他们的家人被两个少年（14 岁及 16 岁）射杀，他们控诉 TAKE2 所发行的游戏《GTA》唆使这两个少年杀害

了他们的家人。TAKE2 所受到的第二项指控是，一位名为克里斯多弗的涂鸦艺术家控告《GTA》的开发商 ROCKSTAR 及发行商 TAKE 2 未经他的授权，擅自在《GTA III》中使用他的一幅名为“迷惑”（DAZE）的涂鸦。
■在 9 月 5 日于日本京都召开的日本 CEDEC 2003 上，诺基亚宣布，N-GAGE 也将正式进入日本市场，日本发售日目前定为欧美发售日之后（10 月 7 日之后）。
■NAMCO 日前宣布，美国方面于 8 月 27 日发售的《灵魂能力 II》已经达到了 160 万套的出货量（三大机种合计），这可以说是很令 NAMCO 拥护者们高兴的事。
■NAMCO Hometek 于 8 月 27 日公布，将推出一款名为《暗之瘟疫》（Plague of Darkness）的惊悚游戏，对应平台为 PS2 及 Xbox，游戏的具体开发工作是由法国里昂市的 Widescreen Games 负责的，届时 PS2 平台上的《暗之瘟疫》还将具有网络要素。
■SCE 的 EYETOY 自在欧洲取得好成绩之后，目前在美国同样取得了好成绩，EYETOY 发售初期就售出了 35 万个，预计到年底可以售出 100 万个。
■据悉，虽然《瑞奇与叮当 2》还要到 12 月份才发售，但 SCE 方面已经确定了《瑞奇与叮当 3》的开发，发售日定于 2004 年冬。

新作发售表

NARUTO- 鸣人 NARUTIMETHERO BANDAI	FTG
PS2 NARUTO-ナルトナルティメットヒーロー 预定 2003年10月23日	日版
1人 记忆要求未定	6800 日元
对应周边未定	对应玩家年龄: 全年龄



影分身、写轮眼、风魔手里剑、后
宫术……一提到这些各位动漫迷马上
就会想到目前最红火的忍者动漫《火
影忍者》。在TV版播放得如火如荼之
际，BANDAI的拿手好戏也将上演——那就是



动、漫、游三
线联动！在
游戏玩家中
属于三栖人

的应该不是少数吧，所以这款《NARUTO》将有致命的吸引力。游戏采用了时下最为流行的卡通渲染技术，所以能将原著角色原汁原味地表现出来。而游戏方式有些类似于BANDAI以前推出的“《海贼王》系列”，带有一点大乱斗的性质。在游戏中我们可以看到每个角色各自的忍术，并且在放必杀技的时候还有一个超大特写。不用多说了，是FANS就入手吧，不会让你后悔的！

SNOW	NEC	AVG
DC SNOW 预定 2003年9月25日	日版	
1人 记忆要求未定	6800 日元	
对应周边未定		



作为DC最后一款可以全情期待的美少女恋爱育成游戏《SNOW》，其魅力是根本无法阻挡的！这款从筹划到游戏发售共耗费了3年时间的作品，自2003年1月31日登陆JWXP以来便深受好评，精美到“令人发指”程度的CG图片再加上主人公在龙神村遇到的传奇性恋爱故事，都是该游戏最吸引人的地方！而此次DC的移植版将加入全新的剧情，并且聘请著名的声优为游戏中的角色配音，这些都是家用游戏机玩家的幸福啊！



PLAYSTATION

粗黑字体: 受注目游戏
红色字体: 发售日、售价有变更的游戏

9月					
9月25日	网球王子 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)	テニスの王子様 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)	SLG	KONAMI	2800 日元
10月					
10月30日	兵蜂 RPG (PSone Books)	ツインビー RPG (PSone Books)	RPG	KONAMI	1800 日元
10月	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	S・RPG	SQUARE ENIX	3800 日元

PLAYSTATION2

9月					
9月25日	真・三国无双 3	真・三国无双 3	ACT	KOEI	4280 日元
9月25日	真・三国无双 3 套装版	真・三国无双 3 套装版	ACT	KOEI	9800 日元
9月25日	超值套装 真・三国无双 3 猛将传 & 三国志VIII & 决战II	スーパーバリューセット 真・三国无双 3 猛将传 & 三国志VIII & 决战II	ETC	KOEI	10800 日元
9月25日	网球王子 SWEET&TEARS2	テニスの王子様 SWEET&TEARS2	SLG	KONAMI	6800 日元
9月25日	SUNRISE 世界大战 From SUNRISE 英雄谭	サンライズ 世界大战 From サンライズ英雄谭	SLG	BANDAI	6800 日元
9月25日	Shinobi (PS2 the Best)	Shinobi (PS2 the Best)	ACT	SEGA	3000 日元
9月下旬	夏色小町【一日千夏】	夏色小町【一日千夏】	AVG	PRINCESS SOFT	6800 日元
9月下旬	夏色小町【一日千夏】(初回限定版)	夏色小町【一日千夏】(初回限定版)	AVG	PRINCESS SOFT	6800 日元
9月	炸弹人 Online	ボンバーマンオンライン	ACT	HUDSON	价格未定
10月					
10月2日	天外魔境 II MANJI MARU	天外魔境 II MANJI MARU	RPG	HUDSON	4980 日元
10月2日	钢铁的咆哮 战舰指挥 (KOEI The Best)	钢铁の咆哮 ウォーシップコンマダー (KOEI The Best)	ACT	KOEI	2800 日元
10月2日	三国志战记 (KOEI The Best)	三国志战记 (KOEI The Best)	SLG	KOEI	2800 日元
10月2日	太阁立志传 IV (KOEI The Best)	太阁立志传 IV (KOEI The Best)	SLG	KOEI	2800 日元
10月2日	信长的野望·烈风传 (KOEI The Best)	信長の野望·烈风传 (KOEI The Best)	SLG	KOEI	2800 日元
10月9日	侍道 2	侍道 2	A・AVG	SPIKE	6800 日元
10月9日	DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME	ダンスダンスレボリューション エクストリーム	MUG	KONAMI	6800 日元
10月23日	影之塔	シャドウタワー アビス	A・RPG	FROM SOFTWARE	6800 日元
10月23日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	S・RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
10月23日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS 限定版	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ 限定版	S・RPG	IDEA FACTORY	8800 日元
10月23日	NARUTO- 鸣人 究极的英雄	NARUTO-ナルト ナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI	6800 日元
10月23日	古墓丽影 美丽的逃亡者	ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EDIOS	6980 日元
10月23日	格斗之王 2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
10月30日	NBA LIVE 2004	NBA ライブ 2004	SPG	EA	6800 日元
10月30日	超兄贵 圣蛋白质传说	超兄贵 圣なるプロテイン传说	STG	G・A・E	5980 日元
10月30日	变形金刚	トランスフォーマー	ACT	TAKARA	6800 日元
10月30日	太鼓之达人 惊人的三代目	太鼓の達人 あつぱれ三代目	MUG	NAMCO	4500 日元
10月30日	太鼓之达人 惊人的三代目(太鼓同捆版)	太鼓の達人 あつぱれ三代目(タタコン同捆版)	MUG	NAMCO	6980 日元
10月30日	向北 Diamond Dust	北へ。Diamond Dust	AVG	HUNDSON	6800 日元
10月30日	超级机器人大战 特勤司令员	スーパーロボット大戦 ス克蘭ブルコマンドー	SLG	BANPRESTO	7800 日元
10月30日	网球王子 王子之吻 冰	テニスの王子様 Kiss of Prince Ice	MUG	KONMAI	4980 日元
10月30日	网球王子 王子之吻 炎	テニスの王子様 Kiss of Prince Flame	MUG	KONMAI	4980 日元
10月	学园天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE!	学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	AVG	NEC	6800 日元
10月	超时空要塞	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI	6800 日元

新纪幻想	SPECTRAL SOULS	IDEA FACTORY	S·RPG
PS2	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	预定 2003年 10月 23日	日版
	1人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄: 全年齡



现在IDEA FACTORY给人的感觉就是除了一个《混沌时代》之外就没有什么其他作品了,而这款《新纪幻想》所讲述的故事也是发生在《混沌时代》里的内巴大陆,如果你不相信的话那看到魔王之子希罗就应该明白了。不过在IDEA FACTORY可能也意识到了如果老是做SLG也不是办法,所以这次的《新纪幻想》就改成了S·RPG。不过现在S·RPG不是模仿《皇骑》就是模仿《火纹》,而这款游戏就是属于模仿《皇骑》的,但是单纯的模仿肯定不行,所以游戏加入了自己的特点。移位系统、分配点数都是其特点,虽说都是各位玩家比较熟悉的系统,但是将其融合在一起还是不错的,而且IDEA FACTORY的人设和动画一贯都是有口皆碑,所以在画面上不用担心。



学园天堂	BOY'S LOVE SCRAMBLE!	NEC	AVG
PS2	学园へヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	预定 2003年 10月	日版
	1人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄: 全年齡



女性玩家的福音! 女性玩家的目标!(有点激动……) 原本预计在9月发售的《学园天堂》跳票到了10月,而且发售日还是没明确。游戏类型是恋爱AVG,故事是一名平凡的幸运少年伊藤启太在某一天接到了名学园的入学通知书,能够在这所学园里就学的都是精英,当他踏入学园的时候遇见的是学园的“王样”与“女王样”! 在这所全住读制的

男子学校里,等待启太的将是恋爱、欢笑、眼泪以及……战斗? 怎么样,这款游戏不正是众多女性玩家所期望的吗? 并且该游戏在原有PC版上作了一些改动,比如将PC版的一些CG经过了重新绘制,全角色全语音化,原创剧本、原创事件大幅度增加,新的OPENING歌曲和动画,原创的迷你游戏……如此多的诱人因素足以电倒所有喜欢BOY'S LOVE游戏的玩家。(笑) 静等10月的到来吧!



DREAMCAST

9月					
9月25日	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO (DREAMCOLLE)	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO (DREAMCOLLE)	FTG	CAPCOM	2800 日元
9月25日	能量宝石2 (DREAMCOLLE)	パワーストーン2 (DREAMCOLLE)	ACT	CAPCOM	2800 日元
9月25日	SNOW	SNOW	AVG	NEC	6800 日元
9月25日	秋之回忆2 (DREAMCOLLE)	メモリーズ オブ セカンド (DREAMCOLLE)	AVG	KID	2800 日元
9月25日	章鱼的玩偶 (DREAMCOLLE)	タコのマリネ (DREAMCOLLE)	PUZ	SEGA	2800 日元
10月					
10月23日	甜蜜的季节	すい~とし~ずん	AVG	TAKUYO	6800 日元
10月23日	风之歌	风ノ歌	AVG	KARARA	7500 日元
10月25日	BOADER DOWN	BOADER DOWM	STG	GREV	6800 日元
10月25日	BOADER DOWN (初回限定版)	BOADER DOWM (初回限定版)	STG	GREV	8800 日元
10月30日	恋爱CHU! 完美快乐	恋愛CHU! ハッピーパーフェクト	AVG	GN SOFTWARE	6800 日元
10月30日	恋爱CHU! 完美快乐 (初回限定版)	恋愛CHU! ハッピーパーフェクト (初回限定版)	AVG	GN SOFTWARE	8800 日元

GAMEBOY ADVANCE

9月					
9月25日	魔侦探洛基 诸神的黄昏	魔探偵ロキ RAGNAROK	AVG	J·WING	5800 日元
9月26日	真·女神转生II	真・女神転生II	RPG	ATLUS	4800 日元
9月26日	BATTLE x BATTLE 巨大鱼传说	バトルxバトル 巨大魚伝説	SPG	STAR FISH	4800 日元
10月					
10月24日	ORIENTAL BLUE 青之天外	オリエンタルブルー 青の天外	RPG	NINTENDO	价格未定
10月	L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔伝 崩界の輪舞曲	RPG	BANPRESTO	5800 日元

NINTENDO GAME CUBE

9月					
9月25日	天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON	4980 日元
10月					
10月3日	天才比特君 拼图大战	天才ビットくん グラモンバトル	PUZ	TAITO	5800 日元
10月9日	超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险	ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険	ACT	SEGA	6980 日元
10月17日	集合吧! 瓦里奥制造	あつまれ! メイド イン ワリオ	ETC	NINTENDO	价格未定
10月24日	式神之城II	式神の城II	STG	KIDS STATION	6800 日元

Xbox

9月					
9月25日	幽灵侦察团	ゴーストリコン	STG	MICROSOFT	6800 日元
10月					
10月4日	Brute Force	Brute Force	STG	MICROSOFT	6800 日元
10月30日	世嘉 GT Online	セガ GT オンライン	RAC	SEGA	6980 日元

话梅杂志 & 3DM-SMV

杀戮地带

PS2 | SCEE | FPS | 2004 年秋



SCE的第一人称视点射击游戏(FPS)终极大作《杀戮地带》近日又公布了新的游戏画面。全新的游戏画面仍然让FPS爱好者们看得如痴如醉。另外关于游戏本身,目前也公布了一些相关细节,包括以下几点:●游戏中玩家可以从几位人物中选择其中一名作为自己所要控制的角色。●战斗过程中,玩家每次只能携带3种武器,如果已经带有3种以上的武器,那么玩家就只能选择



放弃已有的一种武器才能获得新的武器。●在丛林场景中,薄雾会让玩家的视线模糊。●游戏也有一些场景需要玩家进行团队协作,比如在一个由敌人所占领的高地上,敌人藏身在所挖掘的战壕中,这就要求玩家一方先用榴弹轰炸岩石,之后再凭借重火力的掩护前进。●游戏中玩家所控制的角色并不能直接命令其他同伴,但与同伴的合作仍是非常重要的,只要同伴中的一员落伍了,那么接下来就会使前进变得很困难了。●游戏中同伴如果停止行动,他们就会自行医护自己,让生命力恢复。●目前已知的武器包括机枪、榴弹枪、军刀、狙击枪等。●《杀戮地带》的发售时间暂定于2004年秋,离游戏实际发售还有相当长的一段时间。



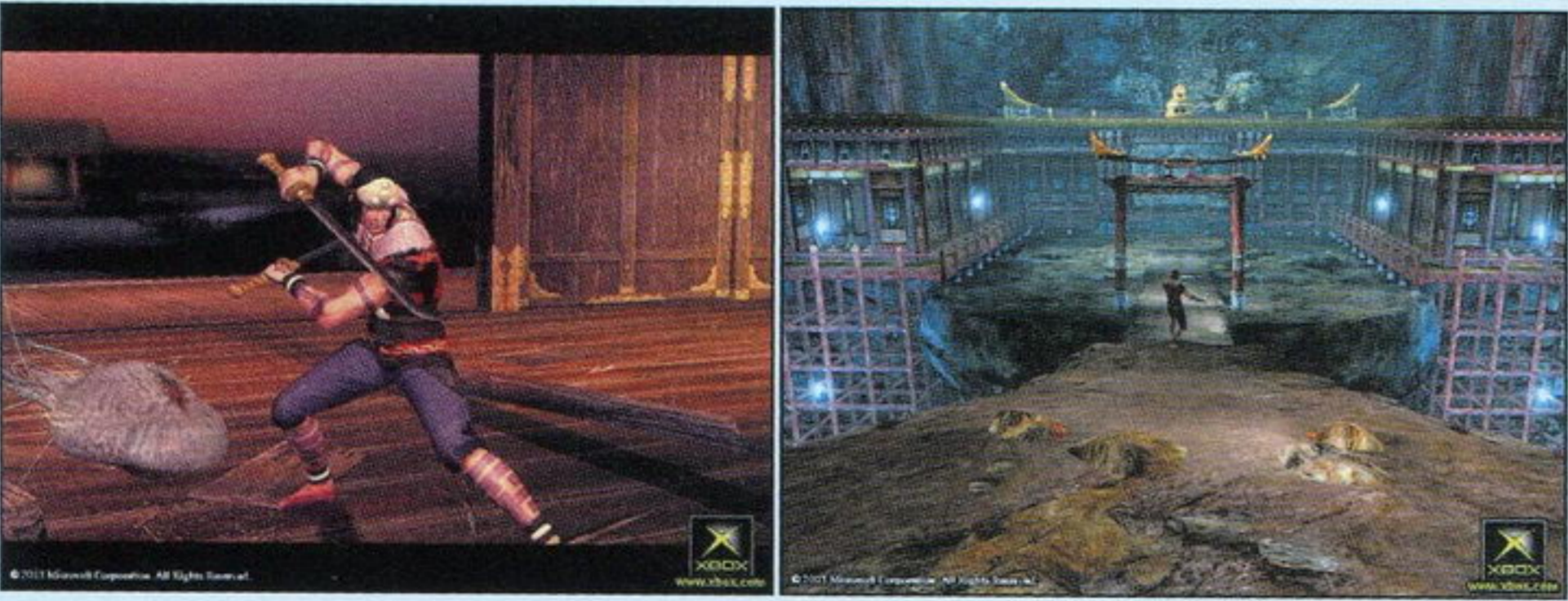
▲游戏中敌方角色的造型让人想起日本动画《人狼》。

▲重型机枪! 游戏给人很硬派的感觉。

▲游戏的画面似乎进行了一种“色调处理”(自创名词)。

魔牙灵

Xbox | 微软 | ACT | 2003 年 11 月 20 日



这是由微软在日本的游戏开发组(日本的Microsoft Game Studio)所开发的首款游戏,游戏以拥有前《最终幻想》的制作人而闻名。游戏的时代背景设在日本战国时期,在战乱中,MONGAN使用代代相传的秘术打开了一个



通往异界的门,从而利用来自异界妖怪来占领了京都。为此7位“神杀师”被派到京都对付妖怪,但没有一人能够回来……游戏中玩家所扮演的主角名为神杀师SHINATO,游戏中将由他来阻止MONGAN的阴谋。主角手持双刀,想必将具有极为爽快的挥刀动作,从所公布的游戏画面看出,游戏的色彩应用得极为艳丽,场景是全3D的,描述得相当真实,也很宏大。但本作的定位似乎与CAPCOM的《鬼武者》有好几个相似之处,但不管怎样,这仍是一款令人注目的大制作Xbox原创游戏。



▲如果把其中的人物换成明智左马介的话,也没有人会觉得奇怪吧?

▲凭借Xbox的强大机能,游戏在多边形的处理上毫不含糊。

▲两种剑光!不愧是二刀流。看样子主角的动作蛮放得开的。

光舞MOTO



E380

让我的炫光,在律动的音乐中狂舞

- 韵律灯光 · 幻彩前卫外形 · 多彩可换前盖
- 32和弦铃音 · 生动彩屏 · 支持彩信*#

公会之战，一触即发！精彩纷呈，尽在RO！

争夺巅峰荣耀的**天使之城**！ 开启王者角力的**圣战之役**！

乌龟岛区、公会城堡热情激活， **全新头饰**、神兵武器现身冒险！

仙境代言人 孙燕姿



时间：2003年10月19号 PM 14:00~18:00

地点：上海东方明珠零米广场（1号入口）

惊喜的现场活动有：

- (1) RO 专属周边特卖
- (2) RO COSPLAY 表演秀
- (3) 孙燕姿面对面零距离接触
- (4) RO 12 职业主题馆
- (5) 吃喝玩乐闯通关

欲知更多活动详情，请至官网查询，更多惊喜等著您。

ro.gameflier.com.cn

友情 友爱 友冒险

仙境RO传说
RAINBOWLAND ONLINE ONLINE RAINBOWLAND ONLINE
ro.gameflier.com.cn

倾城之战

资料片

ro.gameflier.com.cn
The War Of Emperium

出版 北京银冠电子出版有限公司 授权 GRAVITY

总经销 智冠电子(北京)有限公司 运营 游戏新干线科技(北京)有限公司

www.plumbook.cn

至爱排行榜

总第 89 期(10B) 协力店名单

青岛索尼克电玩专卖
上海宏龙 GAME 专卖
宁波东新电玩
北京嘉兴游戏机经营店
北京瑞明兴隆游戏服务中心
常州佳韵电玩
新疆国利电器
兰州岚声游戏机俱乐部
长沙火炬电子

石家庄 GAME 无限商贸中心
武汉前卫电玩
郑州家庭游戏总汇
上海王子电玩
武汉夏源电玩
南京阿童木电玩服务部
上海游戏 2000
安徽四海电玩游戏专卖店
上海瑞通玩具店
武汉市武昌电玩堂游戏专卖
上海超时代毛毛电玩专卖

南京新世界电玩
河南亚虎电子商行
杭州玩之系列家庭游戏连锁店
南京风云电玩
杭州最终幻想游戏专卖
上海盛记游戏机专营店
上海智力苑电玩超市
上海新次元电玩专卖店
长沙恒源游戏专营店
北京新亚电玩
沈阳小陆游戏精品专营店

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年8月25日~2003年8月31日

1位	NGC	仙乐传说
NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 17万6600套 ◆ 累计17万6600套		
 <p>NAMCO舍得把旗下最著名的“《传说》系列”移植到NGC上,本身就是一件令人兴奋的事情。游戏的整体风格清新自然,角色性格各异,战斗系统也进化到了比较高的水准之上。首周的实际销量可以说让喜欢这款游戏的玩家还算基本满意。</p>		
2位	GBA	新约 圣剑传说 (含DX版、主机同捆版)
SQUARE ENIX ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 15万1544套 ◆ 累计15万1544套		
 <p>作为A·RPG中的不朽名作,“《圣剑传说》系列”在国内玩家的心目中有着举足轻重的地位。尽管这款新作是出现在GBA上,并且整个游戏基本改良自GB上的初代,但这仍然不能影响该游戏在FANS心中的魅力,并获得了很高的人气。</p>		
3位	PS2	世界足球 胜利11人7
KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ■ 5万2658套 ◆ 累计97万4975套		
 <p>只用了1个月的时间就完成了100万的实际销售量,这让KONAMI意识到如今的“《WE》系列”已经成为其软件阵容中最叫好又叫座的游戏!大胆的创新,细腻的拟真与酣畅淋漓的比赛,正是这些因素征服了无数的玩家,使FANS的数量还在激增中……</p>		
4		胜利赛马6 NEW!
KOEI ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-08-28 ■ 3万1500套 ◆ 累计3万1500套		
5		口袋妖怪 弹珠台
任天堂 ■ GBA ■ TAB ■ 2003-08-01 ■ 1万7733套 ◆ 累计18万3992套		
6		最终幻想 水晶编年史
SQUARE ENIX ■ NGC ■ RPG ■ 2003-08-08 ■ 1万7170套 ◆ 累计29万5269套		
7		卡比之空中滑轨
任天堂 ■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-11 ■ 1万6350套 ◆ 累计28万0604套		
8		怪物农场4
TECMO ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-08-14 ■ 1万4732套 ◆ 累计13万7384套		
9		实况力量职业棒球10
KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-07-17 ■ 1万4641套 ◆ 累计49万9172套		
10		超级马里奥 ADVANCE4
任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 1万4567套 ◆ 累计35万2271套		

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年9月1日~2003年9月7日

1位	PS2	机动战士高达 相会在宇宙
BANDAI ■ ACT ■ 2003-09-04 ■ 37万5547套 ◆ 累计37万5547套		
 <p>BANDAI每年都会推出一款重头的高达游戏!去年是《机动战士高达战记》,今年便是这款距离前作已经整整沉寂了近3年的《机动战士高达 相会在宇宙》!游戏的素质对于爱好高达的人来说是无庸置疑的,丰富的角色和机体选择足够玩家玩很长一段时间。</p>		
2位	GBA	传说的斯塔菲
NINTENDO ■ ACT ■ 2003-09-05 ■ 7万7990套 ◆ 累计7万7990套		
 <p>可爱的斯塔菲又回来了!尽管前作由于许多设计上的问题导致该游戏受到的评价普遍不高,但很多玩家玩过之后还是抱着期待的心情等待该系列的新作问世。首周不到10万的销量虽然不能用差来形容,但目前的确不好对该游戏作乐观的估计。</p>		
3位	NGC	马里奥高尔夫
任天堂 ■ SPG ■ 2003-09-05 ■ 6万6788套 ◆ 累计6万6788套		
 <p>“形象大使”就是品牌代言人的不二美誉,马里奥就是这样的“形象大使”!在众多任天堂出品的多人休闲类游戏中,均被冠以“马里奥”的名衔就是这个用意了。可惜的是《大众高尔夫3》已经在日本深入人心,该游戏恐怕已难有什么作为了。</p>		
4		新约 圣剑传说 (含DX版、主机同捆版)
SQUARE ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 4万8789套 ◆ 累计20万0333套		
5		仙乐传说
NAMCO ■ NGC ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 4万6125套 ◆ 累计22万2725套		
6		世界足球 胜利11人7
KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-08-07 ■ 2万9755套 ◆ 累计100万4730套		
7		ZOIDS VS.II NEW!
TOMY ■ NGC ■ ACT ■ 2003-09-05 ■ 1万4950套 ◆ 累计1万4950套		
8		THE BASEBALL2003 战斗球公园宣言 完美职业棒球 秋季号 NEW!
KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-09-04 ■ 1万2670套 ◆ 累计1万2670套		
9		胜利赛马6
KOEI ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-08-28 ■ 1万2300套 ◆ 累计4万3800套		
10		口袋妖怪 弹珠台
任天堂 ■ GBA ■ TAB ■ 2003-08-01 ■ 1万2209套 ◆ 累计19万6201套		

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年8月20日~2003年9月19日

PS2 月间游戏销量	
1	世界足球 胜利十一人7
KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ◆ 月间累计328套	
2	机动战士高达 相会在宇宙
BANDAI ■ ACT ■ 2003-09-04 ◆ 月间累计157套	
3	命运传奇2
NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-14 ◆ 月间累计94套	

NGC 月间游戏销量	
1	仙乐传说
NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 月间累计125套	
2	红侠乔伊
CAPCOM ■ ACT ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计43套	
3	塞尔达传说 风之杖
任天堂 ■ A·RPG ■ 2002-12-13 ◆ 月间累计26套	

Xbox 月间游戏销量	
1	真·三国无双3
KOEI ■ ACT ■ 2003-08-26 ◆ 月间累计68套	
2	恐龙危机3
CAPCOM ■ AVG ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计51套	
3	DOA 极限沙滩排球
TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆ 月间累计39套	



真·三国无双3 猛将传

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

爽快感



纱迦



2代《猛将传》的乐趣在于用最高难度挑战过去的关卡，而3代《猛将传》的原创内容要多得多，光是挑战列传模式就已经乐趣十足了。11级武器还是如之前所预想的那样变成了附加道具，算是小小的失望吧，不过高难度带来的刺激感足以弥补这一点。不但敌人攻防能力大为增加，AI也强化了不少，敌将能灵活运用报名技和小跳砍，起身攻防非常厉害。玩过3代的玩家没有理由错过。

邪魔天使



如果对这款游戏还有什么怀疑的玩家，这下可以放心了，因为这款加强版游戏绝对物有所值。拖慢现象在本作中得到了最大限度的抑制，本以为本作拖慢现象已经改进得很好了，没想到《猛将传》更胜一筹！“列传模式”虽然只有一关，但是却充满了乐趣，特别是在达人难度下拿LV11的武器更是刺激异常，让人欲罢不能。系列优良的爽快感得到很好的保留，绝对是近期动作游戏首选之作！

沙罗



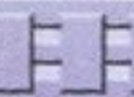
最令人高兴的是，难度方面有了那么些像2代猛将传的感觉。画面上人物消失的现象并不明显，即使双打，印象中几乎一次也没有出现速度拖慢的现象。敌武将AI的提高在本作中是非常明显的——小跳攻击、放无双互拼、使用破防技等，令人感动啊！当然了，没有任何新武将、新场景虽然是预料之中的事情，但也同样令人遗憾。修罗模式由于接触不多，暂时只能对“建国”之类的内容感点兴趣。

总分：

27

黄金珍藏

PS2 DVD-ROM ■ KOEI ■ 真·三国无双3 猛将传 ■ ACT ■ 2003-09-25 ■ 1~2人 ■ 对应DUAL SHOCK2 ■ 150KB以上



龙背上的骑兵

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

武器丰富程度



胜负师



本作可以简单理解为《真·三国无双》与《铁甲飞龙》的结合体，但事实上并非简单模仿，个性化成长系统是本作的闪光点。无论是空中战还是地上战都各有特色，颇具爽快感。游戏的人设、画面、音乐等基本要素均不失水准，大量的CG动画展现了史氏风格。多线剧情与众多隐藏要素大大增强了游戏的耐玩度。只是本作的世界观过于阴暗沉重，对于游戏的受众层面会有一些影响。总之是一款较受争议的作品。

邪魔天使



从头到尾这款游戏都没有让我感到“快乐”。注意，这可不是说游戏做得不好，恰恰相反，这款游戏的冲击力给我相当强的震撼！但为什么说没让我感到快乐呢？原因就是游戏那沉重的世界观。正如开发人员所说，这款游戏是一个高年龄层玩家才能玩得懂的游戏，心理暗示、人物精神的成长，这是游戏的关键词。除此之外，武器收集也相当有趣，与《真·三国》有截然不同的乐趣。如果打击感再强一点那就更好了。

卡伦

大概是因为卡伦比较喜欢《剑风传奇》的缘故吧，所以才会对本作与其类似的灰暗世界观很感兴趣，已知的几个结局正如本人所料，没有所谓的GODD ENDING，个人感觉这样才是理所当然的。总体上本作给我的感觉蛮不错，被很多人诟病的操作感在武器升级后也有不小的改善，魔法与剑攻击配合得当的话更是爽快感满点。不过飞龙战总觉得有什么地方不对劲，也许是因为《铁甲飞龙2》给我的印象实在是太深了吧。

总分：

24

热血推荐

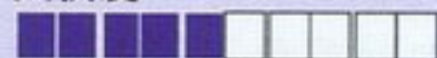
PS2 DVD-ROM ■ SQUARE ENIX ■ DRAG-ON DRAGOON ■ A · RPG ■ 2003-09-11 ■ 1人 ■ 只对应DS2手柄 ■ 41KB



auto modellista u.s. tuned

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

爽快感



泰坦



我总觉得这是给那种“高不成，低不就”的玩家准备的一款游戏。我是以一款赛车游戏而不是“卡通3D效果秀”的素质来要求本作的——结果它没有给我带来太多的好感。它既不像《GT》系列那样专业仿真，也不像《山脊赛车》系列那样简单爽快，而且还有一些令人哭笑不得的BUG，比如对地摩擦力计算的误差等等。Garage Life模式后期情况会有所好转，但不易上手仍是它的特色之一。

LIKY



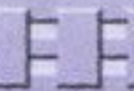
游戏的手感简直让人无法忍受，稍微动动方向盘，赛车就会像脱缰的野马一样不听使唤。一些情况下汽车的摩擦力计算会出现无法想象的失误，导致手刹甩尾时出现360度打转（尤其当你用DODGE的赛车在US SPEEDWAY赛道上游戏时），然后你松开油门，什么都不按，汽车就在原地不停地打转，永不停下……真不知道游戏想要表现出一个什么样的感觉，既没有《GT3》的真实，又没有《R5》的爽快。

SOUL



卡通渲染赛车游戏在日本市场的第二次发售，当然，是追加了很多全新要素之后的。原作本身就是一款很有个性的赛车游戏，赛车驾驶起来的速度快感有别于其他追求真实画面的赛车游戏。玩赛车游戏，观看回放画面是很享受的一件事，而本作由于是“卡通渲染”，因此便可以在回放画面中加入了许多可以由玩家自己安排的特殊画面效果，让回放看起来更爽。赛车游戏能做出这样的个性，值得称赞！

PS2 DVD-ROM ■ CAPCOM ■ auto modellista u.s. tuned ■ RAC ■ 2003-09-11 ■ 1~2人 ■ 对应DUAL SHOCK2 ■ 239KB



魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

操作流畅度



D·S



久违了的能够让手心出汗的爽快动作游戏终于出现了！该游戏集合了跳跃技巧、连续技与判断力等各类动作要素，并将之紧密地结合在一起，能够在玩家顺畅操作的同时感觉到难得的打击爽快感，充分地体现出CAPCOM在动作游戏制作上的强大实力。前作中的隐藏宝箱收集、武器道具自由装备和死神而接关等经典的要素都被完全继承下来，而且删除了一些不合理的设计，游戏的整体完成度非常高！

GOUKI



游戏的视角经过了调整，比前作好了很多。NORMAL难度比前作略有降低，浅显的系统非常容易上手。武器的种类增加，但效果并不十分明显。仔细划分的评分系统非常体贴，就算没有获得MASTER的评价也能够清楚地明白问题出在哪里，二次游戏时的目标就很明确了。游戏的人设给人巨大的惊喜，没想到日式风格的人设与美式风格的动作游戏的结合会如此自然，好像松下进笔下的角色根本就是为这款游戏准备的。

卡伦



近期最好的动作游戏！完全可以用这句话来形容这款游戏。本作的画面比起前作来其实并没有多少进步，但对于动作游戏来说最为重要的手感之好却令人赞叹不已，如果能够灵活运用各种招式的话，战斗杀敌时会给人一种华丽的感觉。游戏的剧情和前作有所关联，可爱的死神大人也会作为无敌召唤兽登场，而系统的改变也令游戏的难度有所下降，这对于非动作游戏达人的卡伦来说真是再好不过了。强烈推荐！

PS2 DVD-ROM ■ CAPCOM ■ 魔界英雄记 マキシモ マシンモンスターの野心 ■ ACT ■ 2003-09-18 ■ 1人 ■ 对应DUAL SHOCK2 ■ 400KB



总分：

24

热血推荐

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



机动战士高达 相会在宇宙

画面
音效
系统

爽快感



沙罗



与其说它是《机动战士高达》的续作，我宁愿将其看作是《夏亚的反击》的续作——因为两者的风格和打法均十分相似。机体的金属感较《高达战记》有所退步，但是百余种机体的收录却令人兴奋不已。由于整个游戏全部是在宇宙（含卫星）中进行，所以操纵感不如《地上篇》来得舒服。游戏的模式非常丰富，打个2、30个小时相信也是绰绰有余。最令人不满的是游戏不能选关和热键复位，这是我打8分的直接原因。

阿修罗



虽然单一模式下流程显得有点短，但是因为游戏中模式丰富，所以总体的游戏时间还是有保障的！任务模式限制较多，要想培养出强力的原创机师颇有一定的挑战性。游戏的操作手感也比较流畅，虽然在刚接触的时候可能对于全周天的战斗方式有点不适应，但是上手以后就会感受到战斗的爽快感了！游戏中收录了多段FANS向的动画。要说缺点，就是在宇宙中的战斗有时候会显得太暗了。

猫太



期待已久的BANDAI《机动战士高达》新作终于到手了，游戏的画面素质和战斗的爽快感大大提升，实在是震撼人心。游戏的流程采用了动画原作的故事，而且重新制作。这无论是对高达FANS又或者是初心者都是一个很好的设计。由于本作的副标题是“相会在宇宙”，所以整个游戏都会在宇宙中进行，难免会出现对空间感的不适。不能任意选择关卡让自由度大减，而且每关的开场画面显得有点拖沓。

总分：

24

热血推荐

PS2 DVD-ROM BANDAI 机动战士ガンダム めぐりあい宇宙 ACT 2003-09-04 1~2人 无对应周边 340KB



传说的斯塔菲2

画面
音效
系统

比前代的进步



LIKY



作为一款动作游戏，动用了128M的大容量，照说应该有非常惊人的表现，但实际上游戏看起来还是很平常，与前作相比画面、音乐、玩法等都看不出什么太多不同，给人感觉仍只算个休闲小品游戏。可爱的角色依旧是游戏的一个卖点，而且这次为了将这一卖点发扬光大，还特别加入了给斯塔菲换装的系统。舞台设计方面比前作要丰富，过关条件有了很多限制，过关不像前作那么简单了，感觉有些麻烦。

阿修罗



以前作的素质来说，30多万的销量实在是让人觉得不可思议，因此本作的推出想必正是销量好的结果吧！从系统和基本的游戏流程上来说，基本上本作和前作是一模一样的。游戏的手感稍微有一点改善，不过还是非常“滑”。在难度方面，因为面向的对象主要是儿童，所以几乎可以说没有难度。不过本作中在通关以前不能反复挑战以前的关卡，只能按照设定好的流程前进，这个改变让人觉得有点不合时宜。

SOUL



与前作同一风格的作品，是一款只考虑吸引那些不经常玩游戏的“轻度玩家”的作品，角色造型可爱，同时游戏的操作简单，流程单纯。也就是说，这款游戏能让女性及儿童玩家很容易就乐在其中。但如果是老玩家，恐怕就提不起兴趣了，这么简单的游戏只会让他们觉得乏味。任天堂似乎已经成为一家“玩偶创造机”，不断创造可爱的角色形象，不论游戏，就论斯塔菲的造型，你不能否认它的可爱。

总分：

20

不可不失

GBA 卡带 (128M) NINTENDO 传说的スタフィー-2 ACT 2003-09-05 1人



火影忍者 木之叶战记

画面
音效
系统

忠实原作漫画程度



邪魔天使



绝对是纯FANS向的作品，如果你是一个《火影忍者》迷，那你很快就能融入到游戏的氛围中。影分身、写轮眼、风魔手里剑、九尾狐、血印暴走，这些原著中出现的东西在游戏中一一展现，的确是吸引FANS的最强必杀技。（笑）不过如果你不熟悉原作那也没关系，游戏的难度不高，人物图鉴、智力问答等模式也非常有趣，说不定在玩了这个游戏后你会马上去找动画、漫画来看，成为一个《火影》迷呢。

猫太



完全忠实于原著的动漫画移植作品，对于看过此漫画或者动画的玩家来说，绝对会有共鸣的感动。本作采用了S·RPG的游戏方式，而且加入了忍术修炼和组合忍具这两个有趣的设定，让游戏的可玩度大增。简单的战斗让你不会花太大的精力便可以轻松通关，毕竟TOMY推出本作的最大原因还是在于推广《火影忍者》的动漫嘛！游戏的音乐做得非常出色，但是缺乏变化，到通关为止可能出现的BGM不够10首……

卡伦

最近根据动漫改编的游戏似乎一下子多了起来（其实本来也不少……），《网球王子》可以算是精品，《十二国记》可以算是遗憾，这款《火影忍者》则属于那种虽非精品但足以令原作爱好者一玩再玩的类型吧。虽然音乐的单调是本作的一大败笔，但组合忍具这一系统令游戏的可玩度大增，而各种各样的忍术也忠实再现了漫画中各人的招式，诸位我爱罗或大蛇丸的FANS请不要错过这个游戏哦。

总分：

22

热血推荐

GBA 卡带 (64M) TOMY NARUTO 木ノ叶战记 S·RPG 2003-09-12 1~2人 对应GBA专用通信对战线 340KB



牧场物语 美妙人生

画面
音效
系统

清爽度



纱迦



登陆电视游戏平台后，游戏的缺点就暴露出来了。游戏的画面一般，个人感觉如果采用卡通渲染技术的话会更好一些。游戏的玩法和GBA版有很大不同，可以说是一个完全的新作。游戏设定更加真实，例如所有的动物都具有性别，母牛必须要产下小牛后才能产奶等等。NGC版和GBA版联动可以使双方的游戏内容都发生变化，即使玩惯了GBA版的玩家也有重玩的必要，这也是游戏最大的卖点了。

沙罗



记得以前GBC版的2代，我断断续续打了半年还是没有通关……对于《牧场物语》的质量，我是绝对不会怀疑的。玩家们除了能够再一次享受到经营农场的乐趣外，还能够找到喜欢的女子，与其结婚生子。新加入的年龄设定虽然不错，不过10天等于一季实在太快了……到游戏的极限时间为止，大家能够玩几百个小时呢？另外，NGC版能够与GBA版联动，就冲这点，从没玩过该系列的玩家也应该试试。

LIKY



该系列进化到现在这一作，可以说再不是纯粹以牧场为主题了，正如游戏的副标题“美妙人生”一样，游戏是以生活为中心，让你在生活中找到各种平凡而又简单的乐趣，从而体会到人生的美妙。游戏中，你会经历恋爱、结婚、生子、养子等人生事件，像以往那样一心打理牧场、辛勤劳作、收割赚钱的单调生活不再出现了，在游戏中可以干的事情太多太多，生活真的很丰富多彩，此作绝对是个休闲的好游戏。

总分：

24

热血推荐

NGC 特制DVD-ROM MMV/VICTOR 牧场物语 WONDER LIFE SLG 2003-09-12 1人 对应NGC-GBA专用通信线 15格

文：沙罗

同期发售的游戏放在一起，一眼看上去，就会有种异样的、格外冷清的感觉……

如果将以上的感觉，仅仅归结为“游戏的风格就是如此”的话，那么倒也勉强说得过去。不过个人始终固执地认为，整个游戏的故事，并没有就此完结，或者说是经过了删减的。人类男主角与他青梅竹马的女孩子、魔族男主角的何去何从以及女主角的过去、现在、未来的经历——这些故事，或者说是剧情的一部分，在游戏中后期尤其让人关注的部分，到了末期却只字未提，制作人员在留下了一些删节的痕迹后敷衍了事……试想一部看得正兴致勃勃的故事，到了一半时却嘎然而止，那是一种什么样的感觉呢？当看到游戏的结尾画面时，我只能自私地发发牢骚，埋怨一下。

给喜欢《妖精战士》的玩家

本作虽然在各方面有着那样那样的不足，不过还是很值得一玩的。与以前的作品一样，本作以故事为中心，其他为辅。一个游戏玩起来，能够让人觉得游戏时间方面比较合适这点是很重要的。而本作的游戏时间，大概为30~50小时左右。就这点而言，算是十分理想的。不管您是否以前玩过《妖精战士》这个系列的作品，都可以将本作当作一个全新的作品来看待。

在最后一次玩这个游戏时，虽然对明显的赶工痕迹极为不满，不过还是可以肯定地向大家说一句：本作比想象中的要好玩，在玩的过程中，一样能够给人继续游戏下去的动力。考虑到这是PS2上的系列初作，这一次就不妨原谅它吧——将其看作是“《妖精战士》系列”新的起点也未尝不可。不管怎么说，能够看到自己喜欢的游戏有了新的发展，心中还是非常高兴的。中文版就要在9月25日发售了，一直想试试本作，但是又对日文苦手的玩家，现在正是尝试的最佳时刻——与其尝试一下再后悔，总比没试就后悔要好，不是吗？

新“ARC精灵”的世界观，正悄然地到来……

游戏时间 超过40小时



妖精战士 精灵的黄昏

妖精战士 精灵的黄昏	SCE	RPG
ARC THE LAD 精灵の黄昏	2003年3月20日	日版
PS2 1人 无对应周边	160KB	5800日元
		推荐玩家年龄：全年龄

一直以来，号称SCE“RPG双壁”的“《妖精战士》系列”和“《荒野兵器》系列”在广大RPG玩家心目中都占有一席之地。其中，有着“光与音的RPG”之称的《妖精战士》，是PS初期SCE发售的大作。美丽的画面和来自史克威尔的安藤先生制作的出色乐曲，再配合SLG式的战斗和形形色色的隐藏要素，使得它在游戏发售初始就获得了许多玩家的支持。但是，在2代取得了巨大成功之后，“《妖精战士》系列”就渐渐走向了没落，其续作不仅让许多老玩家失望，就连SCE自己似乎也将工作的重心转移到了“《荒野兵器》系列”上……

SLG式的战斗

战斗系统方面，基本上是继承了系列前几作的风格，采用了类似战棋游戏的战斗方式。每当到了特定的剧情或者特定的场景时，就会进入战斗。这与其他踩地雷或是接触敌人进入战斗等类型的RPG截然不同。在战斗中按照角色的速度来决定行动顺序，移动到敌人身边后靠武器或特殊能力打击敌人；移动范围、攻击范围一目了然，角色比起前几作，能够进行更加细微的移动和配置；敌人的强化以及属性相克这些设定非常明显，也可以靠装备在武器上的部件来提高战斗力；在剧情相关的战斗中，一些特别的任务、人物和攻略方法也会随之而变——这种类型的RPG是比较少见也是比较有趣的。不过很明显的，这样一场战棋式的战斗，要花费的时间是相当多的。看着敌人一个一个地缓缓行动，自然而然地就会有一种沉闷的感觉涌上心头。“敌人行动的这段时间，完全可以用来喝茶了”——这么说的话相信也不在少数。在前几作中大受好评的“打败敌人后取得道具”这一设定，到了本作中却改成了必须要靠“拾取”才能获得，这实在有些令人不解……

不过说了这么多，笔者仍然觉得，战斗方面还是很有意思的。尤其是在BOSS战中，如果能善用一些特殊能力或者物品的话，完全能够轻易地达成低LV通关。不过话说回来，为了购买或是打败敌人取得那些特殊的物品、能力，所升的

等级大概也不少了……

满意与不满

《精灵的黄昏》采用了双主人公的设定，两位主人公的故事也是分别进行的，这在该系列中尚属首次。在远古，人类之王以科学的力量支配着整个世界，为世界带来了灾难。有七位勇者挺身而出，借助精灵的力量将人类王封在了圣枢中。但在三千年后，复活并变为暗黑统治者的人类王开始了其报复计划。继承了七勇者意志的勇者与圣母，以自己的生命、世界各地发生毁灭性的灾害为代价再一次将其封印。精灵之力从此衰弱，世界上也从此失去了实体化的精灵力。

再之后，受到了精灵力的影响，以前的怪物们纷纷进化为魔族。但它们与人类间的关系，似乎仍是水火不容——一位是人类青年，某王国的王子，一直在众人的关爱下长大；一位是魔族的青年，自幼时父亲被杀以来，就一直在一位魔族老太婆的家中过着奴隶般的生活。可以说整个游戏的故事基本就是围绕着两人的相识、相认识到相知来发展进行的。背叛、复仇、爱情……可以说什么风格的故事都有。

充满个性的人物以及一些时常能够令人会心一笑的对话台词——就我刚开始游戏的时候而言，游戏确实算是蛮有意思，也完完全全带给了我继续游戏下去的动力。不过……

曾经有人问过我，当9月25日的中文版推出时，是否会购买。对

此我的回答是否定的。为什么呢？我并不是对中文版的游戏抱有什么成见，相反的，同一个游戏当有中文版时，我一般是不会去玩日文版的。其实不买中文版的理由很简单，但足以影响作为一个游戏玩家对该游戏的热爱程度——我有理由认为，这款游戏是一部未完成品。

日文版游戏的发售日是3月20日。这正好是日本厂商每个财政年的最后一个月。游戏的发售与否、销量如何，都会影响到整个财政年度的指标和评价。也许正是因为这个原因，一向对游戏精工细琢的SCE再也顾不得什么“慢工细活”了。眼看离发售日越来越近，制作人员们也只好草草做完了事——这种感觉到了游戏后期是非常明显的。

“赏金猎人”一直以来都是该系列标志性的设定，它不仅能使玩家在忙于发展故事剧情的紧张感中得到一丝小小的缓解和调节，更是该系列的一大魅力所在。可以说，没有了赏金猎人的设定以及各种各样的隐藏要素、隐藏迷宫存在的“《妖精战士》系列”是不完整的。虽然本作里仍然有前作的两位角色登场，但对于整体的效果而言，无疑是杯水车薪……

整个游戏除了一些特定剧情和战斗外，居然没有一句配音！而且由于画面视角的关系，使一些原本很有魄力的场面变得平淡无奇。无论是人物还是背景画面，多边形的质感和使用数量与其他厂商的游戏相比，感觉上也差了许多。整个游戏如果是与其他

文：胜负师

俊不禁。丰富的笑料对紧张激烈的游戏节奏起到了良好的调节作用。想必神谷英树希望用《JOE》给玩家带来激情的同时，也希望带来松弛与欢笑。

THE VIEWTIFUL ESCAPE

《JOE》可以说是近年来不可多得的动作游戏佳作，但其销售成绩却远未能配上“佳作”的身分。负责过《铁骑》与《JOE》开发工作的稻叶敦志早前曾接受记者的采访，在被问及“对于《JOE》在日本不足10万的销量有何感想”时他表示“当然不会满意”，而在他回答“CAPCOM是否有开发《JOE》续作的意向”的问题时称“这要视《JOE》美版的销量来定”。对于喜欢《JOE》的玩家来说，是不是应该烧香拜佛，祈祷美版大卖呢？

造成日版销售失利的原因有很多，游戏类型、选择平台已经对其成绩造成了一定的限制，再加上完全原创的《JOE》以其另类风格要打开局面也绝非易事。而CAPCOM销售预测上的失误也是造成其销量不尽人意的主要原因。可能是因为五连发第一弹《P.N.03》的惨败令CAPCOM锐气受挫，在制定《JOE》销售目标时显得畏首畏尾。6月26日，首批出货仅为5万份，在被抢购一空后又没能及时补充货源，直至7月中旬，第二批货才上架出售，显然已经错过了最佳的销售时机，《JOE》又成了一个叫好不叫座的典范。

前不久，传出了“CAPCOM识得《JOE》潜质，要将其移植PS2”的消息，尽管可信度不高，但多少也体现了一些玩家的美好愿望。而“五连发其中之一的《凤凰涅槃》与名作《荒野大镖客》的续篇停止开发”的传闻可信度显然要高很多，我们不禁要问，CAPCOM到底怎么了？从公布NGC独占软件计划以来，CAPCOM很少有顺风顺水的时候，大作的销售失利，新作的开发终止，巨额的财务亏损……就像一个昔日辉煌的运动健将如今却被伤痛困扰。CAPCOM究竟何时才能找到新的出口，“优雅地华丽地”跳出当前的怪圈呢？

“莫以销量论英雄！”至少，高水准的《JOE》让人看到了一种希望的存在，而CAPCOM在很多人心中的英雄形象依然不会破灭。



游戏时间 超过30小时

红侠乔伊

红侠乔伊	CAPCOM	ACT
VIEWTIFUL JOE	2003年6月26日	日版
NGC	4格	6800日元
1人 无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

而《JOE》更为完美地体现出他独特的创作风格。当初我们曾为《VIEWTIFUL JOE》的译名头疼不已，因为英语中并没有“VIEWTIFUL”这个词，后来才知道这是VIEW与BEAUTIFUL合成的原创单词，“观看”与“美丽”相结合或许正是神谷想在游戏中力图表达的核心内容，那就是华丽的视觉感受。

当然，在静态的宣传画面中，玩家可以接受到的信息想必只是“一个浓重的运用卡通渲染技术的Q版人物造型的横向卷轴的2D动作游戏……”谈不上有更多的出众之处，不过当画面活动起来的时候就完全不是一个概念了。首先，较强的色彩对比与各种华丽特效的大胆运用对于玩家眼球有着强大的吸引力，热闹的音乐给游戏注入了活跃的气氛，而喧哗的音效也更加突出了打击时的命中感。为了突显命中力度，在细节方面的处理也十分到位，比如配合玻璃破碎声四处飞散的零件以及敌人痛苦的表情等等。正因为如此，尽管游戏角色设计滑稽可爱，却丝毫不影响CAPCOM动作游戏一贯的硬派与爽快。游戏中几乎运用了所有的基本元素来调动玩家的情绪，从而带来十分强烈的感官刺激。

更令人激动的是完成度极高的系统设定与关卡设置，很难在其中找到明显的缺点。传统的2D横卷轴淡化了空间的纵深概念，却更有利于表现最为原始的操作乐趣，弱化同类游戏中对跳跃技巧的要求，而是把利用各种特技与敌人周旋放在了最为重要的位置上。据说主角的各种特技并不是一开始就全都想好的，而是在制作过程中逐项增加，因此成品与宣传片之间存在着不少差别。

除了绝对重要的VFX能力，上下回避的简单动作成为左右战局的关键，各种由购买取得的非必要能力也增强了游戏的变化。另外，成品中还去掉了时间限制的设定，（只有少量场景会有时限）从而使玩家能更大限度地自由发挥，不至于为时限所累。关卡方面主要围绕着VFX能力的特性来设置，含有不少趣味性很强的谜题，一些巧妙的设计让人拍案叫绝。其实不光是解决机关陷阱，对付形形色色的敌人也需要有针对性地使用VFX。只是无论是解谜还是对敌，SLOW都起了主导作用，另外两项能力只能算是辅助，这算是平衡性方面的白璧微瑕吧。

有人说《JOE》很难，这一点不假。但由于在操作、系统、关卡方面并没有大漏洞，因此其难点主要在于玩家对游戏的未知。比如游戏中最令人热血沸腾的BOSS战，BOSS看似密不透风的攻击方式其实充满了破绽。用硬拼的办法显然行不通，那就需要通过不断摸索来寻找规律，制定有效的作战方案，玩家也会在反复的探索、尝试、挑战中取得动力。华丽、纷繁、创新、另类……这一切都没能掩盖《JOE》所蕴藏的动作游戏最纯粹的乐趣源泉，“合理的高难度”便是这种乐趣的催化剂。循序渐进的4种难度，特点鲜明的3个隐藏角色，以及各个难度下关卡的差别都给了这款动作游戏常玩常新的感觉。

《JOE》的剧情就像好莱坞英雄主义影片一样老套，无非是英雄救美+除暴安良，不过美式幽默与日式恶搞的有机结合却制造出很多意想不到的效果。无论是角色夸张的肢体语言还是对经典电影场景与片断的刻意模仿，都让人忍

JOE THE HERO

能够用心去研究《红侠乔伊》（以下简称《JOE》）对于自己来说完全算得上是机缘巧合，毕竟经历了DS和DS2的长年“洗礼”，似乎很难适应NGC“精细”的手柄，初玩“CAPCOM第四开发部NGC劲作五连发第一弹”《P.N.03》时就曾令我郁闷不堪。而那款不温不火的所谓新概念ACT也因其一目了然的低成本制作而让不少玩家颇有微词，因此个人对于“五连发第二作”《JOE》的期待度也相当有限。

众小编中最早发现《JOE》乐趣的似乎是阿修罗，一连数日霸占着编辑部的大电视，平日里沉着冷静的他在玩《JOE》时也不时表现出“典型的狂躁症症状”。没过多久，GOUKI加入，二人轮番上阵。他们喧哗激昂、专注投入的样子自然引起了另一个动作游戏爱好者的注意……从此在编辑部一角争夺NGC手柄的狂躁症患者增加到三人。虽然初次尝试并不是从第一关开始的，但凭借十几年的ACT功底以及两位先行者的指点，这次胜负师并没有被几乎用到所有按键的复杂操作所难倒，相反因为当天晚上不知疲倦地玩到凌晨5点而使操作熟练度大增。不过也造成HP、MP大幅下降，出现了有飞弹慢慢逼近的幻觉，这才发现自己似乎着了神谷英树的道，对《JOE》已经欲罢不能。3天后，ADULT难度通关达成……4天后，V-RATED难度通关达成……又过了5天，超V-RATED难度通关达成！再看看累计的接关总数，居然是98次！当可以使用蓝队长的那一刻，那种兴奋与成就感是我很久都没有感受到的，甚至有了“成为英雄”的错觉。（只要有心，每个人都可以成为“英雄”！）

一款原本自己并不太在意的作品为什么会有这么大的魔力？在对《JOE》的热情稍稍冷却之后，不禁留下了这样的思考。除了“原本期望值不高，但游戏给予自己很多惊喜”这样的主观因素外，还是不得不客观地回到游戏本身。

Some Like It Red Hot

攻略加影像介绍，洋洋万言似乎已经将《JOE》介绍得十分透彻，对于系统精髓VFX能力的评析就此略去。但这里还是想表达一下对于神谷英树的钦佩之情。作为CAPCOM的新锐干将，年轻的神谷有着张扬的个性和出众的制作理念，在《生化危机2》中的上佳表现以及在《鬼泣》中对动作游戏的全新诠释充分表现出他的制作才能，

特稿

鬼武者3

PS2上目前画面最好的是哪款游戏？是《星之海洋3》？还是《最终幻想X》、《最终幻想X-2》？或者是《鬼武者2》？想必在每个玩家的心中都会有各自不同的答案。在7月21日至31日，于美国加利福尼亚州的圣地亚哥召开了世界最高级电脑图像关联学术会议“SIGGRAPH 2003”，而在Softimage/AVID的小房间内聚集着《鬼武者3》的开发人员，就是在这间小房间内，一些关于《鬼武者3》的内容开始浮出水面。

鬼武者3	CAPCOM	ACT
PS2	鬼武者3 1人 对应周边未定	预定2004年3月 记忆要求未定
		日版 售价未定

目指！PS2史上最強画面！ ——《鬼武者3》引擎讲座

CAPCOM第二开发部、《鬼武者3》导演竹内润与技术总监沈崇海就《鬼武者3》中游戏画面的看点作了详细介绍，并对“视觉技术”也作了一些解说。



竹内润

《鬼武者3》导演。“每一台主机的性能都是有界限的，如何超越这些界限，正是我的目标。最近的游戏制作都大依赖于主机的性能，所以我要打破这一陈规。”



沈崇海

《鬼武者3》技术监督。“现实世界相似的东西太多了，所以我要证明，在PS2上也能用即时演算来表现逼真的影像。”

众所周知，《鬼武者3》现在正处于紧锣密鼓的开发阶段，发售的话要等到2004年3月，所以游戏到完成还有一条很长的路要走。不过从这次SIGGRAPH会议上公布的内容来看，《鬼武者3》不仅仅是系列最好的，甚至在目前为止发售的所有PS2游戏中，它的画面也是最好的。为什么CAPCOM的两位开发人员有如此信心？下面就让我们来看看，这次的《鬼武者3》到底有什么特别之处吧。

《鬼武者3》将与CG说再见？

在开发《鬼武者3》时，开发人员的目标就是“实现目前为止PS2上最优



▲ 3D游戏空间中，金城武与让·雷诺梦幻般的相遇。

质的画面！”而为了实现这个目标，开发者们开始着手努力，首先定下的基本目标就是实现游戏背景、角色、所有画面全即时演算。

“用CG作背景的3D游戏在国外被认为是技术力低下的表现，虽说实际情况中这种观点显得比较偏激，但这已经形成一个固定概念深深地烙印在了人们的脑子里，所以我们断然决定，在《鬼武者3》中将实现背景与角色全即时演算。”（竹内润语）



▲ 柔和的阴影与精美的背景画面，丝毫没有因为全即时演算而带来的素质下降之感。

虽然“《鬼武者》系列”属于“生化系”，但是这次将在画面上有所不同。一般的第三人称3D动作游戏，视角在某种程度上可以说是固定不变的。“背景基本不动”这一特性，是因为运用了“将背景处理成静止画面”的工具；然后背景经过了开发人员的高素质透视处理，这才收录到了媒体里。游戏运行时，这些背景都表示为2D图像（静止图像），而且设计的几何空间也非常适合背景本身，玩家是看不出有什么破绽的。而3D角色在这样的背景下行动时，会以与背景的远近适合的形态运动。

运用这种手法的话，背景几乎就像一幅画，所以对于运动着的3D角色而言，就能分到更多的多边形与纹理材质处理，从整体视觉效果来看会让画面素质得到提升。但是正如前面所说的，由于视点的固定的，所以3D画面所特有的相互作用这一特性就没有很好地活用起来。

正因为CG背景没有发挥出3D动作游戏的特点，《鬼武者3》毅然放弃了CG背景，而采用了全即时演算。游戏画面上出现的所有物体，都将以即时演算来表现。但是这样一来，玩家们不禁会产生这样一种疑惑：“所有物体即时演算的话，游戏画面的素质不是会下降吗？用在角色身上的多边形与纹理材质处理不也是会减少的吗？而且同屏实现的角色数量也将减少啊！”那么，我们来看看制作人作何解释吧。

首先，《鬼武者3》里一个场景的基本多边形数量预计是5万个，其中人物等动态物体用3万个，建筑物、地形等背景物体用2万个。要在这种情况下实现高素质画面，看来不努力一下是不行的啊。来看看CAPCOM的制作人是如何解决这个问题的吧。

背景制作是设计人先设计好一幅映象画，然后建模工作人员基于映象画将模型、材质贴在上面，这是正常的操作手段，不过为了达到上面的预算，那么

多边形就会减少了。多边形减少了怎么办？放心，有办法。从建模到多边形的减少处理，CAPCOM运用的3D-DCC (Digital Content Creation) 工具是著名的Softimage的最新版“Softimage | XSI”。像建筑物这样的背景物体的多边形数量的调整，会根据给予的数值运用Softimage | XSI的Subdivide Polygons/Edges机能进行多边形的削减和总和。另外，据说分配到背景物体上的纹理贴图的预算是1MB，参观人员看了完成后的背景之后，丝毫没有背景素质有所降低的感觉，看来CAPCOM的技术人员的LEVEL真的是非常高啊。

火焰的表现



在今年3月10的《鬼武者3》制作发表会上公开的影像中，火的表现非常抢眼，而在这次的SIGGRAPH上也不例外。基本上，这些都是通过材质贴图动画的表现手法实现的。

火焰的动画，在剧场电影CG里一般都是基于实际中的火焰来做的，而在《鬼武者3》里是利用Softimage | XSI的粒子系统来做的。具体而言，是在Softimage上对构成火的粒子，给予翻滚、乱窜的真实物理运动，从而形成了熊熊燃烧的火焰。再在上面配置光源，增强其亮度和存在感，同时也增强火焰的真实感。另外，对于那些光，人物和建筑物就会即时显现出阴影，非常真实。据泷崇海说，Softimage | XSI的粒子系统在《鬼武者3》里面随处可见，比如大雨的表现、硫酸弹命中目标后的炸裂等效果都运用了该系统。



▲本能寺之变的画面，据说根据当时的资料进行了重新建模。



▲看起来相当真实的火焰，这种动画是模拟物理现象制作的。

1VS. 50



《鬼武者3》在最初决定制作时，就已经决定了要实现“群VS.群”、“主人公VS.群”的即时演算的目标。因为背景是即时演算的建模，人物等运动物体大量出现，这对PS2而言是一个严峻的考验，所以《鬼武者3》的画面引擎采用了LOD (Dynamic Level of Detail, 细部动态水平) 机能。所谓LOD，就是根据视点距离来增减描绘的3D物体的顶点数（也就是多边形数）的技术。如果视点拉近的话，为了让3D物体看上去更抢眼，就有必要增加多边形数量；相反，当视点拉远时，一个多边形未满足一个像素，模型的细部以及各种矢量演算都不能很好地表现。如果能够很好地将演算远视点3D物体的模型精度粗略化和减少演算量以及贴图处理，就能从整体上节省资源，从而让同一画面显示或描绘更多的3D物体变为可能。



▲《鬼武者3》的故事是一个超越时空，发生在法国的故事。

这就是LOD的基本要求。

LOD系统会根据视点的距离来进行图像处理，这已经作为一个游戏引擎的基本机能，但不能说它就完美无缺。由于采用的是便利式自动多边形削减处理系统，所以表现角色特点的多边形也会被削减掉；如果视点距离产生变化，角色身体的一些地方就会产生缺损现象，动作与建模就无法吻合，从而产生动作的不自然。但是



▲在LOD系统的强大功能下，游戏可以实现一个人对一群人的场景。

《鬼武者3》在运用了LOD系统之后，针对这些问题进行了一些特别处理。具体而言就是近视点时用的是高精度建模，远视点时用的是低精度建模。基本方法就是，对于高精度建模运用LOD系统，而当视点拉远一定距离后切换到低精度建模。另外，3D游戏的角色跟实际的人一样，内部也是有“骨头”存在的。运动时，这些“骨头”牵动外面的多边形发生变形。低精度建模的“骨头”数量将会减少，对应的，动作也会进行简略化，这也是为了节约演算量。经过这些努力，演算量、绘图处理进行了削减，数据量也减少，这也就节约了内存，从而能让更多的角色同屏显示了。



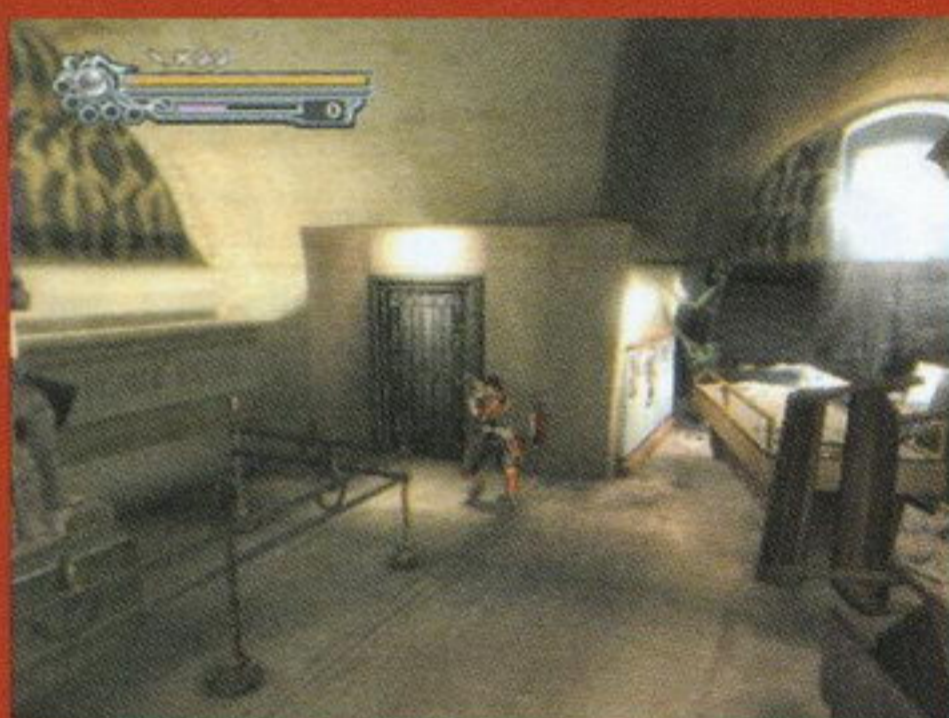
▲《鬼武者3》从近景到远景，全部背景都采用即时演算。

另外，高精度的左马介建模的多边形有5000个，标准敌人有3000个。在低精度的情况下，多边形数量会削减，会采取诸如“没脚尖”这些简化措施，不过因为低精度的视点很远，所以玩家是看不出来的，而这时的多边形数量也锐减到300个。

高精度建模与低精度建模的切换在游戏中显得很自然，而开发人员也在进行进一步的调整，因为这个LOD系统的强大，所以在《鬼武者3》中将会同屏显示50个人，达到《鬼武者》和《鬼武者2》的7倍以上，这样玩家就能享受到“以一敌多”的乐趣了。

“经常还有其他开发小组的开发人员问我们是如何办到的呢，用即时演算画面来表现的战斗是很棒的哦。”（竹内润语）

下面就让我们来看看运用LOD系统的实例



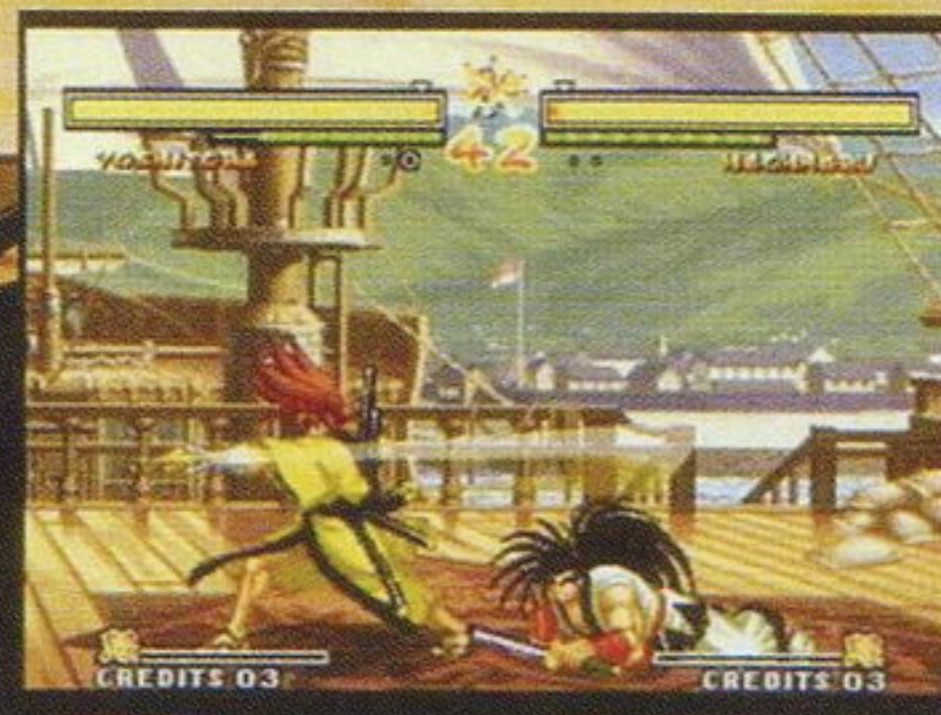
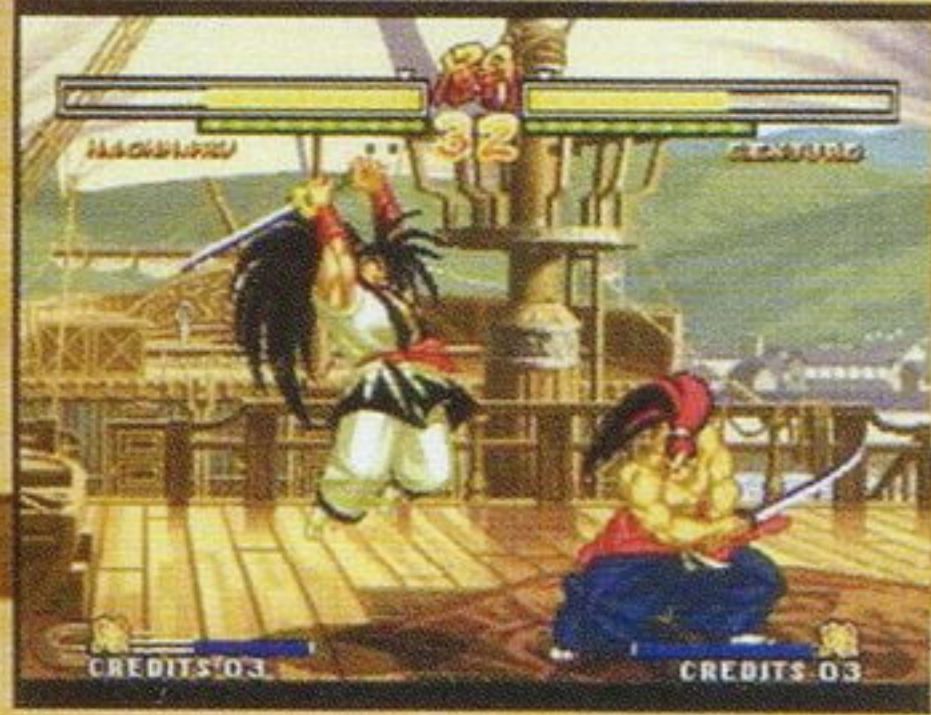
▲从近的位置到远的位置，建模人物模型发生变化，当然，这种变化玩家是察觉不到的。



▲左边是高精度建模，右边是低精度建模。实际游戏中低精度的建模不会给这么近的画面，这个画面是为了让大家看清而特别准备的。近看之后会发现低精度刀足轻头上的斗笠的多边形很少。



▲左边是高精度建模，右边是低精度建模。虽然视点给的一样，但两者的区别还是不大。（开发者的实力太强了！）



七年の時を経て
 「2D対戦剣劇」サムライスピリッツ
 ここに降臨!!

前線狙撃

サムライスピリッツ

侍魂零	SNK PLAYMORE/ 悠纪 ENTERPRISE	FTG
ARC	SAMURAI SPIRITS ZERO	日版
1-2人	预定 2003 年 9 月下旬	售价不明
无对应周边	自带记忆功能	

中首领 黑河内梦路

目前惟一曝光的首领级人物，图中真镜名美那背后的女子就是她。黑河内梦路使用着与罗刹版桔右京极为相似的剑术，应该就是罗刹版桔右京的强化版。桔右京的师父是黑河内左近，由此看来，黑河内梦路应该是桔右京师父的女儿。她的样子和高岭响比较接近，使用秘剑·细雪时扔出来的不是苹果，而是柿子。她的言语间对桔右京怀有强烈的恨意，难道是当年桔右京抛弃了她？谜……

主人公 德川庆寅

德川庆寅有六位女友，这六位女友分别赠送了一把太刀给他，太刀的名字是这六位女友的名字，德川庆寅的必杀技就是用这六把刀分别使出来的。抚子是突击技，白百合是对空技，牡丹是判定超强的打击技，椿是移动技，朝颜是类似细雪一样的技巧，葵则是非常华丽的打击技，最后一击命中时会有葵花图案。



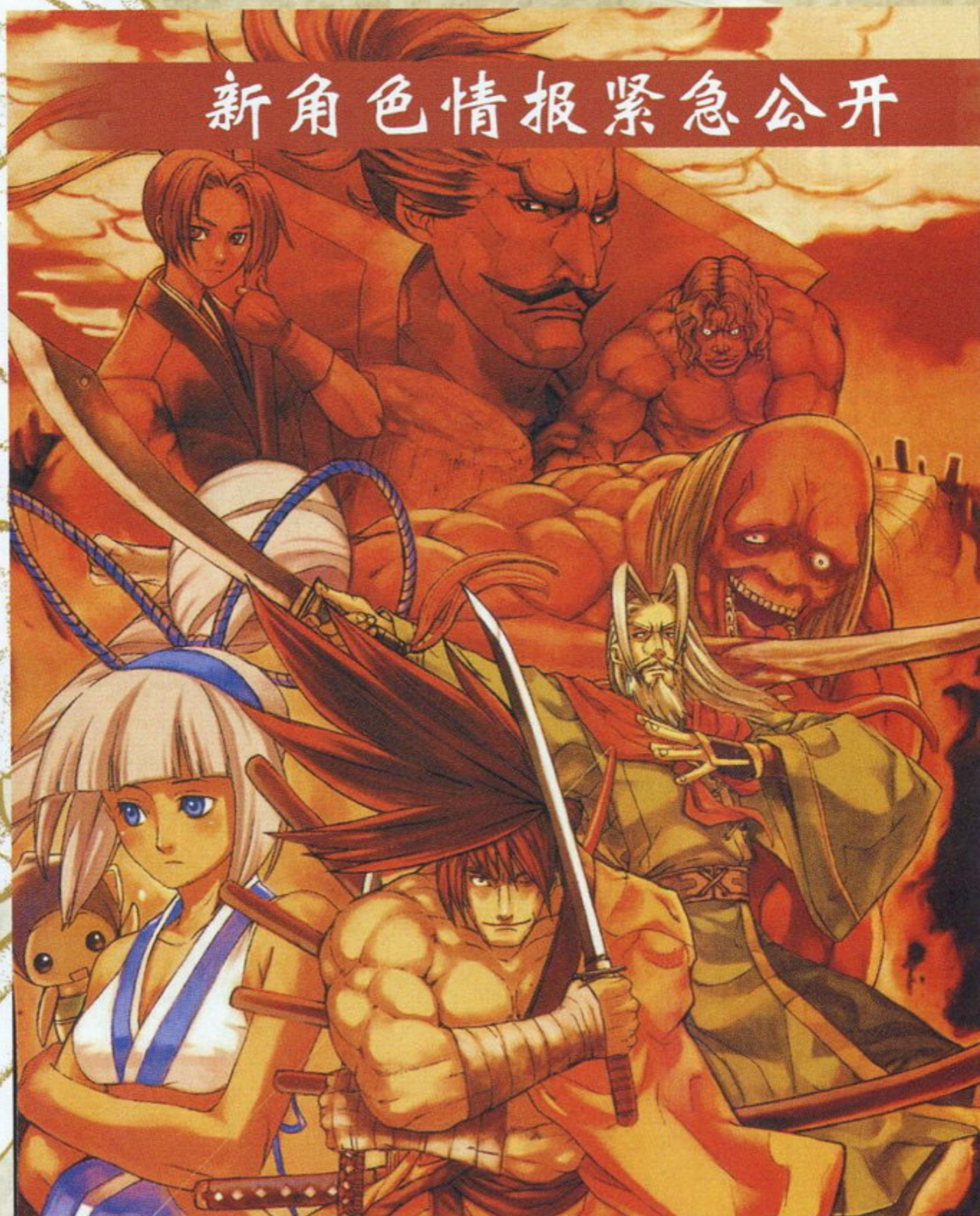
▲值得注意的是，德川庆寅身上还带有第七把刀，这把刀会用在哪儿呢？

大人气 真镜名美那

游戏还未正式推出，美那的人气已经空前高涨，都快赶上《灵魂能力》里那位美那了。美那的武器是弓，她的普通技全是飞行道具，而且还是一位蓄力型角色。她的必杀技基本上都是向各个方位射箭的技巧，如果能熟练掌握的话可以完全压制住对手。值得注意的是德川庆寅的设定是“什么样的女人都欢迎”，而美那的设定是“不信任任何男人”，看来这两人之间一定有着莫大的联系。



▲对空对地两用的天弓心，只是这种攻击能打中人吗？



新角色情报紧急公开

▲图中最后一排全是首领级角色，左边是黑河内梦路，中间是凶国日轮守我旺，而右边的巨型角色尚不知名。

刘云飞

故事设定为来自大清国的武侠，据说已有几千岁。云飞拥有很多高速空中移动的技巧，由于是个全新的角色，因此需要很多时间来熟悉他的招式。他有个不同于其他角色的特性，就是一旦进入怒状态后，到这一局结束之前怒状态都不会消失。特别要说明的是，他也是由和月伸宏设计的哦！

怒气爆发

在《天草降临》中大受好评的怒气爆发系统，在本作中依然健在。这次的怒气爆发和《天草降临》最大的不同就是不能使用一闪了，但可以使用武器击飞必杀技。当玩家的怒气槽全满时就可以爆发，怒



▲怒气爆发可以有效地阻止对手的连续技。

指令：A+B+C

- 一、发动时有攻击判定。
- 二、剑气槽最大值上升。
- 三、可以使用武器击飞必杀技。
- 四、爆发后怒气槽消失。

气爆发的瞬间，具有很强的攻击判定，而且是防御不能的，当然威力很小。基本上角色只要还在地面上，就能使出怒气爆发。即使是在受创状态中，也能够使用怒气爆发，因此用怒气爆发来救命也是相当不错的。由于怒气爆发后不能使用一闪，就不必像《天草降临》那样等到血快完时再爆了。当然个人感觉还是用来救命比较合算。不过由于爆发后攻击力会提升（因为剑气槽最大值增加了），因此早爆早用也不失为一种选择。

无之境地

神秘的无之境地系统终于揭晓了。游戏中按D键可以进行冥想，此时怒气槽中的气会转为无槽里的气，如果怒气很少的话会自动发动无之境地，这样就没什么用了。不过，需要注意的是，只有在先输掉一



▲威力极大的一闪也可以在无之境地中形成连续技。

指令：↓↘←+CD

- 一、可以使用一闪。
- 二、对手动作迟缓四倍。
- 三、持续时间与怒气成正比。
- 四、受到攻击就会强制解除。
- 五、发动后怒槽消失。

局的情况下才能发动无之境地。那么无之境地有什么用呢？发动无之境地后，对手的动作会迟缓四倍！此时不但对手的攻击会迟缓四倍，就连受创的硬直也会迟缓四倍！此时即使是中斩一中斩这样的连续技都会成立！但要小心的是，当对手倒地时时间会恢复为正常，因此请不要用倒地连续技。大家不妨把它理解为是一种变相的OC技，OC技是我方动作加快，而无之境地是对手变慢，确有异曲同工之妙啊！

妖怪·腐之外道

传说中吃人的妖怪，最爱吃人大腿内侧的肉。然而更恐怖的是它在游戏中那庞大的身躯，几乎占据了半个屏幕，一出普通技几乎都是全屏范围了。虽然移动和跳跃异常缓慢（不慢那还得了），但攻击距离和防御力出类拔萃，近身后还有极为恐怖的指令投“外道の获物狩り”，与它对战一定要小心。



前线狙击

ESP GALUDA

エスプガルーダ



长空超翼神	CAVE	STG
ARC	エスプガルーダ 1~2人 无对应周边	预定 2003 年秋 自带记忆功能
		日版 售价未定

如果你是一位“游戏立方”的铁杆支持者，你一定会记得以前在“游戏立方”里介绍过的CAVE的经典STG《长空超少年》(ESP RADE)。这款游戏诞生于5年之前，当时也有人把它叫做“怒首领蜂3”。如今这款游戏就要推出续作了！续作名为《长空超翼神》(ESP GALUDA)，世界观一改前作的近未来色彩，改为神话风格，主题由超能力改为了炼金术+圣灵之力。游戏的画面有了明显提高，说是目前画面最强的2D STG也毫不为过。



扬羽(アゲハ)：男主角的名字，是一种蝴蝶(扬羽蝶)的名字，此外也可以翻译为朱刃。

这是一个人与圣灵共存的世界。炼金术在这个世界起着极为重要的作用，可以说，炼金术的发展史，就是这个世界的发展史。不过当工业革命开始后，机械的力量开始逐渐取代炼金术，文明得到了极大的发展。然而这也埋下了战乱的种子。

シンラ王国对炼金术的研究首屈一指，但自从工业革命开始后国力开始急剧衰退。国王ジャコウ投入大量的资金研究究极的炼金术，终于研究出了能从圣灵身上得到强大力量的圣灵机关。在圣灵机关的支持下，シンラ王国国力复苏，并远胜昔日。野心膨胀的ジャコウ吞并了一个又一个的小国，战乱由此开始。

决心征服世界的ジャコウ继续他的邪恶计划，这回他想让人与圣灵相结合，得到拥有强大力量的翼神。在王国的首都，ジャコウ把所有的炼金术士全部召集在这里，进行他的研究。终于，两位翼神诞生了，他们就是故事的主人公扬羽和立羽。



正当ジャコウ以为征服世界指日可待之际，他手下最强的炼金术士ヒオドシ醒悟了过来，他带着两位幼年的翼神逃走了。经过一番徒劳的搜查后，暴跳如雷的ジャコウ意识到：这两位翼神很有可能成为他的掘墓人。为了防止这种情况的发生，他研制出了新型圣灵机关兵器机甲羽根，以便与翼神对抗。

ヒオドシ带着两位翼神躲到了一个与世无争的小镇上。16年的岁月过去了，而ジャコウ的魔爪终于伸到了这里。看到自己的家乡被战火摧毁，扬羽和立羽悲愤不已，此时寄宿在他们体内的强大力量终于觉醒，《长空超翼神》的故事就此展开！



扬羽



觉圣死界

觉圣死界是本作的新增系统，也是过关斩将的关键所在。游戏中按B键就能发动觉圣死界，和进入副枪攻击状态正好相反，此时我方角色的移动速度和攻击力将大幅提升。进入觉圣死界后，两位主人公会变身，松开B键取消觉圣死界才会回到原来的样子。

觉圣死界有时间限制，时间的多少与玩家的觉圣能量有关。进入觉圣死界后敌人的动作会变慢，这样对躲子弹非常有利。而且在觉圣死界中破坏敌人的话，敌人生前放出的子弹将统统变成加分的道具，可见觉圣死界是加分的关键所在。

但要注意的是当觉圣死界消失后，所有的分数将变回为子弹。而且由于没了觉圣死界的限制，子弹速度也会变快，一定要小心。觉圣死界的时间倒数会在画面上表示出来，大家要留意一下。



	回复觉圣能量的道具。
	加强火力的道具。
	将火力提升至MAX的道具。
	回复防护罩能量的道具。
	加分道具。

基本操作

摇杆：八方向移动
A：射击
B：觉圣
C：防护

基本操作与前作无异，只是多了一个觉圣设定。本作没有连射键，因此必须不断按键才能连射。按住射击键不放的话，可以用副枪进攻，需要注意的是此时角色的移动速度和火力会大幅降低。和前作一样，发动防护罩时是完全无敌的，此时还可以吸收敌弹。防护罩消失后，吸收的敌弹会全部反射回去，给敌人造成极大的伤害。

ガルーダ：即迦楼罗，也就是《天空战记》里那位最会哄女孩子开心的迦楼罗王了。



立羽(アキハ)：女主角的名字，也是一种蝴蝶(立羽蝶)的名字。

MARIO KART Double Dash!! マリオカート ダブルダッシュ!!



前线狙击



马里奥赛车 双重冲击	NINTENDO	RAC
NGC MARIO KART DoubleDash!	预定 2003 年 11 月	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

一提到《马里奥赛车》你会想到什么？炸弹？用道具妨碍对方？乱斗？回想当时 GBA 上的《马里奥》赛车让多少人疯狂，E3 上任天堂公布最新的《马里奥赛车》时受到了很多人的关注。最新的《马里奥赛车 双重冲击》中乘坐汽车上的不再是一个人，而变成了两个人。坐在前排的角色担当的是驾驶职责，坐在后排的角色担当的是攻击职责，让谁当驾驶员让谁当攻击手都是可以自由组合的，并且攻击一方所使用的道具会根据角色的不同而产生变化。另外，担当攻击的角色拥有自身固有的“特殊道具”，呵呵，看到这些新要素是不是令你动心了呢？不要犹豫了，等待 11 月的到来吧！

现今公开的 16 名角色大公开！

- | | | | |
|-------|--------|------|------|
| 马里奥 | 路易 | 碧奇公主 | 黛西公主 |
| 婴儿马里奥 | 婴儿路易 | 耀西 | 凯瑟琳 |
| 瓦里奥 | 坏路易 | 大金刚 | 小金刚 |
| 库巴 | 库巴 Jr. | 诺克诺克 | 啾啾啾啾 |



在《马里奥赛车 双重冲击》中登场的部分赛道一览！

既然是赛车，赛道的设计当然也是重中之重，看看《GT》，看看《山脊》，哪一个的赛道不都是各有特色。《马里奥赛车》的赛道当然要具有“马里奥”的特色，长着蘑菇的街道、雪地、热带雨林，在比赛之余欣赏一些美丽的风景也不错啊。（有那个时间吗……）

热血大对战！

说到《马里奥赛车》，最有趣的当然就是对战了。在《马里奥赛车 双重冲击》中分屏对战的 2 人战和 4 人战都得到了保留，并且除此之外还有“LAN 对战”，这样就可以进行 8 人对战了！



有桥的赛道

沙漠赛道



▲赛道本身并没有多少特点，不过陷阱居多。看到远处那“可爱”的龙卷风了吗？好壮观哦。

夜间城市的赛道



◀赛道的周围都是高楼耸立的建筑群，这条赛道的特点是拐弯处呈直角，看上去难度不小哦，我用尾、甩尾、甩！（《头文字 D》综合症……）

雪地赛道

▶拐弯多、地面凹凸不平，这就是雪地赛道的特点，对玩家操作技术有很高的要求。



▲在雪地容易打滑，对玩家而言是一次严峻的考验。

▶飞扬的尘土、巨大的酒桶隧道，看来这个地方与大金刚脱不了干系。

南国赛道



◀大金刚手持的是……超大香蕉！（香蕉居然还有脸……）不知道打在对手身上有什么效果。

スライムもりもり DRAGON QUEST

ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE ENIX	A·AVG
GBA	スライムもりもり ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	预定 2003年11月14日
1人	自带记忆功能	卡带容量未定
对应周边未定		5800 日元

文：阿修罗

游戏世界里最有人气的怪物是什么？奇美拉？斯芬克斯？吸血鬼？这些都不对！答案是黏液怪，也就是我们通常所说的史莱姆。这种会在绝大多数RPG初期出现、用低下的攻击力来“抚育”主角们长大成人的小家伙正是广大玩家心目中最可爱的怪物！说到史莱姆的话就不能不提鸟山明大师为“《勇者斗恶龙》系列”设计的史莱姆形象：水蓝的颜色、水滴般的造型以及咧开的大嘴巴和瞪得溜圆的大眼睛，这个简单却又可爱的形象和前史克威尔的吉祥物陆行鸟一样成为了RPG界的标志性怪物。今天为大家介绍的这款GBA原创游戏就是一款以史莱姆为主角的作品！

史莱姆大变身

游戏的主角就是史莱姆，还是最原始的那一种。那么这个看上去傻傻的一坨、没有什么装饰的史莱姆究竟能干些什么呢？



▼看上去很有力道的超级体当。史莱姆一头撞到了苹果树上，地上的苹果是被撞下来的吧……

超级体当？

▼顶这么多东东你到底累不累呀！



弹呀弹

◀史莱姆平时的移动方式是滚动，不过他也可以跳着走哦！



拉……

◀海贼王路飞？不是啦！这是只有史莱姆才做得了的特殊动作哦！不知道会不会“啾”地一下飞出去……



游泳

▼看起来史莱姆是会游泳的哦！果真不愧是黏液怪呀！



我顶！

▼来，顶一个炸弹岩看看有什么用……

▲楼上的各位很开心呀！居然可以这样子叠罗汉……

不要小看了我们的史莱姆哦！他的力量可大了！别看他没有四肢，它可把东西顶在头上哦！让我们看看他都顶了些什么……



形态各异的史莱姆

大家都知道，在《勇者斗恶龙》里面史莱姆可是一个大家族，而本作中，这些史莱姆的亲戚们都会登场哦！史莱姆牧师、霍米史莱姆、泡泡史莱姆、金属史莱姆、小史莱姆、史莱姆王……让我们史莱姆家族团结起来吧！

谜之敌人

看到《冲击的尾巴团》这个副标题以后，大家就应该知道游戏中的敌方就是叫作“尾巴团”的怪物集团了。史莱姆家族原本一直过着开心的生



ももんじゃ
『おまえも オレと おなじ しっぽ団の 一本兵モジャ！』

▲这也もんじゃ就是尾巴团的人！“一本兵”……这么说的话，长着两条尾巴的话就是“二本兵”咯？

モジャール
『とっても スゴイことになるらしいモジャ。 それこそ セカイセイフクも……』



▲果真有两条尾巴のももんじゃ。看看它们说的话，尾巴团的目的难道是……征服世界？

活，就是因为尾巴团的出现才开始了他们的战斗。从“尾巴团”这个名字来看，这个集团的特征就是其成员都有尾巴！（汗）在游戏的世界中，除了史莱姆家族以外的怪物都长着尾巴，就连那些在“《勇者斗恶龙》系列”的其他作品中没有尾巴的怪物也都会长出来哦！

钢之炼金术师

FULLMETAL ALCHEMIST

前线狙击

SQUARE ENIX将在PS2上推出的这款A·RPG游戏是以在《月刊ガンガン》上连载的大人气同名少年漫画而改编的。与原著的主线一样，本作中主人公艾德和艾尔的目的也是找到“贤者之石”，以重新获得他们失去的肉体。游戏将以漫画单行本的第九集与第十集之间的时间为背景，而故事则是全新的。虽然目前发售时间还未决定，但游戏的完成度已经高达80%了，对原著感兴趣的朋友们请不要错过哦。



钢之炼金术师	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2	钢の炼金术师 1人 对应周边未定	发售时间未定 记忆容量未定 日版 售价未定

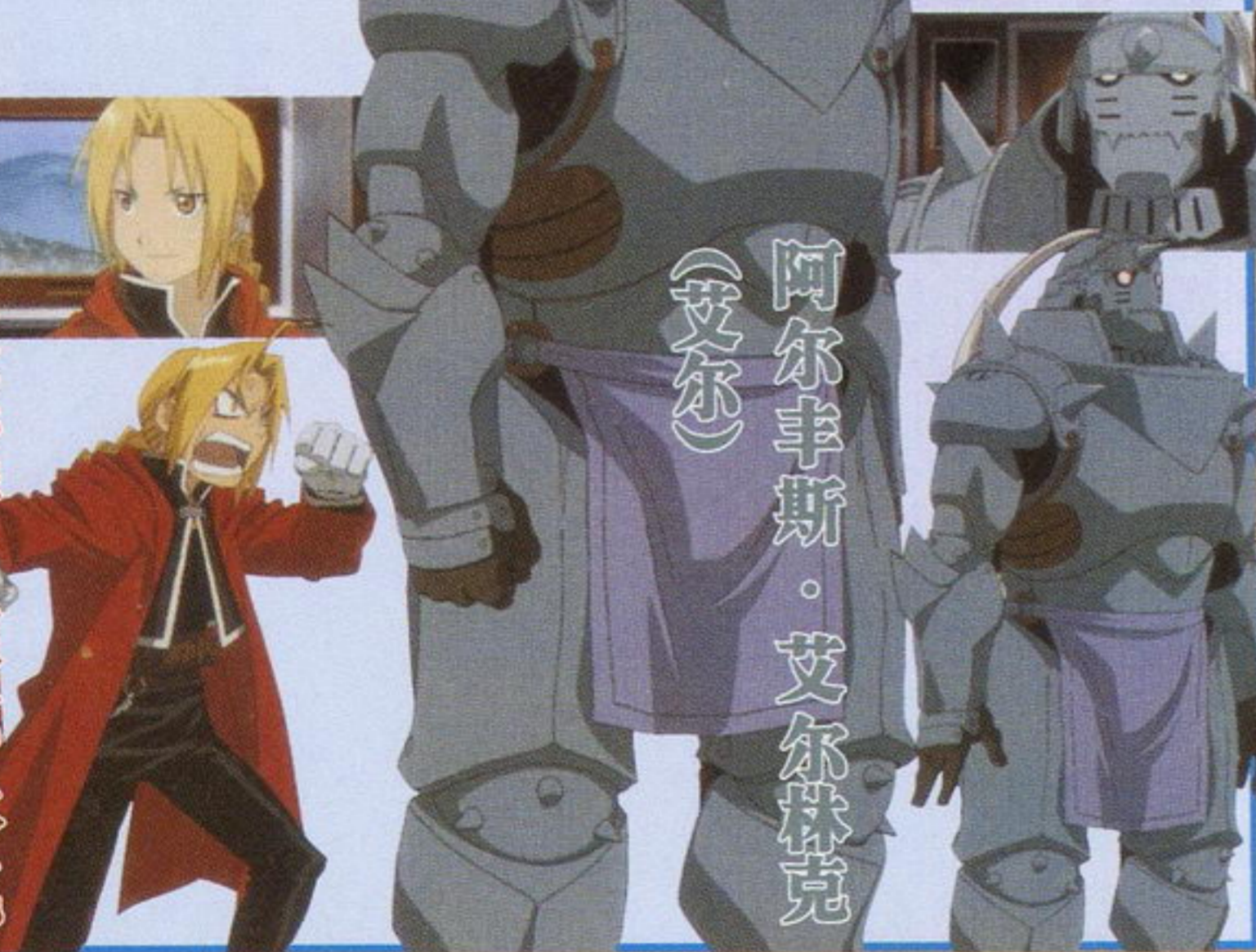
兄弟主角二人组

有天才之美誉的史上最年少国家炼金术师，而“钢之炼金术师”这一名号的来由，则是因为他的右手和左脚都是由“机械铠（オートメイル）”造成的义肢。

虽然外表看起来很可能可怕，但他其实是一个温柔的少年，冷静的他常扮演的是制止兄长暴走的角色，而他也是最能理解兄长的人。



（艾德）
爱德华·艾尔林克



（艾尔）
阿尔丰斯·艾尔林克

其他角色

大炼金术师威尔西姆的女儿，父亲以其没有天赋为理由一直禁止她学习炼金术。不过为了令不知为何对自己日益冷淡的父亲承认自己的能力，她主动提出要拜前来拜访父亲的艾德为师。



艾蒙妮·阿赛尔修坦

“十贤者”中的一人，伟大的炼金术师，因为研究出令炼金术更有效率的“触媒法”而成为世界性的权威，也是重建诺尔艾希斯格特的名人。目前他正在研究力量足以与“贤者之石”匹敌的“贤者之触媒”。



威尔西姆·阿赛尔修坦

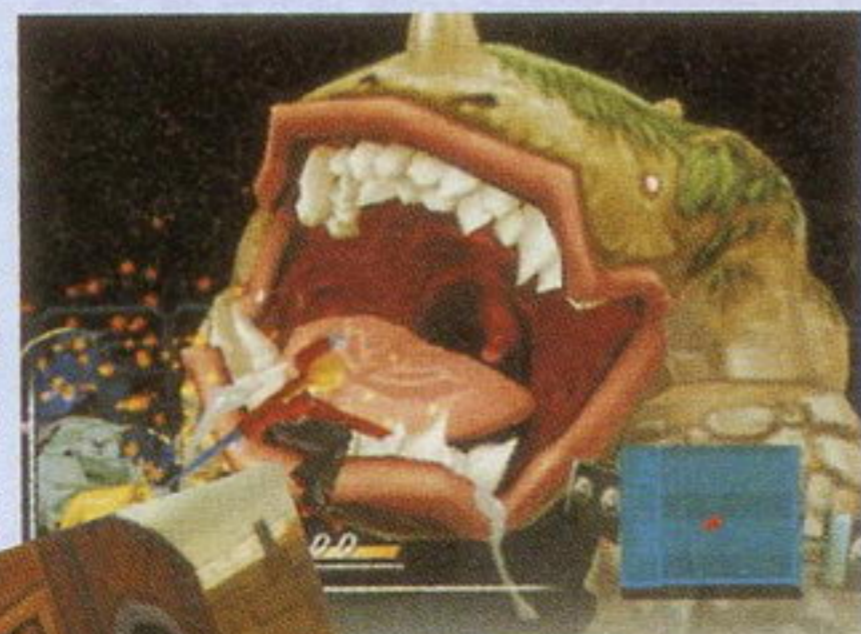
官拜准将的希斯加鲁特地区的国家宪兵队最高负责人，权力欲极强的野心家，一心想压制诺尔艾希斯格特而建立“内姆达帝国”，也是他命令宪兵队对付艾德等人的。



姆迪·内姆达

炼金术系统

本作战斗中最重要要素，便是漫画的卖点之一——炼金术系统。艾德可以使用炼金术将任何物质进行“等价交换”从而生成不同的物质，更可以在战斗的瞬间炼成武器以进行攻击，如果战场范围足够大的话，甚至可以生成火车这样的庞然大物当作攻击手段。



原著介绍

艾德和弟弟艾尔想用炼金术令死于流行病的母亲复活，但法术最终失败了，代价则是艾德的左脚以及弟弟的生命。之后，艾德再一次利用炼金术令艾尔的魂魄依附到铠甲上，而这一次的代价则是自己的右手。为了取回失去的身体，他与弟弟一同踏上了寻找“贤者之石”的旅途。



▲今年十月，《钢之炼金术师》的动画版将于日本放映。

被称为“彻甲炼金术师”的国家宪兵队成员，虽然身为军人，但他对地位和名誉没有丝毫兴趣，只是单纯为了想变得更强而战。对于执行任务失败的手下毫不留情。

卡兹·普雷斯洛



幻想水浒传 IV

GENSOSUIKODEN IV

《水浒传》是中国四大名著之一，作者施耐庵大师用他那天马行空的想象力塑造了108个栩栩如生的人物，给每一位阅读过此书的读者都留下深刻的印象。1995年12月15日，一款名叫《幻想水浒传》的RPG游戏降临在PS上，虽然采用了《水浒传》的名字，但并没有沿用中国《水浒传》的人物和故事，仅仅是在制作了108个角色这点上与原著是一样的。就是因为这个“仅仅”，《幻想水浒传》成为史上登场的可使用角色最多的一款RPG，震惊了日本和中国国内的无数玩家。游戏不仅以收集108个角色作卖点，纹章的设定、6人同时出战的迫力、丰富的组合技能和广阔世界的隐藏要素也是这款游戏引人入胜的地方。这么好的游戏推出系列作品是肯定的事，除了游戏的续作外，外传和卡片游戏同样受到大家的欢迎。如今KONAMI已经公布了一些《幻想水浒传IV》的消息，且打算在即将到来的TGS上宣传一番，在这里，猫太就为大家来个前瞻吧！



幻想水浒传IV



就是因为这个“仅仅”，《幻想水浒传》成为史上登场的可使用角色最多的一款RPG，震惊了日本和中国国内的无数玩家。游戏不仅以收集108个角色作卖点，纹章的设定、6人同时出战的迫力、丰富的组合技能和广阔世界的隐藏要素也是这款游戏引人入胜的地方。这么好的游戏推出系列作品是肯定的事，除了游戏的续作外，外传和卡片游戏同样受到大家的欢迎。如今KONAMI已经公布了一些《幻想水浒传IV》的消息，且打算在即将到来的TGS上宣传一番，在这里，猫太就为大家来个前瞻吧！

关于纹章

在这个世界中，一共有27个“纹章”，而这些“纹章”的存在有着重大的意义，历史背景也一直围绕着它在发生变化。纹章的存在象征着风吹的方向、海浪的泛起、植物的生长，影响着动物的繁殖、生命的孕育和死亡的到来等一切力量的源泉。但也因为它们的力量过于强大，后来被人们分成了无数个“纹章的碎片”散落在世界各地，而人们也给予了最初27个“纹章”另一个名字——27真纹章。



▲寄宿了“27真纹章”的人可以得到长生不老之力。

罚之纹章

在本作中，主人公得到的纹章叫“罚之纹章”，每使用一次都会减少寄宿者的生命。当寄宿者的生命耗尽时，纹章便会继续寻找下一位寄宿者。后来，“罚之纹章”的这个特性从历史中消失了，传说它被一个人一直持有着。寄宿了这个纹章的人还会在脑海中不断出现一些“记忆的断片”，让纹章的持有者感到压抑和痛苦。



系列所登场的纹章

主宰生死之纹章
(通称 SOUL EATER)



辉盾的纹章
(纹章的其中一半)



真火的纹章
(真五行纹章中的其中一个)



角色小解



年龄不详,但从他的样貌可以看出应该不超过20岁。原本是一个孤儿,后来被地方的领主雇佣做身边的仆人。在故事的发展途中得到了“27真纹章”之一的“罚之纹章”,看来发生这样的事并非巧合……主人公的名字由玩家创造,官方宣称其他的角色也能更改名字。



主人公天魁星

主人公的两种装束

平时的服装



▲在激烈的战斗中当然要穿比较轻巧的装束。

士兵装束



▲这个看来是在某些情节中才更换的,但总觉得样子有点不同了……

▼这位是主人公的同僚,但也有可能是主人公的上级,(猫太:人家铠甲比你帅,你还不承认?主人公:--)看来关系还蛮好的说。



▲身穿简朴的铠甲,装备着最简单的朴刀,这身应该是领主的下级士兵装束。



▶各种性格的角色依然存在,毕竟有108个角色嘛!



▶这个女的装扮看起来很眼熟,难道与《幻想水浒传III》结局画面中的巫女有关系?



▲很巨型的怪物啊!新作的战斗迫力比以前强多了。“《幻想水浒传》系列”的特色就是有些古怪的动物种族乱入,这次是猫人哦。

完全3D化的画面

从最初的《幻想水浒传》到《幻想水浒传III》之前,作品一直都是以2D风格演绎着优美的故事,虽然《幻想水浒传III》转移到了PS2,并把游戏画面3D化,但从中我们可以看出有很多建筑物和人物设计都离不开2D。这次KONAMI索性就把游戏完全制作3D化,让大家感受一个全新的《幻想水浒传》。



▲这是《幻想水浒传III》的画面,可以看出2D的风格还是存在的。

▲新作的画面,这次可是彻头彻尾的3D哦!



舞台的设计

虽然游戏的主题是“海”,但毕竟不是《大航海》游戏,国家和野外等场景还是很多的。而且这次的故事舞台设定背离了以往的一贯做法,改成了群岛国家,但国家与国家之间的关系始终是一个谜。相信在TGS上会有更详细的消息公布。

▼海湾的美景,有可能的话我也去度假一番呢!



▼城门看上去很牢固,游戏的设定画果然是强!



▲这个有可能是雇佣主人公的领主之城,相当大呀!

关于人物原画

这次的人物设计出自初代《幻想水浒传》的河野纯子之手,让新作从普通的动画造型回到了以前的水彩风格。河野纯子除了负责过《幻想水浒传》的人设外,还负责过KONAMI的AVG游戏《记忆的影子》的人设。相对而言,《记忆的影子》更有性格一些,希望她在本作中也能充分发挥那种奇幻的想象力。



▲《记忆的影子》

制作者访谈节选



新作已经是系列的第四作了,而开发小组们的愿望是把新作“回归原点”。这次选了一些关于《幻想水浒传IV》的制作者松川智禎(以下简称松)、河野纯子(以下简称纯)和设计者猿田雅(以下简称雅)的访谈。

——在《幻想水浒传III》结束后,是什么时候开始计划开发《幻想水浒传IV》的?

松:你错了,事实上在《幻想水浒传III》没有结束之前,关于《幻想水浒传IV》的话题就已经开始在内部讨论了。因为大家都累了,所以老是想去南海啊,出海什么的,其实这也算是计划吧……

——这次与以往的系列有关系吗?

松:考虑到以往《幻想水浒传》的历史和背景都是没有什么关系的,所以这次估计也一样。

——《幻想水浒传》的每一作都要创造108个角色,这可真是头痛的事呢!

纯:其实这个问题在每一作都会发生,对我来说已经不痛不痒了。如果没有108个角色的话,这个还叫做《幻想水浒传》吗?但这次大家绝对可以放心,连同108星,登场的主要角色一共超过了150人。

——本作的主人公比起以往显得更阴沉的样子。

雅:这个也是河野考虑了很久的决定哦。因为她想向大家表达出战争的残酷呢。

酷呢。

纯:变成了3D后,有很多事都可以从人物的脸部表达出来。另一个原因就是……个人兴趣!(笑)我觉得像这个年龄的男孩应该要表达得开放点,所以故意把他的裤子弄成短的。(ˊˋ)

——会有以往的角色登场吗?

松:这个……我们会保密的。(猫太:怒--_)但可以公布的一点就是——这次会出现猫。(猫太:好感度UP)

纯:我很喜欢猫的,在空闲的时间会跟家里的猫猫拍照。这次我提议要有猫,大家都没有反对呢!

——系列的FANS都很喜欢以往多元化的系统,这次打算怎么样做呢?

松:这部分会被完全继承过来。

纯:本来打算用新的要素完全代替的,但无论怎么试都完全不能成功,真是可怜啊……(笑)

——感觉上,新作有很多系列传统的要素呢!

雅:这个倒是真的,我们最初还以为已经没有余力去搞这些小情节了,但结果做得比以往还要更多。尤其是最受欢迎的洗澡情节,我们会把角色的对话和动作都做得更人性化……(笑)

——在TGS上展出的最新影像会有什么内容呢?

松:影像大概有5分钟左右的长度,其中都是些令人震惊的场景和画面,大家一定要好好看哦!

东京魔人学园外法帖血风录	ATLUS/SHOUT! DESIGNWORKS	S-RPG
PS2	东京魔人学园外法帖血风录 1人 对应周边未定	预定 2003 年冬 记忆容量未定
		日版 6800 日元



前线狙击

血風録

自异国而来的八人
以及背负龙之宿星宿命的志士们
阴、阳、邪三方再度重逢之时
宏大的篇章也自此再度开始……

将于PS2发售的本作与《东京魔人学园外法帖》一样分为“阴”、“阳”、“邪”三部，而在“邪”中比起原作更追加了部分新剧情和8个全新的角色。另外游戏中出现的式神将是远超过前作数量的二百多只，并且都进行了重新绘制，此外还大幅改良了SLG战斗部分的AI系统，以及增加了可让玩家自由创造方阵技的设定。即使是曾玩过PS版的玩家，一定也会从《血风录》中感受到全新的乐趣。

基本流程

OPENING

AVG 部分

SLG 部分

AVG 部分

各话的 ENDING

间隔画面

下一话

在每一话的剧情 AVG 部分里都会插入SLG的战斗模式，这个系列的基本流程看来并没有改变。另外，虽然每一话间都有着一定的关联，但我们完全可以把各话中完结的部分当成一个单一的故事，这也是本作的魅力之一。



▲在“邪”部分中新增的事件。

间隔画面中出现的各种模式

以下这四种模式都是在《外法帖》中便已出现过，不知本作还会加入什么新的模式或要素呢？



▲在本作中式神的数量会增加到200只以上。

如月古董品店

可以从中买到道具和武器的杂货店，在它之中还隐藏着一些秘密。

瓦版屋

游戏中入手的瓦版都可以在这里阅读，另外在这里还可以进行一些迷你游戏。

灵场

和游戏中的SLG战斗部分大致相同的模式，玩家可以通过这里练级。

式神作成

不但可以在这里合成道具，而且更能够创造出具有各种特殊效果的式神。

本作的关键词是“北欧神话”以及“诸神之黄昏”。距离前作两年后，《血风录》为我们揭开的，将是江户的魔人与北欧诸神间的全新决战。在公布的画面中我们已经看到了主神奥丁、丰收之神弗雷以及大地女神芙蕾娅的身影，从本作监督今井秋芳的口中我们可以得知，自北欧渡海而来的共有8人，不知瓦尔基利、托尔和洛基等人是否也会出现呢？



【フリイ】
あの音が、聴こえるかい？
《世界は、動する音が。



【灰色の髭の老人】
その瞳に何を映そうというのだ、
黄昏の虜囚よ……。



奥丁

北欧神话中的主神，为了能喝到智慧之泉的水而将一只眼睛给了巨人尤米尔。在最终决战“诸神之黄昏”中，奥丁苦战三天三夜后终于倒下，被沼泽狼芬尼尔一口吞噬，不知在游戏中他的结局又会如何。



自从1998年6月18日《东京魔人学园创风帖》发售以来，“《魔人》系列”已经走过了5年的时光，并凭借其浓重独特的世界观及新颖的系统在日本拥有广泛的拥簇。而将于今冬推出，以2002年在PS上发售的《东京魔人学园外法帖》为基础重新制作的《东京魔人学园外法帖血风录》，便是SHOULZ DESIGNWORKS为了纪念自己这一著名系列而推出的献礼之作。

CHARACTER

蓬菜寺京梧

CV: 川锅雅树

为了寻求强者而踏上旅途的流浪剑士，对自己的剑法拥有完全的信心，虽然给人的印象很轻浮，但他其实是个重情重义的豪快男儿。

九桐尚云

CV: 关口英司

九角的忠实家臣，十八般武艺样样精通，尤其是枪术更是万里挑一。与京梧一样，他也是痴迷于武道之人，与强者对决对其来说便是无上的快乐。

CV: 堀江由衣

美里蓝

身为内藤新宿内某医生助手的她是一位温柔善良的女性，但因为她是能读出龙脉的“菩萨眼”的继承者，所以才会被卷入残酷的命运漩涡中。

风祭澳继

CV: 今泉文乃

虽然从外表看来只是个孩子，但他其实是古武术的达人，对自己的武技充满了自信。天真与残酷这两种性格都在其身上有所体现。不过，他却怎么都无法在九角面前占据上风。

桔梗

CV: 增田ゆき

与九角形影不离的妖艳美女，精通于阴阳之道。她对九角抱有深深的爱意，甚至不惜为其献出性命。

性格活泼、交友广阔的樱井道场的长女，因为其性格的缘故经常会受伤，她也因此和身为医生助手的蓝成为了好友。

在高野山跟随斗空和尚修行的密教僧，因为斗空感受到了江户的异变，所以将其派遣到内藤新宿进行调查。

樱井小铃

CV: 浅川悠

醍醐雄疾

CV: 石黑贵之

以颠覆德川幕府为信条的“鬼道众”的首领，对外法有着渊博的知识。而由于他拥有着超自然的力量，因此鬼天村村民才会对他誓死效忠。

九角天戒

CV: 加濑康之



影之心II	ARUZE	RPG
PS2	シヤドウハーツII 1人 対応周边未定	预定 2003 年冬 记忆容量未定 日版 售价未定

前线狙击

文：卡伦

SHADOW HEARTS II

在总84期上，我们曾为大家介绍过这款游戏的世界观及开篇剧情。目前本作的发售日期已定在了今冬，而完成度已经达到了75%。随着时间的临近，这款游戏的受关注程度也越来越高，在上期日本杂志的期待游戏排行榜上，它已经上升到了第9位。而在不久之前，ARUZE又公布了几位新人物，并详细介绍了受到很多玩家关注的战斗系统，下面，就让我们一同来了解一下这些最新的情报吧。



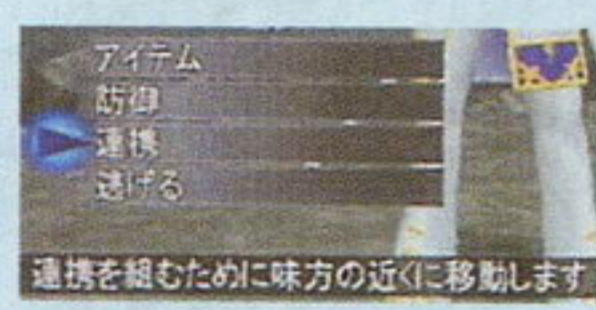
战斗系统大公开

在之前的“前线”栏目中，我们已经为大家介绍过了前作大受好评的主要原因之一——名为“审判之轮”的战斗系统。而本次要详细介绍的，便是2代的新增要素——连携攻击（前译“协作攻击”）。

在战斗中，我方2~4人之间都可以使用能给敌人造成巨大伤害的连携攻击。一般来说，首先是使用威力较小但连击数较多的魔法攻击打头，而最后则以威力较高的攻击方式来结束。

目前，本作的广告正在TBS及テレビ朝日放映中，共分为“恶魔篇”和“卡琳篇”两种，而在其中也出现了几位迄今还未公布过情报的角色。在本作的官方网站上可以下载到“卡琳篇”的影像，有兴趣的玩家可以去观看一下。

▶首先，从指令菜单中选择“连携”指令，之后再决定要和谁一同进行连携攻击。



◀由盖拜特开始，首先使用的是魔法攻击。



◀当画面中央出现按钮标志时，迅速按下相同的按钮。



◀尼科尔向约阿希姆的方向跑去。距离限制是连携攻击形成与否的关键要素之一。



◀4人连携攻击可能的状态，无论是什么样的敌人都会心惊胆战吧。

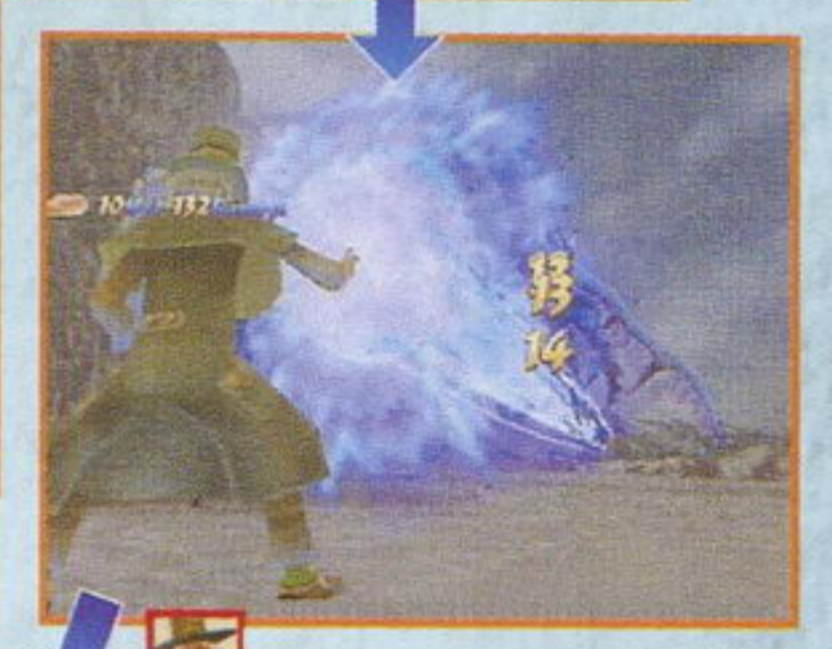


▶当魔法命中敌人后，审判之轮的成功判定便开始了。

四人联手！天下无敌！



▶如果三次按键都准确无误的话，就会形成三角连击。



▶当选择完要一同进行连携的同伴后，尼科尔的行动便结束了，角色脚下出现的青色光环便是连携的准备已经完成的证明。而等到约阿希姆行动时，连携攻击便会发动。



▶当画面右上方出现这个标志时，就证明连携攻击能够发动。而为了让4人能够在下一回合进行连携攻击，那就必须在本回合实行“防御”。

准备完成！发动预备中！



▶攻击命中后，电脑会让你选择下次进行连携的角色，而这时时间是静止的，玩家大可以放心选择。



新人物参上



完璧じゃ、ファンに愛されないだら？

年龄：400 岁以上
性别：男
属性：地
特技：变身

约阿希姆·瓦伦丁

拥有强健的体魄、单线条的个性、信奉正义必胜的热血摔角手。身为开创“职业摔角”的印度人的入门弟子的他住在法国的一个港口城市。和卡琳等人相遇后，他也陪同主角们开始了修行之旅。实际上，约阿希姆出身于东欧的一个贵族之家，不过现在他已经离家出走了，而原因则令人啼笑皆非。因为讨厌弟弟打呼噜，所以他和弟弟吵了起来，在争吵的过程中，约阿希姆不慎折断了家传珍宝——魔剑。当听到弟弟的惊叫声后，约阿希姆飞也似地逃出了城外，从此便再也没有回去过。虽然其看起来只是个普通人，不过年龄为400岁以上的设定让人迷惑不解，也许只有在玩过游戏后，我们才能得出答案。

新增舞台

曾在大仲马名著《铁面人》中描述过的铁面人被关押之处——圣·马格利特岛也将出现在游戏中。而位于塞纳河河口位置的港口城市勒阿弗尔也同样将成为玩家冒险的舞台。



雷尼·卡迪斯

出现在卡琳等人面前的这个巨汉，是被人们称为“铁爪”的暗杀部队队长。依据组织上层的指示，无论是诱拐、抢劫、纵火、匿名电话，从大到小各种非法行径他都会遵命进行。在游戏中，他对主角们穷追不舍。而当攻击到别人后总是会发出奇怪的声音，不过他倒是经常会对自己的部下说下面这句话……

年龄：26 岁
性别：男
属性：地
特技：暗算

秘密结社：萨比安第斯·古兰迪奥——这就是雷尼和维罗尼卡所属的组织，意为“取剑之贤者”的他们绑架了曾在前作中出现过的老人罗西亚·海根，但现在还没有人知道他们的真正目的究竟是什么。

“所谓的暗杀者，不是只会发出怪声的人。”

盖拜特

盖拜特以前是活跃于巴黎大剧场的木偶师，他与自己亲手造的木偶康妮莉娅的表演总是能让台下的观众们沸腾起来。但是自从爱妻死后，他便从舞台上引退了，而他的隐居之地不是别处，正是故事的发生地多雷米村。

年龄：60 岁以上
性别：男
属性：与康妮莉娅一同改变
特技：操纵木偶

康妮莉娅

盖拜特所造的木偶，通过更换不同的衣着可以发挥出多种多样的力量。而且，当衣服更替后，她内衣的颜色也会随之改变，这大概就是制作小组的恶趣味了……

性别：推定为女性
属性：不定
特技：魔法

维罗尼卡·海拉

秘密结社的女魔法战士，平日都是一副SM女王般的打扮，而她命令所有对其献媚的男人都必须对她鞠躬尽瘁而后已。“S 嘛！就是服务那个咯！”是她的口头禅。每当她发怒时，都会以其擅长的鞭法及美艳的外表将敌人玩弄于股掌之间。而当战斗流汗后，她总会躲起来进行补妆。如果有人不幸地撞到这个场面的话，都会神秘地消失无踪，这在她的手下间是一个禁忌的话题。不过令人冒冷汗的是，维罗尼卡最擅长的竟然是做家务活，这是我们从她“女王样”的外表怎么都看不出来的。

年龄：3X 岁
性别：女
属性：水
特技：家务



前线狙击

Kunoichi™

Kunoichi 忍	SEGA/OVERWORKS	ACT
PS2	Kunoichi 忍	预定 2003 年 12 月
	1 人	记忆容量未定
	对应周边未定	开发完成度：65%
		日版 售价未定

去年年末，世嘉的 ACT 大作《Shinobi 忍》虽然没有取得十分良好的销售成绩，但却不辱系列之名，赢得了相当不错的口碑，在国内“忍饭”更是人多势众。本作的续篇《Kunoichi 忍》自 E3 上公布以来，就一直颇受玩家关注。临近 TGS 大展，世嘉适时公布了不少有关《Kunoichi 忍》的新情报，“女忍”的真实姿态也渐渐浮出水面，玩家们只需等待 12 月的到来便能一展身手了。接下来就让我们提前感受一下“最强忍者游戏”的魅力吧。

▶ 绯花的相貌在 CG 与即时演算中略有不同，即时演算中更清秀一些。她身旁这位有点像斩红郎的大叔是什么人？应该是绯花的师傅吧。主角的整体造型设计与最早公布时已经大不相同，衣着更为性感，而头盔也更接近于秀真，难道她用的也是胧流忍术？



故事

谜之阴阳师产土蛭户曾经将东京变成魔都，而一个活跃在黑暗中的忍者将这一切终结，不过之后这名忍者便销声匿迹。噩梦过后，东京逐渐恢复了往日的繁华，不过奇异生物“式神”的出现打破了人们平静的生活，带有轮形标记的谜之忍者军团也蠢蠢欲动，东京再次陷入危机。此时一名为了保卫东京的女忍者从天而降，历史或许会因为她的出现而重演。



主人公
绯花

HEROINE HIBANA

幼年时因为得知自己是养女而离家出走的绯花具有常人并不具备的才能，她在忍术的学习与发挥上极具天赋。而这种天赋被一名男子，也就是日后绯花的师傅所发现，于是这个神秘男子便全力培养绯花成为一名出色的忍者，这也使花年纪轻轻就拥有高强的忍术。现在，绯花正为政府机关工作。

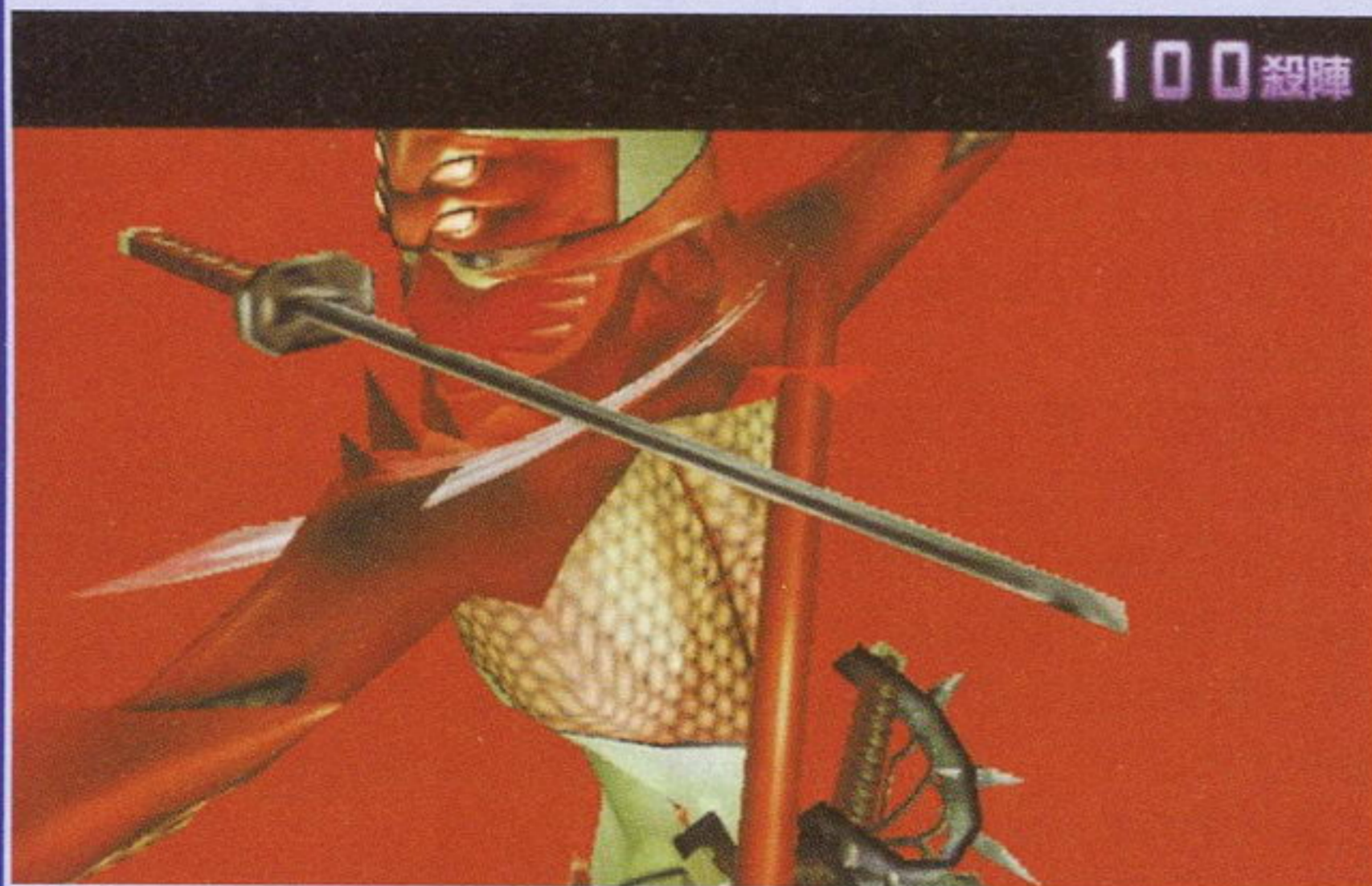
新

ACTION

新作当然免不了有新系统、新动作，而且作为女忍者，绯花在技法方面必定会与前作的秀真、苍蛟龙有明显的区别，应该更显女性独有的柔美与轻盈。这种区别可以给游戏带来不同的感觉。

100 杀阵

这是迄今为止唯一有具体名称公开的新动作，只是世嘉依然没有说明 100 杀阵的达成条件，难道是连续使用 100 次杀阵？或者是用杀阵连斩 100 人？有这么夸张吗？



100 人还是 100 次？不得而知



▼ 双刀回转攻击，华丽的连斩发动，太帅了！这次的主角身上可是有 3 把配刀哦。



多彩的新动作让人热血沸腾！！



▶ 把导弹一脚踢飞，弹道被强制改变。这么夸张的动作就算在电影里也不多见。



游戏杂志 & 3DM-SMV

高速杀阵华丽登场！全新舞台纵横驰骋！

基本

ACTION

绯花在很大程度继承了秀真的基本动作，对于熟悉前作的玩家来说并不会有不适应的感觉。不过前作毕竟是1年前的作品，我们不妨复习一下基本系统，也可以看看女忍与男忍在动作上的不同之处。



▲敌人一般以集团形式出现，只要适时斩杀，便能形成杀阵。这次同屏出现的敌人数量会不会有所增加呢？

杀阵

杀阵是游戏中的系统精髓，其基本规则就是在一定时间内连续消灭4个以上的敌人，其华丽的演出效果乃是游戏的一大卖点。而本作中绯花优美的姿态定会全面提升杀阵的表现力，结束POSE的数量应该也会增加。前作中成功发动杀阵可以令魂加倍出现，本作的杀阵效果还不明朗。

剑术

可以说是击倒敌人最基本的攻击方式。前作中秀真使用的妖刀“恶食”在杀阵中破坏力递增及吸食使用者体力的特点，那么绯花所持的太刀又有何玄机呢？

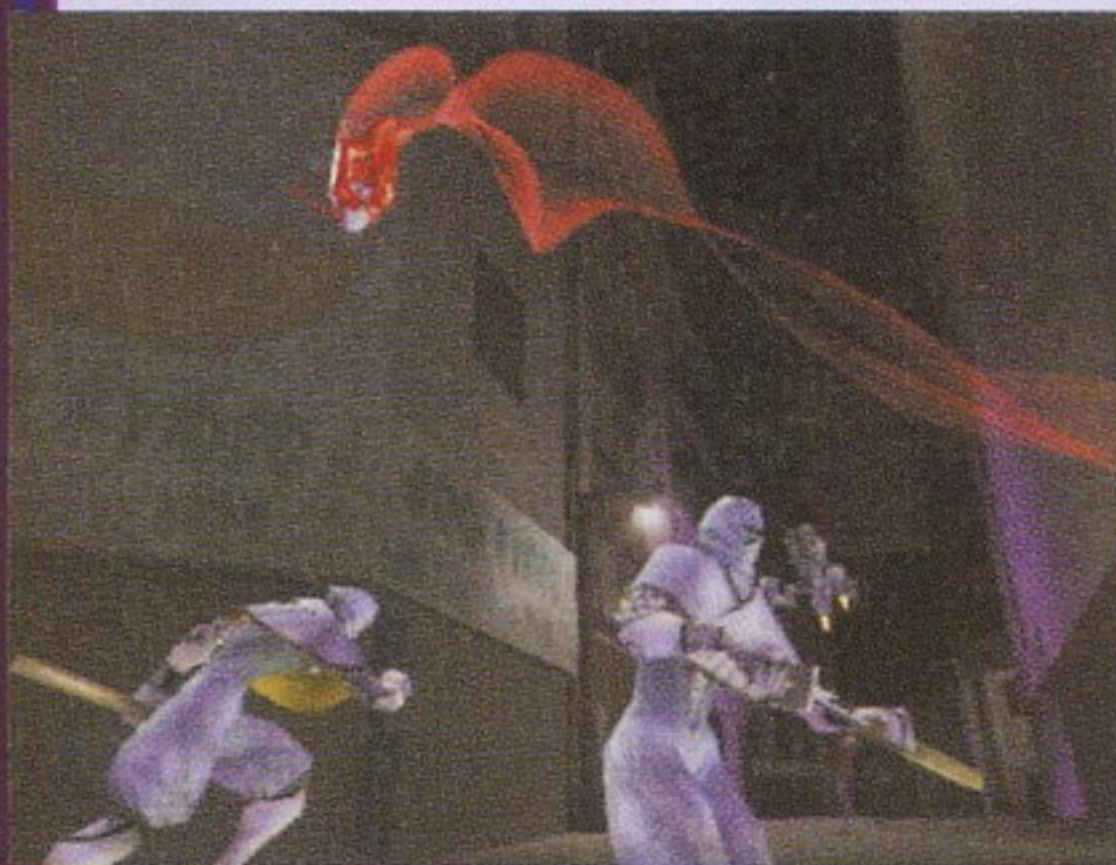


飞花般的空中攻击！

▲最基本的东西也最容易平中见奇，不管处于什么样的姿势，也不管敌人从什么方向袭来，绯花均能以剑术应对。

二段跳

不知从什么时候开始，二段跳已经成为动作游戏的基本技能要素了。尽管不符合物理特性，但对于擅长用“气”的忍者来说，以空中的某一点集气再跳跃一次的说法倒也有些道理。不管怎么说，二段跳的技巧掌握程度绝对会影响游戏的进程。



▲身体像子弹一样在空中划过，身后留下一道红光。绯花的动作就像蝴蝶般轻灵。

八双手里剑

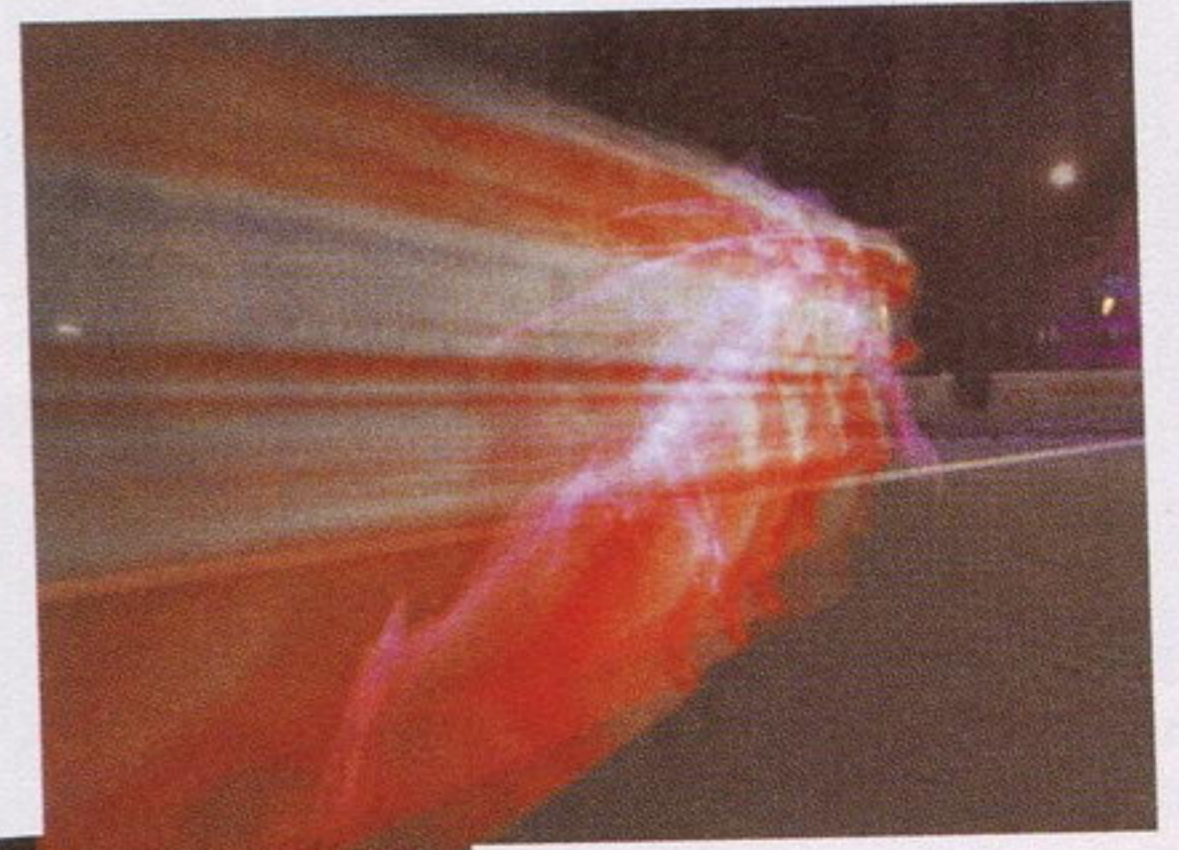
在二段跳中发射手里剑就可以同时放出8枚手里剑，这一招经常能起到意想不到的效果。手里剑本身附有招雷之术，因此可以令敌人麻痹。对于杀阵来说，手里剑可以起到良好的牵制与辅助效果，也是需要活用的基本技巧之一。



▲能令敌人暂时无法行动的八双手里剑。虽然只耗费8枚手里剑，但范围非常广，适用于突出重围等场合。

STEALTH DASH

可以产生残像的高速移动技巧，是系统的重要组成部分，在攻击以及跳跃中都可以使用，残像还能迷惑敌人。在锁定敌人之后使用DASH就可以绕到敌人背后，此时敌人将无法防御。



▲移动时的基本技巧，但作用却相当大，可以说是杀阵的引子。

壁上行走

在前作中开发者将贴墙改为壁走的设定使游戏的流畅感意外大增。只要飞身上墙，就能如履平地般在上面自由行走。对于忍者来说无论是地面还是墙壁，甚至是天花板都没有什么区别吧，那女忍能不能在天花板上倒着走呢？有点异想天开了。



▲在墙上悄无声息、来去自如的绯花。除了可以占据上方的地利优势观察敌情，还能回避一些不必要的战斗。

绕到背后攻击

▲锁定敌人之后横向使用DASH，便能以敌人为中心进行轴移动。敌人会被残像吸引，卖出背后的破绽。

TAITO与RED初次合作的新概念武侠动作游戏



在上一期的“前线狙击”栏目中，胜负师向大家介绍了《武刃街》发表会的一些情况，而此次将为各位展现更为具体的游戏画面、系统、敌方角色设定等内容，希望通过此次介绍大家能对这款由广井王子命名的“武侠ACT”有更为直观的了解。



刘王羽

主人公

刘王羽出身于鬼怪聚集的剑鬼相见岛，年幼时双亲在“鬼”的袭击中不幸丧生。一位神秘的高人收留了这名孤儿，并让他接受严格的训练。若干年后，刘王羽已经长大成人，并且习得了一身本领，拥有与“鬼”相互抗衡的实力。

主演

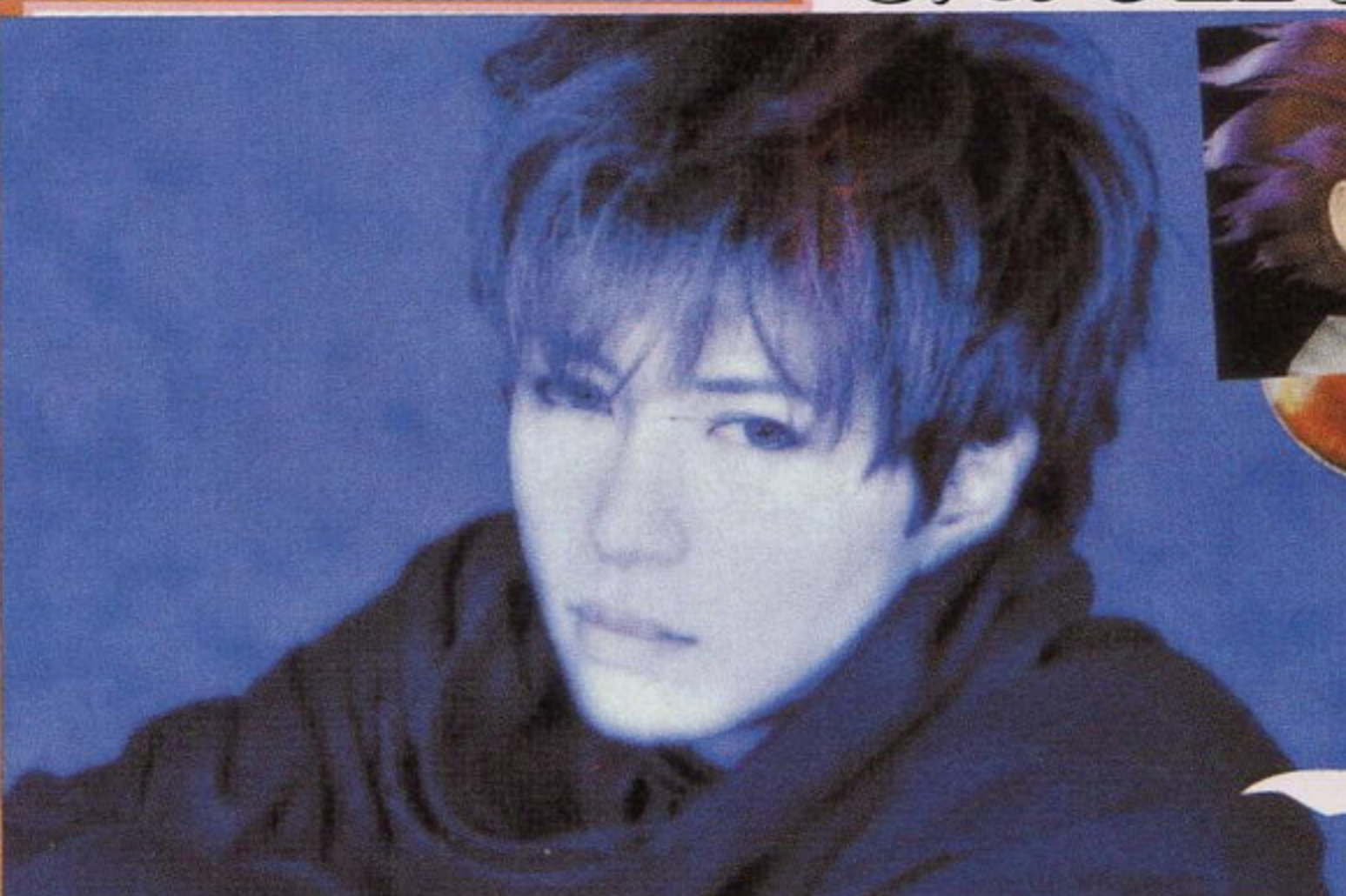
Gackt

武刃街	TAITO/RED ENTERTAINMENT	ACT
PS2	武刃街 1人 对应周边未定	预定 2003 年冬季 记忆容量未定 日版 6800 日元

个性化系统

剑术 ACTION

尽管在现有的资料中我们可以看到同类作品的影子，但本作还是有其个性化系统的。在《武刃街》这款ACT中，很多杂鱼都持有武器。而与他们战斗时武器之间产生的激烈碰撞是游戏中的一个亮点。主人公的华丽剑术是由一刀一剑两件武器所组成的，而依照不同的组合按键就能形成丰富的连续技。当连续砍中敌人形成连击时，画面左上方就会有“连斩”的显示，而最高连斩数是可以记录下来的，挑战更高的连斩数会成为游戏的一大乐趣。



Gackt超绝美形的偶像魅力将与《武刃街》的世界观互相融合!

丰富多彩的连续攻击



▲根据不同的按键组合，最后的POSE也是不同的，就像是在演武一样。



▲在连斩的最后以强力的一击结尾就能形成POSE。



潇洒的空中连击



▲刘王羽在跳起后也是可以攻击的，只要操作准确，就可以在空中连续攻击敌人，在形成连斩的同时增加滞空时间。



▲先防御住敌人的攻击！不过要注意，连续防御回数是有限的，不然就会被敌人破防。

剑戟系统的熟练掌握!!

刘王羽在站立不动时可以对背后以外的普通攻击进行自动防御。只要在成功做出防御动作时按攻击键就可以中止对手的攻击，并且发动“剑戟反击”系统，可以对敌人造成较大的伤害，这难免让人联想到《鬼武者》的“一闪系统”。该技巧的熟练使用将是游戏顺利通关的关键所在。



▲在防御过程中按攻击键，就可以直接使出剑戟反击技。使用难度并不高，应该是任何人都能轻松掌握的技巧，关键在于如何运用。

反击技巧发动!

移动

ACTION

多彩的移动技巧也是本作中的一大特点。由于本作的关卡是3D的，所以有横向及纵向的场景设计，只要合理使用移动技，就有可能发现隐藏道路，说不定可以找到重要道具哦！



▲在垂直的墙壁上疾行，是不是让人想到《SHINOBI》呢？不过这样的动作在武侠片里并不少见，算是比较“合理”吧！

飞檐走壁身轻如燕

壁面行走

妖术

ACTION

刘王羽的左手上附有妖刀之力，因此可以使用妖术。妖术的使用似乎并不复杂，而且还可以与剑技的连击组合在一些，形成威力更高的强力攻击。当然，要使用妖术肯定会消费气槽，使用的场合与时机较为讲究。



轰焰剑



双龙剑

▼轰焰剑是用爆炎将敌人包围的妖术攻击。由于是远程攻击，如果能在BOSS战中活用，就会令战况向有利的方向发展。

◀▲身体横向回转，同时持剑向前突刺的妖术攻击，具有很强的威力。由于可以向上方攻击，所以可以用来追打空中的敌人。

空中滑行



像武侠片中吊钢丝一样的动作！



▲在跳跃中按特定的键，就可以像吊钢丝一样飞行，在空中划出一道漂亮的弧线。主人公身后具象化的气流更加突出了这一动作的爽快感。另外，告诉大家一个小知识，“吊钢丝”最早是在60年代由香港电影人发明的。

▼在墙面上伸出来的金属棒是可以抓住的，而平行的金属棒之间可以来回飞荡。在操作时似乎要把握好时机才不至于失误。不过既然有空中滑行，这一招可能出现几率不高。

悬挂飞荡



敌角色介绍

受卫星放射波的影响使地球上出现了异变生物，人们称他们为“鬼”。鬼的存在使人类的生存受到了巨大的威胁。不过对于他们在想些什么、要做些什么，人类却无法理解。

勃皇



◀形似蜘蛛的一种鬼。如果只是单独行动，那勃皇的能力并不强，不过它们通常是集团作战，因此不能掉以轻心。

▶以人类姿态出现的鬼，具有不同于一般鬼的独特气质，高雅而神秘，可以说是鬼中的贵族。而他的实力也十分突出，应该是个难缠的角色。

百鬼大公



贫僵尸



▲这几乎是在每一关都会出现的杂兵式的敌人。这个系列的敌人造型方面相差不多，只是身体的颜色与装备的武器有所不同。后期出现的贫僵尸实力不强，可别大意啊！

京僵尸



▼全身上下一半都被盔甲包围着，以巨大的狼牙棒为武器的一种鬼。攻击力相当可怕，而超高的防御力也会让人十分头疼。

ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還

文：阿修罗

闪光的东西不一定是金子
游荡的人也不一定都迷失了方向
健硕的长者不会为衰弱所困扰
深扎的树根不会被寒霜所侵蚀
烈火可以从灰烬中重新燃烧
黑暗中的闪光可以照亮四方
断裂的宝剑将再露锋芒
无冕之人将再次成为国王



指环王 国王归来	EA	A·AVG
Multi	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還 预定 2004 年 1 月 8 日	日版
	游戏人数未定	记忆容量未定
		6800 日元
	对应 PS BB UNIT、PS2 专用网络接驳器 (以上为 PS2 版)、NGC-GBA 专用通信线 (NGC 版)	

你可能不知道奇幻 RPG 的起源是什么，但是没有理由连红透了全世界的奇幻电影三部曲《指环王》都不知道吧！（什么？真的不知道？老实交待，你到底是不是火星人？）预定于今年年末开始公映的三部曲完结篇《国王归来》将会在各大机种上推出相关的游戏。这次给大家介绍的日版游戏预定于明年 1 月发售，那是因为影片将在明年春天于日本放映，所以对于日本玩家来说并不落后。只是目前并没有公布 Xbox 版的消息让人觉得有点吃惊……

游戏构成

和今年 2 月在日本发售的《双塔》一样，本作品同样是带有角色扮演要素的动作冒险类游戏。游戏依然按照关卡制来设置流程，每一关的任务不尽相同，从“敌全灭”到“在一定时间内保护同伴”等应有尽有。为了再现出原作中 3 方面的剧情，游戏还分成了 3 条不同的路线。



巧妙利用环境

在游戏的进程中，玩家可以在地图上发现很多特殊的物体。巧妙地利用这些物体就可以把他们变成对自己有利的武器。比如将悬挂大钟的绳索砍断，钟就会沿着台阶滚落下去，这样就可以将敌人一下子干掉了。



在战斗中升级

前作中要想获得新的技能就要在每个关卡结束的时候用获得的评价点数来购买该技能。而在本作中，当玩家打倒敌人的时候就可以获得类似普通 RPG 游戏中经验值设定的技能点数。当该点数积累到一定程度以后，角色就可以在战斗中升级了。升级以后的角色可以获得新的技能以及更加强力的连续技巧。不受伤连续击倒敌人的话能够获得的点数就会增多，这个设定和前作是一样的。



多路线系统

按照原作《国王归来》的设定，冈道尔夫、阿拉贡和佛罗多等人是按照 3 条不同的路线前进的，他们的任务和目标各不相同，所经历的故事也完全不一样。在这次的游戏中，这 3 条路线将被忠实地再现出来。玩家可以自由选择路线来进行游戏。

术士路线

不用说就知道这条路线是冈道尔夫专用的故事模式了。在原作中，这白衣冈道尔夫可是中土最强大的术士，每次都可以让众人化险为夷，因此有人甚至说他是作者托尔金本人的化身。在电影中虽然他也很出份，但是比起原作来还是有一些差距的。在这次的术士路线中，玩家可以并且只能使用他一个人过关斩将，用他强大的魔法以及无敌的精灵剑格拉姆德灵打败索隆的爪牙们。相信这是最能够体现冈道尔夫魅力的地方了！



国王路线

在这条路线中，玩家可以和前作一样，从阿拉贡、莱格拉斯和吉姆利 3 人当中选择 1 人进行游戏，而其他两名角色则会作为 NPC 登场协助玩家过关。《国王归来》中阿拉贡将是最重要的角色之一，不知道在游戏中他会有什么样的精彩演出，而莱格拉斯在电影中的出色表现也为他迎的了不少支持者，想必这条路线的精彩程度会是非常高的。喜欢大叔和精灵的朋友们绝对不能错过了！



霍比特路线

这一路线的主角就是负责将魔戒带到莫多的毁灭山口去破坏掉的佛罗多和山姆两个霍比特人了。当然，在剧情中扮演了重要地位的古鲁姆也会和霍比特人一起行动的。根据剧情的不同，玩家可以操纵两个霍比特人中的一个来进行游戏。需要注意的是，霍比特人的攻击力比不上冈道尔夫和其他的角色，如果被莫多的士兵围住就糟糕了。不知道霍比特得意的弹弓攻击和出色奔跑能力会不会被再现出来……



来自执行监督尼尔·杨的情报

前作中没能够实现的多人合作游戏模式如今在技术上已经可以实现了，有可能在本作中登场。前作中游戏的主要部分就是战斗，而本作会大幅度加强游戏的战略性。本作的隐藏人物会有所增加，不会像前作那样只有一个人。





前线狙击

ONE PIECE GRAND BATTLE!3 BANDAI	ACT
PS2	ONE PIECE GRAND BATTLE!3 预定2003年12月 日版
	游戏人数未定 记忆容量未定 售价未定
	对应周边未定 推荐玩家年龄：全年龄

ONE PIECE GRAND BATTLE!3 BANDAI	ACT
NGC	ONE PIECE GRAND BATTLE!3 预定2003年12月 日版
	游戏人数未定 记忆容量未定 售价未定
	对应周边未定 推荐玩家年龄：全年龄

由人气满点的动漫画《ONE PIECE》改编的游戏又要与大家见面啦！大家还记得PS上它的那两作格斗游戏吗？出色的系统再加上当时最受欢迎的动画，让2001年的《ONE PIECE GRAND BATTLE!》卖了超过60万份的惊人数量，而第二年（2002年）发售的续作《ONE PIECE GRAND BATTLE!2》同样也卖了超过60万份的好成绩，可见该系列的人气和动画的精彩。时隔1年后，新的续作终于也与大家见面了，而且跨越了机种相继出现在PS2和NGC主机上。但这个也是能被大家理解的事实，毕竟PS机能所做出来的3D效果实在是让人失望，在PS2和NGC这两台机能强大的机种上制作才能体现出游戏的最大乐趣，下面让猫猫为大家解说一下新作的画面吧！

的续作终于也与大家见面了，而且跨越了机种相继出现在PS2和NGC主机上。但这个也是能被大家理解的事实，毕竟PS机能所做出来的3D效果实在是让人失望，在PS2和NGC这两台机能强大的机种上制作才能体现出游戏的最大乐趣，下面让猫猫为大家解说一下新作的画面吧！

战斗场景LEVEL UP

虽然以往作品的人物使用了3D技术，但不难看出战斗场景仍然是2D的，被完全3D化的新作《ONE PIECE GRAND BATTLE!3》简直华丽得“令人发指”！搭载了最新的“ACTIVE CHASE VIEW”3D引擎，不但让每个战斗场景迫力十足，最重要的就是让视角的自动转动更人性化，不容易出现视角死角的情况，让玩家全神贯注投入到战斗中去。

▲在前作中只能进行左右和空中的移动。(前作)

▲随着角色的移动，视角也会转动到最合适的位置。

▲本作

▲新作的移动是全方位的，当然要跳跃还是可以。(-)

▲在原作中乔巴所在的主题场景，从这里看上去是不是觉得很怀念呀？

▲哇！竟然可以这样顶着宝箱和对手，这究竟……

▲在雪地上移动还会留下脚印，不知道会不会降低速度呢？

▲在这个舞台上食物陷阱哦。

本作登场角色

从本作公布的人物看来，背景故事应该是讲述路飞一行人在空岛上的情节，因为神·艾尼鲁已经出现了。而且按照系列以往的设定，本作应该还有很多隐藏的角色，再按照机能来说，隐藏的角色估计比正式公布的这几位角色还要多呢。



前线狙击

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

潜龙谍影 孪蛇	KONAMI	ACT
NGC	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES 预定 2003 年冬季	美版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄: 17岁以上



——你愿意制作一款关于《潜龙谍影》的游戏吗？ ——噢，当然愿意，宫本茂先生。

以上的对话来自于SILLICON KNIGHTS公司的总裁丹尼斯·戴克与游戏之神宫本茂。那个时候SILLICON KNIGHTS公司刚刚完成了NGC上的《永恒的黑暗》的开发工作，丹尼斯·戴克作为任天堂强力的第三方软件公司的领导者，代表SILLICON KNIGHTS公司前往京都任天堂总部拜会了任天堂情报开发本部的部长宫本茂先生。当谈话进行到一半的时候，宫本茂忽然站起身走到丹尼斯·戴克的身边紧挨着他坐了下来。这个不寻常的举动让丹尼斯·戴克有些紧张：怎么了？

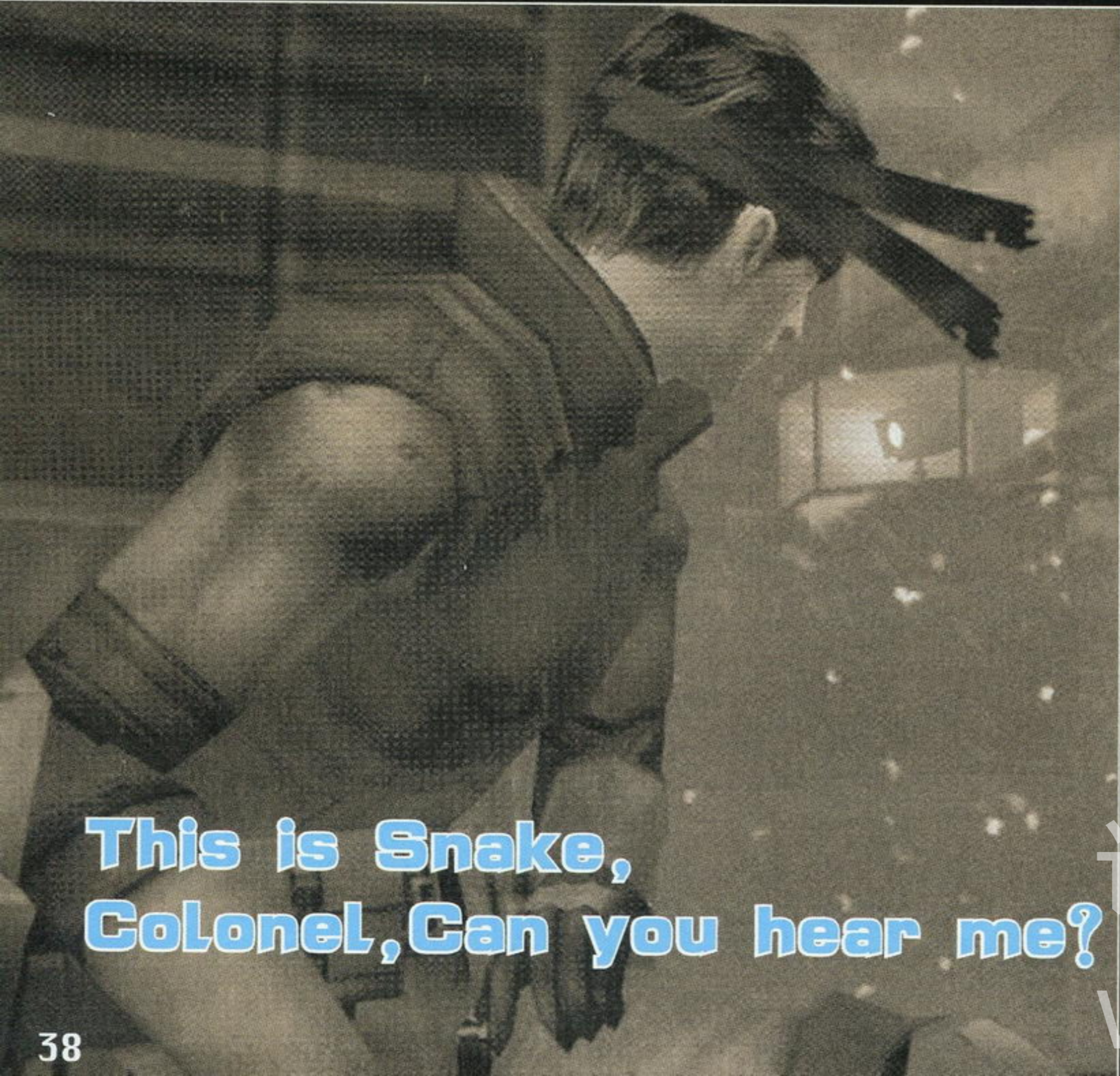
宫本茂看着丹尼斯·戴克的眼睛，对他说：“你愿意制作一款关于《潜龙谍影》的游戏吗？”

很显然，丹尼斯·戴克对于这个突如其来的问题有些准备不足：“什么？您能再重复一次吗？”

宫本茂继续说道：“我和KONAMI的小岛秀夫先生探讨过关于‘《潜龙谍影》系列’在NGC上推出的可能性。小岛秀夫先生和我一样地希望这个系列能够出现在NGC上。但是，小小组（编注：小岛秀夫的开发团队）目前没有时间进行这方面的工作，并且他们对NGC主机的硬件性能也并不十分熟悉。因此，他希望能够有一个高素质的开发团队担任这项工作。我想，你们SILLICON KNIGHTS会是最好的选择。”

“噢，当然愿意，宫本茂先生。”

第二天，小岛秀夫先生就带着他开发团队的部分成员乘坐新干线从东京来到京都。在进行了一个灵感四射的会议之后，《潜龙谍影》重制版《潜龙谍影 孪蛇》的制作计划就正式展开了。



This is Snake, Colonel, Can you hear me?

尽管现在距《食蛇者》的推出依然遥遥无期，但是在这个漫长的等待过程中，全球的MGSer并没有失去他们的目标；尽管《孪蛇》从公开的那一天起就被印上了“重制”（remake）的印记，但是PS版《MGS》留给MGSer的太多感动足以让这款重新在NGC上制作的《潜龙谍影》爆发无穷的吸引力；尽管目前游戏的准确发售日并不明朗，但我们可以肯定的是，随着2004年的临近，游戏界将会再次被Solid Snake的逼人魅力彻底征服。

全部重新制作的剧情动画

“重新制作”代表着在原作基础上的一个新起点。为此，负责《孪蛇》制作工作的SILLICON KNIGHTS公司与参与到剧情动画制作部分的日本新锐导演北村龙平先生进行了细致的探讨。在《孪蛇》中，全部的剧情动画都将会被重新演绎，并且会有新增的部分，估计是针对“孪蛇”这个标题来着重刻画Liquid与Snake之间的宿命对决。



▲ Snake与梅莉尔的故事在重制版中将会被如何演绎呢？实在是令人非常期待啊！

变更/增强的BOSS战

系列作的BOSS战向来以不可预料以及充满挑战性而著称,为了让老玩家们在进行这款重制版的BOSS战时不会感到单调,制作小组将游戏中的BOSS战进行了调整。小岛组的核心成员也特地在年初的时候进驻SILLICON KNIGHTS公司一个月,以协助他们在对游戏的流程和BOSS战进行修改的同时保持系列作BOSS战的本色。直到现在,SILLICON KNIGHTS公司与小岛组也依然保持着每周4~5次电话会议的频率。



其他的相关讯息

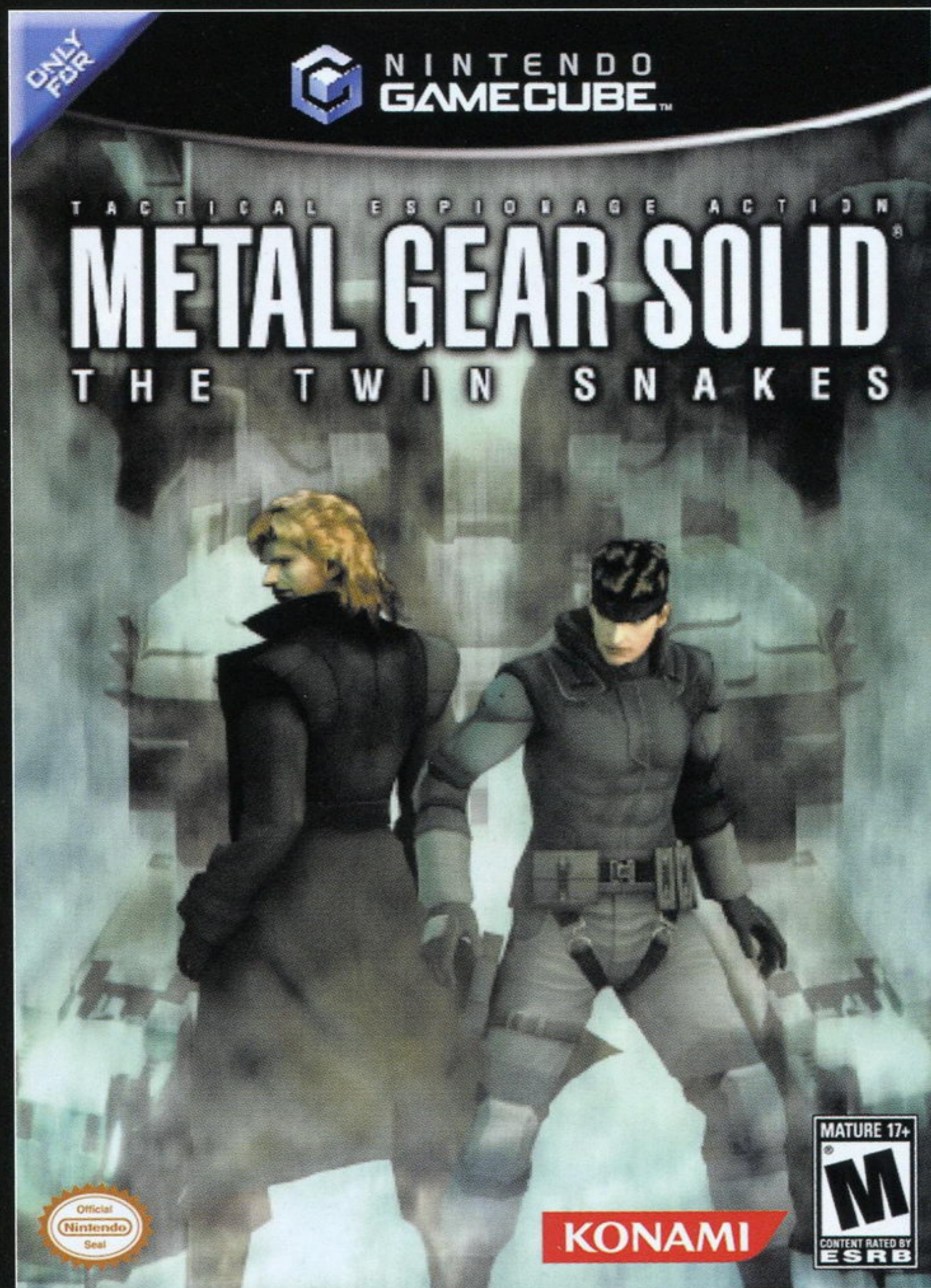
●以《MGS2》的引擎为基础,操作采用《MGS2》的方式,存在主观视点模式。

●对应Dolby Pro Logic II。

●由于制作时间的关系,不会加入与GBA联动的要素以及VR TRAINING模式

●游戏将以每秒60帧的素质展现。

●美版的发售日由之前传说的11月份变成了“冬季预定”。日本则是明年3月预定。



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

潜龙谍影3 食蛇者

KONAMI

ACT

PS2

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

预定2004年秋季

美版

1人

记忆容量未定

售价未定

对应周边未定

推荐玩家年龄:17岁以上

在不久前结束的ECTS展上,一段新的《食蛇者》预告片在会展上公开。在这段影像中,再次透露了大量《食蛇者》的相关新情报。以下就是《食蛇者》的新情报汇总:

●大量的动物将会在游戏中出现,比如先前E3预告片中出现的鱼、鸟以及此次ECTS展预告片中出现的鳄鱼(!)等等。其中的部分动物将会成为Snake补充体力的食物。

●迄今为止公开的丛林部分只是游戏很小的一部分,当初计划如果在E3上不受好评的话就会将这一部分取消掉,事实上丛林部分是非常受到MGSer们的认同的。

●由于仍然是以PS2为平台进行游戏的开发,因此游戏的画面不会有太大的进化。不过依然会给人耳目一新的感觉。

●Snake有可能受到动物的攻击,同时也可以利用动物来攻击敌人。

●建议在关闭雷达的情况下进行游戏,这样的话能够更加深刻地体验到“丛林生存”的感觉。“迷彩”会成为游戏的一个关键系统,在没有雷达的情况下你会很难发现敌人的存在。这也给制作组造成了一定的困扰,现在正在寻找一个既能不破坏丛林的气氛又能让玩家不至于眼花缭乱的办法。

●在丛林中Snake是不可以使用纸箱的,但是可以用其他的道具来代替纸箱的作用。当然,在建筑物中还是可以使用的。

●在游戏中可以根据环境来设置陷阱捕捉动物。



话梅杂志 & 3DM-S.M.V

www.plumbook.cn 39

游戏环境振兴计划

编者按：在开始编辑这篇文章之前，笔者经常在想一个问题：今天国内的大多数玩家是在用什么样的设备来玩游戏的呢？在家用游戏机硬件平台的性能越来越强大的情况下，玩家们的打机设备是否也随之更新换代了呢？玩家们究竟从视觉与听觉上得到了哪些冲击性的享受呢？就是这一连串问题的影响之下，笔者选择了编辑一篇全面介绍视频与音频的专利技术知识，以及发烧视听产品的文章，下面的这篇集知识性与赏析性并重的“特别企划”，如果您能在阅读之后从中受益，那么就已经是笔者最大的快乐了！



口号：振兴游戏环境，为下一代主机的问世做好一切准备！

视频知识篇

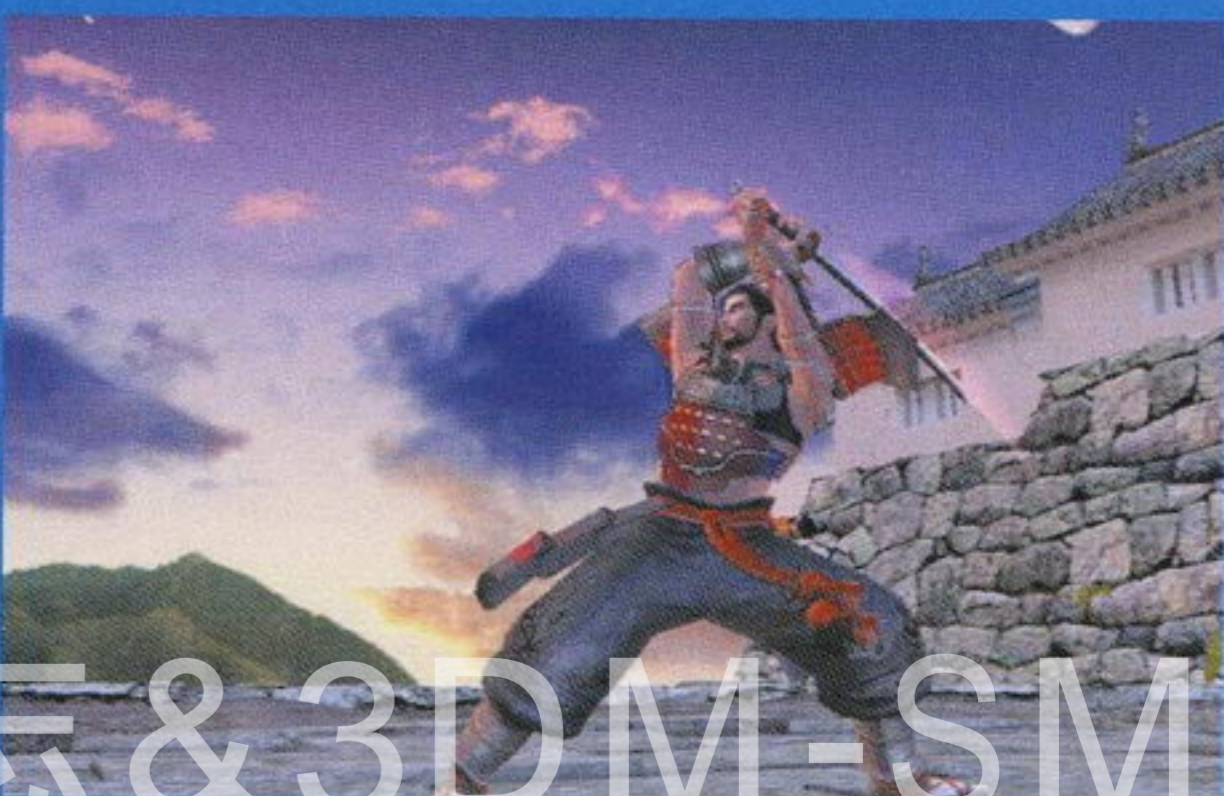
关于常识性的各类视频端子介绍由于本刊已经不止一次介绍过，这里就不再重复说明了。下文将根据目前主流的3大家用主机PS2、NGC以及Xbox所能提供的最高等级视频信号，着重分析如何还原出最佳质量的游戏画面。

Progressive Scan —— “逐行扫描” 技术介绍

如果哪位玩家是一位坚定的正版游戏支持者，在玩PS2游戏《铁拳4》以及《灵魂能力II》等游戏的时候，应该可以看到“对应Progressive输出(525P)”这样的信息提示，那么这究竟是指什么呢？其实这是很清楚地告诉玩家该游戏对应图像顺序扫描(Progressive Scan)的技术。(通俗叫法为逐行扫描)

在介绍这项技术之前，让我们还是先了解一下电视机的成像原理吧。我们在屏幕上所看到的影像，实际上是由一个高速游移的光点所形成的，当显像管内的电子束撞击屏幕内表面荧光质的时候会产生一个光迹，这被称之为“扫描”。这个光迹的行动轨迹是由左向右快速移动的，当完成了一个水平线的扫

描后则再回到画面的最左侧，继续下一行的扫描。而这种从左至右的光迹被称之为“水平扫描”，从上而下的扫描则被称之为“垂直扫描”。然而实际的光迹则是沿着水平扫描和垂直扫描的向量方向，因此可以说是“左—右—下”的扫描。而所谓“水平扫描频率”(日文称为“走查周波数”)，其定义为



国内拥有720p电视的玩家有如凤毛麟角，只好流着泪存钱了。



▲这是《死或生3》中的CG画面。在同样是色差端子输入的情况下，480i和480p的放大比较图。由此可见“隔行扫描”简直惨不忍睹！

“一秒钟通过屏幕的水平扫描线数量”，一般以“KHz”为单位，1KHz表示每秒有1000条水平扫描线。由于所有的影像皆由线状的扫描所构成，因此如果扫描的速度越快，那么光迹所形成的图像也越细腻、解析度也越高。

一般的传统电视机都是对应图像交错扫描(Interlace Scan)的技术，(通常叫法为隔行扫描)它是指某一个图框的扫描顺序先从1、3、5、7……262.5的奇数扫描线扫描完毕后，才接着由2、4、6、8……252等偶数扫描线继续扫描，从一个图框便会区别分隔为奇数扫描和偶数扫描这两个图场。50多年前NTSC(即National Television System Committee,“联邦电视规格委员会”的缩写)采用交错式扫描技术的理由在于节省电视频道的频宽资源，并同时维持一定水准的解析度。然而交错式扫描技术的最大缺点就是画面的骚动感及闪烁严重，长时间观看眼睛很容易疲劳。

至于刚才说到的图像顺序扫描技术则是每一个图场内都是按1、2、3、4……525这样的顺序扫描下去，光是在单一图场的扫描线数就增加了一倍。画质稳定清晰，因此长时间紧盯着画面眼睛也不会感觉特别疲劳。如今运用对应图像顺序扫描(Progressive Scan)技术的中档电视机已经逐渐走进了普通玩家的家中。但一分价钱一分货，顺序扫描的工作频率较高，需要比较昂贵的集成电路设计成本、电子零件材料以及显像管，所以售价也相对比较高。图像顺序扫描技术的出现，要求播放的视频器材要有更高的扫描等级，要在电视上欣赏Progressive影像可能有点困难，因为目前的普通电视机，即使是最高级型号电视的色差输入，也未必能完全对应Progressive。而部分型号的电视备有电脑用VGA插座，这样再经过一部信号转换器，将Progressive色差信号转为电脑RGB信号，才可播放Progressive影像。另一方法自然就是用日本的Hi-Vision电视。由于日本的卫星广播接收器已有Progressive输出，所以对日本的电视机而言，对应Progressive则较为普遍。要在日本的电视机上看国内的PAL电视节目，



▲色差端子线是AV线材中最热门的配件，在国内目前一般的逐行彩电已经降到4000元以下，玩家没有理由不使用色差端子线吧。

平时注意AV相关消息的玩家一定知道，目前日规D端子较为流行。而在日版游戏风靡全国的情况下，玩家家中有一台对应D端子的电视机也是非常必要的。目前D端子区分为D1、D2、D3、D4、D5这5种规格，序号越高传输信号的规格越高，D端子详细的规格如右表所示：



◀三星今年的主打产品CS34Z7HR和CS29Z7HR性价比较高，至少像这种产品的技术指标是需要为电视机更新换代的玩家购买前所要参考的。

小资料：HDTV 简史

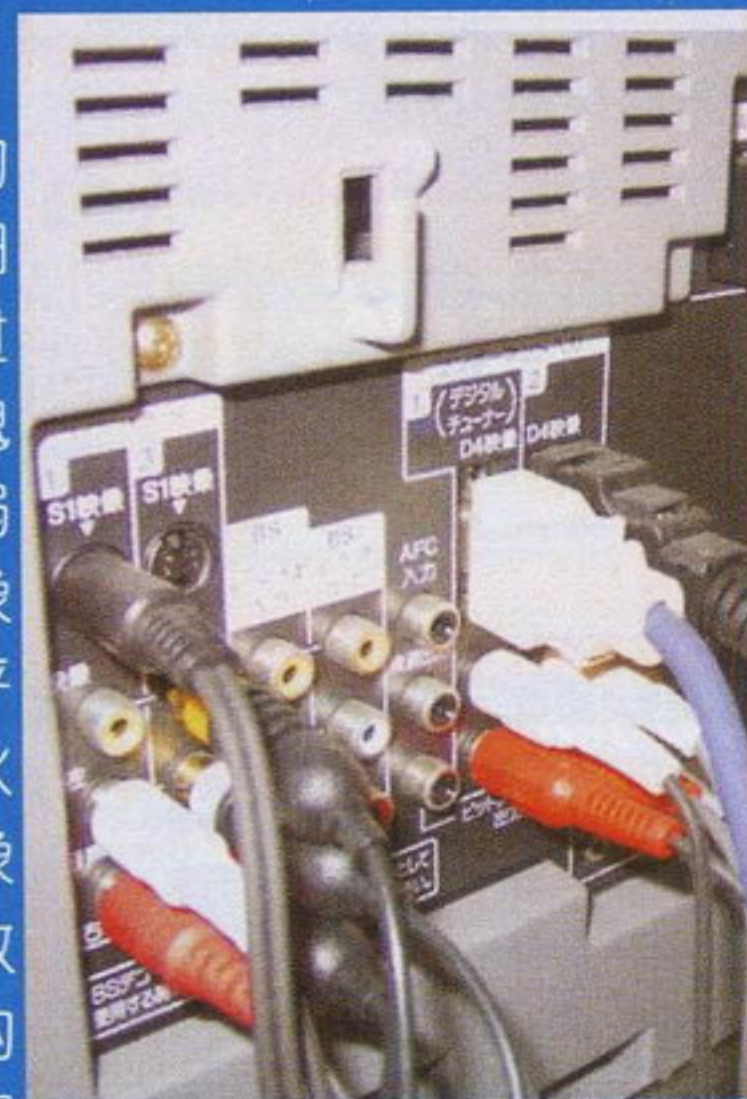
约30年前，日本最先开始研究高清晰度电视Hi-Vision，水平解像度可达1,250线，(是目前PAL制电视的两倍多)垂直扫描线增至1,000条以上。在1988年的汉城奥运会上，Hi-vision便最先得到正式的应用。不过，日本的Hi-vision所采用的是模拟方式，故要占用更大的频宽，并不能彻底解决模拟电视的先天缺陷。随后，欧洲也开始研发高清晰度电视Hi-MAC，并于1992年冬季奥运会上首次使用。1991年，美国在数码电视方面取得突破，而欧洲亦在1993年决定终止模拟制式高清晰度电视的研究发展，改为采用数码方式。到了1996年，美国的数码高清晰度电视制式尘埃落定，联邦通讯委员会确定美国采用ATSC制式进行数码电视广播，而欧洲所采用的广播制式是DVB-T，日本则是ISDB-T。

也并不是没可能使用的，花费亦不算太高，而且Hi-Vision电视更能发挥Progressive影像的高素质，可说是最佳的方法。

回到最初的话题，当玩家具备了可以播放Progressive影像的硬件设备后，要如何使那些游戏呈现出最佳的画面呢？这里以PS2游戏《铁拳4》为例，先需要将色差端子线与电视机相连，并在主机“System Configuration”(系统设定)画面中将“Component Video Out”(影像色差端子)设定为“Y Cb/Pb Cr/Pr”，接着在启动该游戏之后一直按住△键或×键不放，这样画面上会显示“プログレッシブモード表示にしますか？”(您要选择Progressive Scan输出吗？)最后选择确定便可以了。至于NGC与Xbox上对应Progressive Scan的游戏，主机都具有自动识别的功能，只要按照游戏说明书上的指示接驳好硬件间的连线，并做好主机系统设置的话，就可以使用了。

D端子的规格标准

目前，一般的电视机在接受电视节目时的水平实际解像度只有400线至500线、垂直扫描线不到600线，而图像更新率更不超过60fps。这样的画面会存在色彩串扰、爬行、鬼影等一系列缺陷。其中，解像度低是其致命弱点。平时使用的VCD和VHS录像机，水平解像度约240线、电视广播和SVHS录像机的水平解像度约400线、现在比较多人使用的DVD，水平解像度也只是约500线。而HDTV水平解像度超过1,000线，相当于15寸LCD显示器的效果。可见，若看惯了HDTV的话，就连DVD的画质都难以接受，更不用说传统模拟电视和VCD了。由于电视技术持续发展，近年来出现了不少具备对应Progressive影像的高画质HDTV，其中以D端子视频信号输入与家用游戏机搭配起来效果最佳。



▲日式规格的电视机背后各类视频信号输入端口齐全，但可惜的是这样的电视比较少见，多为水货。

规格	480i	480p	1080i	720p	1080p	备注
D1 端子	○	×	×	×	×	525I (480I = 720 × 480 = 15.75KHZ)
D2 端子	○	○	×	×	×	525P (480P = 720 × 480 = 31.5KHZ)
D3 端子	○	○	○	×	×	1125I (1080I = 1920 × 1080 = 33.75KHZ)
D4 端子	○	○	○	○	×	750P (720P = 1280 × 720 = 45KHZ)
D5 端子	○	○	○	○	○	1125P (1080P = 1920 × 1080 = 67.5KHZ)

I为交错扫描，P为顺序扫描，括号内则是有效解像度以及换算过后的水平扫描频率。

色差端子是什么？

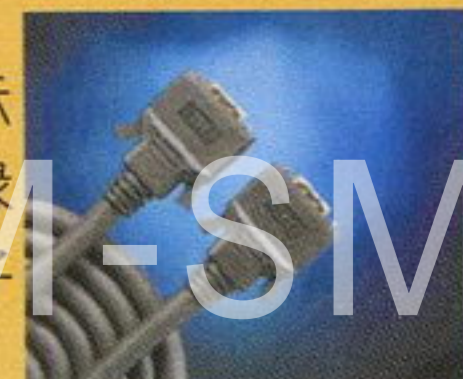
作为目前最流行的高画质信号传输端子，之所以称之为“色差”，是从分量基色去掉亮度信号后的信号差而来，即红色差为R-Y，绿色差为G-Y，蓝色差为B-Y，因此它在某个意义上可以说是S端子的加强型。只不过S端子传输的是Y(辉度)和C(彩度)分离的信号，而色差端子，则是将C信号再细分成Pb Pr，传输的是Y Pb Pr三个信号。值得一提的是只对应NTSC影像水准的色差端子通常以“Y Cb Cr”来表示，超过NTSC规格以上的话就变成“Y Pb Pr”了。

RGB 端子是什么？

RGB三个英文字母分别代表“RED”、“GREEN”和“BLUE”，也即所谓的“光的三原色”红、绿、蓝，而我们肉眼所能感受到自然界的各种颜色，就是由这三种颜色以不同明暗程度所调配组合出来的。近年来出现的家用游戏机标榜具有“1677万色”的调色能力(如DC、PS2等)，其计算方法就是红、绿、蓝三色分别可作256阶段的明暗设定，因此推测最大调色数就是“256 × 256 × 256 = 16777216色”。在电视、电脑、大型街机中常见的两种RGB输入类型包括“21 PIN(脚位)”和“15PIN”的RGB端子。大体上两者没有什么不同，差别在于前者只有“COMPOSITE SYNC(合成同期信号)”，而后者将COMPOSITE SYNC细分为“H-SYNC(水平同期信号)”和“V-SYNC(垂直同期信号)”两种。

D 端子是什么？

只有日本规格电视才搭载的新型视频端子——D端子的由来有两个：一是表示“Digital(数码)”的意思；另一个则是因为D端子接口的外形很像英文字母“D”的缘故。在构造上D端子采用了类似电脑的多针型的插接头，而其传输的信号与色差端子一模一样，只不过多了“4:3”和“16:9”两种脚位。



特
别
附
录

小资料：新型号电视机技术介绍

多个日本电器品牌公司都分别推出过相同尺码的平面电视机，亦在宣传中指出拥有多项特别功能，能使画面达至最佳水准。以JVC的两款新型号电视机为例，其中有一套名为DigiPure的技术，这是应用用户所需而研发的，可称得上是集各家之长。DigiPure技术分为4项，分别是100Hz顺序扫描(Progressive)、动态补偿(Motion Compensation)、自动适应数码光圈控制(Adaptive Digital Aperture Control)和数码彩色瞬态改善(DCTI)。

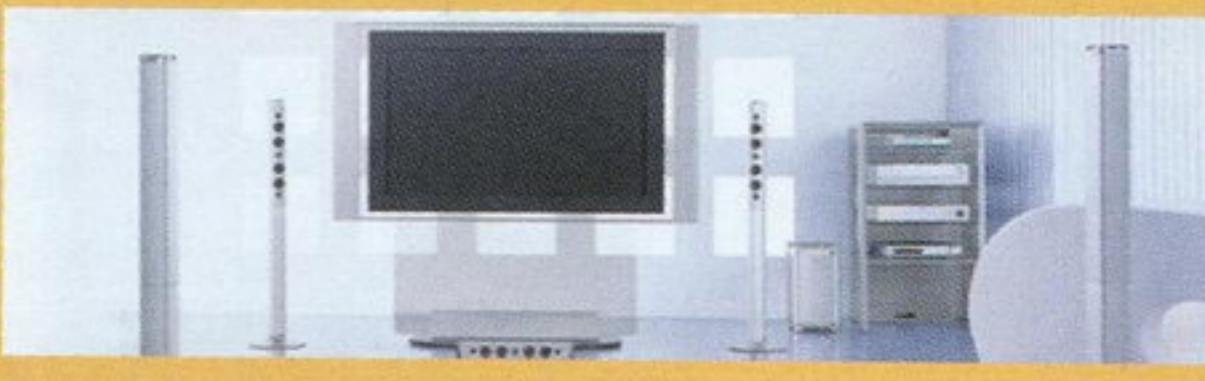
“100Hz顺序功能扫描”不是新东西，但的确可提高画面质素，主要用来避免PAL和NTSC制式的图像闪烁现象。国内广播电视节目一向应用PAL制式，以100Hz进行扫描，就是以两倍于PAL制式的广播讯号(50KHz)来显示图像，减少图像的抖动，还可以有效地降低图像之间的锯齿边缘。“动态补偿”是现时电视播放的新科技，主要对应播放电影达到每24格菲林的效果。以NTSC制式为例，原来24格电影图像将通过2-3下拉(2-3 Pull-Down)技术，转换成每秒60张NTSC制式影片，此举可对快速移动的影像，如汽车追逐场面，作出自动补偿并消除鬼影。而在PAL每秒显示50张图像的制式下，就会达到2-2下拉。“自动适应数码光圈控制”可以适当地调校图像的对比度和轮廓清晰度，展现更富细节及更分明的图像。最后一项“数码彩色瞬态改善”针对显示上彩色的偏差，提高彩色的解像，特别在图片中两种色彩衔接的边界上。



游戏机的终极图像显示设备

——PDP(等离子显示电视机)

等离子显示电视机是近几年来才逐渐被游戏玩家所认识的，这主要得益于在国外各大游戏展会上，众多参展厂商不惜血本地为了提升游戏画面的素质与展示自身品牌的



形象，而纷纷采用了等离子显示电视机，这让通过实况录像了解展会情况的国内玩家也发觉到自己以往所得到的视听享受实在无法与之相比。虽然说PDP由于价格昂贵，在消费性市场上恐怕仍需一段时间的开拓，但PDP仍被看好将成为未来数位电视机的主流产品。

等离子显示器运用气体加热的原理来处理影像。最大的特色是大画面、体积小、视角宽广且亮度平均。突破传统显像管电视的技术，即使屏幕尺寸扩大，也比老式显像管电视机轻一半以上。例如42寸的PDP，厚度约只有10公分。传统显像管电视最大的缺点，就是屏幕尺寸愈大，厚度与重量也急剧增加，导致电视机过于笨重，尤其在配合室内装潢与摆设上会造成相当的不便。不过在等离子显示电视机的成功开发之后，这个问题已经获得有效的解决。虽然PDP可以拥有如此多的优点，但市场的普及率却非常低，目前去年国内的年需求量也仅仅只有2万台。这其中的主要原因是因为PDP目前仍属高价的贵族商品，让一般家庭望之却步，一般售价大约为同尺寸传统电视的四倍左右。但根据专家的预测以及今年上半年家电市场的实际销售情况分析，随着等离子显示电视机的价格逐渐下调，到2005年等离子显示电视机的市场份额将比现在足足扩大10倍以上。

音频知识篇

日常玩家在所使用的影音设备或者游戏软件时可能都会看到一些类似“DOLBY SURROUND PRO LOGIC、dts、THX”等令人费解的专有名词。在这一次的音频知识讲座中，笔者所提供的资料将为大家简单解释一下这些专用名词，希望各位玩家有所了解。

音频信号解码术语讲座

DOLBY PRO LOGIC (杜比定向逻辑)

简单地讲，这是一种能使家用音响产生影院音效的声音处理系统。其作用是令观众可以从电器屏幕中央听到清晰的对白，并获得环回立体声效果，使玩家有如置身于一间影音设备齐全的大型电影院中。但是早期采用“杜比定向逻辑”这个处理系统的影音设备价格昂贵，不是普通的消费者能够使用上的，所以这也是国内第一批区别“AV发烧友”和“一般视听爱好者”的关键所在。

DOLBY DIGITAL (杜比数码 5.1ch)

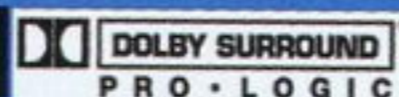


对音响发烧友而言，用双声道立体声Hi-Fi系统欣赏CD音乐、用5.1声道家庭影院系统观赏DVD电影或者玩游戏，是理所当然的事情。但随着多声道的DTS CD、DVD-Audio和SACD等新格式的高音质光盘先后上市，双声道和多声道之间的界限将越来越模糊，Multi channel的概念日渐流行。当5.1声道的DOLBY DIGITAL格式出现以后，电影行业率先采用，民用多声道开始纳入数字化的轨道，DOLBY DIGITAL以其优异的性能和高效的传输特性成为DVD、DTV、数字卫星等数字格式的主要声音标准，越来越多的游戏制作商也开始使用新的技术标准让游戏可以对应5.1声道的DOLBY DIGITAL格式，以此全面取代模拟的PRO LOGIC系统。目前在对应“杜比数码”的游戏上玩家都可以看到“DOLBY DIGITAL”的标志。它具有6个独立的声道，即左、中、右、左环绕、右环绕以及五角度超低音(称为5.1声道)。因为它覆盖了整个音频，分离度和动态范围均很大，重放音响效果极好，是目前最好的环绕声系统。



▲《最终幻想X》是PS2上第一批对应DOLBY DIGITAL的游戏，但具有DOLBY DIGITAL音效的内容只限于游戏的CG与剧情动画部分中。

DOLBY SURROUND PRO LOGIC (杜比定向逻辑环绕声)



70年代初，回声道技术的发展第一次赋予了音响与场景间的有机联系，使声场再现成为现实。但由于回声道技术存在先天不足与成本高等缺陷，到了1975年即被杜比实验室研制的杜比立体声系统(DOLBY SURROUND)，又称

杜比环绕声系统代替，其具有逼真的临场感，包围感及移动感等身临其境的魅力，故被广泛用于影剧院等视听系统中。

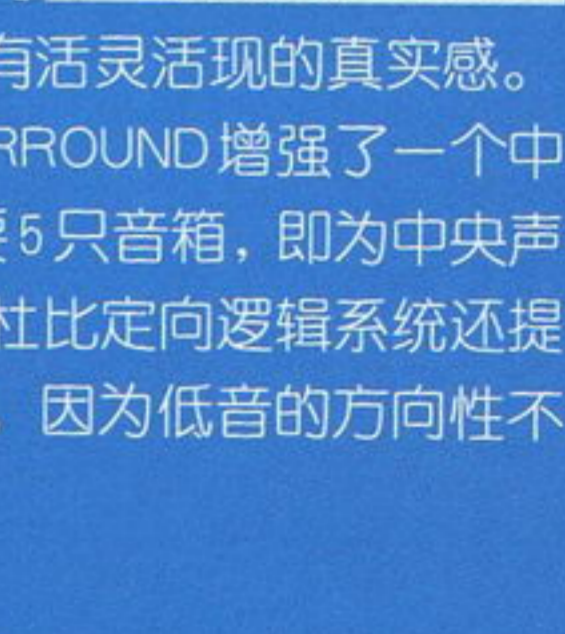
杜比环绕声系统的解码器(Decoder)从编码器(Encoder)形成的双声道、立体声道、立体声信息中合成三个输出声道，即前置左、右声道和后置环绕声道，该系统只需要4只音箱，两个前置主音箱，两个后置环绕音箱。其中两个后置音箱信号是完全相同的。使用杜比环绕声系统时，不要自行添加中央音箱，这样会破坏了音响的空间协调性和声音立体感。到了1987年，杜比实验室研制推出了运用方向性增强电路的杜比环绕声定向逻辑，其使声道具有明确的定位，而移动的声象则具有活灵活现的真实感。

DOLBY SURROUND PRO LOGIC比DOLBY SURROUND增强了一个中央声道，有的还多了一个超低音声道。常规的配置需要5只音箱，即为中央声道一只中置音箱，其位于前置左右主声道的中间。有的杜比定向逻辑系统还提供超低音声道，这时低音喇叭可放在房间的任何地方，因为低音的方向性不强。

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II



2001年4月4日，在美国旧金山伴随着数台全新的解码器在此期间正式上市，杜比实验室的新一代定向逻辑解码技术DOLBY SURROUND PRO LOGIC II震撼登场！如今越来越多对应PRO LOGIC II解码的游戏软件也上市了。PRO LOGIC II技术是基于与二十世纪七十年代用于开发第一代PRO LOGIC技术相同的原理，是一种经过显著改良的新一代矩阵环绕声系统。第一代的PRO LOGIC的特点是具有四个声道——前置的左声道、中置声道和右声道，再加上通常用两只扬声器来进行回放的单一环绕声道。PRO LOGIC II对此进行了改进，额外增加一个环绕声道，这样就得到了立体环绕声效果。对游戏爱好者而言，DOLBY SURROUND PRO LOGIC II



▲NGC上的热门游戏《塞尔达传说 时之笛》完全对应DOLBY SURROUND PRO LOGIC II。

LOGIC II 的用途正变得越来越宽。玩家可以任何具有杜比立体声编码信息的游戏获得丰富而逼真的5.1声道环绕声效果的神奇体验,而且能够通过任何立体声音源享受到令人信服的多声道音效。

dts Multi Channel Audio Decoding (多声道音响解码)



dts是为影像软件而设计的其中一个解码系统,或称“多频道电影径迹”,即运用在5.1声道上的影像声轨数据。这个系统的优点就在于它与一般的CD音源相比,音质更加优越,并且能达到更完美的声道分隔效果。目前许多中档的AV器材都已经具备对应这个系统的功能,相信在不久的将来,dts可以更加广泛地进入千家万户的娱乐空间。

Ultra Bass (超低音) **bass**

这个系统的原理就是利用数码讯号来增强副扬声器的低音质量。利用谐波代替听不到的低频信号,以改善整体音质。目前该系统已经广泛应用在各种中低档AV器材上,评价极佳。

D.B.F.B (强劲超低音) **DBFB**

这个系统可以加强低频音的吃力,在音量低时仍然拥有最强劲的低音。许多玩家现在玩“《生化危机》系列”时都说已经根本不恐怖了,不过一旦你使用过具有D.B.F.B系统的AV器材后,就会知道那种丧尸的呻吟才叫“恐怖”!

S-FORCE

这是由SONY公司研发出来的音频技术。该技术的特色在于可以通过软件

技术使双声道来表现出虚拟的3D效果音。比较典型的对应游戏为PS2上的《寂静岭2》。玩家即便是用电视机的立体声双声道来感受听觉刺激,也可以享受到3D效果音的恐怖。

THX 音响系统



真正的“发烧AV器材”才使用的系统。准确地说,THX是美国鲁卡斯电影公司(LUCAS ART ENTERTAINMENT)制定出来的电影音响系统。它通过左、中、右、左右环绕声以及一个低音声道来输出信号。THX已经申请专利,使用了特殊的解码器,并且硬性规定了整套重放系统用的设备,如扬声器、放大器的牌子等。如果影音媒体产品(包括高档特制光碟、电影胶片素材等存储媒介)上贴有THX的标签,便表示该产品备有DOLBY PRO LOGIC这项专利的加强功能。

DSP 技术 (数字声场处理技术)

它是由日本雅马哈公司开发的一种声场效果处理方式,同杜比环绕声系统结合后,能使家庭中听音乐的环境获得类似电影院、剧院、音乐厅等的现场效果。目前的AV功放大多数具备杜比定向逻辑环绕声和DSP效果。



▲像《寂静岭2》这样对应S-FORCE的PS2游戏可谓少的可怜,与《最终幻想X》相比,该游戏全程对应S-FORCE。

如何组建家中的音响系统



▲ONKYO(日本安桥)是有50多年历史的著名影音品牌。这款TX-SA601(N)的功放售价只有75000日元,但却性能强劲,性价比很高。

了解了以上的专业术语之后,相信玩家再看到硬件或软件上标明那些字样的话就不会感到陌生了。而接下来相信玩家最关心的问题就是如何组建家中的音响系统了,以此来感受听觉上的刺激与震撼。一套最简单的音响系统包括音源、功放(功率放大器)和音箱,缺一不可,这几件器材的质量基本决定了整个系统的优劣。其中,功放作为音响系统的动力,在音源和音箱之间起着桥梁的作用。

功放的工作原理其实很简单,直观来说就是将音源播放的各种声音信号进行放大以推动音箱发出声音。从技术角度看,功放好比一台电流的调制器,它将交流电转变为直流电,然后受音源播放的声音信号控制,将不同大小的电流,按照不同的频率传输给音箱,这样音箱就发出相应大小、相应频率的声音了。由于考虑功率、阻抗、失真、动态以及不同的使用范围和控制调节功能,不同的功放在内部的信号处理、线路设计、生产工艺上也各不相同。传统的功放经历了几十年的发展,一直没有特别的分类,直到近年来随着音视频播放设备的发展和影视软件的丰富,使得许多音响生产厂家在传统功放的基础上,参照真正电影院的声场播放特点,设计生产出了不同类型不同技术特点的综合型的功放,人们将它称为家庭影院AV功放,相应地就将单纯用来欣赏音乐的功放称为纯音乐功放。对于玩游戏的玩家来讲,购买家庭影院AV功放是比较合适的选择。目前质量比较过硬的普及型家庭影院AV功放价格多在2000元以上4000元以下,对于品牌和性能玩家可以参照商场销售人员的指导说明自行选择。至于音箱部分,在挑选的时候主要还是依靠自己的耳朵来鉴别,而价位则居于较次要的地位了。

当把音响系统的构成产品购买齐全之后,玩家便需要根据软件所能提供的音源信号的种类来安装这些产品了。具体的安装方法除了可以参照产品说明书之外,也可以根据前面的专业术语中的介绍来调整音箱摆放的位置。



▲除了一些欧美国家的著名发烧功放品牌(比如THETA、B&K、JBL等)外,像支持如此多音频信号的功放恐怕在国内功放产品中也比较少见吧。

视听产品选购篇

视听产品主要分为两大类:音响系统和视频系统。玩家在已经有初步经济预算的情况下,最好把资金平均分配到这两类产品的花费上,这样一般来讲最终的使用效果会取得平衡,也不算奢侈。

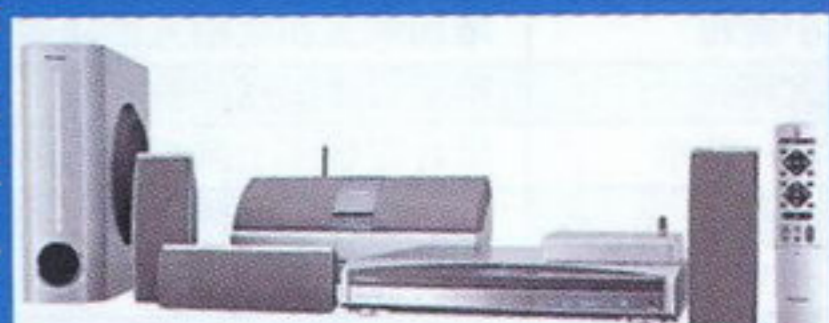
从最佳视听产品组合的技术角度看,音响系统主要考虑音频的解码体系和多声道,而视频系统主要考虑视频传输的方式和接口。音频解码的主流是以DVD为核心的数字环绕声格式,包括DOLBY DIGITAL和dts,最新的系统还支持DOLBY DIGITAL EX6.1解码的THX SURROUND EX和dts es,这些在组建音频系统的时候都是要考虑进去的问题。至于多声道重放系统,无非是独立的多声道功放加上相对应的多声道音箱系统,差别主要在产品的档次上。

对于游戏玩家来说,视频系统的好坏直接影响游戏画面的表现力与玩家玩游戏时的投入程度。目前其主流是采用色差方式进行传输,当然玩家务必要考虑视频系统的未来拓展性,是否对应Progressive输入或D2端子以上规格的输入。虽然国内的电视机显示方式多为4:3,但今后几年HDTV必将逐渐普及,(比如2008年北京奥运会肯定会播出数字化高清晰电视节目)16:9的显

介绍视频知识与音频知识其实还是远远不够的,要让玩家能够真正享受到游戏制作厂商精心准备的游戏大餐,还必须要实际购买那些视听产品才行。在本篇“特别企划”的最后一个部分,笔者就来谈谈在选购视听产品中的一些具有指导性的意见。当然了,考虑自己实际的经济承受能力同样是非常重要的。

示方式已经成为HDTV的标准之一,而比如PS2游戏《星之海洋3》,以及许多Xbox游戏都对应16:9的显示方式,购买这类机型的价值明显比较高。对于追求画面对比度、亮度以及分辨率的玩家来说,选择PDP是最佳方案。因为PDP不仅本身就具有16:9的显示方式,对应多种多样的视频信号源输入,而且市场主流的42寸家用型PDP的分辨率都可以达到852×480,部分产品的分辨率达到了1024×768,甚至1024×1024。在亮度与对比度上,如今的PDP均克服了一些技术上的缺陷,已日臻完善。

在决定了要购买哪些视听产品之后,合理的搭配组合与考虑未来升级的需要都是很重要的。而更为重要的是在购买这些产品并组合在一起的时候,要有良好的试音环境才行。完善的售后服务对于没有太多经验的玩家来说也是值得重视的问题。总之多看、多听、多比较是没有坏处的。



家庭影院是一个概念比较含糊的名词,要真正组建一套效果能够令人满意的游戏环境,起码也要投资超过5万元!



文：猫太

火影忍者 NARUTO 木之叶战记	TOMY	S·RPG
GBA NARUTO ナルト 木ノ葉戦記	2003年9月12日	日版
1~2人	自带记忆功能	64M
对应 GBA 通信对战线		4800 日元

忍者入门课程一——懂日语

哼哼！大家都知道忍者是源自于日本江户时代的一个职业，所以要认识忍者就必须会日语哦！幸好这次的《NARUTO 木之叶战记》有一大堆专有名词，所以这次也从这个游戏的基本操作开始慢慢给大家介绍吧！



非战斗菜单

移动	移动到地图的不同地方。其实一般情况下最多只有3种地方可以去，排在第一个位置的肯定是发展故事流程的地方，而排在第二个位置的一般就是拉面馆（ラーメン屋），每次进入这里都可以得到イルカ老师送的一个东西，一般是强化武器的道具。但拉面馆的选项不是经常出现的，所以出现的时候一定要首先选择。第三种是修炼的地方，如果只有两个地方可以去的时候，那么第二个选项肯定就是修炼的地方。玩家可以在这里提升自己的人物等级和技能等级。
キャラ情報	查看角色的状态（ステータス）和已经修得的术（木リスト），除此以外在这里还可以更换装备（这里的装备其实只有战斗时携带的忍具）和利用升级后得到的技能点数（修业）学会新的术呢。
忍具	查看拥有的忍具，也可以利用强化道具对忍具强化。
セーブ	记录，这个是小孩都知道的东西，我不说了……（^_^）

战斗菜单

移动	移动到指定的地区，移动后可以使用一次术，但如果在移动前使用术的话便不能再移动哦！移动后会确认你是否使用攻击系或者移动系的术（忍具也可以），然后再确定角色的方向。和其他的S·RPG一样，不同方向的攻击是会影响力攻击力和命中率的。在确认了角色的方向后还会确认你是否使用反击系的术。
术・忍具	直接使用术或者忍具，使用后不能移动，但仍然可以设定角色的方向和使用反击系的术。
チャクラ	查克拉，意思不明白的话可以看看本期的“前线狙击”的《火影忍者NARUTO 究极的英雄》介绍哦！这个选项可以用10点体力（スタミナ）来替换1点查克拉，因为角色的查克拉都非常少，所以在长久战中必须要用到这个选项。
休み	休息，回复少许体力，但休息的回合中被敌人攻击的话会受到大伤害。
行动終了	该角色行动完毕。

忍者入门课程三——忍具

忍者在行动中使用的道具称为“忍具”，从动画和漫画当中我们可以知道忍具数量惊人。而且忍具的组合也是千变万化的，那么在这里我们来继续介绍一下常见的忍具吧！（多边形再次狂叫：我的房间怎么都空了！）

十字手里剑	最常见的忍具，特点是可造成3连击。
クナイ	具有穿透能力的暗器，攻击力比较高，缺点就是射程短。
まきびし	扔在地上让敌人踩上的暗器。
烟玉	使用后，在受到攻击时可以逃走，功效和技能“変わり身の術”一样。
风魔手里剑	佐助专用的忍具，装备后才能使用忍术“影风车”。
起爆札	当敌人踩过去后，在第二回合便会引起小范围的爆炸。
兵粮丸	忍者最常用的回复体力药。

强化道具

由于忍具刚入手时都比较弱，尤其是到了后期完全发挥不了作用，所以要靠一些强化道具对忍具进行大改造，以下介绍一下各强化道具的作用。

忍具名称	作用	适用的忍具
鉄の羽根	可增加忍具的射程	十字手里剑、クナイ、まきびし
アルミ罐	可增加忍具的攻击回数	十字手里剑
ハガネの石	可增加忍具的攻击范围或攻击力	十字手里剑、クナイ、烟玉、兵粮丸
毒草	可给忍具添加毒属性	十字手里剑、クナイ、烟玉、起爆札
小麦粉	增加烟玉和兵粮丸的功效	烟玉、兵粮丸
火药	给忍具添加爆炸效果	烟玉、起爆札
甘い香水	组合在烟玉上减少对方的防御力	烟玉
はちみつ	组合在烟玉上减少对方的速度	烟玉
ナマリ石	组合在烟玉上减少对方的移动范围	烟玉
马肉エキス	组合在兵粮丸上使用可增加速度	兵粮丸
マタタビの粉	组合在兵粮丸上使用可增加移动范围	兵粮丸
きよらかな水	组合在兵粮丸上使用可回复查克拉	兵粮丸
强化剂	跟强化后的忍具组合可以变成最强的忍具	强化后的忍具

所谓忍者嘛！就是要忍！忍不住的时候也是要忍！这个才是忍者之道哦。（众人开始拿起武器）那么忍者究竟是一个怎么样的职业呢？在游戏中，忍者这个职业是很常见的，最近好像有个叫《火影忍者NARUTO 木之叶战记》的GBA游戏呢！那么下面就由我——猫忍太郎（多边形尖叫：谁拿了我的衣服？）借助这个游戏来给大家上一节忍者课程吧！大家听好了哦！

忍者入门课程二——基本心得

俗语有道：只要有恒心，铁柱也能磨成针。（众人：好像没有一点关系吧……）要学东西一定要从基本的东西学起。忍者是一个非常讲求技巧和勤奋的职业，不好好练习的话就得一直做“下忍”的哦！



战斗心得

- ★当敌人或者自己使用分身术时，真身肯定是刚出现的那个，知道这个后便可以根据情况突击敌人。
- ★如果两个相同的角色都在同一个敌人的身旁，那么便可以发动协力攻击。这种情况可以通过影分身术和变化之术来实现。
- ★忍具不是一次性使用的道具，但在一场战斗中始终也只能使用一次，所以注意整理自己的携带物，不要在危急之时发现没有自己想要的东西。
- ★在第19话的タズナのいえ3的活动时间里，是鸣人练级的最好时机。因为修炼之森只有两个敌兵，而且经验值很多，运气好的话用两个连弹就可以全灭了。

术的心得

- “変わり身の術”是一个很实用的技能，不但抵挡一次攻击，还可以悄悄地移动到敌人的背后偷袭。但有些敌人也同样会使用这个技能，这样就变得难以应付了。其实有个小窍门，因为使用“変わり身の術”所消耗的查克拉是3点，如果你发现敌人在回合开始时，查克拉突然消耗了3点的话就表示他使用了“変わり身の術”，这时玩家便可以考虑在这回合中不攻击此敌人。
- 樱没有忍术，所以有关忍术的技能可以不用提升得太多，比如增加查克拉的“修炼”建立只提升一两级，没必要升满。
- 技能“忍の心得”虽然可以在战斗后增加经验值，但效果很小，每场战斗只额外增加了几十点经验值，可以考虑不修炼此技能。



忍者入门课程四——忍术

说了那么久，看来该教大家一些比较常用的忍术了。大家在学习忍术时一定要注意术的类型和作用，毕竟最高的等级只有50，就是说只有49点的技能点数可以用，假设每个技能需要3点才能练满的话，最多也只能修得约16种技能。除此以外，每个角色修得技能所需要的等级都不一样，这个会在下面的秘笈中提到。

※字体的颜色代表不同角色的专用技能，黑色是代表全角色都可以修得，黄色是鸣人专用、蓝色是佐助专用，而粉红色是樱专用。



忍术名称	作用	角色修得条件		
		鸣人	佐助	樱
おいろけの木	色诱对手，让对手1回合内不能行动	等级2	-	-
変わり身の木	使用后被攻击会变成木桩，且可以移动到另一位置	等级4	等级2	等级2
瞬身の木	使用查克拉让自己无视地形到达更远的地方	初期拥有	初期拥有	初期拥有
变化の木	把自己变成同伴的样子，但只作支援用，不可以攻击	等级3	等级4	等级3
分身の木	变出另一个自己攻击敌人	-	等级3	初期拥有
解	调查对方且可以解除对方的分身术	-	-	等级15
影分身の木	变出另一个自己，可同时发动协力攻击	初期拥有	-	-
多重影分身の木	变出多个分身增加攻击次数	等级10	-	-
影风车	装备风魔手里剑后可以发动连续的忍术攻击	-	等级9	-
火遁の木	火炎的连续攻击	-	初期拥有	-
写轮眼1	看穿敌人的行动，回避攻击	-	等级14	-
写轮眼2	增加组合术的攻击力	-	等级15	-
忍者组み手	最基本的体术攻击	初期拥有	初期拥有	初期拥有
相打ち	被敌人攻击后作出反击	-	-	等级10
狮子连弾	大范围的必杀攻击	-	情节	-
手当て	让自己处于“休み”的状态回复同伴的体力	等级13	等级22	等级4
锻炼	增加体力的最大值	等级9	等级8	等级9
修炼	增加查克拉的最大值	等级5	等级7	等级8
筋トレ	增加角色的攻击力	等级6	等级6	等级13
受け身	增加角色的防御力	等级8	等级10	等级14
体さばき	增加角色的速度	等级7	等级5	等级17
走りみ	增加移动范围	等级15	等级11	等级12
忍具整備	增加可携带的忍具	等级16	等级13	等级16
木登り	让回复查克拉所需要消耗的体力减少	等级11	等级12	等级11
实践练习	增加命中敌人要害的几率	等级14	等级23	等级18
体术理论	增加体术的攻击力	等级12	等级27	等级19
忍术理论	增加忍术的攻击力	等级17	等级24	-
投の攻击	增加投具的攻击力	等级18	等级26	等级20
药の知识	增加回复忍具的回复量	等级22	等级28	等级6
精神统一	提升使用术和忍具的成功率	等级21	等级17	等级21
休养	增加“休み”的体力回复量	等级19	等级29	等级5
忍の心得	增加战斗后所得的经验值	等级20	等级16	等级7
连打	增加体术连续攻击的几率	等级23	等级20	等级22
印速結び	增加忍术连续攻击的几率	等级24	等级18	-
早打ち	增加忍具连续攻击的几率	等级26	等级19	等级23
不意打ち	增加背后偷袭敌人的几率	等级25	等级21	等级24
水上歩行	可以在水面上移动	等级29	等级32	等级27
树上歩行	可以在呈凸形的障碍物上移动	等级28	等级31	等级26
幅跳び	可以跳过呈凹形的地面	等级27	等级30	等级25
内なるサクラ	当体力少于25%时在3回合之内增加攻击力	-	-	初期拥有
咒印暴走	当体力少于10时会自动回复体力，并在5回合之内增加攻击力	-	情节	-
九尾のチャクラ	当体力少于10时，在每回合开始都会自动回复全部查克拉	情节	-	-

考试时间



经过了猫忍太郎的一番教学，相信大家已经对忍者有一定的认识了吧？（众人：这叫哪门子的烂课程嘛！）接着也是例行公事的时间了，有课程就肯定有考试，这个大家在念书的时候也应该知道吧。下面是这次的考试内容，要求在30分钟内作答，每道题5分，总分是100分，80分及格！及格的人可以免费浏览《游戏机实用技术》总89期杂志，(‘o’)考试开始！（鸡蛋乱飞）

1. 忍者的基本小队一共有多少人？
2. 忍者战斗时有一种食物，吃下后可以3天之内不用睡觉，请问这种药叫什么名字？
3. 所谓五大忍者之国中，除了“木之叶”、“雾”、“砂”和“云”之国外，还有哪个国家？
4. 在体术中，只对对方的外部造成损伤的战斗方法叫什么？
5. 体内控制查克拉的“八门”当中，位于体内最下面的叫什么门？
6. 在经脉形状中被称为查克拉结的穴道有多少个？
7. “中忍”选拔考试一年内举办多少次？
8. “中忍”可以接受的任务一般是哪两个等级？
9. 看上去体积很大，而且分成4个角的巨大手里剑叫什么名字？
10. 忍者在使用忍术时需要两种能量，一种是“身体能量”，另一种叫什么？
11. 要得到中忍选拔考试的参加资格，必须要完成多少个任务？
12. 专业暗杀逃离故乡忍者的人叫什么？
13. 经过一段时间会爆炸的忍札叫什么名字？
14. 结下了血的契约，在必要时可以呼唤生物的忍术叫什么？
15. 用于迷惑对方并使对方混乱的忍术叫什么？
16. 在体内像血管分布的查克拉通道叫什么？
17. 在查克拉穴密集的8个门——“八门”中，如果全部门都打开的话叫什么？
18. 忍术中的“久久津之术”是利用查克拉操纵什么东西当武器？
19. 利用查克拉在札上把对方的资料记号化显示的叫什么叫？
20. 在忍者手上带着的“手甲”背后，一般藏着什么东西？



答案：

1. 4人(4にん)
2. 兵粮丸(ひょうろうがん)
3. 岩之国(いわ)
4. 刚健(ごうけん)
5. 惊门(きょうもん)
6. 361个(361こ)
7. 两次(2かい)
8. B级和C级(BランクとCランク)
9. 风魔手里剑(ふうましゅりけん)
10. 精神能量(せいしんエネルギー)
11. 8个(8つ)
12. 追忍(おいにん)
13. 起爆札(きばくふだ)
14. 通灵术(くちよせのじゅつ)
15. 幻术(げんじゅつ)
16. 经络经(けいらくけい)
17. 八门敦煌之阵(はちもんどんこうのじん)
18. 人偶(にんぎょう)
19. 认识卡片(にんしきカード)
20. 铁板(てつばん)

※本试题和答案适用于游戏第28节中的“中忍”考试第一关，当然，看过动画或者漫画的玩家也可以考验一下自己看得有多仔细哦！

忍者入门课程最终章——总结

嘻嘻！不玩忍者游戏了。（多边形痛哭：我的衣服啊……忍具啊……T_T）其实这个游戏是从动画（漫画）的剧情移植过来的，情节从原作的开始到“中忍”考试，所以看过的玩家应该会有很大感触。游戏中会出现剧情对话的选择，如果你按照动画（漫画）原来的发展去选择的话便有可能得到一些道具！另外在游戏中的某些战斗还可以使用其他的角色呢，比如卡卡西和李洛克等，非常有趣的哦！游戏做得不足的地方就是难度过低，而且到后期敌人的AI反应非常慢，甚至要等上1分钟，但不管怎么说，这个游戏是值得大家一玩的。





凭借可爱的人设、清新的风格以及简单的操作，去年由任天堂推出的《传说的斯塔菲》赢得了一大批低年龄玩家的喜爱，在日本也取得了意想不到的成功。一款GBA上原创的动作游戏能取得三十多万的销量已算是非常不错的成绩了。而这次可爱的斯塔菲王子再次来到我们身边，又将开始他那神奇的海底冒险。

传说的斯塔菲 2		NINTENDO	ACT
GBA	伝説のスタフィー2	2003年9月5日	日版
	1人 自带记忆功能	128M	4800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年齡	

与前作相比，游戏的玩法没有太大变化，标准的横版过关动作游戏，强调通过简单的操作来完成各种动作以及通过各个舞台的乐趣，简单中蕴含技巧，这也是任天堂的动作游戏的精髓了。游戏的风格依然清新，充满童话风格的画面给人很温馨的感觉。斯塔菲的动作也极尽可爱之能事，一举一动都让玩家感受到他的调皮和乖巧，比如旋转攻击时如果转过头了他会满眼圈圈地晕在那里，再比如加速跑的时候斯塔菲那幅不要命的样子任谁看了都会笑起来的，可爱的角色设计也正是游戏吸引人的一个地方。



与前一作相比，游戏的玩法没有太大变化，标准的横版过关动作游戏，强调通过简单的操作来完成各种动作以及通过各个舞台的乐趣，简单中蕴含技巧，这也是任天堂的动作游戏的精髓了。游戏的风格依然清新，充满童话风格的画面给人很温馨的感觉。斯塔菲的动作也极尽可爱之能事，一举一动都让玩家感受到他的调皮和乖巧，比如旋转攻击时如果转过头了他会满眼圈圈地晕在那里，再比如加速跑的时候斯塔菲那幅不要命的样子任谁看了都会笑起来的，可爱的角色设计也正是游戏吸引人的一个地方。

新动作

比起前作，斯塔菲的动作增加了一些。在前作中斯塔菲的主要动作也就是旋转攻击和跳跃，花样很少，这次斯塔菲又增加了3个新动作，分别是下蹲滑行、二段跳和流星落。

下蹲滑行

下蹲滑行其实应该是源自《马里奥》中的动作，就是在加速跑动中突然蹲下，便可以利用惯性滑过较低的墙壁，这一招也谈不上什么高深的技巧，不过在游戏中你可不能轻视，很多地方都必须用到。



二段跳

跳跃到最高点时再按一下跳跃键，便可以再进行一次跳跃，从而到达更高的地方。

流星落

这是一招攻击型技巧，在二段跳中按“下+B”便可以使出这一招，能攻击敌人也能钻开石块，非常实用。

不过要注意，这些技巧并不是一开始就会的，随着游戏的进行，斯塔菲会慢慢学会这些技巧，比如流星落是在8-2关才能学会。



游戏中的解谜



游戏的解谜要素比前作有了较大幅度加强，有很多关卡都必须根据提示去完成相应的任务才能过关，如果看不懂提示玩起来可是够头痛的哦。比如1-3关，上下左右各有4扇门，这时要根据那个贝壳的提示，按照9时、12时、3时、6时的顺序进这4扇门消灭敌人，这样中央的门才会打开。再比如2-1关，要帮助一只鱼找到3样丢失的宝贝，开始要记清那3样宝贝的样子，然后要按照顺序一件件带回来。基本上每个关卡都会有一定的过关条件，再不像前作那样一路前进便可过关了，所以玩起来也更有乐趣一些。这里给玩家一个提示，如果搞不清过关条件，不妨找那只贝壳多谈谈，他给的都是提示，另外也可以进入菜单画面，选择“ヒント”那一项也有过关提示。



菜单画面解说

ヒント：过关提示。

アクション：动作介绍，斯塔菲的动作一览，附带操作解说。

のりもの：乘物介绍，介绍气球、飞鱼快艇等乘物的特性及操作。

アイテム：道具，查看获得的道具，比如开门钥匙等。

グッズ：物品，查看获得的各种服装和饰物。

换装

换装是这次新加入的系统，斯塔菲能够换上不同的服装，变成各种各样的造型，十分有趣。不过很遗憾，无论换成什么装束，斯塔菲的样子在实际游戏中是不会改变的，始终都是光溜溜的(-_-b)，你只能在专门的换装模式下才能看到他换上不同衣服、戴上不同饰物后的可爱样子。

游戏中服装和饰物加起来共有99种之多（据开发人员介绍，其实总共设计了255种，最后只用了99种。汗！），这些服装和饰物一般在每个小关卡都会有一件，另外一些需要在商店里面买。收集这些服装、饰物也为游戏增加了不少乐趣，而观看斯塔菲换上不同服装后的样子也是一件非常有趣的事情。



总的来说，此作比前作还是有不少进步，舞台数更多，关卡也比以往有了更多变化，如果你玩多了RPG和SLG，拿这款游戏来轻松轻松也不错。

商店

▼初期有一关就是要寻找商店。找到后在大地图上便能随时进入了。

商店也是这次新加入的，在商店中不光能购买服装和饰物，还能够购买相片，相片共有48张。



▲可以在商店中买到各个角色的相片。



auto modellista U.S. tuned	CAPCOM	RAC
PS2	Auto Modellista U.S. turned	2003年9月11日
1-2人	239k	日版
只对应 dualshock2		4800 日元

在去年10月A刊的杂志上，多边形曾经为大家介绍了CAPCOM的首款卡通3D赛车作品《auto modellista》，时隔一年，这部作品的美版又增添了许多新要素重新移植给日本玩家，更名为《auto modellista U.S. turned》。

新要素

1 新增车辆

本作增加了一些新的车辆。已知的新增车辆包括如下七款：



2 新增赛道

本作新增了一些赛道（可能还有新增的隐藏赛道），目前已知的两条分别是：US dirt 和 US speed way，前者是一个宽广的标准椭圆形赛道，后者则是拥有两个不同弧度弯位的长环赛道。这两条赛道的难度都不高，适合初学者挑战。

3 其他要素

本版与之前的日版相比，在操作方面进行了一些细微调整：首先是针对前作的操作困难进行了一定的改良，甩尾会更加容易；其次，VJ影像剪辑制作模式也进行了较大的改良，玩家可以利用此系统轻松地制作出漂亮的原创影像来；最后，游戏的灵魂部分，即Garage Life模式也进行了强化，新增了人物、海报（包含CAPCOM角色）和特殊物品以及一些汽车零配件，另外DRESS UP模式也有一定的改进。



▲这便是游戏的VJ系统

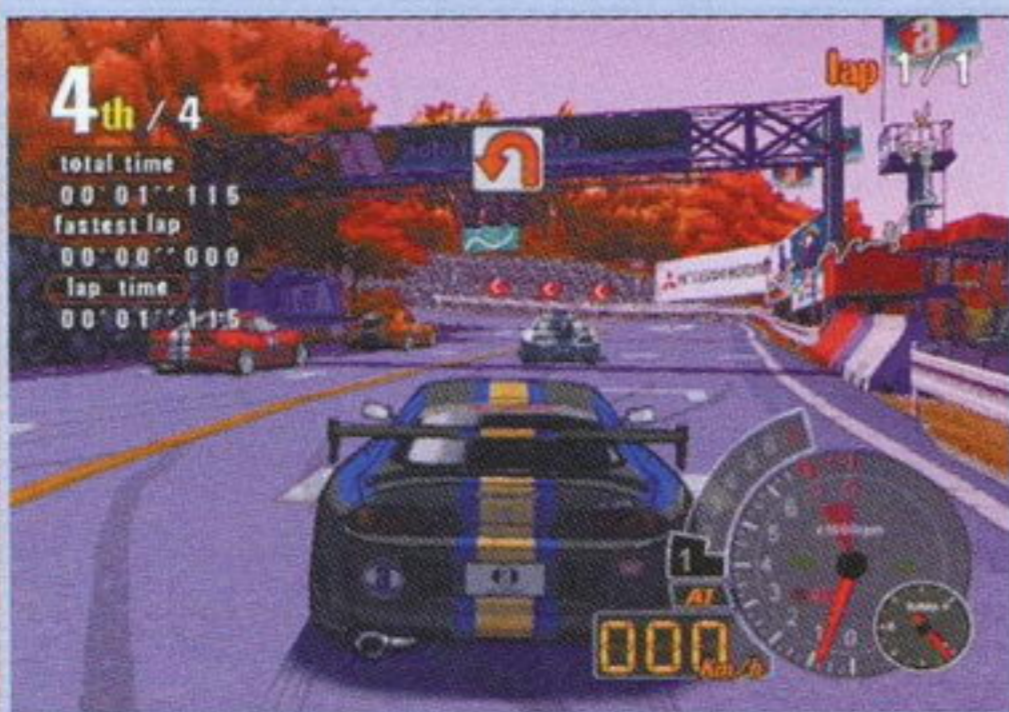
初始选项



[初始选单]这是游戏开始的选择画面，Garage Life 依旧是游戏的主打模式，本作为各个模式都新增了隐藏要素，玩家需要达到一定的成绩才可以得到隐藏的奖励。另外这张DVD-ROM中还附赠了两段影像，分别是《BIOHAZARD:OUTBREAK》和《MONSTER HUNTER》的影像介绍。

赛道操作

Pause	暂停，暂停后可以选择继续游戏或重新开始，还可以在Display选项中更改屏幕显示。
□	刹车（脚刹）
△	转向灯
○	刹车（手刹）
X	油门，加速。
L1	手动减档（倒车必须打到R档）
R1	手动加档
L2	反向镜头
R2	切换车内外视角



Garage Life 模式

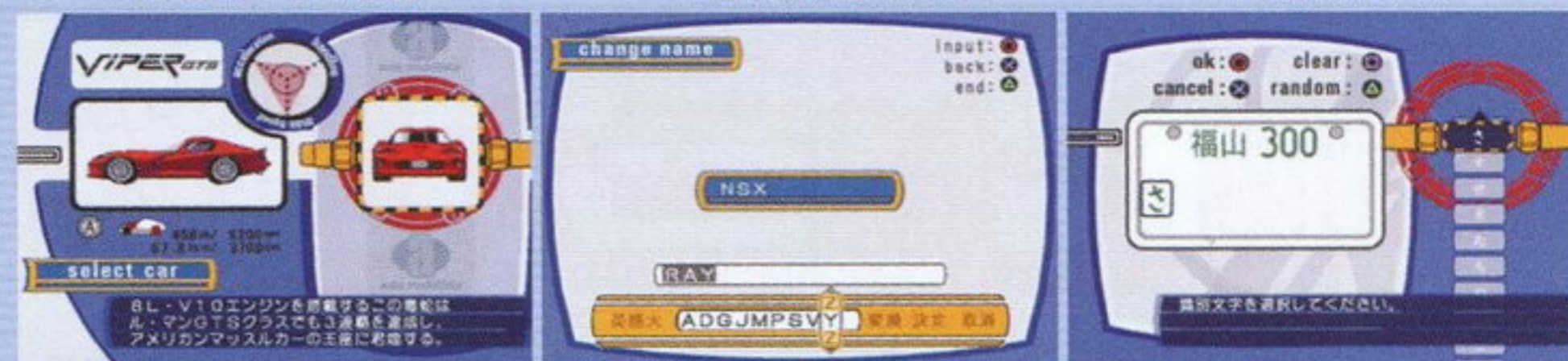
本作的Garage life流程与之前的老版本是相同的，玩家可以为自己的车库命名，并存入车辆，还可以对车辆的外观和性能进行改造，根据比赛结果会得到不同的奖励，利用这些奖励可以进一步改良车辆并进行新的挑战。



▲为自己的车库命名

▲为车库选择样式

▲选择生产商



▲选择车辆

▲更改车辆名称

▲注册车牌



▲车库选项，包括对车辆的变动、调整、美容、建立分库、目前状态等等。

▲选中RACE，挑选赛事和线路后即可开始比赛。

▲比赛途中，这样简单的赛道一定要始终保持第一名。



▲比赛结束，取得第一名。

▲得到奖状

▲得到的奖品之一

ARCADE 模式

ARCADE模式可以快速挑战游戏中的各种赛道，不需要进行过多的设置，当玩家以优异的成绩打过普通赛道时，隐藏赛道也会出现。下面是ARCADE模式进入比赛的过程。



关于游戏

卡通渲染技术在这里被CAPCOM运用得炉火纯青，背景与赛道结合相当完美，赛车的动感和手柄的震动传感效果都非常完美。由于前作赛道的匮乏导致一些玩家的不满，本作又添加了一些新的赛道和额外的隐藏要素，这些也都会成为玩家进行本作的动力。我们可以看到在赛车改造方面本作提供了较为细致的选项，玩家可以针对赛道进行简易改良或针对车身进行系统改良，车子的加速能力、漂移指数和对地摩擦力都是需要特别关注的项目，针对不同的赛事要对赛车进行相应的微调方可稳拿第一。希望那些愿意在RAC游戏中尝鲜的玩家买来本作体会一番。





Email To: game3@ucg.com.cn

尽管已经进入9月了，但却在夜晚丝毫感受不到什么凉爽的气息，而这时玩一些火爆的游戏总是让我有种大汗淋漓的感觉，不知道是很久没有锻炼身体才会这样，还是类似的游戏总让人很容易浮躁？希望全国的玩家在游戏能够给自己带来放松与休闲作用的同时，也注意调节自己的身体，做任何事情都要劳逸结合啊！

电脑上的三大主机

文：游戏冲击波 Pluto_shi ——电视卡完全手册

伴着黄金暑期众多“大作”的出现，各大游戏店里 VGABOX 的销量也随之上升。许多家中有电脑的玩家选择了购买 VGABOX，为了不和家人“抢”那紧有一台的电视，也为了自己能一心一意品味心目中的“大作”。但是问题也随之而来：为什么游戏画面竟然是扁的？为什么图像上下抖动？为什么无法截图？为什么无法录制精彩的剧情动画？现在好了，只要有一块电视卡，一切问题都会迎刃而解！（并非广告）

目前市场上的电视卡品牌多的让人眼花缭乱，功能和价格也有很大差别，在此以 10Moons TV Master 专业版和 Pinneacle PCTV Adapter 为例。

使用平台：由于电视卡在不同机器上的表现差别较大，对某些功能有很大的影响，（比如录制游戏动画）本人使用了两套平台，分别对应高配置和低配置两种情况的机器，同时分别对应高端和低端两块电视卡。

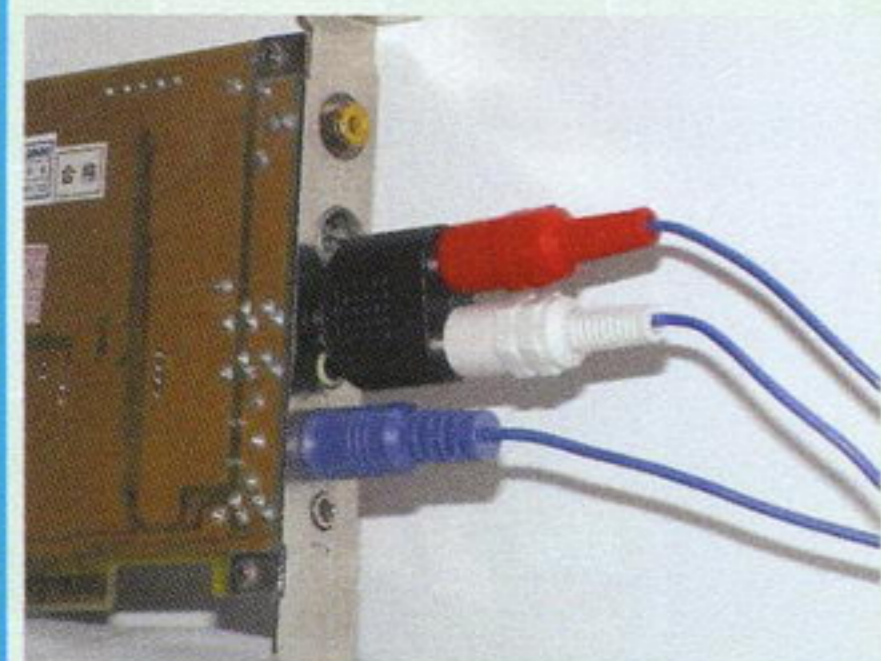
电视卡：10Moons TV Master 专业版
CPU：AMD Athlon XP 2000 +
内存：512MB DDR
硬盘：IBM 120GB 7200 转 / 分
显示卡：Matrox Parhelia512 128MB DDR
系统：Windows Me

平台 1

电视卡：Pinneacle PCTV Adapter
CPU：Intel Pentium 3 800
内存：128MB SDRAM
硬盘：Seagate 40GB 5400 转 / 分
显示卡：nVIDIA GeForce2 MX 400 32MB SDRAM
系统：Windows Me

平台 2

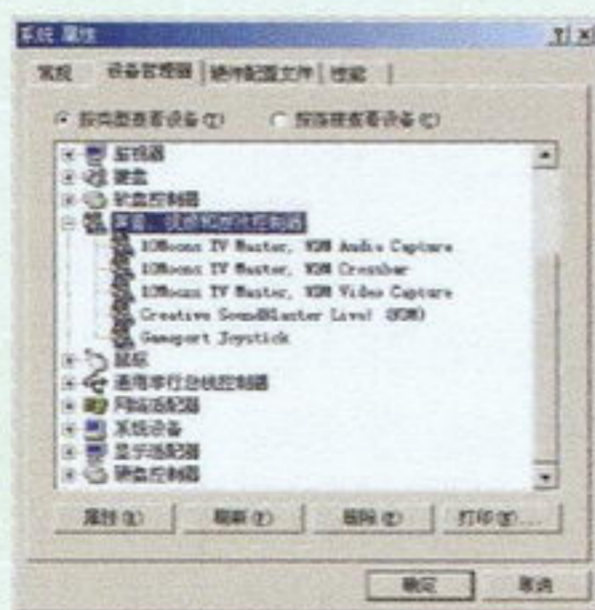
各种品牌的电视卡安装过程差不多，插上电视卡启动机器后，Windows 会自动找到新设备并让你选择安装驱动。选“指定驱动程序的位置—显示指定位置的所有驱动程序列表”，并将类型设定为“声音、视频和游戏控制器”，然后放入随卡附带的驱动程序光盘，按“公司—产品型号—对应操作系统”的原则选择对应的目录即可。Windows 会自动列出此目录下所有符合条件的驱动，知道具体型号的话可以直接选择，如怕麻烦直接回车也可以。要注意的是大多数电视卡有“Video Capture, Audio Capture 和 Crossbar”三个



分设备驱动，（不同电视卡有关名称可能有区别）要分别安装。

正确安装后可以在“我的电脑—属性—设备管理器”里看到。

将游戏机连接到电视卡上是非常容易



的，电视卡上一般都有 AV Input, S-Video Input 和 Line In / Line Out 等接口，而且符合标准接口色彩规范，只须将原来接电视的线直接插到对应的接口上即可。

例外的是声音输入，因为不管是 AV 线还是 S 端子线，其声音端子（红 / 白）都是“大口”的莲花头，而市面上电视卡的 Line In 端一律是接耳机的“小口”。解决方法有两个：一个方法是购买二转一转换头，任何电脑城都有，2 元一个；另一个方法是直接将声音端子接到电脑音箱上，缺点当然就是无法听到电脑本身的声音了……



有的电视卡带有一条双头 Line In / Line Out 线，那是用来接声卡的，因为这些电视卡上没有声音处理芯片，只是作为一个导路，真正的声音处理还是要靠声卡来完成。连接方法是一头接电视卡的 Line Out，另一头接声卡的 Line In。说白了就是以这条线将游戏机输入的声音信息导到声卡上。

然后选择“开始”菜单下的“运行”，输入“sndvol32.exe”，会弹出音量控制面板，选择“选项”菜单下的“属性”，在“显示下列音量控制”的“Line In”前打上勾后点“确定”，然后确认音量控制面板主画面下是否多出“Line In”，将音量拉到最大并去掉“静音”前的勾，即可开启此功能。

一般来说，各种品牌的电视卡都带有自己的专用软件，功能也各不相同。但可能是因为不受重视，几乎没有专用软件带有专门对 PS2、NGC、XBOX 等游戏机的支持，顶多是当成“DVD 影碟机”设备处理。好在我们还有一款最完美的超级电视卡软件——DScaler！

DScaler 是著名程序员 John Adcock 开发的专业电视卡影像处理软件，原名为 dTV，后来改名为 DScaler。目前最新版本是 4.16 并有相应的中文版，支持目前绝大多数的电视卡。而且由于作者本人就是一个游戏发烧友（John Adcock 是 PS 的忠实拥护者），DScaler 理所当然的拥有完美支持各种游戏机的功能，是不是很 Cool？

DScaler 4.16 中文版可以在“游戏冲击波”下载，文件大小约为 2MB。
<http://www.fireemblem.net/cjb/tools/down/DScaler416.zip>

- 1、先安装英文原版，然后再安装汉化补丁。
- 2、安装英文版时请不要选“Plug-ins in Development”选项，安装汉化补丁时，该项目会被自动安装。
- 3、英文版安装到最后一步时请选择不要运行 DScaler，否则将无法安装汉化补丁。如果安装后运行了，请删除安装目录下的 DScaler.ini、DScaler.log 文件，然后再运行汉化补丁。

第一次运行 DScaler 时会提示你选择和自己的机器相匹配的设定，其实全选最高也可以，只要显存大于 32MB，一律选“最高画质”。只要你的 CPU 不是太差（低于 500MHz），500MHz 照样可以选 1G 和“作用全部 CPU 运算获取最佳效果”。放心，这绝对没问题！

每次运行 DScaler 时会检测你的电视卡和调谐器，一般选择“自动检测”即可，DScaler 会自动识别出绝大多数市面上流行的电视卡，如果没有识别出或怕麻烦，直接选择“Unknown Card”也可以。然后在“来源”菜单下选择刚才检测出的型号，这时画面应该变成全蓝，表示可以正常工作。

“BT卡”菜单下的第一项是“视频输入”，按你实际的连接线选择。“Composite”是使用AV线，“S-Video”是使用S端子线，“Composite over S-Video”是两个都使用，不过这个效果不是十分理想……

第二项是“视频制式”，有各种PAL和NTSC标准。注意这里的视频制式与你的游戏机是日版、美版还是欧版无关，是指你希望显示出来的制式。也就是说你照样可以用欧版PS2以NTSC显示。当然，如果某些游戏出现拖慢，图像上下抖动等“特效”时大可以换成PAL来解决

第三项是“水平清晰度”，电脑的标准分辨率按比例缩放后是640X480，电视一般是720X480，看个人习惯而定。

第四项是“音频输出”，一般选“立体声”。如果电视卡连接了前文所述的声卡连接线的请选择“内部”。

“反交错”是DScaler最Cool的一个功能，跟一般电视卡处理软件不同的地方是，DScaler采用了多种“反交错”（Deinterlacing）技术，可以将输入的“交错”（Interlace）视频信号借助电脑把画面的显示方式作出调整，将隔行扫描的视频信号转换为逐行扫描信号，达到类似于高清晰度数字电视的那种“逐行扫描”一样的效果！此外还有多种增强画面特效的滤镜功能，画质当然有极大的提高。最重要的是，DScaler是一个完全免费的软件！

因为作者专门对游戏机做了优化，按以下方式设定可以得到更好的效果。

首先在“自动插场检测”、“插场失败时填充原场”和“反抖动”前打上勾，然后选择“反交错插件设置”，弹出“反交错方法”控制面板后选择“电子游戏”，并选中“复合模式”前的勾后点“确定”。最后直接选择“反交错”菜单下的“电子游戏”，看看画面是不是有了明显提升？

“滤镜”菜单下其实只有两个选项有用，他它的不是专为看电视设置就是系统资源占用率太高。

“伽马”的用法相信大家都知道，最有名的莫过于画面“过于昏暗”的《寂静岭》系列……（A：寂静岭怎么变成白天了？B：你把伽马值调的太高了……）

“锐度”主要用于提高文字、画面边缘的清晰度。（警告！禁止在《鬼泣》等“一刀见血”的游戏中使用，否则后果自负！）

“屏幕”菜单相信大家一看就会，就不多说了。

“操作”菜单下有各种抓图功能，普通抓图的快捷键是“L”，也就是说无论何时，都可以按“L”来保存精彩的画面。“默认”是以时间为文件名保存在DScaler安装目录下，格式是TIFF。保存格式可以在“设置”菜单下的“高级设置-静止画面设置-保存格式”下选择，一般来说JPEG是最流行的图片格式，文件体积又小，非常适合个人收藏或在网络上传播。

“操作”菜单下还有录制动画功能，注意不是“捕捉视频流片断”，而是“视频转换”。“视频转换-选项-压缩选项”可以选择视频压缩格式。

为什么要选择压缩格式？要知道，未压缩的标准AVI每秒钟就要吃掉10MB的硬盘！也就是1小时36GB！不说别的，一场精彩的《WE7》比赛就会吃掉你的整个硬盘……而标准的MPEG1压缩格式只须800MB，（VCD就是用的这种格式）是不是很经济？高画质的MPEG2压缩格式（DVD采用的格式）相反需要4GB……别急，如果是DivX MPEG4压缩格式，同样的比赛只需要200MB！而且画质的降低程度完全可以接受，简直就是梦一样的完美格式啊！

当然，天下没有完美的事情，MPEG4最大的缺点就是吃机器！因为是实时压缩，机器不够快就会产生丢帧、画面不流畅、声音拖慢等问题。在320X240的分辨率下，平台1的机器完全可以将整场比赛实时压缩成MPEG4，并且一点也不会出现丢帧。平台2则会产人眼可以察觉的丢帧现象，但是不太明显，除非是特别复杂的画面。但是如果将分辨率调为640X480，即使是平台1的机器也会出现比较明显的丢帧，平台2则完全变成了“幻灯片”……



▲ Interlace. 指普通电视画面所采用的隔行扫描模式。



▲ Deinterlace. 将隔行扫描模式转换为电脑显示器所采用的逐行扫描模式，图像效果可以大幅度提升。



▲ 10Moons TV Master 专业版



▲ Pinnacle PCTV Adapter

将同一游戏机的视频输出同时接到两台机器上，相当于一个游戏同时在两台电脑上显示，（类似电视墙的效果）确保游戏画面完全相同。同时可以对比出机能等差别造成的不同。

不同电视卡的显示效果是有很大差别的，某些廉价电视卡为节省成本偷工减料，使用的视频采集芯片质量有明显差别。

左上两图是两块电视卡的对画面对比。同样，不同显卡的显示效果也有很大差别，因为即使是同一块电视卡，输出的图像数据还是需要经过显卡处理后再输出到显示器，显卡的好坏当然会影响到显示效果。而且显卡还有画面柔化、全屏抗锯齿等功能。

右边两图是两块显卡的对画面对比。

下面四图是Matrox Parhelia512

如果想以比较好的速度和画面质量压缩MPEG4动画，建议选择AMD的Athlon XP系列CPU。另外因为Windows XP本身就是吃机器的大户，建议机器不是特别“超级”的朋友尽量不要在Windows XP下进行压缩，那速度会让你哭的……

如果觉得一个一个的设置麻烦，可以用事先设定好的INI文件，上面的DScaler下载压缩包里就有，选择对应的机种目录里的文件直接复制到DScaler的安装目录替换下即可，建议事先备份原文件。

以下对比为确保准确性采用的是相同的游戏画面，因为如果在两台机器上分别抓图无法保证时间、角度等完全一致，所以本人使用了分频设备



▲ Matrox Parhelia512 128MB DDR



▲ nVIDIA GeForce2 MX 400 32MB SDRAM



▲ 开启 Fragment AntiAliasing



▲ 关闭 Fragment AntiAliasing



▲ 开启 Ultra-Sharp



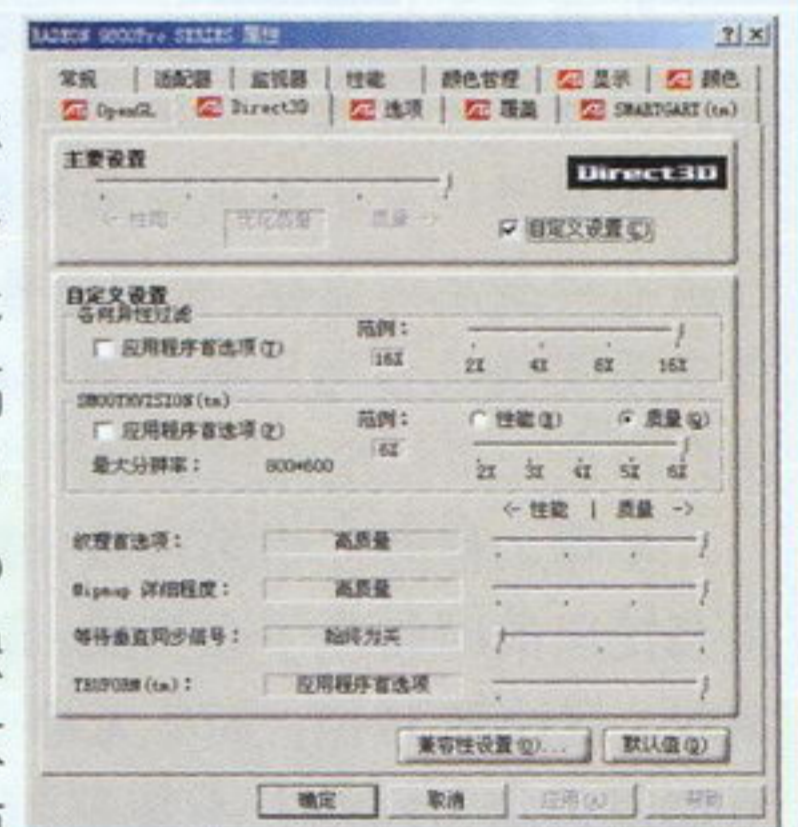
▲ 关闭 Ultra-Sharp

特效开关对比。

Matrox Parhelia512本身有Fragment AntiAliasing（高色差边缘抗锯齿）和Ultra-Sharp（至锐利）功能，缺点是gamma太高，画面看起来有点亮。可惜因价格较高，国内不是很常见。目前市场上占有率最大的ATI Radeon系列和nVIDIA GeForce系列也有Smooth Vision（平滑过渡）、Full Screen AntiAliasing（全屏抗锯齿）等类似的功能，可以参照右边两图片进行设定。

小技巧：

鼠标左键单击主窗口可以切换窗口/全屏的显示方式，和Alt + Enter相同。



▲ nVIDIA GeForce 系列



▲ ATI Radeon 系列

问题小卖部



首先在这向所有的小编说一声：“大家好。”我阅读贵刊已经一年多了，可这次却是我第一次发邮件给你们，所以我非常希望您能从百忙之中抽空给我一个答复，小弟我不胜感激！我有几个问题要请教一下多哥。

①我在《光明之魂II》中捡到一个像大写字母“G”的道具，不知有何用？

②《光明之魂II》中，有时装在身上的装备会一跳一跳的，是怎么回事？

③我在打黑天使时，他就只在天上拍翅膀我就不能动了，不知是怎么回事？

④《幻想传说》中的12星之塔的机关到底怎么弄才行？(NEWTYPE GUO)

多边形：①游戏中共有7种类似的道具，分别是S、E、G、A、O、U、L，只要组成SEGA或SOUL就能去光之神殿合成特殊道具。

②你可能是没有仔细看攻略，阿修罗在文章里说得很清楚，只要是同一个系列的装备，就会出现这种情况，并会有附加能力出现。

③黑天使的确有这么一招把人定住的必杀技，不过好像不会造成太大的威胁。

④解开12星之塔机关的关键就是音乐，按照每一层石碑提示的音乐，将调查各房间内石像时发出的音乐切换到相同风格的就可以前往下一层了。

多哥，你好：小弟近日在玩《牧场物语》，可是在挖矿的时候出了点情况，我在挖温泉旁的那个洞时，就挖到74层；而冬天那个更少，就到10层，不知道是怎么回事？不是有255层吗？郁闷……(tenghongzhi)

纱迦：我最近正好在玩这个游戏，你说的这种情况我也遇到过。因为在这个游戏中有一个不太体



给想购入NGC的朋友一点建议

多哥好：

我是个“真·油炒饭”，现在在上大三。经《红侠乔伊》、《仙乐传说》的刺激，再加上未来的《生化4》，终于想狠下心买台NGC了。小饭（非小贩）有几个问题请教多哥您：

①现在的NGC翻新机多吗？我担心买来旧机子，现在我可是天天啃馒头啊！②用GBP玩GBA游戏时GBP的那张盘（是引导盘吗？）是否需要一直放在主机里？是否影响主机的寿命？就怕是NGC游戏没怎么玩，玩GBA游戏把主机搞坏了，那就惨了。(-_-)③因我只有GBA一台，其他各家用主机都没有，接触的也不多，现想问NGC初次开机画面是怎么回事？要设置什么吗？我准备从上海邮购，万一寄来无初次开机画面该怎么办？我在邮购前咨询BOSS时该怎么说呀？④NGC+GBP套装多少钱？有日版的吗？套装中的NGC与普通NGC性能上有无区别？多哥认为买普通好还是套装好那？看了10A，星夜已入手，好眼馋呀！（徐州 tearing）

多边形：①所谓翻新机一般是因为市场需求而产生的，像PS2、GBA这样的强势机种自然出现翻新机的几率要比其他机种大得多，毕竟有利可图嘛！NGC因为在国内算是“贵族机”（无D版），所以需求方面较小，翻新机也就比较少了。如果不是运气特别不好，相信是很难遇上NGC翻新机的。②那个只是启动盘，不需要一直放在NGC里，因此对主机寿命不会有什么影响，你不必为此担心。③新主机都有初次开机画面，设定的只是时间什么的。但是现在的初次开机都有方法造假，以初次开机画面来判断是新机旧机并不保险。买主机采用邮购的方法存在着一些弊端，无法当场试机，几乎没有售后服务，再加上如果在邮递过程中出现损坏之类的问题那就更没辙了。如果价钱差得不是太多，这样的大件还是在当地购买比较让人安心。④NGC+GBP套装大概在1550~1600元左右，有一定地区差价，目前国内能买到的几乎都是日版。套装中的NGC与普通NGC性能上没有任何区别，只是包装上有所不同。不过据说单独装的NGC已经停产，现在日本贩卖的均为套装。反正迟早都要买，分开买还不如买套装来得干脆。



▲星夜大人的NGC+GBP银色套装，COOL到不行！

贴的设置，那就是有时就算挖遍整个一层也找不到去下一层的入口。所以在进入下一层之前别忘了SAVE，一旦出现这种情况就用读档来解决。另外，如果主人公体力不足的话会强制退出。

我有个笨笨的问题想请教你们：

经常听人说“PS2每秒钟处理6600万个多边形”之类的话，那么多边形是什么意思？（和贵社的多边形有没有关系？）（合肥饭 友善的狗）

多边形：其实这个问题很多人也只是知其然而不知其所以然，所以不能算是“笨问题”。从数学角度来说多边形就是指“同一平面内由一系列不相交的线段依次连结而成的封闭区域。”一个多边形至少由3条边组成，也就是三角形。我们在游戏中看到的立体形象都可以理解为由一定数量的三角形在空间范围内堆砌而成的，所以我们有时可以看到3D物体的棱角。一般来说，单位体积内多边形数量运用得越多，立体形象就越自然圆润，棱角就越模糊，我们最终看到的游戏画面也就越精细。我可能描述的还不够细致，希望这样的解释能让你有个大致的了解。

UCG的各位同仁及多边形同志你们好，我这个超油炒饭有几个问题要问，请一定要解答：

①《ZOE》还有可能出3代吗？我觉得这是一个很好的游戏，不过好像销量不尽人意。

②这是个老问题了，我一直想问你们。在贵刊2001年刊登《MGS2》的攻略中，曾经在剧情前边加了一段理查德·艾姆斯的情节，那段好像在游戏中没有，你们是从哪里找来的？（杨天枢）

多边形：①毕竟是小岛秀夫的作品，《ZOE2》确实有可圈可点之处。只是这样的作品个人风格太重，很难在商业上取得成功，10万左右的销量已经

算是不错的了，相信今后应该还会有以《ZOE》命名的作品出现。顺便说一句，编辑部的小邪也是“《ZOE》系列”的FAN哦！

②请仔细阅读游戏中SPECIAL选项里的文献资料，其中就有相关的内容。攻略中的那段情节是由攻略作者RAY根据这些内容改编缩写而成的。

可爱的多哥：

小弟求你的帮助！有好多《命运传奇2》的问题困扰着小弟。

①后期练级好累，75级的我哪怕在隐藏迷宫中一场“漫长”的苦斗后也只能得到3000左右的EXP，能否告知更好的练级法。

②后期的敌人超强，不但擅于上级晶术，而且防御速度极快，根本难以形成连击，要干掉此等HP>10000的杂兵比BOSS还累，有什么对策啊？

③“グミ嫌イ”一周目未取得，二周目还能得到吗？

④另外询问一下NGC+《仙乐》的套装价格，我不想错过《传说》系列的任何一作，拜托多哥了，十分期待你的回答。（世纪末的魔术师）

多边形：①首先告诉你，《命运传奇2》的最高等级是200级，75级打隐藏迷宫虽然可以，不过对装备、技术等要求都比较高。而且本作中没有练级特别快的地方，如果要得高经验值的话就要掌握打出高连击数的技巧。还有就是在二周目时记得购买经验值2倍的能力，虽然要花4000点GRADE值，但还是值得的。

②你是不是把难度调得太高了？请注意确认一下。对策的话，两个字——练级！（大汗）

③这个称号N周目都可以取得。

④你说的是限定版主机吧？那个在国内可不便宜，大概需要2400元左右才能搞定。



SOUL按：前两期我们穿插了电玩太郎去美国、去日本的见闻录，接下来的两期，我们继续连载完电玩太郎关于“《天外魔境》系列”的回顾，连载完的时候，大家正好都已经开始玩重新制作的《天外魔境II》了吧。知道HUDSON《天外魔境II》的宣传口号吗？那就是“没玩过《天外魔境II》，也能说是玩过RPG了吗？”

“《天外魔境》系列”回顾(三)

上次中途插入《天外III》PC-FX的版介绍，不知大家觉得如何，这次我们会继续回顾已推出的一众“《天外》系列”游戏，大家招呼吧！

天外魔境 风云歌舞伎传 (1993年7月10日)



《天外魔境II》(以下简称《天外II》)推出后，尽管当时仍然有很多人没有PC-E或PC-E SUPER CD-ROM，但是其漂亮的画面、雄浑的音乐，以及生动的配音，已经令很多人认识它。至于曾玩过前两作的人，更是期待三部曲的完结篇《天外魔境III》(以下简称《天外III》)。

不过厂方以及广井王子觉得既然《天外II》受欢迎，自然不希望那么早便将之结束，于是决定搞些新花样。当时《天外II》成功地塑造了歌舞伎团十郎这位角色，他有着与过去甚至现在的RPG中的主角背道而驰的性格，他好色、喜欢炫耀、自己我中心派，但这些性格令他变得更为立体、真实，因此大受游戏迷欢迎，广井王子于是决定为他特别制作一部作品——《风云歌舞伎传》，这是系列的首个外传，类型同样为RPG。

这一作的故事多少和原来的系列有关，故事中的对手是曾于第一作《天外魔境》出现过的大门教。经过《天外II》的摸索后，“《天外》系列”亦终于成形，在《风云歌舞伎传》中大家会发现城内画面、野外画面，甚至各种状态显示画面都和《天外II》相当接近。当然开发者本来就不想让两者有太多的分别，以免令爱好者产生突兀感。



▲专为团十郎而设的故事。



▲画面和《天外II》差不多。

这一作的故事多少和原来的系列有关，故事中的对手是曾于第一作《天外魔境》出现过的大门教。经过《天外II》的摸索后，“《天外》系列”亦终于成形，在《风云歌舞伎传》中大家会发现城内画面、野外画面，甚至各种状态显示画面都和《天外II》相当接近。当然开发者本来就不想让两者有太多的分别，以免令爱好者产生突兀感。

与《天外II》相比，《风云歌舞伎传》有两个最大的改变。第一个是战斗画面。前两作均是以主观视点手法显示，但这个作品就一改原来的风格，变成类似《最终幻想》的横向第三人称方式，虽然大家可以看到主角的样子及攻击时的表演，可惜另一方面却大大削弱了战斗的迫力，尤其是首领战，由于《风云歌舞伎传》不像《最终幻想》那样有巨大的怪物首领，首领级敌人大多是人类，这样就变相减低了战斗的压迫感，玩起来就少了刺激。



▲新角色也粉墨登场。



▲横向战斗时首领战没有压迫感了。

第二是舞台，为了不影响原系列的计划(三部曲分别在吉潘国的3个不同地点进行)，所以《风云歌舞伎传》除了开头在吉潘国(吉潘就是日本的谐音，这里指另一个世界的地球，另一个世界中的日本)的京都展开，后来就将战场移师到英国伦敦。背景一下子变成外国，对于玩惯前作的人无疑是个新的体验。

人物方面，系列前两作使用的角色没有重叠过，所以《风云歌舞伎传》也要创作些新面孔，团十郎自然没得变，但其余3位主角却是全新创作的。不过未知是否负责做人设的迁野寅次郎技穷，此作的3位新角色除了女主角阿国较突出外，其余两人世阿弥和富士山都未能给人深刻印象，这算是较失败之处。

虽然团十郎在PC-E迷之间甚受欢迎，不过在《风云歌舞伎传》却未有充分发挥，主要原因大概是他原来大情圣的性格大大地收敛了，玩者难以产生共鸣。另一问题是故事开始流于公式化，一个首领被打倒就出现另一个，玩者没有了惊喜，便愈玩愈心淡。

歌舞伎一刀凉谈 (1995年2月24日)

推出了《风云歌舞伎传》后，HUDSON觉得“《天外》系列”已是一个相当有名气的品牌，因此一方面宣布开发《天外III》的消息，另一方面决定让系列作朝其他方面发展。而当时游戏界因为CAPCOM与SNK而掀起一片格斗游戏风气，因此厂方也来参一脚，第一炮就是PC-E的《歌舞伎一刀凉谈》(以下简称《一刀凉谈》)。



《一刀凉谈》是专为PC-E SUPER CD-ROM 2而制作，更动用了为增强PC-E SUPER CD-ROM 2光盘读取速度的ARCADE CARD，该卡是专为移植大容量的SNK游戏而准备的特制RAM卡，情况有点像SS的扩张RAM卡。

《一刀凉谈》本身正如其名，是以团十郎为主的游戏，登场角色主要集中在《风云歌舞伎传》，包括阿国、富士山、世阿弥，亦有《天外II》的菊五郎、马骝X，以及一些不太出名的角色如甚五郎。

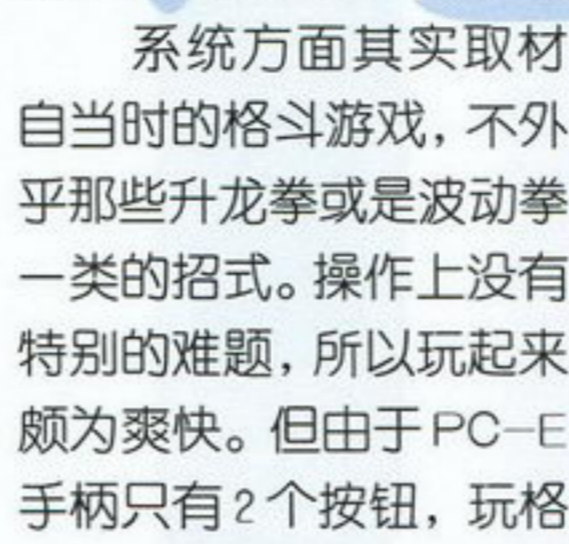


▲角色源于《风云歌舞伎传》。

▲背景画面制作相当单薄。

更动用了为增强PC-E SUPER CD-ROM 2光盘读取速度的ARCADE CARD，该卡是专为移植大容量的SNK游戏而准备的特制RAM卡，情况有点像SS的扩张RAM卡。

《一刀凉谈》本身正如其名，是以团十郎为主的游戏，登场角色主要集中在《风云歌舞伎传》，包括阿国、富士山、世阿弥，亦有《天外II》的菊五郎、马骝X，以及一些不太出名的角色如甚五郎。



▲玩起来还算爽快。



▲最后的首领战。

系统方面其实取材自当时的格斗游戏，不外乎那些升龙拳或是波动拳一类的招式。操作上没有特别的难题，所以玩起来颇为爽快。但由于PC-E手柄只有2个按钮，玩格斗游戏很不方便，于是厂方一方面推出6个按钮的格斗手柄，另一方面在游戏中加入一些设置，如将RUN键设置成作轻攻击，然后以SELECT键来切换是用脚或是拳，但这样玩起来就非常辛苦了。《一刀凉谈》的先天缺陷就是画面，PC-E的图像表现性能及用色上的限制令游戏画面显得相当单薄，尤其是背景给人一种简陋的感觉。不过动作上倒是下足了功夫，最少不会给人跳格感。可惜这类游戏始终并非PC-E玩家的喜好，加上要买ARCADE CARD才能玩，这更大大影响游戏的吸引力。

天外魔境真传 (1995年7月28日)



1995年其实是“《天外》系列”游戏的量产期的一年，因为这一年先后推出了4个作品，还部署了两个后续新作，可见厂方对“《天外》系列”信心的膨胀(当然成绩好坏是另一回事)。而差不多在《一刀凉谈》宣布开发的同时，厂方就投入了街机行列，利用SNK的NEO GEO基板开发了另一款《天外》格斗版作品，也就是这个《天外魔境真传》。

若是和PC-E的《一刀凉谈》的画面做比较，可能买了《一刀凉谈》的人会立即将《一刀凉谈》扔掉，因为单是图像方面《天外魔境真传》就比《一刀凉谈》漂亮数倍。游戏采用有别于系列一贯的卡通手法，改为《KOF》那类有较强质感的绘画方式，给人耳目一新的感觉。



▲以倾向具质感的手法绘制画面。

▲画面用色相当鲜艳。

在角色的选择上，它是以PC-E版前两作RPG的主角为主，包括自来也、大蛇丸、纲手、万丸、绢、团十郎和极乐太郎，还有《风云歌舞伎传》女主角阿国的妹妹八云为原创人物，最后再加上4位首领人物，和《一刀凉谈》集中选用外传人物的风格大不相同。

当然画面对游戏来说只是卖点之一，论其好坏还是看游戏平衡性以及系统。《天外魔境真传》可以算是较接近SNK《侍魂》的作品，各角色都使用一种武器，而且在对打之中，不时会有各种道具出现，它们对角色有利亦有弊。

游戏除了必杀技外，也有称为“术”的招式，勉强可以算是超必杀技，但和其他格斗游戏的最大分别是“术”极易使出，只要MAGIC槽储满便可发动。而MAGIC槽会随时间而自动储满，因此“术”使用频繁，但也相对威力较弱。

以格斗游戏而论，《天外魔境真传》亦做到应有的爽快感，操作也蛮顺手，只是刺激性稍嫌不足，还有就是平衡度略差，如极乐太郎就相当强，本作除了NEO GEO版外，目前并未移植到其他家用机上。



▲木因为易发动而威力不足。



▲原创角色八云。



手机快报

Console Express

本期为大家介绍的两款手机是两个不同阶层的产物，摩托罗拉的新机型A920是一款3G（第三代数字通讯协议）多媒体手机，以J2ME和C++为技术支持，也算是对索尼爱立信P800（中国大陆型号为P802）的一个挑战吧。这款机器的推出时间尚未得到确认，不过有消息称发售日会在2004年内。至于售价嘛，呵呵……我觉得攒下这个钱的话，无论如何也够买将来的PS3了。看看而已，将来有钱了再说吧，别眼红。（笑）

【型号】	摩托罗拉 A920
【颜色】	金属银，其余未定
【网络格式】	GSM 900/1800/1900MHz、WCDMA 2.1GHz
【尺寸】	60 × 148 × 24mm
【重量】	大约 212 克
【通话时间】	未知
【待机时间】	未知
【上市时间】	未定（近期）
【屏幕】	65536 色，208 × 320 像素
【铃声】	声波音频（未定）
【扩展功能】	集成音频（至少包括MP3）、视频（至少包括MPEG）播放能力，首次支持可视电话协议，支持GPS卫星定位系统，支持SD/MMC卡扩展，支持第三方应用程序，内置真彩色数码相机。
【价格】	未知



▲这东西支持可视电话和GPS卫星定位系统，别的功能就先不用提了吧……

相对于上面那款昂贵且不确定几时发售的机型，松下的这款GD50就经济实惠多了，不知道这个小巧的造型会不会让女孩子们喜欢。这款机器的身材的确是诱人——它比一块PS2记忆卡大不了多少哦！

【型号】	松下 GD50
【颜色】	蓝色、红色、银色
【网络格式】	GSM900/1800/1900Mhz
【尺寸】	80 × 43 × 18mm
【重量】	大约 75 克
【通话时间】	最长 150 分钟
【待机时间】	最长 200 小时
【上市时间】	2003 年 8 月
【屏幕】	4096 色 STN 彩色屏幕，128 × 96 像素
【铃声】	40 和弦
【扩展功能】	20 首和弦铃声供选择，其中包含 2 首周杰伦的音乐，Wap 上网服务，T9 中文输入法，EMS 音画短信息，支持EFR STK 服务。
【价格】	1950 元



▲小巧的GD50，编辑部里最羡慕这台机器的居然是GOUKI啊……

小知识

Skills

关于死机

如今的移动电话越来越多地依赖单片机技术，在此基础上软件层也逐步扩展，逐渐形成了底层硬件到操作系统再应用软件的结构框架。手机繁多的功能和暂不成熟的开发平台相结合，也使其稳定性有所下降。虽然大多数情况下的手机死机都不会引起什么了不得的后果，但如果处理方法不当，丢失电话簿记录或者丢失存储在手机中的重要信息可就后悔莫及了。下面介绍几种应付手机死机的方法以供参考。仅当前一种方式不适用时才可以尝试后一种方法，这只是参考，请慎重选择。

一 等待（手机没有明显发热时）。

有些手机的反应速度很慢，索尼爱立信的某些型号尤甚，在执行用户的指令时（比如读SIM卡，载入JAVA程序，缓冲浏览器时）可能会有假死现象，所以遇到手机没有反应，你的第一个选择是等待，一般情况下，如果30分钟仍无好转，则可采取其它措施。千万注意如果手机在操作SIM卡时被非法中断，可能造成严重的后果，轻则SIM卡中相应的记录会损坏，重则SIM卡中所有的电话记录都会出问题，甚至SIM卡本身会损坏（这种情况下，请将SIM卡送至

网络运营商营业厅，也许有恢复的可能）。

二 尝试关机。

如果死机持续很长时间，你有足够的理由相信它不会在电池耗尽前自动恢复，那么就尝试手动关机。有些情况下（如拨号时或受到磁场干扰时）手机在死机状态中会有惊人的耗电量，同时机器会严重发热，这会损坏电池，还可能引发火灾，所以一旦你发现手机的温度不正常，一定要立刻关机拆电池，不要存有侥幸心理。手机发热燃烧而造成大事故已经不是什么罕见的新闻。

一般地，关机后再开机，手机会恢复正常。

三 拆电池。

如果不能关机，或者关机后无法正常开机，那么你需要将电池从手机上拆卸下来，等几分钟后再装上。这是解决死机最有效的办法，如果这样还不奏效，那你只能寻找客服帮忙或者RESET手机了（不过很多手机没有提供用户RESET功能）。

四 需要注意的问题

1 某些型号的手机因为其设计本身的失误，当你进行特定的操作时就会死机，这属于“正常”的异常现象，一般通过手机BIOS升级都可以解决，而BIOS升级服务是由各厂商的专卖店或客服中心提供的。

2 平时操作手机的时候，尤其是操作那些比较脆弱和迟钝的多功能高级手机时，按键不要太快，要体贴你的手机，给它一定的反应时间，如果你一连串输入很多指令导致操作系统出错，死机也会发生的。

3 越高级的手机，越是给你面子的手机，你越信任它，死机可能给你带来的麻烦就越严重。很多朋友使用目前流行的基于WINDOWS CE平台的PDA手机，请你千万不要偷懒，记得时常备份重要数据到PC，而且如果你的邮件很多很杂乱，就最好不要同步OUTLOOK。一般情况下，WINDOWS XP比WINDOWS CE更可靠，硬盘也比FLASH ROM更值得信赖。



移动游戏

Mobile Games

超级猴子球

Super Monkey Ball

N-GAGE 发行：SEGA Mobile 类型：ACT-PUZ 单人

SEGA的《超级猴子球》系列自有其独到的特点，虽然一直不是很叫座，SEGA仍然没有放弃让本系列在多种平台上发扬光大的计划。在NGC上的两部系列前作中登场的角色如今都会在本作中登场。当然，在N-GAGE版本中我们只能进行单人模式的游戏。



▲N-GAGE版本的《超级猴子球》，画面素质看来不低，卡通风味十足。

本作针对N-GAGE的操作方式对动作要素进行了一些微调和简化，音效和画面也基本令人满意。游戏分为“Beginner”、“Advanced”和“Expert”三种不同难度模式，分别包含10、15和20个精心设计的关卡。初学者可以从简单模式开始轻松过关并收集到全部的香蕉，但困难模式确实令人十分头疼，但玩家可以从中得到很多隐藏要素。

完成不同的难度可以得到不同数量的“Game Points”，而这些点数则用来开启附赠的迷你小游戏。目前已知的有《Monkey Race》、《Monkey Fight》以及《Monkey Target》。



第二回



一骑当千

即使没有“真·三国无双”系列，“光荣”这个名字在中国玩家心目中依然响亮。和KONAMI、CAPCOM一样，光荣是中国玩家最早认识的游戏厂商之一。由于语言障碍，ACT、STG在早期的中国游戏市场上是绝对的主力。进入20世纪90年代后，随着中国玩家水平的不断提高，对游戏的理解力有了长足的进步。再加上MD、SFC和个人电脑的普及，SLG的图像表现能力大大加强，让人玩起来有了真正的决策感，这时光荣就渐渐被广大中国玩家所熟知了。



▲纱迦珍藏至今的FC版《水滸伝 天命之誓》，封面应该就出自诹访原宽幸之手。

我个人接触光荣游戏要更早一些，大约在1991年，最早接触的光荣游戏是《水滸伝 天命之誓》。当时感觉光荣游戏最大的特点就在于封面非常好看，虽然这样的画在游戏中是看不到的，但感觉确实很好。从最早的《信长的野望》到后来的《三国志III》、《大航海时代II》，个个可圈可点。而在这些为光荣服务的“御用画师”里，最值得一提的当然就是本文要介绍的诹访原宽幸了。光荣现在的顶梁柱——“真·三国无双”系列能够大红大紫，除了游戏素质一流外，优秀的人设也是不容忽视的。而担当系列人设一职的，就是诹访原宽幸。

诹（音同“邹”）访原宽幸，姓诹访原，名宽幸。一说到诹访原，熟悉日本历史的人恐怕马上就会想起武田信玄和湖衣公主的故事。战国时赫赫有名的武田家，其最后一代传人武田胜赖就出生于此，而武田家最后就是在这里退出历史舞台的。日本人的姓氏，很多都是沿袭自祖先的官职、籍贯、出身等等，至于诹访原宽幸的祖先是否与武田家有关系，这就不得而知了。诹访原宽幸的代表作品是光荣的两大镇社

诹访原 宽幸

すわはら ひろゆき

生日：1969年12月23日

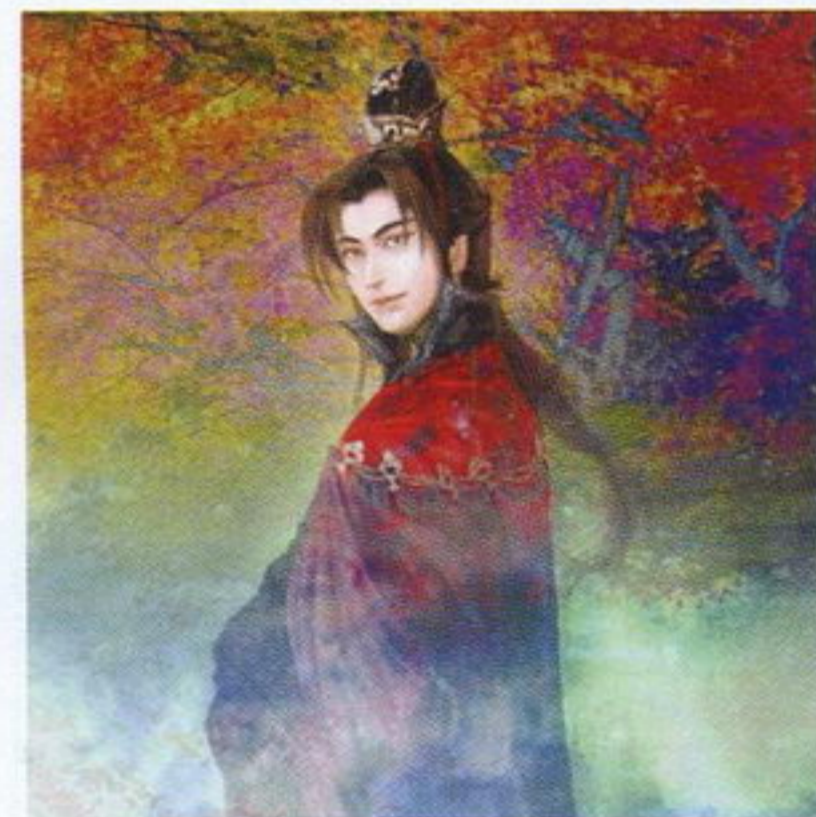
出生地：茨城县阿见町

喜欢的武将：马超

喜欢的书：《坂の上の云》、《翔ぶが如く》

喜欢的电影：《未来は今》

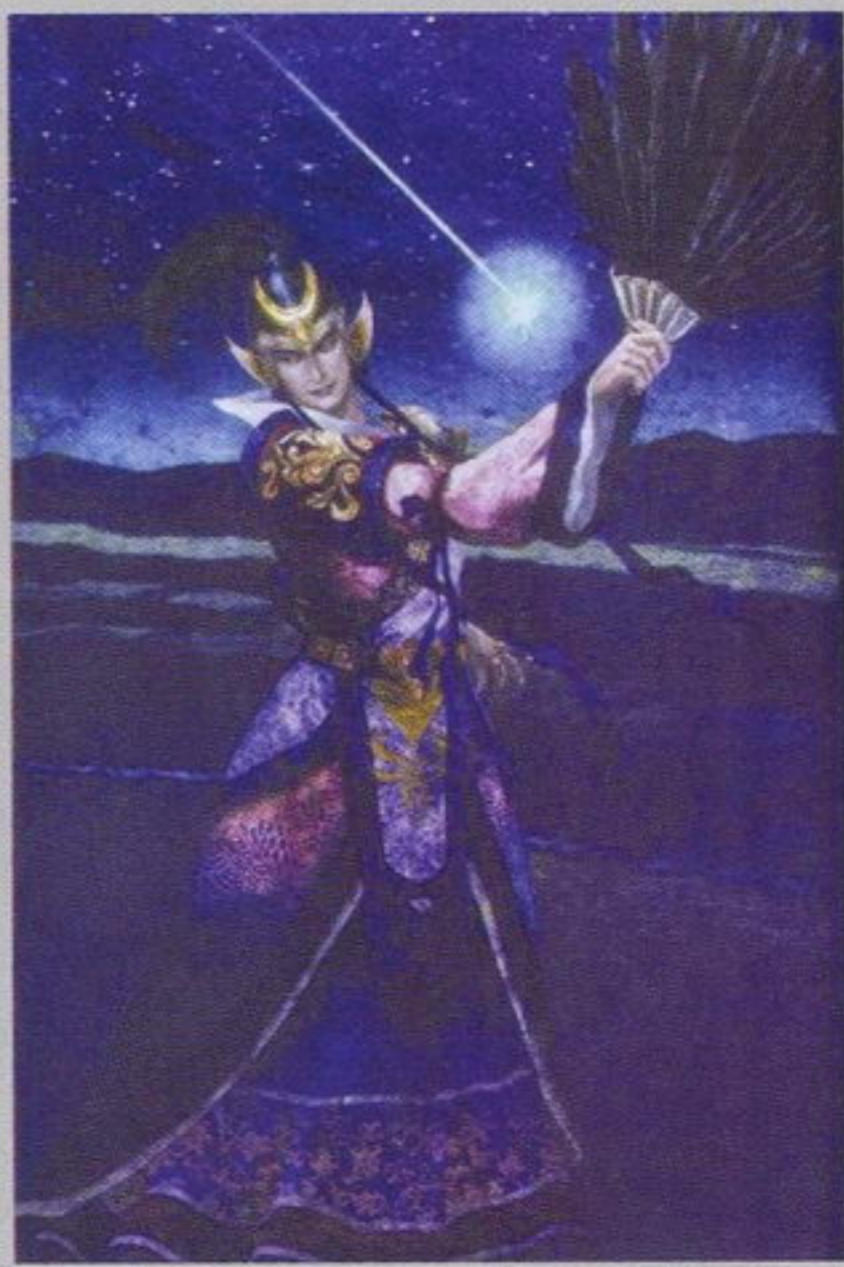
注：《坂の上の云》和《翔ぶが如く》都是司马辽太郎所著的历史小说，曾多次被改编为影视作品；《未来は今》是由Tim Robins主演的著名影片。



▲帅气十足的曹植，希望他能在4代中加入，冲刺攻击不妨就做成是“七步成诗”吧。



▲和“真·三国无双”系列风格迥异的司马懿，也符合大多数人心目中的形象吧。



星期三晚上很早就回了家，但一直心神不宁，玩什么都不开心。最后横下一条心，回到了编辑部。没想到一到编辑部就收到了一个惊人的消息：《真·三国无双3 猛将传》已经提前发售了！身为无双总帅的我顿时坐立不安，约上邪魔天使和泰坦直杀过去，以天价入手。虽然被狠狠地宰了一刀，但能提前玩到心爱的游戏就什么都不顾了。下期一定为大家献上最权威的攻略！闲话少说，切入正题吧，这期“一骑当千”要介绍的是“《真·三国无双》系列”的人设诹访原宽幸大师。

之宝：“《信长的野望》系列”和“《三国志》系列”。他最擅长的就是描绘历史人物，特别是那种勇冠三军、锐不可当的猛将，在他笔下尤为传神。他的画风极为老到，没有几十年的功底很难达到如此水平。因此，一提起诹访原宽幸这个名字，也许很多人都会联想到一位白发苍苍的老画家。但令人惊讶的是，诹访原宽幸今年才34岁，这意味着他二十多岁时就已经开始为光荣作画了。曾有报道说，诹访原宽幸和光荣的著名游戏制作人シブサワ コウ是忘年交。シブサワ コウ出生于1954年，因此很多人都误以为诹访原宽幸年龄更大，没想到完全反了过来，汗……



▲相当珍贵的《甘寧合肥戦張遼》手稿图，连纱迦都没有。

因为光荣过去的游戏只对应固定的玩家群，所以知道诹访原宽幸的大名的玩家并不多。但是自从《真·三国无双2》和《真·三国无双3》双双突破百万，成为光荣创社以来最卖座的游戏后，担任“《真·三国无双》系列”人设的诹访原宽幸，终于名动天下。随着无双热潮的不断升温，诹访原宽幸的人气也在不断提升，已经俨然跃居超一流画师之列。现在在日本的“无双众”心目中，诹访原宽幸简直就是神一样的人物。在日本，有专门为“无双众”服务的杂志《无双通信》，诹访原宽幸每期都会公开一张可能在续作中加入的新角色的黑白手稿，成为FANS每期关注的焦点。目前已经公开了曹丕、庞德、鲁肃、徐庶4人。



▲这是诹访原宽幸早期的作品，画中的关羽、张飞有很重的日本风味。

目前诹访原宽幸除了要负责“真·三国无双”系列的人设以外，前不久又为アスキー的游戏《ウィザードリィ DIMGUIL》担当人设，最近还在负责学研《升龙 政宗战记》的封面和插画，忙得不可开交。《真·三国无双4》的人设当然还是他了，如果不出意外的话，明年的《战国无双》应该也是他。希望他能奉献给大家更多更好的作品！



▲左边这张甘宁图看上去颇像行者武松，而三代中的甘宁看上去很像九纹龙史进，汗……



本期闲聊

拿到这期杂志的时候，想必各位读者已经将各种月饼吃了个饱吧，可惜小邪我只能通过电话跟远在重庆的父母道一声中秋快乐，听到父母的声音也能使我的心稍微平静一下。很久没有说日语，越来越怀疑自己的口语水平，有时间的话拉猫太和沙罗练一下。(^_^) 各位喜欢游戏也对日语感兴趣的读者可要经常练习呀，如果没有“相手”的话自言自语也不错啊，或者跟着游戏和动画里的台词读一下也可以哦。对了，说到跟着动画或游戏中的角色一起读台词是小邪的习惯啊，而我的口语与听力也是通过这种途径来提高的，所以还是很有用的哦。

这期同样用了广东连州小龙龙的图，说起来她已经是我们的“邪魔院”的常客了，在此感谢她对在下的支持，也希望她能画出更多更好的“无双绘”！



基本的动词我们已经讲完了，接下来我们要讲的是补助动词，其中我们还会夹杂着一些相近词汇的区别之类的东西，对各位读者而言这也许更实用吧。

在动词中有少数动词除独立使用外，还可以当补助动词使用，当补助动词使用时，该动词的独立意义就失去了，也就是说这个动词的原有意义就有可能发生改变。

OK，讲了这么多废话想必大家都烦了，现在我们进入正题，正式开始讲补助动词。动词连用形后续助词て再续ある或いる构成てある或ている当补助动词使用，先来看看我们常见的ている吧。

(1) 自动词连用形后续ている表示动作的持续态。(有点类似英语中的ing时态)

a. 表行为动作中的现实状态。例如：車(くるま)が走(はし)っている。(汽车在奔驰。)人が歩(ある)いている。(人在走动。)小河(こがわ)が寂(さび)しく音(おと)もなく流(なが)れている。(小河静静地无声地流淌着。)

b. 表行为动作的结果(继续存在的状态)。例如：窓(まど)が開(あ)いている。(窗户敞开着。)あのあかりがついている部屋(へや)が誰(だれ)の？(那个点着灯的房间是谁的？)あの時(とき)、父(ちち)も死(し)んでいる。(那个时候父亲已经死了。)



广东连州 小龙龙

这个时候父亲已经死了。)

c. 表同一动作的反复(不是说话人眼前的事物)例如：リュウは毎日(まいにち)五時(ごじ)に起(お)きて練習(れんしゅう)しています。(龙每天五点起床练习。)北国(きたくに)は常(つね)に雪(ゆき)が降(ふ)っている。(北国经常下雪。)

d. 表现在的状态。例如：あら、あの二人、顔(かお)似(に)ているじゃ、双子(ふたご)じゃないの？(那两个人长得好像，不会是双胞胎吧？)

(2) 他动词连用形后续ている表示动作持续状态。

a. 行为动作的继续和进行中。例如：何(なに)しているの、あいつ？(那家伙在干什么呀？)

b. 表行为动作的反复和作为经验、习惯的叙述。例如：わたしは毎朝新聞(まいあさしんぶん)を読(よ)んでいる。(我习惯每天早上读报纸。)そんな話(わがごと)なら、もう聞(き)いてる。(如果是那件事的话，我已经听过了。)

我们经常在玩游戏或者在看动画时听到或看到知(し)ってる、分(わ)かってる这些说法，其实这些说法都是口语中将ている简化成了てる后的表现。除了ている之外，我们后面要学的补助动词ていく也有相同的简化现象。



广东连州 小龙龙

经典游戏台词欣赏

这次我们献上的是三国第一智将的台词，小野坂昌也先生的声音真是无敌了！

无双乱舞时	終(お)わりにしましょう。(一切都结束吧。)
真无双乱舞时	信賞必罰(しんしょうひつぱつ)。(赏罚分明。)
报名台词1	力(ちから)だけでは勝(か)てぬこと、お見(み)せしましょう。(让你们看看不是一切都靠力量获胜的。)
报名台词2	この諸葛孔明(しょかつこうめい)、知略(ちりやく)のみではありませんよ(我诸葛孔明可不是只有智谋。)
报名台词3	結果(けっか)は戦(たたか)う前(まえ)からわかっています。(结果在战斗之前就已经知道了。)
撤退台词1	戦わずして勝つは最上(さいじょう)の策(さく)です。(不战而胜是最佳之策。)
撤退台词2	時間(じかん)は充分(じゅうぶん)に稼(かせ)げてください。(时间已经拖延得够了。)
撤退台词3	この場(ば)は退(ひ)かせていただきます。(就让我从这里撤退吧。)
死亡台词	三顧(さんこ)の礼(れい)に忠(こた)えず逝(い)くことになるとは……(没想到我还未报答三顾之礼就……)
战斗开始1	やはり来(き)ましたか。(果然还是来了。)
战斗开始2	合流(ごうりゅう)したようですね。(敌军合流了吗？)
战斗开始3	手強(てごわ)いですね、心(こころ)してかかりなさい！(敌人真强啊，大家打起精神来！)
战斗开始4	友軍(ゆうぐん)が到着(とうちゃく)するまで深追(ふかお)いは無用(むよう)です。(在友军到来之前穷追不舍是没用的。)
战斗开始5	さすが、手強(てごわ)いですね。(敌人真强啊。)
战斗开始6	我(わ)が軍(ぐん)が抜(ぬ)けると思(おも)いますか！(你以为能打倒我军吗？)
战斗开始7	ここです、一気(いっき)に攻(せめ)めなさい！(一口气打败敌军！)
战斗开始8	我が軍(ぐん)の強(つよ)さ、見(み)せてやるのです！(让你们看看我军的厉害！)
敌部队击破	私(わたし)たちも負(ま)けてはいけませんよ！(我们也不能落后了！)
50人K.01	さすがですね。(真是太棒了！)
50人K.02	これほどは、お見事(みごと)です。(没想到这么厉害。)
自军苦战1	援軍(えんぐん)が来るまで耐(た)えるのです。(在援军到来之前顶住！)
自军苦战2	このままではいけませんね。(这样下去可不行啊……)
自军苦战3	抑(おさ)えきれませんか。(挡不住了吗……)
自军苦战4	これまでですか。(到此为止了吗……)
自军苦战5	援軍(えんぐん)が来(き)ませんか。(援军不来了吗……)
自军苦战6	覚悟(かくご)を決(き)めますか。(看来是该有所觉悟了……)
孤立(总大将)	危険(けんけん)です。ご自重(じちょう)ください！(危险，请小心！)
敌武将击破	敵将(てきしょう)！討(う)たせていただきました！(击败敌将！)

日语Q&A

Q: ある和いる(おる)有什么区别？

A: 首先让我们来看看它们的单独用法。ある、いる(おる)都是自动词，通常ある表示无生命事物的存在；いる(おる)表示有生命事物的存在，关西地区现代敬语中おる是いる的敬语。另外有一点要记住，ある虽然是五段动词，但它的未然形表示否定时不是あらぬ，而是ない。

词	未然形	连用形	终止形	连体形	假定形	命令形
ある	あろ	あり	ある	ある	あれ	あれ
いる	い	い	いる	いる	いれ	いろ、いよ
おる	おろ	おり	おる	おる	おれ	おれ

例句：テーブルの上(うへ)にビデオがある。(桌子上有一台录像机。)庭(にわ)には鶏(にわとり)がいる。(鸡在院子里。)

上述的例子说明，ある和いる只表示存在不表示所有，无生命的用ある，有生命的用いる。但表有生命的东西时要依情况而定，比如鶏がいる这句话，当这句话用在卖鸡的店铺里，把鸡当成商品时，就得说成鶏がある。同样的，人(ひと)がいる这句话用在具体人物的存在时也要作具体分析。例如：由紀(ゆき)ちゃんには隆(たかし)と明日香(あすか)がいるから、再婚(さいこん)はちょっと難(むず)かしいだろう。(由纪有隆和明日香两个小孩，如果再婚的话有点困难吧。)这句话用笼统的表达方法，就还可以说成：由紀(ゆき)ちゃんには二人(ふたり)の子供(こども)があるから、再婚(さいこん)はちょっと難(むず)かしいだろう。以此来表示笼统的概念的有生命的人物，家族(かぞく、家属)、旦那(だんな、丈夫)、配偶者(はいごうしゃ、配偶)、兄弟(きょうだい、兄弟)、知人(ちじん、熟人)等此类词汇都可以用ある。

相对的，いる虽然是表示有生命的事物的存在，但对于表示具体的本身能够移动的非生命物体或交通工具(车、船等)的存在也可用いる。例如：あそこにはバイクがいるから、通(とお)れないよ。(那里有摩托车，不能通过。)





乙女の一叶

热烈庆祝女性游戏专区开张！在下邪魔天使，以后就要请众多女性玩家们多多照顾和厚爱了，哦呵呵呵呵呵呵呵！

说起来能够办这个栏目一直是我的目标，现在能够实现简直就像进入梦境一般。这就是在下的宿命啊！作为一名疯狂的同人X，平时自然对《心跳回忆 Girl's Side》、《耽美梦想》、《遥远的时空中》此类游戏就宠爱有加，再加上对一些F字打头的“东东”小有研究，自然就挂下了这个“姜姜”；再说了，随着人们生活水平的提高，越来越多的女性玩家也加入到伟大的GAME王国里来，所以在下越来越觉得很有必要办一个女性游戏专栏。呵呵，那些对女性游戏没有丝毫感觉的男同志们（哦，不对，应该叫男性玩家们）大可跳过这“一叶”；不过如果你对此道还有点兴趣，可以提出您宝贵的意见，造福于更多的游戏MM。男孩子嘛，要大度点，不会这么小气吧？嘿嘿。（^_^）对了，该栏目是隔期刊登，请大家多多支持啊！

心跳一刻

如果有人问我现在的游戏中，哪个游戏的男性声优阵容是最强的，我会毫不犹豫地告诉他（她）是《心跳回忆 Girl's Side》。这款游戏可以载入女性向游戏的史册，KONAMI恋爱游戏的特点在这款游戏中得到了充分的发挥，精美的人设超过了在它之前所出的所有《心跳》系列的作品，再加上各个大牌声优的倾情演出，将各种类型的男性的坚强、软弱、热血、冷静、聪慧、可爱、妩媚（？）尽现荧屏。在这款游戏中你会有这样一种感觉——为什么我就不能遇上这样的男子！而在众多言情小说中出现的“拜倒在他的西装裤下”这句话，在游戏中得以充分体现。恋爱的美妙、恋爱的羞涩、恋爱的幸福，一幕幕活剧的上演都让人深受启发，恋爱是美好的，幸福是需要自己去争取的，只要自己努力地去争取，梦中的王子就会对你投以幸福的微笑……

冰室老师初攻略

作为飞翔学园的教师，冰室零一可以说集英俊与才华于一身，难怪很多玩家初次看到他时就被他那冷峻的外貌与低沉的成熟男人声音“电”倒。告白达成要求高、事件的可看价值高，这都使得玩家们为之疯狂地攻略，其人气可见一斑，而在日本的女性玩家心目中冰室零一的地位已经超越了主角叶月王圭；再加上子安武人那颇为性感的声线，更是让他的人气暴涨，果然姜还是老的辣呀！

大家一起找找看



呵呵，看看这两张冰室老师的图上有哪些地方不同呢？

附赠品

《心跳回忆 Girl's Side》图片收集模式中冰室老师的图，看到了吧，只有冰室老师才是“王道”啊！



冰室零一 (ひむろ れいち)	称呼
CV: 子安武人	任何时候都可以 冰室先生、せんせい
生日: 1975年11月6日 (天蝎座)	好感度达到友好以上 ヒムロッチ
血型: A型	好感度达到喜欢以上 零一さん
身高: 188cm	绝对不行 先生サマ、ゼロワン、バイナリー、零一、レイちゃん
体重: 70kg	

俱乐部活动	吹奏乐部顾问
出现条件	开学仪式一定会见到
兴趣	学习、钢琴
食物	没有特别喜欢和讨厌的
经常看的电视节目	教育节目
满意的衣服	1-ピュア (洁白的)、2-スポーティ (运动型)
讨厌的衣服	セクシー (性感的)
生日礼物 (给冰室)	1 年级 - 作业 2 年级 - 数学论文 3 年级 - 毕业论文
圣诞节礼物 (给冰室)	ガラスの笔立て (玻璃笔筒) ガラスの一轮挿し (玻璃小花瓶)
白色情人节礼物 (给冰室)	第一年 - 矿物标本セット (矿物标本 SET) 第二年 - メートル原器 (米标准原器)
打工	无
主人公毕业后	飞翔学园教室
运动	不擅长运动
喜欢的音乐	交响乐
将来的梦想	演员 (高中时)
满意的饰物	表
生日礼物 (给玩家)	第一年 - 铝合金笔筒 第二年 - 玻璃相框 第三年 - 挎包
圣诞节礼物 (给玩家)	第一年 - 冰室印基础解析讲座 第二年 - 冰室印代数几何讲座 第三年 - 冰室印微积分讲座
喜欢的女孩的类型	不问无聊问题、不怠慢预习复习，有强烈求学心的女学生
理想的女性	学力 150 以上，运动、气配 120 以上



乙女 GAME

说到做女性向恋爱游戏，大家可不要只看到KONAMI、NEC这些厂商，别忘了，光荣可是这方面的老字号了。想想光荣的《安洁莉可》和《遥远的时空中》这两大王牌系列，这可都是女性向恋爱游戏的元老级作品啊，现在光荣公司再接再厉，又将推出一款女性向恋爱游戏《金色的琴弦》(金色のコルダ)。游戏中玩家扮演的是一名在著名的音乐学院星奏学院的女子高中生，因为喜欢小提琴而加入了学院的小提琴部。在小提琴部中玩家将一名对小提琴一无所知的“素人”变成一名小提琴达人。在学习的过程中，将与各个音乐部学员之间产生友情、爱情以及竞争！游戏中加入了“竞争度”这一设定，也就是说游戏不再是单纯的“女追男”，游戏中不仅有亲密度，还有与各个男主角的竞争，说不定有的男性角色要竞争度高反而才能追到手呢。可惜游戏目前只有PC版，不过按照光荣公司的惯例，应该不久就会有家用机版了，让我们拭目以待吧！



火原和树 (CV: 森田成一)



王崎信武 (CV: 小西克幸)



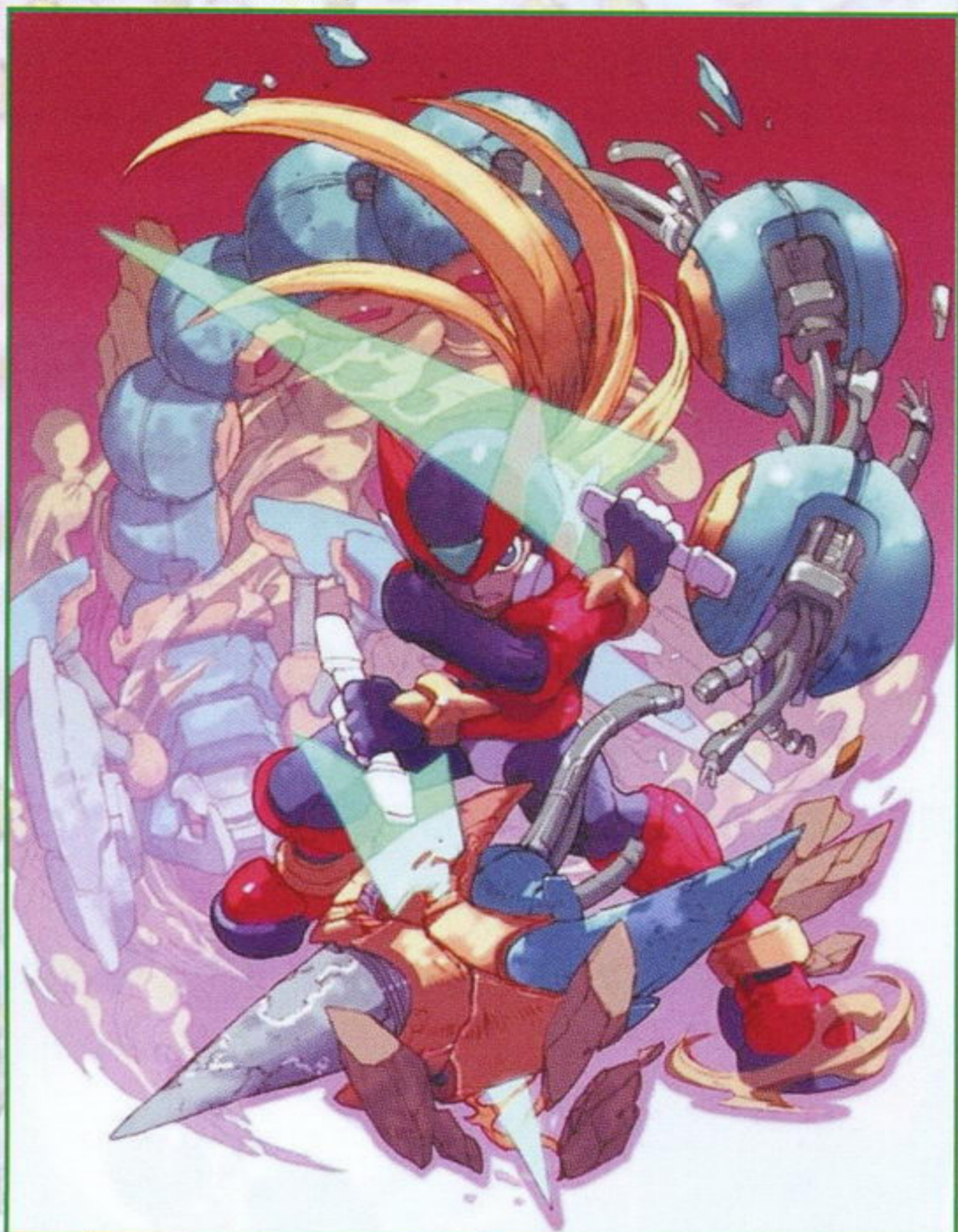
SOUL 的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷吧!

主持人: SOUL

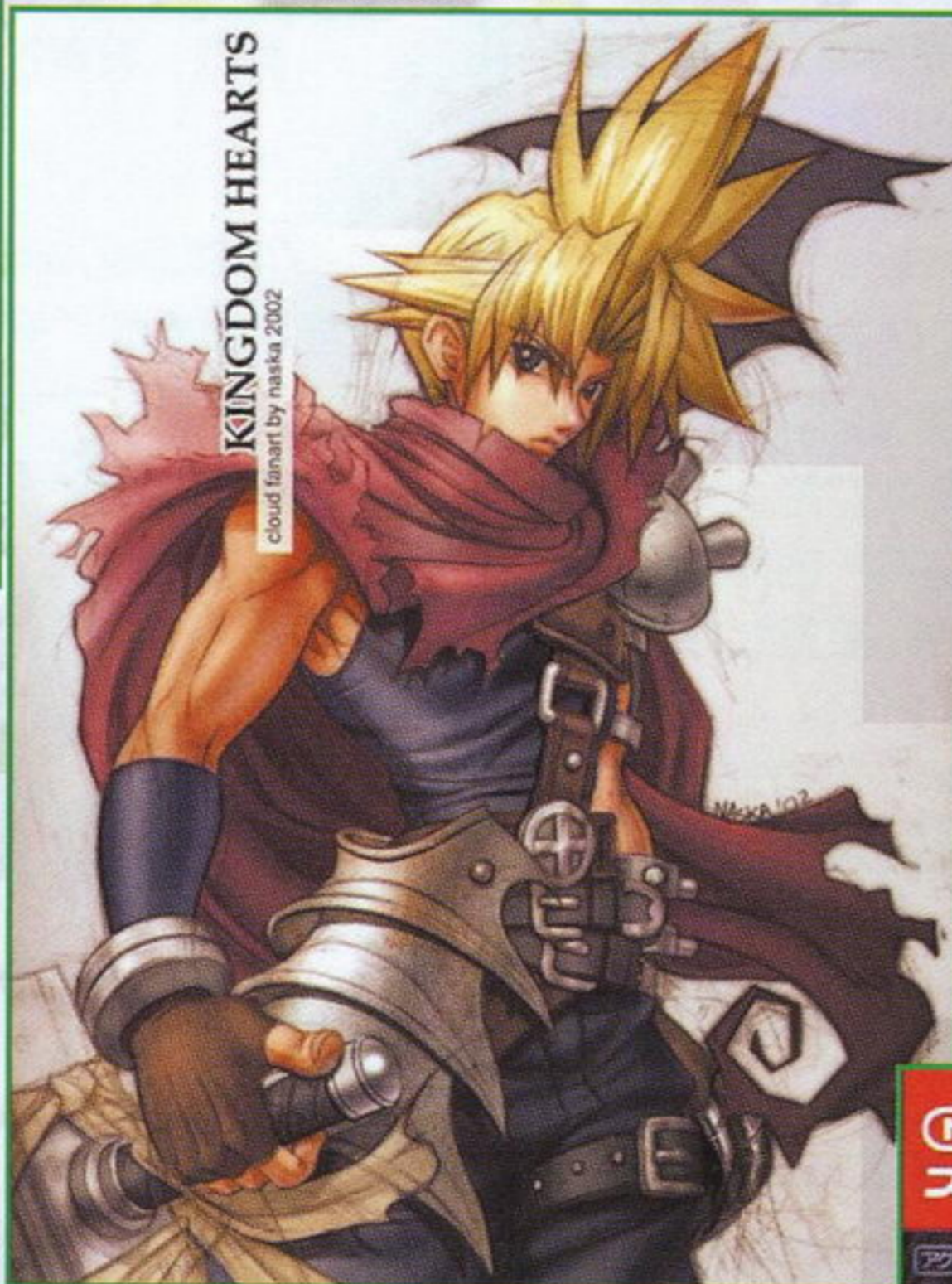


转眼间这已经是“秘密花园”第5期了, 庆祝! 庆祝! 自“秘密花园”开放以来, SOUL终于是有机会与读者们一起分享自己喜欢的东西了, 制作“秘密花园”真是一件非常开心的事。不过说到分享, SOUL真的希望更多地和大家聊一聊“秘密花园”、聊一聊“秘密花园”里的画, 哪怕只是一句话。想和SOUL聊的可以发邮件到ucg@ucg.com.cn, 标题注明“秘密花园收”。



← 两幅《再生侠》的超酷可动模型照片。模型的原画题材来自于《再生侠》漫画的封面画。左边一幅来自《HELLSPAWN》第1回的封面, 右边一幅来自正统的《SPAWN》第109回的封面。《HELLSPAWN》才刚连载到第16回, 而《SPAWN》则已经连载到第128回了。SOUL最近看了《SPAWN》的第一回, 感觉还不错。

↓ 本期刊登的第一幅同人画, 人物是来自《王国之心》里的克劳德。身着披风的克劳德一副大侠风范, 披风真是个好东西啊。目前有传言《FFVII》将推出重制版或像《FFX-2》那样的外传, 不管怎样, 克劳德是不会那么容易离开我们的。这幅同人画的作者为NASKA, 他(她?)可绘制过好多人令人折服的精美同人画啊。



↑ 拿到书的时候, 大家已经开始玩PS2上的《魔界英雄战记 马克西莫》了吧? 如今的游戏已经是3D时代了, 《魔界村》也变成了3D, 这时候再回过头来看一下当年《魔界村》的宣传画, 是不是特有感触?

↑ 《洛克人ZERO2》插画, SOUL很喜欢《洛克人ZERO2》中插画的画风, 颜色鲜艳, 整体画面给人以很华丽的感觉。这幅插画都以紫、红为主色调, 这也与ZERO的性格及造型相配合。说起来, 到目前为止, 在CAPCOM的官方发售表上, 2003年共有14款《洛克人》游戏, 即使扣去7款重新发售的廉价版游戏, 今年内新的《洛克人》游戏也有7款之多。《洛克人》名符其实是CAPCOM系列作最多的作品, 想不到去年底过完15岁生日之后, 《洛克人》游戏不但没有“消沉”, 反而“变本加厉”了。

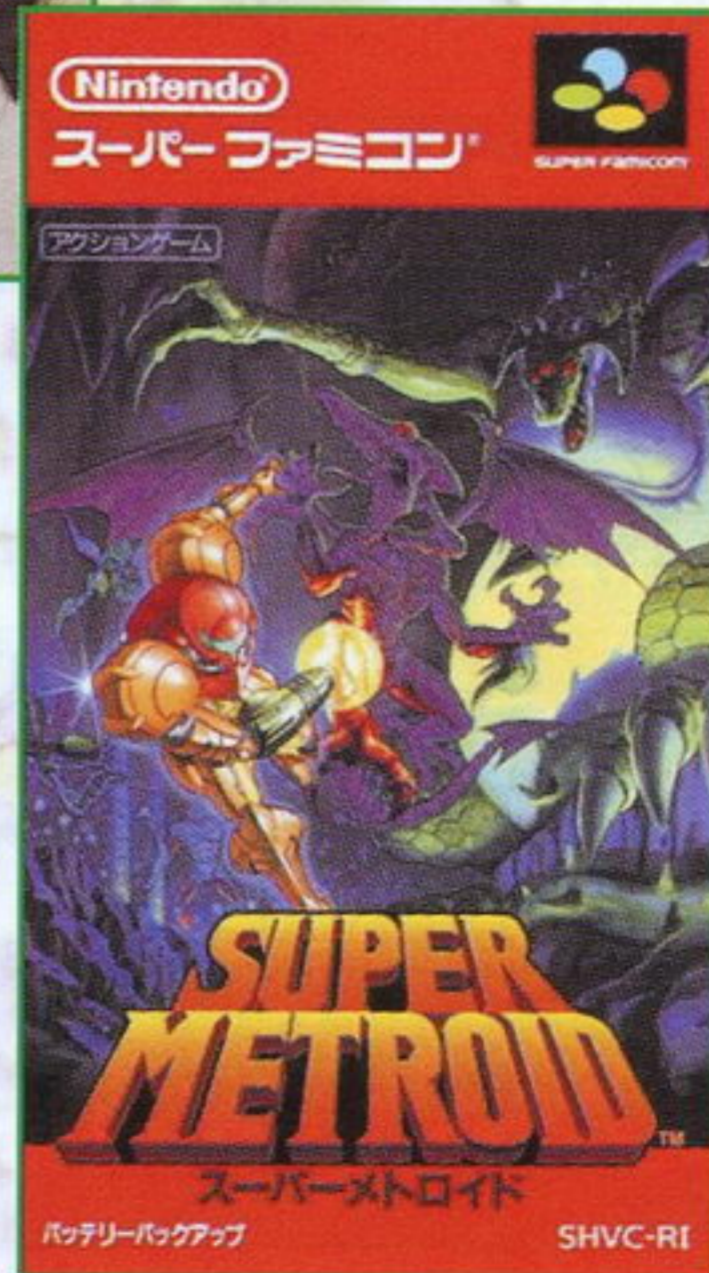
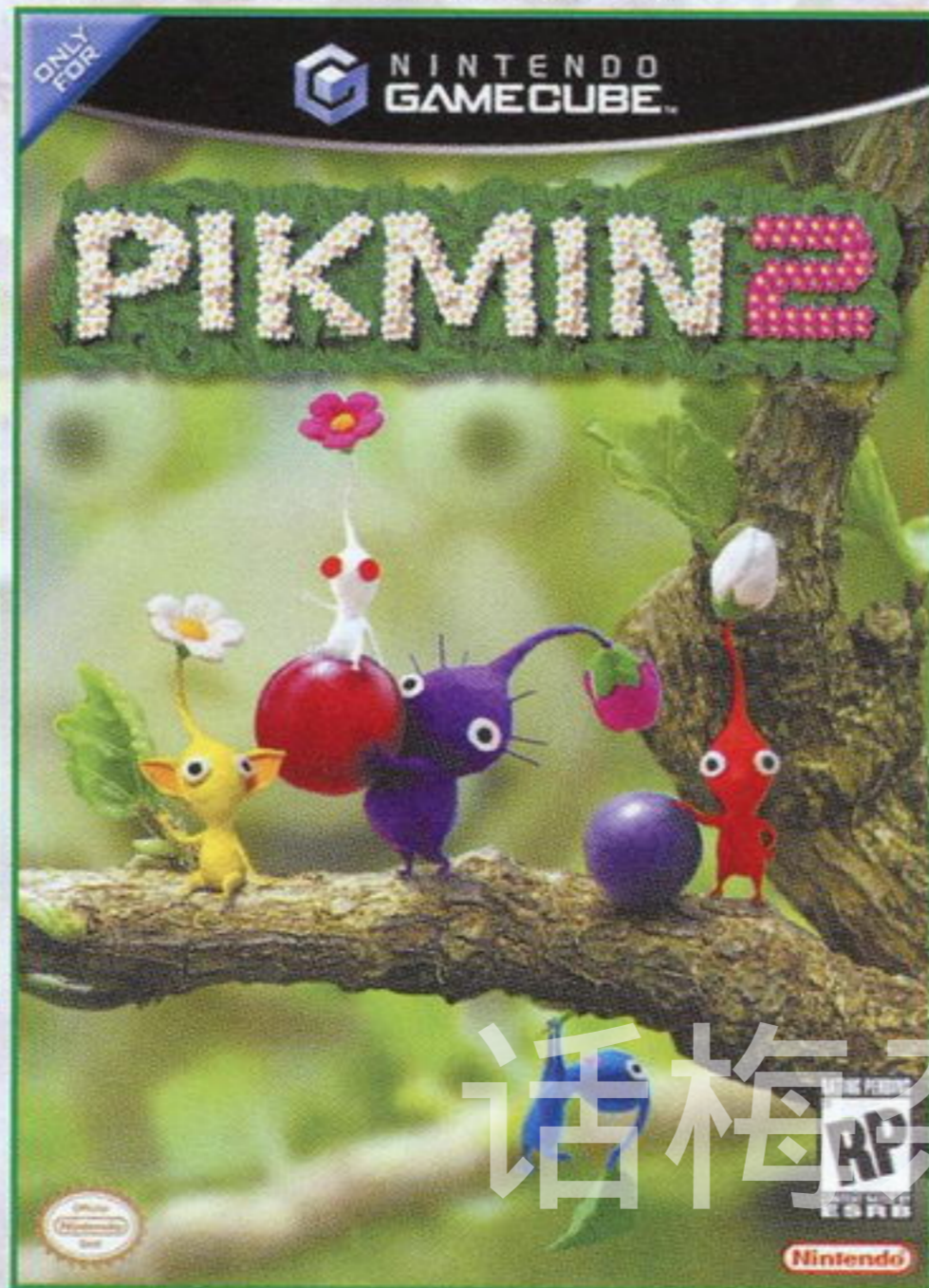


↑ 这个是……(—||) 所有《FFVII-X》主角竟然都像那只仙人掌一样摆出造型, 而且每个人物的表情都那么傻乎乎的。当然, 这是一幅同人画(玩家自己画的)。



↑ 《PIKMIN2》的宣传画及封面。真太可爱了。各个皮克敏那憨样真让人忍不住地想和它们玩耍一下。说起来最近SOUL也买了几个可爱的玩偶, 一个是软得要命的“传说的斯塔非”(送人了), 一个是同样软滑的小海豚(也送人了), 还有一个是很Q的大头狗(被迫送人了), 结果我还是什么都没有。(T_T)

→ 超任游戏封面SHOW。优秀的封面自然也是一件艺术品, 这次SOUL选了3张超任游戏封面, 其中《超级银河战士》在GBA上的有续作推出, 而《耀西岛》则在GBA上有复刻版, 大家应该都不陌生, 这两作的封面同样经典。《浪漫沙加3》更是毋庸置疑, 就凭这底蕴十足的封面, 任何《沙加》FAN都会忍不住就掏腰包了。



话梅杂志 & 3DM-SMIV

www.blumbook.cn



本来《真·三国无双3 猛将传》是下期杂志的重头戏，但没想到游戏竟然提前发售，身为无双总帅的我自然是不能坐视不理了。眼下大家看到的这篇攻略，是本人两天两夜不眠不休连打带写赶出来的。由于时间实在是太紧，不能为大家提供全部隐藏要素的最准确拿法，请大家见谅。下期杂志将会为大家揭晓全部珍贵道具和11级武器的正确拿法，请大家期待！

真·三国无双3 猛将传	KOEI	ACT
PS2	真·三国无双3 猛将传 1~2人 对应硬盘，对应《真·三国无双3》记录，可以与《真·三国无双3》连动	2003年9月25日 150KB以上 4280日元 日版



BUG 修正

《真·三国无双3》的BUG 还是相当多的，不过令人欣喜的是，这些BUG 都在《真·三国无双3 猛将传》中得到了修正。下面就让我们来看看修正了哪些BUG 吧！

①《真·三国无双3》最讨厌的BUG 就是单挑后增加攻防的道具会失效，而在《真·三国无双3 猛将传》这个BUG 被完全修正过来了。

②在《真·三国无双3》中装备活丹后，虽然无双槽增加速度上升，但放无双时无双槽的损耗速度也会大为上升。现在这个BUG 已经完全消失了，放心地装活丹吧！

③在《真·三国无双3》自由模式的官渡之战，袁绍军的胜利条件是袁绍的败走，而失败条件是曹操的击破。而1P用赵云，2P用魏将的话，会出现两个赵云，由此可以衍生出复制大法。这个严重的BUG 理所当然地得到了修正。

④在《真·三国无双3》的武将事典中，身为父子的凌操和凌统，其生卒年代都是公元189年~公元237年。而在《真·三国无双3 猛将传》里这个BUG 已经消失了。

⑤用第4位自创武将打汉中防卫战不会再死机。

《真·三国无双3 猛将传》连动详解

和《真·三国无双2 猛将传》一样，本作可以和《真·三国无双3》连动。在《真·三国无双3 猛将传》中，实际上已经包含了《真·三国无双3》的全部内容，但光荣为了对得起那些买了《真·三国无双3》的忠实支持者，特意设计成必须检测过《真·三国无双3》的游戏光碟后才能玩到相关内容。

在游戏发售前有很多读者来信询问不连动能否玩《真·三国无双3 猛将传》，这个问题在当年《真·三国无双2 猛将传》发售前也经常有人这样问，不过数量远没有现在这么多，可见“无双众”的数量正在日益扩大，呵呵。事实上不用《真·三国无双3》的碟也可以进行游戏，只要你的记忆卡里有《真·三国无双3》的记录，电脑就会根据你的记录自动生成一个《真·三国无双3 猛将传》的记录。这个记录会继承所有武将的能力以及获得的道具和武器，而且不会像2代那样让你的武勋归零，可以说是完全保留。

连动的具体步骤如右图所示：

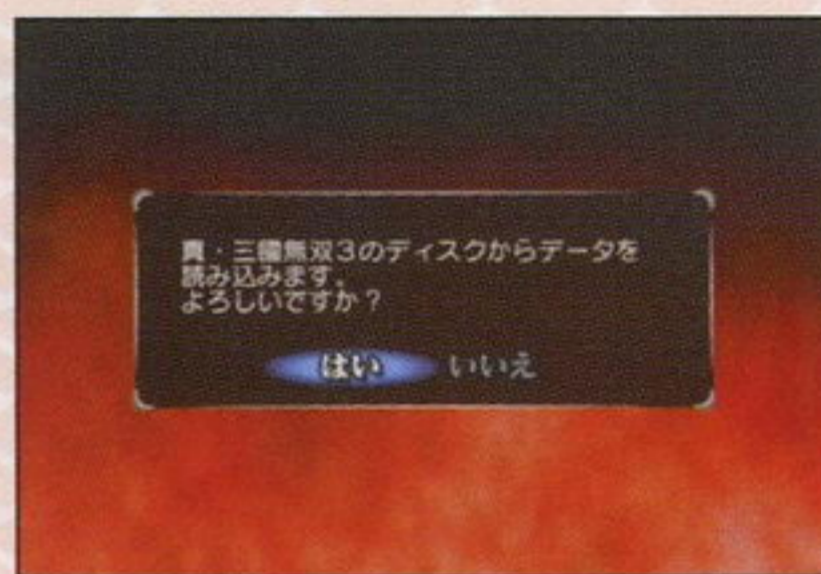
注意：从目前的情况来看，无论玩家怎样对《真·三国无双3》的记录进行修改（例如调出全部10级武器、调出99级的道具、修改自创武将档案），都不会影响《真·三国无双3 猛将传》记录的生成。但如果玩家过分修改武器经验值的话，有可能造成玩家莫名其妙拿到11级武器的情况。如果不幸发生这种情况的话，可以考虑将武器初期化，这样就不会失去游戏的乐趣了。

	真·三国无双3	猛将传	真·三3+猛将传	真·三国无双3
平台	PS2	PS2	PS2	XBOX
发售日	2003.02.28	2003.09.25	-	2003.09.04
5.1声道	不对应	不对应	不对应	对应
硬盘	对应	对应	对应	对应
武将数	初期09 最大42	初期42 最大42	初期42 最大42	初期09 最大42
无双模式	有	无	有	有
自由模式	有	无	有	有
列传模式	无	有	有	无
修罗模式	无	有	有	无
挑战模式	流破斩神	流破斩神连	流破斩神连	流破斩神
难易度	3种	5种	5种	3种
珍贵道具	21种	30种	30种	21种
11级武器	无	有	有	无

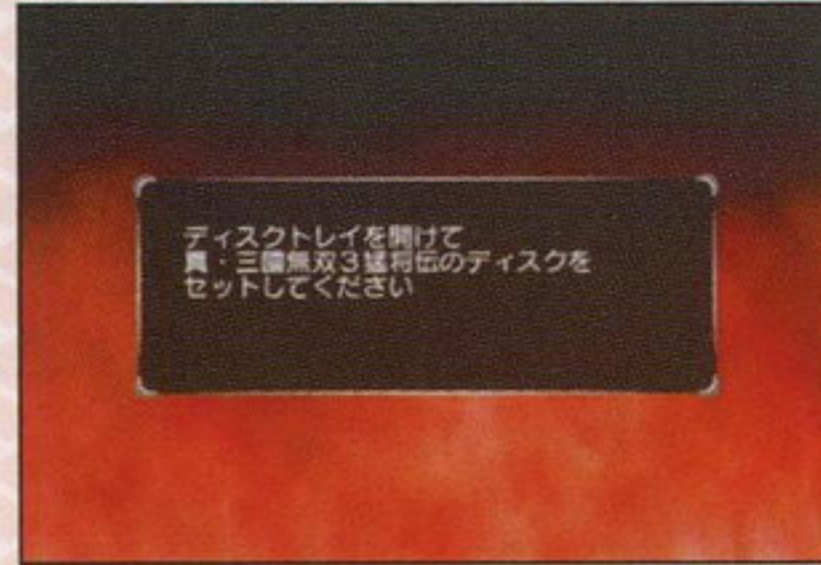
由此可见，要想玩到最最究极的《真·三国无双3》，就一定要玩与《真·三国无双3》连动的《真·三国无双3 猛将传》！



▲进入游戏后选择“オリジナルシナリオ”。



▲此时选择“はい”，之后放入《真·三国无双3》游戏碟。



▲出现这个画面即表示成功，此时再放回《真·三国无双3 猛将传》游戏碟。



▲电脑正在做最后的检测，如果通过的话连动就完成了，不过关机就要重来一遍。

修罗模式

修罗模式可以理解为是生存模式，但修罗模式的流程非常长，纱迦目前已经打了21个任务，仍未结束。在修罗模式中，武将能力和武器等级都会变为初始值，获得的道具也不通用，非常有挑战性。在修罗模式中培养的角色不能拿到其他模式中使用，而且就算是重新进行修罗模式也不能使用。可能大家会产生疑问：这样一个模式有什么意义呢？我想“修罗”这个名字已经很明确地展示出了它的意义，那就是让玩家挑战自我。

修罗模式的基本流程就是选择任务→完成任务→获得武勋→购买道具→选择任务。武勋在修罗模式中就相当于金钱，过关后会按照一定的比率兑换为金钱。这个比率在游戏中被称为武勋换金率，在选择任务时可以看到。

修罗模式的最大特点就是回复道具极少。在正常游戏时，只要打败亲卫队长必定可以获得回复道具，但在修罗模式里几乎是不可能的，而且战场上的回复道具也非常少。而在修罗模式里过关是不会恢复体力的！这样到了游戏后期时，玩家不得不靠购买回复道具来恢复体力。

修罗模式依然有着简单的剧情，你可以拉拢武将然后一起占山为王，或是占领

某座城池，过起武装割据的快乐生活。在战斗中救出武将，也有可能将其收为手下。大家可以试试和自己喜爱的武将一起打天下的感觉，纱迦就是和甄姬、孙尚香、月英一起建立了自己的国家。

在修罗模式里依然有着成长的概念，而且一样有珍贵道具。由于修罗模式是不能反复打某一关卡来培养武将的，因此每关都尽量把敌人杀光吧！修罗模式下的珍贵道具入手方法比较简单，只要你建国后打首都保卫战，时间一到自然就会出现。

注意：为了增加修罗模式的难度，光荣特别规定，修罗模式不能在战场上中断，只能在选择任务之前选择“途中セーブ”进行途中SAVE。但这个记录只能读取一次，读取之后就会消失！因此打不好就重来的想法，在修罗模式中是不适用的。如果你对修罗模式已经感到厌烦，可以在选择任务之前选择“終了”，这样你这次游戏的成绩就会被保存下来，之后不过重新进行修罗模式的游戏时就只能重来了。基本上只要打过21关就能获得第1名。



挑战模式之连斗

“连斗”是《真·三国无双3 猛将传》新增的挑战模式。所谓“连斗”，就是连续与敌将单挑的模式。刚开始时敌将很弱，几箭就能将其搞定，但难度会越来越高，到最后敌将已俨然有虎牢关吕布的风采。

《真·三国无双3 猛将传》的单挑改进了不少，双方的无双槽是可以看见的，这样就杜绝了电脑连放无双的作弊行为。但由于电脑的AI高了不少，因此绝不能掉以轻心。不过在连斗模式中可以使用培养过的武将，因此赢个一二十局还是没什么难度。

如果你能在连斗模式中取得31胜，就能成为第1名，同时拿到珍贵道具“生死念书”，其作用为单挑无时间限制。此外，你打完连斗模式后电脑会根据你的表现给出密码，用此密码可以在官方网站进行排名。



新增要素和变更点

从之前的几次“前线狙击”中，大家已经得知，《真·三国无双3 猛将传》增加了列传模式、修罗模式，另外增加了11级武器和9种新道具，难度增加了达人、入门两种。记得当时有读者来信怪罪纱迦介绍得太简单了，其实这是因为官方公布的新情报确实不多。游戏实际拿到手后，果然发现游戏新增的内容完全不止这些。由于列传模式、修罗模式、11级武器和新道具会单独介绍，因此现在只为大家介绍其他新增要素和变更点。

1. 部分武将性能修正。
2. 部分武将真无双乱舞技带属性，如甄姬、诸葛亮、孟获、司马懿，此四人带上斩玉简直就是超级赛亚人。
3. 拖慢情况大为好转，向光荣致敬！
4. BUG修正。
5. 在《真·三国无双3》中部分技巧即使拿10级武器，也只能在无双槽全满的情况下带属性。而在《真·三国无双3 猛将传》中则改为随时都可以使出带属性的攻击。
6. 达人难度下敌将AI大幅上升，玩起来刺激百倍。
7. “オプション”新增“能力初期化”选项，可以分别将武器和武将初期化。
8. “オプション”的“ムービー鉴赏”模式增加光荣4款新作的影像。



▲全部武将的列传模式通过，就会出现隐藏影像。图为沙罗的记录。

珍贵道具

在《真·三国无双3 猛将传》里新增了9种珍贵道具，目前已有6种道具的入手方法揭晓。和《真·三国无双2 猛将传》不同的是，这次的珍贵道具可以在任何难度中入手，而且使用武将没有限制。除了这9种珍贵道具外，在列传模式中还可以拿到此前在《真·三国无双3》中出现的21种珍贵道具。这种设定，大概是光荣为了照顾从《真·三国无双3 猛将传》开始玩的玩家吧。这21种重复的珍贵道具，其性能与原来的道具没有任何区别，所以在此就不再说明了。修罗模式的珍贵道具入手法，请参见修罗模式一节。

背水护符

作用：攻击力上升，防御力下降
入手关卡：诸葛亮传 月英获得战
入手方法：六败月英，贵重品发现。

评价：很实用的道具，装备后如果再获得攻击力翻倍的战神之斧，等于4倍霸王拳。

生死念书

作用：单挑时间限制取消
入手方法：连斗模式取得第1名(31胜)
评价：单挑爱好者必备。

馒头袋

作用：馒头出现几率上升
入手关卡：许褚传 集落攻防战
入手方法：一定时间内一定数量输送队长击破，敌武将(最后出现的是满宠)全灭，贵重品发现。
评价：鸡肋鸡肋！

无双铠

作用：受到弓箭攻击时不会出现受创硬直
入手关卡：孙权传 合肥退却战

入手方法：三败张辽，输送部队出现。

评价：由于弓箭手威力大减，此道具实用价值大增。

乱舞刚书

作用：无双乱舞防御不能
入手关卡：吕布传 虎牢关歼灭战
入手方法：敌虎牢关奇袭部队出现前1300人斩达成，输送部队出现。
评价：效果类似2代的猛将传乱舞书，但无损无双，因此效果更佳。

咆哮兜

作用：按R3使用报名技时不会因杂兵攻击而中断
入手关卡：张飞传 长坂桥防卫战
入手方法：在长坂桥附近(不可离开)300人斩达成，且无人通过长坂桥，输送部队出现。
评价：实在想不出有什么实用价值。

11级武器大公开

这一次《真·三国无双3 猛将传》11级武器的拿法和纱迦之前预测的完全一样，因此拿起武器来特别快。现在就公开全部武将的11级武器共通入手方法：1. 达人难度下；2. 在欲拿武器的武将的列传模式下；3. 欲拿武器的武将持有10级武器；4. 过关后获得S级评价。游戏中获得60分为A级评价，90分为S级评价，只有在达人难度下才能拿到S级评价。

将武器拿法修改为拿评价，其好处是显而易见的。首先，每把武器都在对应武将的列传模式中出现，省去了逐关寻找的步骤；其次，电脑会提示高评价达成条件；再次，就算拿不到武器，也可以根据评价来猜测条件。

那么怎样才能达成S级评价呢？大致说来，影响评价的因素有以下几种：一、杀敌数。即杀死敌人的数量，很常见；二、时间。一般出现在时间很长的大关卡里；三、击破敌将；四、完成特定条件。特定条件因关而异，这是一定要完成的。只要掌握了这几条，大家就可以自己去寻找11级武器了！由于时间关系，不能放出全武将的11级武器拿法。而且因为达成S级评价有多种方法，只要玩成了特定条件，玩家可以通过多杀人、全灭敌将来提高评价，因此武器的拿法也不是惟一的。这期只列出纱迦的推荐方法，照此拿法确定可以拿到。欢迎大家来信畅谈自己的心得感想，下期将一并登出。拿武器前请阅读上面所说的11级武器共通入手方法，单打双打依然无限，但所有条件尽量由欲拿武器者触发。最后还是建议不要装雷玉或带护卫兵，因为敌将被雷玉电死或是被护卫兵打死的话是不算数的。不过即使你无法完成连斗，也能在《真·三国无双3 猛将传》各武将的列传模式里拿到10级武器！此外所有的珍贵道具也都可以在列传模式中重新拿到。鉴于篇幅和实用性问题，本篇攻略就不再写出了。



赵云 逆鳞

入手关卡：赵云传 长坂单骑战
特定条件：尽快找到阿斗
具体方法：敌将全灭，杀敌350人以上，尽快找到阿斗并从终点脱出。
说明：时间是关键，可以利用S/L大法来尽快找到阿斗。

张飞 破国蛇矛

入手关卡：张飞传 长坂桥防卫战
特定条件：不能让敌兵通过长坂桥

具体方法：不让一兵一卒通过长坂桥，敌将全灭，最后击败曹操。

夏侯惇 灭尽麒麟牙

入手关卡：夏侯惇传 下邳前哨战
特定条件：10分钟内百人斩
具体方法：开始后迅速击破曹性，然后沿着河道的木箱逆流而上，10分钟内将高顺击破，并完成100人斩，武器入手。

说明：虽然逆流而上这个条件看起来比较怪异，但依目前情况来看这似乎是必要条件之一，至少时间上会充裕

许褚 炎帝瀑布碎

入手关卡：许褚传 集落攻防战
特定条件：田庄不能受到损害
具体方法：田庄未受损害的情况下，将敌武将全灭。
说明：此关击破输送部队为当务之急，击破敌将倒是其次。自警团存活与否与武器无关。

周瑜 古锭刀梦幻

入手关卡：周瑜传 赤壁谋略战

特定条件：丁奉、徐盛阻止成功
具体方法：尽快击破糜竺、孙乾、关羽、张飞，让丁奉、徐盛阻止诸葛亮逃跑。完成以上条件，敌将全灭后武器入手。

说明：关羽、赵云会提单挑，一定要胜出。

陆逊 燕帝

入手关卡：陆逊传 鱼腹浦突破战

特定条件：不能出现石兵幻影，陆逊不能迷路

具体方法：先封锁右下角的据点，然后根据石兵作动的信息前进并杀光伏兵，接下来封锁左上方的据点，继续按照提示前进。如果时间够快且道路正确，就不会出现石兵幻影和迷路台词，这样将陈式、张苞、关兴、赵云击败后武器习得。

貂蝉 炫丽

入手关卡：貂蝉传 董卓暗杀战

特定条件：不能让警备兵呼叫援军

具体方法：5分钟内干掉董卓，且警备兵未呼叫援军。之后从终点脱出，武器习得。

诸葛亮 青龙扇

入手关卡：诸葛亮传 月英争夺战

特定条件：诸葛亮取得月英的最高评价

具体方法：六次快胜月英（即以最快速度击破月英，会出现“快胜”字样），即可习得。

说明：活用诸葛亮的斩属性动感光线，可以把月英秒杀。

曹操 魏王

入手关卡：曹操传 赤壁逃亡战

特定条件：我方不能有人败北

具体方法：迅速将敌将全灭（周仓、关羽可不杀）确保脱出地点，然后杀满200人且我方无人败退，即可习得。

吕布 鬼神

入手关卡：吕布传 虎牢关歼灭战

特定条件：不可让敌将逃走

具体方法：2000人斩达成且之前没有让敌将逃走。

说明：本关小有难度，大家可以试试。最好在刘关张出现前达成条件，否则会很难办。

孙尚香 龙虎乾坤圈

入手关卡：孙尚香传 刘备逃亡战

特定条件：4位女兵救出

具体方法：敌将全破，杀敌350人以上，尽快救出4位女兵并与其从终点脱出，必入手。

提示：如果杀敌数太低就贸然前进，那么赵云就会出现，武器不能入手。

刘备 蜀王

入手关卡：刘备传 成都前哨战

特定条件：民众死亡数不可过高

具体方法：在敌将退却前将其全部击破，同时民众死亡数不能过高。满足以上条件过关后就会入手。

孙坚 吴王

入手关卡：孙坚传 反董卓前哨战

特定条件：伏兵看破

具体方法：全武将全据点制压，并击败华雄引发伏兵看破事件，皆前敌人迅速清光。满足以上条件后与董卓见面后习得。

孙权 碧炎王

入手关卡：孙权传 合肥退却战

特定条件：我方武将不可败走

具体方法：五败张辽且杀敌数达到一定数量，脱出时若我方武将均健在，武器习得。

董卓 阎魔

入手关卡：董卓传 十常侍讨伐战

特定条件：短时间内击破十常侍，不可攻击少帝乘坐的马车

具体方法：迅速击破除张让外的九常侍，袁绍军到来后将其消灭，并达成百人斩。之后将张让体力削减至一定程度即可习得，注意不要攻击少帝的乘坐马车。

马超 双龙尖

入手关卡：马超传 葭萌关番外战

特定条件：500人斩

具体方法：500人斩达成，过关后习得。

说明：虽然条件非常简单，但实际上打起来非常困难。建议在据点附近杀敌。

夏侯渊 战鬼金刚棒

入手关卡：夏侯渊传 定军山挽回战

特定条件：不可让敌人通过定军山。

具体方法：黄忠突击前不让一兵一卒通过定军山，且350人斩达成。满足以上条件黄忠突击后即可习得。

张辽 神龙钩镰刀

入手关卡：张辽传 合肥奇袭战

特定条件：守备兵长和李典、乐进不可败走。

具体方法：周泰出现前守备兵长、李典、乐进健在，300人斩达成，即可习得。

说明：强烈建议装上背水护符。

司马懿 酸与羽扇

入手关卡：司马懿传 祁山之战

特定条件：提前引发降雨事件

具体方法：冒着地雷的危险在上方谷中宰杀25名左右的弓箭手，之后引发降雨事件，地雷失效。接下来将逐一出现的敌将全部击破，如果时间够快的话可以在姜维出现前习得。

说明：非常刺激的一关！不过装上斩玉后的司马懿简直就是杀人王……

吕蒙 真白虎额

入手关卡：吕蒙传 麦城包围战

特定条件：冲出麦城

具体方法：尽快将周仓、糜化击破，即可制压麦城。然后击破关平并杀满50人，之后若吕蒙已冲出麦城外且吕蒙已说出“智勇双全”台词，武器习得。

甘宁 海王

入手关卡：甘宁传 濡须口之战

特定条件：短时间内顺序干掉李典、乐进

具体方法：首先按照提示在短时间内顺序干掉李典、乐进，会对曹军造成极大打击。之后拼命杀人，累计到一定数量即可习得。

姜维 四圣一闪

入手关卡：姜维传 剑阁防卫战

特定条件：刘禅体力在一定值以上

具体方法：尽快将敌将全灭，最后几分钟时刘禅会准备投降，此时要赶快封住刘禅欲去的据点。杀敌数达到一定数量后，若刘禅体力在一定值以上，即可习得。

张郃 美神虹

入手关卡：张郃 祁山追击战

特定条件：部下不可败走

具体方法：击败关兴确保部下安全，之后干掉张苞并达成百人斩，武器习得。

甄姬 真月妖日狂

入手关卡：甄姬传 冀州番外战

特定条件：90分获得

具体方法：打死1名敌将或杀50人均可以拿到10分，因此六将全灭加150人斩即可习得11级武器。甄姬加入哪方不会影响武器入手的条件。

魏延 阴牙阳刀

入手关卡：魏延传 五丈原番外战

特定条件：不可让诸葛亮发动攻击

具体方法：在诸葛亮发动攻击前击破全部魏将，武器习得。

庞统 凤凰杖

入手关卡：庞统传 庞统梦幻战

特定条件：不要放弃任何提高评价的机会

具体方法：本关请严格按照提示行事。首先封掉上下据点，防止孔明的计策。之后消灭月英，得到虎战车。然后在不杀投爆兵长的情况下把上下版图上的连弩守备兵长干掉，获得连弩。之后攻下武器库，确保一部云梯搭桥成功。然后杀够450人，与诸葛亮见面后引发事件，武器习得。

孟获 南蛮王

入手关卡：孟获传 南蛮合战

特定条件：不要放弃任何提高孟获威望的机会

具体方法：在我方将领败走前击败与之交战的敌军，全部友军救出后武器习得。

祝融 业炎

入手关卡：祝融传 孟获救出战

特定条件：潜入过程中不可被警备兵发现

具体方法：先干掉王平及其麾下的传令，之后在敌人未发现你的情况下潜入诸葛亮附近，武器习得。

周泰 刹那

入手关卡：周泰传 牛渚之战

特定条件：以最快速度救出孙权

具体方法：首先救出孙权，然后将孙权麾下四将成功救出，之后干掉太史慈和刘繇，并杀掉一定数量的敌人，武器习得。

月英 浮月

入手关卡：月英传 虎战车实证战

特定条件：虎战车全部存在

具体方法：五虎将击破且虎战车全部存在，过关后武器习得。

说明：由于五虎将会派出工作兵进行骚扰，因此不可推进过快。若杀敌数高的话，允许坏掉一台。

自创武将·细剑 封神细剑

入手关卡：甄姬传 冀州番外战

特定条件：封锁全部据点

具体方法：敌将全灭（含副将），封锁全部据点，150人斩完成。满足以上条件，武器习得。

说明：加入哪方对武器没有影响。



攻略透解

机动战士高达 相会在宇宙

BANDAI

ACT

PS2

机动战士ガンダム めぐりあい宇宙 2003年9月4日

日版

1~2人

340KB

6980日元

限定版 12800日元

推荐玩家年龄：全年齡

文：沙罗

MOBILE SUIT GUNDAM めぐりあい宇宙

操作方法

Route Tube 时

↑	上升
↓	下降
→或←	向两边平行侧移
左摇杆	与十字键相同

Battle Sphere 时

↑	前进
↓	后退
←或→	左右移动
R1	向上旋转
R2	向下旋回
左摇杆	与十字键相同

攻击时

□	主武器射击
△	近身格斗（部分机体不能格斗）
○	副武器射击（部分机体无）
×	推进器（按两下为紧急回避）
L1	按一下锁定，按两下解除锁定
L2	切换锁定目标
R1+R2+ □	特殊攻击
START	暂停
SELECT	请求同伴支援
特殊动作	靠近锁定时按□键，大物体时站立在上面，小物体时抓举

攻略详解

取得全 S 级评价之道！

1. 禁止追求“快速过关”！

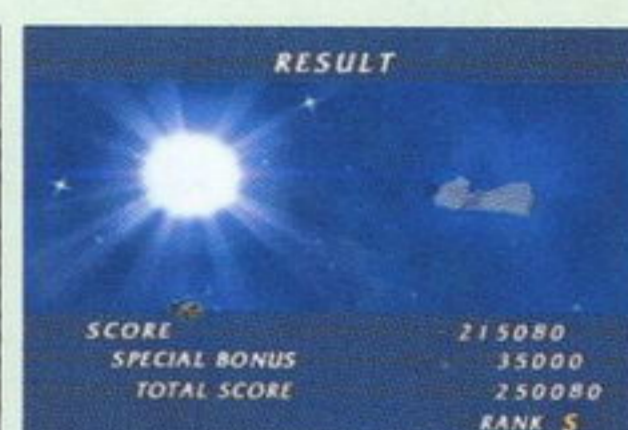
在本作中，评价的高低与机体的HP残量、所用时间多少是无关的。也

就是说，取得的分数越高，那么最后的评价就越高。这就要求玩家在游戏时要尽可能地消灭全部的目标。在Route Tube模式下，遇到的敌人最好使用复数射击来解决。因为复数射击不仅能够一次攻击多个目标，而且不会消耗子弹数量。在Battle Sphere模式下，不要立刻消灭画面中的主要攻击目标，先消灭周围出现的杂兵才能得到高分。

2. 禁止“RETRY”！

在战斗中任务失败时，绝对不要“RETRY”。（可以使用“STAGE RETRY”）因为每重来一次后，过关后的分数统计表中的特别奖励分数就会减少。一次性过关，不重来的话，奖励分数是35000分；每重来一次，奖励分数就会减少一次。

RETRY	奖励分数
0次	35000
1次	23000
2次	15000
3次	10000
4次	5000
5次以上	0



3. 禁止请求支援！

基本上在每一关中玩家都可以按下SELECT键请求支援。虽然有同伴相助会令战斗轻松许多，但是这样一来同伴就成了抢夺分数的最大障碍！想

夏亚·阿兹那布 (シャア・アズナブル)

使用条件：游戏初期

吉翁军的王牌驾驶员。靠着在一场战斗中击落5艘连邦军战舰的功绩，拥有了“红色彗星”的外号。是一位戴着冰冷面具，内心中却燃烧着复仇烈火的男子，是一个发誓要向扎比家报仇。他与连邦军的阿姆罗是生死对手。他们的胜负，直到宇宙世纪0093年才正式宣告结束……



浦木宏 (コウ・ウラキ)

使用条件：游戏初期

被称作“幻之击坠王”、原本在特林顿基地担任测试驾驶员的他，目击了“所罗门的恶梦”卡托强夺高达试作2号机的全过程。从此他便成为了高达试作1号机的驾驶员，展开了夺回2号机的旅途。在战斗的末期，他乘坐试作3号机与卡托展开了一场殊死较量……



要自己全灭敌人，就不能请求同伴的支援。

4. 将敌人的战舰破坏殆尽!

使用复数射击或者手动瞄准，干掉敌方战舰上的炮台或推进装置也能够加分。但最重要的是，将战舰消灭后，如果继续攻击的话（此时已经不能锁定），战舰还会发生第二次爆炸（炸得只剩下一些废铜烂铁，几乎连战舰的构架都看不出来了……），这时还能够得到 5000 左右的分数。

5. 破坏敌 MS 的盾牌!

在很多关卡中，敌人的登场数量非常少，如果按照普通的打法，最高恐怕也只能取得 A 级的评价。那么在这种时候，想要得到 S 级，就必须要先破坏盾牌。盾牌在使用主武器以外的时候会自动防御。利用这一特性，在对手攻击结束时反击，如此反复的话要不了多久盾牌就会碎掉。

STORY 模式

STAGE01	胜利条件	敌战舰全灭	
地球轨道	失败条件	自机被击落	S 评价: 135 000

本关的前半部分，出场的只是一些攻击力和防御力都极为低下的杂兵、战舰，多使用复数射击和 SP 攻击的话，就能够轻松取胜。

本关的 BOSS 是在 TV 版中未能够出现的 MA-05 “BIGRO”。其突击的速度非常快，并且突击时会进行连续攻击。在躲避它的突击后从背后连射是最轻松的击破方法。



2 周目以后

在本模式的 2 周目以后，战斗中常常会加入一些 1 周目中没有的剧情或者 BOSS 战。第 1 关在打败了 BIGRO 且自机的 HP 还剩 60% 以上时，会出现另一 BOSS——MA-04X “ZAKRELLO”。它的作战方式与 BIGRO 非常相似，所以只需要用相同的打法再打一次即可。



S 评价获得

本关中同伴会数次通信，让你请求支援。此时千万不能就这么乖乖听话。只要一直不请求支援同时全灭了出现的所有敌人，那么 S 评价就有如囊中之物了!

STAGE02	胜利条件	敌主要目标击破	
SIDE6 区域	失败条件	自机被击落、白色基地被击沉	S 评价: 155 000

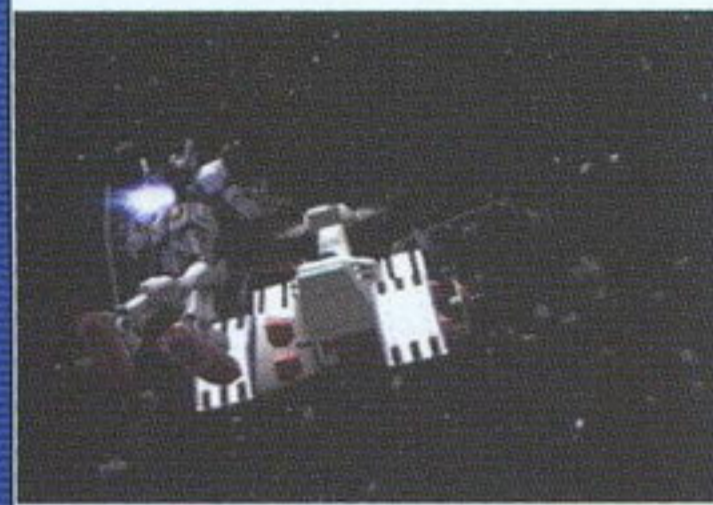
前半部分利用复数攻击尽快将 12 架 RICK-DOM 和敌方战舰击破，马上就能进入下一个阶段。

第二阶段，只要将敌人的两艘战舰击落即可过关，对方的 ZAKU 可以完全无视。



S 评价获得

1 周目出现的敌人数量非常地少，光靠那些敌人，可能难以达到 S 级别的分数。不过等到了 2 周目后，敌人数量会大大增加! 所以，等进入 2 周目后，再来攻克本关吧，S 评价一定会轻松入手的!



STAGE03	胜利条件	击破主要目标、对应突发事件成功	
宇宙要塞所罗门	败北条件	自机被击落、突发事件对应失败	S 评价: 500 000

本关可以说是整个 STORY 模式中最复杂、打法最多样化的一关。

1. 一开始所出现的那些敌人，只要使用复数射击或者不断地按 L1 锁定连

射，就可以解决。

2. 在进入所罗门后的固定前进路线，则几乎只有靠复数射击才能够消灭掉一路上所有的目标。

3. 固定路线结束后，在一处空旷的宙域，玩家可以选择立刻击落附近的两艘补给舰，进入下一个阶段，也可以先击落周围的杂兵，以及安装在所罗门外壁上的那些大炮（不能锁定），直到时间过了 7 分钟后自动进入下一个阶段。这样可以捞取大量的分数。



4. 再次经过一段固定路线后，由扎比家二子多兹鲁驾驶的 MA-08 “BIG ZAM” 作为 BOSS 出现。由于该 BOSS 拥有光束防护罩，所以光束武器的攻击对其无效。此时最好是一边按住副武器火神炮不放，一边使用光束剑进行直接攻击。到了后半战，BOSS 会不断发射大型粒子炮进行攻击，靠着左右与翻滚的躲闪，应该可以轻松击破。

2 周目以后发生的事件和路线分支

1. 在本关的一开始，原本的任务是一边消灭敌人，一边守护两艘连邦军的战舰。但是如果此时故意令两艘战舰沉没，同时在后面的战斗中击落姆赛级战舰（绿色战舰）的话，那么本关 BOSS 就会变成“所罗门的恶梦”，而不再是“大猩猩”多兹鲁。同时，在与“所罗门的恶梦”进行战斗时，还会出现两段动画，大家一定要尽力将其打出来哦。

2. 方法同上，在进入固定路线的时候，路线会产生极大的变化，此时高达会冲进所罗门的核心动力装置区域进行破坏。但是该路线只有 2 周目以后才会出现。

3. 按照通常打法打本关的话，吉翁军 ACE 机师“白狼”会出现并向高达挑战。对手驾驶的是白色高机动型 ZAKU II 白狼专用机，其实力自然不容忽视。

4. 如果玩家打的是 TV 模式，那么在本关中，史雷卡中尉所乘坐的机体将不再是核心战机，而是 G 战机。同时动画中的模样也会改变。这两段变化后的动画也会被收录下来，以后能够随时进行观赏。

S 评价获得

除了在固定的路线中尽量使用复数攻击消灭所有目标外，在非固定前进时，最好不要急于击破主要目标，将周围源源出现的敌增援或不能锁定的炮台击破，这样也可以赚取到大量的分数。只要能够保证消灭了一路上 80、90% 的目标，那么 S 评价基本上就能够得到。



STAGE04	胜利条件	敌主要目标击破	
SIDE5 区域	败北条件	自机被击落	S 评价: 225 000

初期的战斗舞台是在一大片陨石群中，杂兵可以耗不费力地清除。但是在进入了与玛·克贝的单挑部分时，周围有许多可以锁定的陨石，这些都会

黑色三连星（黒い三连星）

使用条件：完成夏亚篇

以盖亚、奥鲁提加和玛修三人组成的战队在鲁姆战役中抓获了连邦军的雷比尔将军，从此声名远扬。三人都操纵着黑色机体，因此外号“黑色三连星”，为基莉西亚·扎比的直属部下。三人的特殊攻击战法“JET STREAM ATTACK”是他们得意的战法。后来在敖德萨作战中，三人不幸被阿姆罗打败，战死沙场。



乔尼·莱顿（ジョニー・ライデン）

使用条件：完成黑色三连星篇

一年战争时期以“真红的闪电”之名响彻战场的吉翁军王牌驾驶员。不过在战场上，常常被敌人误认为是“红色彗星”夏亚。在一年战争最后的阿·巴瓦·库战役中光荣战死……



给玩家造成极大的干扰。

进入卫星殖民地内部后，大量的地雷散布在空中。要随时随地地左右移动，以躲闪撞过来的地雷。最好能够经常使用复数射击以确保不失。至于夏亚和玛·克贝两个BOSS，只要冲上前用光剑一阵狂砍就可轻松获胜。



2 周目的追加剧情

在完成了以上的内容后，白色基地来电，要阿姆罗赶快回去支援。连邦军的宇宙基地“月神2”的司令官瓦肯的战舰在敌人的猛烈攻击下沉没……

在击落敌人的两艘战舰和杂兵后，ACE 机师“真红的闪电”带兵出现。

但是他的机体实在不怎么样，用光剑几下就能打败。

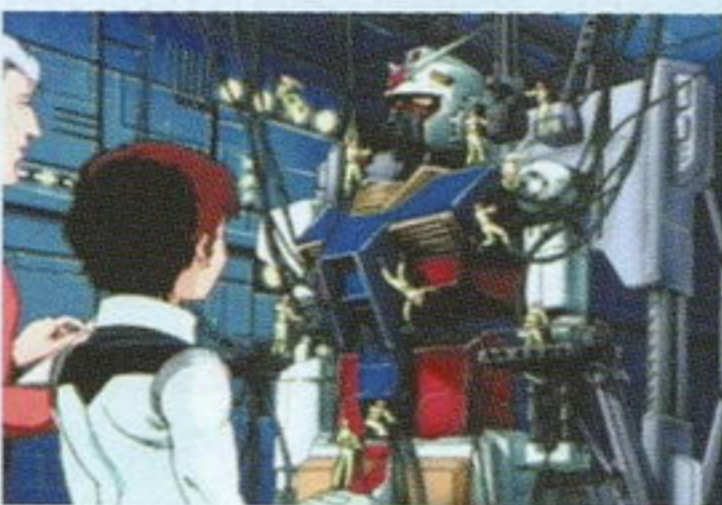
S 级别获得

1 周目时本关出现的敌人太少，而 2 周目的敌人不仅数量增加，并且会追加“真红的闪电”的剧情。所以在 2 周目中想办法取得 S 级别才是最佳选择。



STAGE05 宇宙要塞金米岛 (原所罗门)	胜利条件 敌主要目标击破	败北条件 自机被击落、白色基地被击沉	S 评价: 165 000
------------------------------	-----------------	-----------------------	---------------

本关初期的敌人会全部攻击白色基地。如果战斗中不能随时掌握自机、敌人和白色基地的位置的话，那么估计要不了多久，白色基地就会挂掉。最佳办法是呆在离白色基地不远的地方，不停地靠 L1 键来寻找敌人的位置。注意不能靠白色基地太近，否则它很容易变成 MS 战的活靶子……



本关的 BOSS 虽然是位 NEWTYPE 驾驶的 MA，不过实力并不算太强，接近用光剑连斩，之后立刻使用特殊攻击，反复几次就能过关。

S 级别取得

在打 BOSS 战时，先将周围所有的杂兵都消灭，把 BOSS 留到最后再解决。



STAGE06 月球区域	胜利条件 敌主要目标击破	败北条件 自机被击落	S 评价: 225 000
-----------------	-----------------	---------------	---------------

初期只要专心对付杂兵即可，拉拉放出的浮游炮可以完全无视，因为只要使用复数射击就可以轻易解决它们。进入 BOSS 战后，也不需要正面与拉拉交战，等过了一段时间后夏亚就会出现。这时冲上去对着夏亚一阵狂砍即可……

S 级别取得

关键还是在于前半部分的杂兵战。敌兵会源源不断地涌现，除了快速消灭他们外，没有什么更好的方法。

STAGE07 阿·巴瓦·库	胜利条件 敌主要目标击破	败北条件 自机被击落、白色基地被击沉	S 评价: 355 000
-------------------	-----------------	-----------------------	---------------

没什么特别的内容，不过在防卫白色基地时，绝对不能离得太远。

2 周目的追加剧情

当防卫白色基地结束后，HP 在 70% 以上时，“所罗门的恶梦”就会出现。

S 级别取得

建议在防卫白色基地结束时 HP 在 70% 以下，那么前进的路线会发生改变，高达会冲进敌人的母舰中作战。只有这样，才能够消灭更多的目标，取得 S 评价。



STAGE08 阿·巴瓦·库	胜利条件 敌主要目标击破	败北条件 自机被击落	S 评价: 595 000
-------------------	-----------------	---------------	---------------

杂兵都用复数射击和“连斩(2连后)→切换目标→斩击(第3连)”等方法击破即可。在对付夏亚时，必须要小心他的扩散粒子炮范围极广。多使用翻滚动作靠近他后，使用“连斩→翻滚→连斩或特殊攻击”的方法比较有效。

最后的拼剑对决，只要不停地按 L1 键锁定，然后狂砍即可。

S 级别取得

不要放过一个杂兵——这就是最后的建议。



SIDE 故事模式

SIDE STORY MODE STAGE01	胜利条件 敌全灭	败北条件 自机被击落、敌战舰脱离成功
----------------------------	-------------	-----------------------

与从地球连邦军本部出发的第 13 独立战队“白色基地部队”同为独立部队的第 16 部队——“THOROUGHbred 部队”，也在同一时间离开了地球。他们的任务是负责监视吉翁军月面基地格拉那达的动静，同时负责进军 SIDE3 的主力部队的后防工作。为此，不断在月球和所罗门两处来回巡逻的 THOROUGHbred 部队，与敌人的巡逻部队发生了遭遇战……



首先，迎面而来的导弹能击落多少算多少。之后迅速将敌方两艘战舰的推进器(两艘各两个推进器)打坏，使它们不能行动，之后再悠闲地消灭所有的杂兵。(最好能够先将盾牌打掉)在时间过了 5 分钟以后，敌方会出现

3 架强力的机体，可以运用斩击、翻滚等方法干掉它们。

最后剩下的两艘战舰，先将炮台之类的东西全部破坏后，最后再打主体。只有这样，本关才能够拿到 S 级评价(170 000 分以上)。

SIDE STORY MODE STAGE02	胜利条件 敌主要目标击破	败北条件 自机被击落
----------------------------	-----------------	---------------

在月球与所罗门之间来回航行的 THOROUGHbred 部队，得知了月面基地格拉那达的吉翁舰队正朝着所罗门出发的消息。吉翁军在得知了连邦军宇宙舰队朝所罗门进军的消息后，将宇宙中各个据点的部队集结在了一起。面对这种情况，知道已经无法削弱舰队后方敌人的战力的连邦本部，向 THOROUGHbred 部队下达了“攻击一切发现的敌部队”这样的命令……

本关可以说比第 1 关还要简单，不需要什么太多的技巧就可轻易过关。不过如果想要取得 S 评价，最好能够多破坏一些战舰上的炮台。

松永真 (シン・マツナガ)

使用条件: 完成乔尼·莱顿篇

拥有东洋血统的他，是一年战争时期多兹鲁中将的左右手，外号“白狼”。是个充满了战士的热血激情的男人。但是，在所罗门陷落时，他因为上级命令而回到了 SIDE3，就这么迎来了战争的结束……



安岛勇 (ユウ・アジマ)

使用条件: 完成 SIDE 故事模式

来自吉翁军的亡命徒，克鲁斯特博士制造的模拟 NEWTYPE 系统“EXAM”的测试驾驶员，外号“苍之死神”。在 BD2 号机被吉翁军夺取以后，他驾驶着连邦军最后的一架 BD 系机体 BD3 号机上了宇宙。在与 2 号机的战斗中奇迹般地生还，之后其下落不明。BD 系的有关资料也全部被消除。



SIDE STORY MODE STAGE03	胜利条件	敌主要目标击破、一定时间内成功防守高达4号机
	败北条件	自机被击落、高达4号机在狙击实行前被击落



大批的敌方舰队朝着宇宙要塞阿·巴瓦·库出发了。THOROUGHbred部队决定无论如何也要尽可能地消耗掉这些舰队的战力。但是，到目前为止一直处于急行军状态的THOROUGHbred部队，在物资和战力的损耗上也已经达到了极限……于是，高达4号机的驾驶员，鲁斯·卡瑟鲁提出了一个作战方案——那就是，使用在开发途中就遭到了废弃的试作兵器“高能光束炮”……

战斗的前半部分需要保护正在进行充电的高达4号机，时间在1分到2分之间（看玩家消灭敌人的速度而定）。这段时间不需要四处乱跑，只要将接近的敌人一一击破即可。在4号机发生爆炸后，就可以放心地全灭敌人了。需要注意的是，本关的评价如果在B或B以下，那么接下来的路线为史实路线；如果评价在A或A以上，那么将进入假想路线。在高达4号机发生了爆炸以后，如果此时5号机的HP剩余在90%以上，那么敌人出现的数量会大大增加。同时，破坏一些浮在周围的残骸，也能够取得分数。想要取得S评价，就尽量多干掉一些敌人和残骸吧。



SIDE STORY MODE STAGE04	胜利条件	敌部队歼灭
	败北条件	自机被击落、我方战舰被击落、敌方战舰脱离成功

由于“星一号作战”的实行，连邦军大部分宇宙舰队都去了宇宙要塞阿·巴瓦·库。而失去了鲁斯中尉和高达4号机的THOROUGHbred部队，为了得到修理和补给，来到了宇宙要塞金米乌（前所罗门）。就要他们即将出发的时候，又传来了新的噩耗——雷比尔将军因太阳辐射的攻击，光荣战死。意气消沉的THOROUGHbred部队又接到了新的指令。那就是护送吉翁共和国首相——达鲁西亚前往前往月面基地格拉那达缔结终战协定。为了将这场悲伤的战争打上一个终止符，THOROUGHbred部队急速赶向了与首相汇合的地点……



首先，我方战舰被一群敌人包围，尤其以MS-18E最有威胁。首先就要将其干掉。敌方战舰的攻击力很高，不把它们干掉的话，我方战舰一会儿就会玩完。剩下的敌人悉数歼灭即可。

SIDE STORY MODE STAGE05	胜利条件	敌部队歼灭
	败北条件	自机被击落、チベ战舰被击落



在吉翁国内，也同样有反对扎比家独裁的势力，达鲁西亚首相正是这股势力的首领。在成功与首相汇合后，THOROUGHbred部队一路向月球前进。但是，在月球等待他们的，是希望阻止和平到来的吉翁国部队……

原地不动消灭几个敌人后，敌MA出现。只要趁它从自己眼前经过时连续斩击或使用特殊攻击即可轻易击破。

需要注意的是，本关有两个结局——任务成功或失败。

SIDE STORY MODE STAGE04 (IF 剧本)	胜利条件	敌部队歼灭
	败北条件	自机被击落、我方战舰被击落

由于“星一号作战”的实行，连邦军大部分宇宙舰队都去了宇宙要塞阿·巴瓦·库。而THOROUGHbred部队则为了修理高达4号机和得到补给，来到了宇宙要塞金米乌（前所罗门）。在先前的那场事故中，鲁斯奇迹般地只受了点轻伤，在经过了数目的治疗后，又回到了战场上。就在部队结束了补给，准备出发与雷比尔将军的主力部队汇合时，收到了雷比尔将军的主力舰队惨遭毁灭的噩耗……于是，THOROUGHbred部队被编入了第二大队，紧随大部队其后，向阿·巴瓦·库出发了。



本关就跟普通剧本的第4关差不多，保护好自方的战舰即可。没有什么特别的难点。

SIDE STORY MODE STAGE05 (IF 剧本)	胜利条件	敌主要目标击破
	败北条件	自机被击落、我方战舰被击落

由于遭到了由殖民卫星改造而成的太阳辐射炮的攻击，地球连邦军损失了30%的主力部队。但是，在重新整顿了部队后，连邦军再度开始了对吉翁军的宇宙要塞阿·巴瓦·库的攻击——如今，在战火已经无法熄灭的宇宙要塞阿·巴瓦·库区域，集结了两军全部战力的决战终于打响了……THOROUGHbred部队则作为第二大队的增援，负责向N区域的突击任务。

前半段难度不高。不过敌方有两艘战舰会快速接近我方战舰，它们的攻击力很高。所以请尽早解决它们吧。

后半段的关键在MA战——来回攻击的MA非常讨厌。如果不小心被它们夹在了中间，可能会导致瞬杀！趁其靠近时不断使用“三连斩+翻滚或特殊攻击”才是上策。下半部分敌人非常多，相信此时使用“请求支援”也能够赚取到S评价的分数——能坚持到最后才是王道！努力吧……

另外，与普通剧本相同，本关也有两种结局——完成任务或在下半部分的战斗中，自机HP减到10%以下。喜欢收录动画的玩家，也千万不要错过了BAD结局啊……

剧本隐藏、分支发生条件

故事模式（2周目以后）

- 第1关：当自机的HP有60%时，ザクレロ会作为BOSS登场。
- 第3关：最初守护的两艘战舰存活下来，那么会进入与“白狼”的战斗；如果之前的两艘战舰被击沉，那么强制进入所罗门内部的动力装置区域。如果再将所罗门内部的战舰击沉，那么BOSS则变成“所罗门的恶梦”。
- 第4关：在6分钟内或50%HP以上打败敌BOSS，那么“真红的闪电”便会登场。
- 第7关：保护白色基地的战斗结束时，如果自机HP在70%以上，则会与“所罗门的恶梦”战斗；反之则会进入战舰内部进行战斗。

SIDE 故事模式

第3关：如果取得的评价在A以上，那么过关后进入假想路线。高达4号机存活；反之进入普通路线。两个路线的最后—关均有两种结局。

ACE PILOT 模式

- “白狼”松永真篇（シン・マツナガ）
- 第5关：如果自机HP在50%以上，那么战斗到一定阶段时，FA高达登场。
- 西玛·卡拉哈乌篇
- 最终关：完成任务或是任务失败，有两种结局。

阿那贝鲁·卡托（アナベル・ガトー）

使用条件：完成浦木宏篇

多兹鲁·扎比中将手下的王牌驾驶员。在所罗门所战役中以单机击沉了8艘战舰。被连邦军士兵称为“所罗门的恶梦”。就连连邦军士官学校的课本中，都留下了他的名字……在宇宙世纪0083年，他强夺了试作高达2号机，发动了吉翁军残党精心策划的“星屑作战”。在与浦木宏的战斗之后，与连邦军的战舰同归于尽。



西玛·卡拉哈乌（シーマ・ガラハウ）

使用条件：完成卡托篇

在一年战争时期，由于在不知情的情况下向有大量居民居住的殖民卫星注入了毒瓦斯，使原本善良温和的她从此性情大变。在4年以后，表面上参与着“星屑作战”的她，暗中却与地球连邦军勾结，最终死在了浦木宏的必杀技——“零距离炮”之下……消散时的情景，仿佛应验了她的命运——“宇宙的蜉蝣”。



MISSION 模式

玩家可以在这个模式中培养完全原创的驾驶员。每个驾驶员都可以连续进行8关的训练，在每关结束后，可以利用得到的经验值增加驾驶员的能力。如果任务完成得出色，那么不仅可以得到大量的经验值，还能够令自己的军衔上升。

培养事项

1. 连邦军和吉翁军双方各有两男一女3名驾驶员可供选择。驾驶员初期的能力数值都是负数，只有不断利用过关得到的经验值才能够加强自身的数值能力。另外，利用经验值还能够学会一些特别技能。比如说“NT”这项技能，当发动会心一击时，武器的威力以及射速都会提高1.5倍！不过需要注

意的是，一个人最多只能拥有6种技能，满了以后就不能再学新的了。

2. 每成功完成一次任务，军衔都可以提升一次。其实军衔是与可操纵的机体数量密切相关的。在一些可以自由选择驾驶机体的任务中，军衔越高，那么可选择的机体也就越多。军衔最高是“大佐”（上校），当上上校后，就不能再升官了。

3. 一个驾驶员有8个任务，只有完成了全部8个任务（不管成功还是失败）后，才能够将培养的驾驶员保存下来。中途记录也没有用……不过培养的驾驶员可以在对战模式中使用，还是相当不错的哦！如果能够培养出一位比阿姆罗更加强大的驾驶员的话……

任务主要分为三大种类

战斗类

通常都是以全灭敌人、护送友军、突破包围之类的目的为主。只要玩过其他的模式，应该能够立刻适应这类任务的。



非战斗类

通常以搬运货物、清除障碍物为主。这类任务虽然不会遇到敌人，但由于有时间限制，所以对不熟悉操作的玩家来说，难度远远大于战斗类任务。



捕获类任务

以敌人某某重要人物为目标进行捕获。任务初期仍然是普通的战斗，但到了后半部分捕获目标出现以后，就需要玩家操纵机体靠近目标战舰并在舰桥前着陆。在敌人的炮火中站在敌方战舰上，这是什么样的感受……



特技作用

人物特技作用	
NT1	可以使用赛可缪精神装置、主武器会心一击率上升2% 翻滚时推进器消费-10%、复数射击的速度上升
NT2	可以使用赛可缪精神装置、主武器会心一击率上升3% 翻滚时推进器消费-10%、复数射击的速度上升
NT3	可以使用赛可缪精神装置、主武器会心一击率上升5% 翻滚时推进器消费-10%、复数射击的速度上升
勇猛	将敌机击落时 SP 槽 +300
不屈	HP 在 1/3 以下时 SP 槽的上升率为 2 倍
根性	受到了最大 HP 的 10% 伤害时，SP 槽量增加 300
软弱者	HP 在 1/3 以下时，SP 槽的上升率变成原来的一半，机动 +20
狡猾	HP 在 4/5 以上时，射击、格斗值 +20
补给	主、副武器的上弹时间减半
高速战斗	推进器的最大槽和回复量变成 1.2 倍
情报分析	锁定距离变成通常的 1.2 倍
一击	格斗攻击的会心一击发生几率上升（仅限第一击），伤害为 1.5 倍
统率	全僚机的防御 +10
熟练	机体容量在 45 以下时，驾驶员的各能力 +10
狙击	当使用复数射击时对手只有一机，威力会变成平时的 1.2 倍
野心	取得新的能力时，精神值的消费 -10%
テストパイロット	取得新的能力时，操纵值的消费 -10%
持久力	取得新的能力时，体力值消费 -10%
战斗机乗り	驾驶战斗机时格斗以外能力 +10
MA 乗り	驾驶 MA 时防御以外所有能力 +5
强运	机体被击破时有 50% 的几率继续生存
工学知识	选择机体使用时，配备点数 -5
辅佐	电脑操作时，变为射击者本身的思考
読み	复数射击时射击数 +1
連携	小队全员都拥有“連携”这一特技时 出击时一开始全员的 SP 槽就会蓄满一格
特殊技能	
スタンドプレー	单机出场时，机动 +15
ムードメーカー	3机出场时，全员的防御力 +5
铁壁	盾牌耐久度变成 1.5 倍
政治	选择机体使用时配备点数 -10

特殊技能取得方法



完成5星难度的任务时，驾驶员的特技栏如果没有装满（6个），那么会有一定的几率得到特殊技能。

打操纵型任务学会スタンドプレー，精神型任务学会政治力，体力型学会铁壁，平均型学会ムードメーカー。

驾驶员取得一览

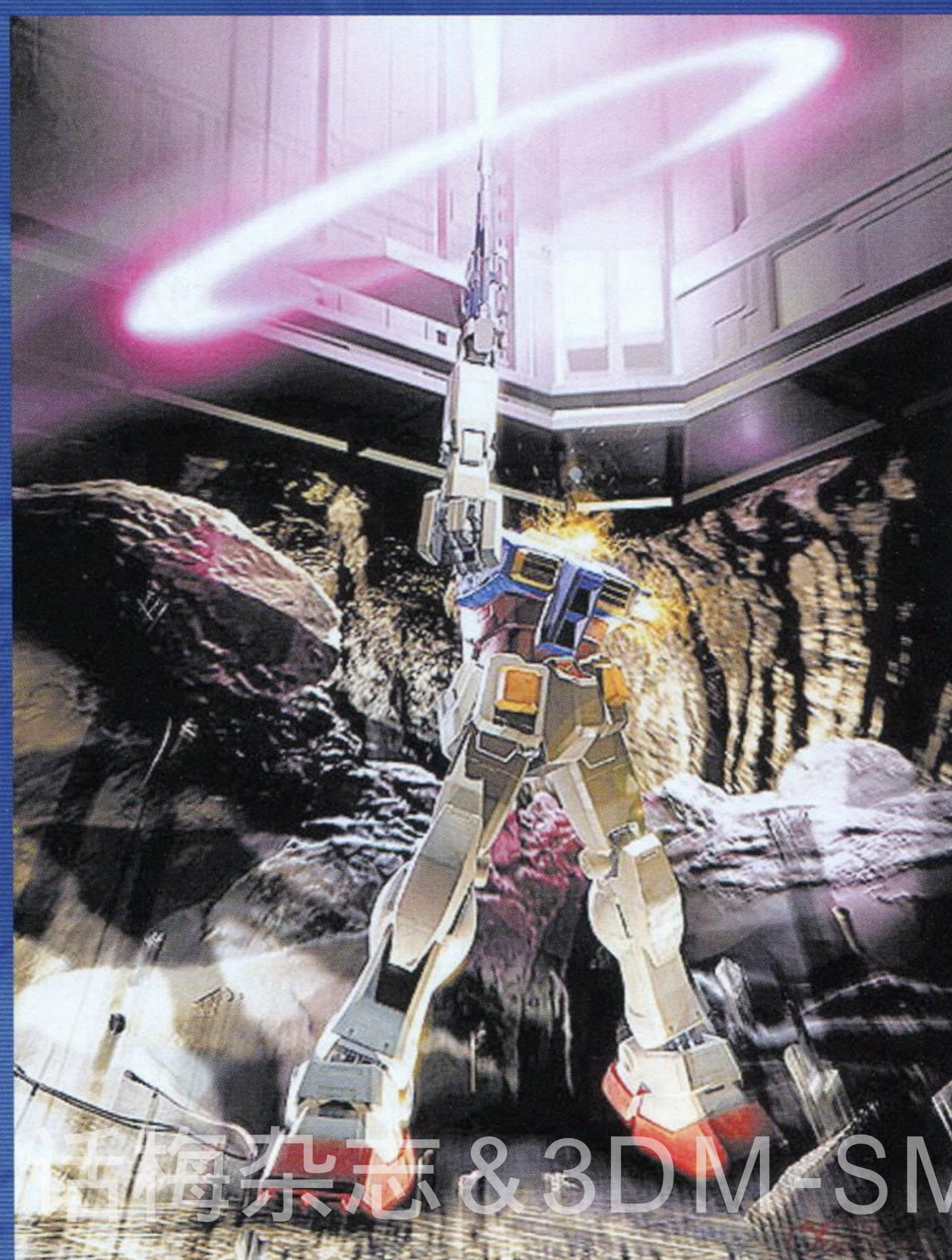
连邦军	
阿姆罗·レイ	游戏初期
カイ・シデン	游戏初期
ハヤト・コバヤシ	游戏初期
セイラ・マス	故事模式全部关卡评价在 B 以上
スレッガー・ロウ	完成故事模式的第 3 关
リュウ・ホセイ	观看过故事模式中的 TUTORIAL3
コウ・ウラキ	ACE PILOT 模式中打完コウ・ウラキ篇
サウス・パニング	コウ・ウラキ篇全关卡评价在 A 以上
チャック・キース	コウ・ウラキ篇第 4 关的评价在 A 以上
クリスチーナ・マッケンジー	制成一个有“NT3”能力的驾驶员
ユウ・カジマ	ACE PILOT 模式中打完ユウ・カジマ篇
フィリップ・ヒューズ	ACE PILOT 模式中打完ユウ・カジマ篇
ベルナルド・モンシア	连邦军任务模式中完成 4 星以上难度的“驱逐战”
ルース・カッセル	完成 SIDE 故事模式的假想剧本
フォルド・ロムフェロー	完成 SIDE 故事模式
ジャック・ベアード	完成任务模式中 4 星难度的“输送船团护卫”（战斗中要请求支援）
吉翁军	
ガダム	游戏初期
トクワシ	游戏初期
ジーン	游戏初期
シヤア・アズナブル	ACE PILOT 模式中打完シヤア・アズナブル篇
ガイア	完成黒い三连星篇的第 3 关
マッシュユ	完成黒い三连星篇的第 1 关
オルテガ	完成黒い三连星篇的第 2 关
ドズル・ザビ	シン・マツナガ篇的全关卡评价在 A 以上
マ・クベ	制成一个拥有“政治力”或“狡猾+情报分析”的驾驶员
シヤリア・ブル	制成一个拥有“NT”（与 NT 等级无关）能力的驾驶员
ララア・スン	シヤア・アズナブル篇全关卡评价在 A 以上
デミトリ	制成一个拥有“MA 乗り”的驾驶员
アナベル・ガト	ACE PILOT 模式中打完アナベル・ガト 篇
ケリイ・レズナー	コウ・ウラキ篇第 1 关的评价在 A 以上
ジョニー・ライデン	ACE PILOT 模式中打完ジョニー・ライデン篇
シン・マツナガ	ACE PILOT 模式中打完シン・マツナガ篇
カリウス	ACE PILOT 模式中打完ガト 篇
ニムバス・シュターゼン	ACE PILOT 模式中打完ユウ・カジマ篇
バーナード・ワイズマン	制成 3 名吉翁军的驾驶员
シマ・ガラハウ	ACE PILOT 模式中打完シマ・ガラハウ篇



机体取得一览

吉翁军	
MS-05A ザクI	游戏初期
MS-05B/3S 黒い三连星専用ザクI	黒色三连星篇第2关评价在A以上
MS-06F ザクII	游戏初期
MS-06S/3S 黒い三连星専用ザクII	黒色三连星篇第1关评价在A以上
MS-06S/CA シア専用ザクII	シア・アズナブル篇第1关评价在A以上
MS-06F/JR J・ライデン専用ザクII	ジョニー・ライデン篇第2关评价在A以上
MS-06F/SM S・マツナガ専用ザクII	シン・マツナガ篇第2关评价在A以上
MS-06F/DZ ドズル専用ザクII	シン・マツナガ篇第2关评价为S
MS-21C ドラツェ	完成吉翁军任务模式3星难度的“输送船团护卫”
MS-06F-2 ザクII(后机型)	制成1名吉翁军的驾驶员
MS-06FZ ザク改	制成3名吉翁军的驾驶员
MS-06FZ/FH ザク改(フリッツヘルム)	完成吉翁军任务模式3星难度以下的“输送船团护卫”
MS-06R-1/SM S・マツナガ専用高机动型ザクII	シン・マツナガ篇第4关评价在A以上
MS-06R-1A/3S 黒い三连星専用高机动型ザクII	い三连星篇第3关评价在A以上
MS-06R-1 高机动型ザクII	ACE PILOT 模式中打完シン・マツナガ篇
MS-06R-2/JR J・ライデン専用高机动型ザクII	ジョニー・ライデン篇第3关评价在A以上
MS-06R-2 高机动型ザクII(后机型)	ACE PILOT 模式中打完ジョニー・ライデン篇
MS-09R リック・ドム	游戏初期
MS-09RS/AG ガト専用リックドム	アナベル・ガト篇第1关评价在A以上
MS-09R-2 リックドムII	ACE PILOT 模式中打完アナベル・ガト篇
YMS-15 ギャン	故事模式第4关评价在A以上
MS-14A ゲルグゲ	游戏初期
MS-14S/CA シア専用ゲルグゲ	ACE PILOT 模式中打完シア・アズナブル篇
MS-14A/AG ガト専用ゲルグゲ	アナベル・ガト篇第2关评价在A以上
MS-14B/JR J・ライデン専用高机动型ゲルグゲ	ジョニー・ライデン篇第4关评价在A以上
MS-14F ゲルグゲ・M	ACE PILOT 模式中打完シマ・ガラハウ篇
MS-14Fs/CG シマ専用ゲルグゲ・M	シマ・ガラハウ篇第2关评价在A以上
MS-14Fs 指挥官用ゲルグゲ・M	シマ・ガラハウ最终关评价在A以上
MS-11 アクトザク	打完SIDE 故事模式普通剧本后完成吉翁军任务模式中3星难度的“ベズン・ナンバーズ”
MS-17A ガルバルディア	SIDE 故事模式全部关卡(含假想剧本)评价在A以上、完成任务模式中4星以上难度“ベズン・ナンバーズ”
MS-18E ケンプファー	完成吉翁军任务模式中4星以上难度的“输送船团护卫”
MS-14JG ゲルグゲ・J	制成一个拥有“高速战斗”、“狙击”和“読み”的吉翁军驾驶员
MS-14JG/SM S・マツナガ専用ゲルグゲ・J	シン・マツナガ篇最终关评价在A以上
RX-79BD-2	ユウ・カジマ篇第2关评价为S
ブル-デスティニー-2号机	ユウ・カジマ篇第2关评价为S
RX-78GP02A サイサリス	アナベル・ガト篇第3关评价在A以上
AGX-04 ガーベラ・テトラ	シマ・ガラハウ篇最终关评价在A以上
GATTLE ガトル	游戏初期
JICCO ジッコ	完成吉翁军任务模式中3星难度的“ルウム战役”
MA-04X ザクレロ	暂时不明
MA-05 ビグロ	游戏初期
MAN-03 ブラウ・プロ	制成一个拥有“NT2”能力的吉翁军驾驶员
MA-06 ヴァル・ヴァロ	完成アナベル・ガト篇后,完成吉翁军任务模式中4星难度的“战舰强袭”
MAN-08 エルメス	制成一个拥有“NT3”能力的吉翁军驾驶员
MSN-02 ジオング	シア・アズナブル篇第5关评价在A以上
MA-08 ビグ・ザム	故事模式第3关和シン・マツナガ篇的第2、3关的评价在A以上
AMX-002 ノイエ・ジール	ガト篇最终关评价为S
RX-78-2/CA キヤスバル専用ガンダム	网上下载
MS-09R/CA キヤスバルリック・ドム	网上下载

连邦军	
RB-79 ボール	游戏初期
RB-79K ボールK型	连邦军任务模式中“ソーラパネル搬运”将2星或3星难度关卡通过。
RGM-79 ジム	游戏初期
RX-75 ガンタンク	故事模式中,将TV版通关
RGM-79GS ジム・コマンド	连邦军任务模式中任意作成一名驾驶员
RGC-83 ジム・キヤノンII	ACE PILOT 模式中打完コウ・ウラキ篇
RX-77-2 ガンキヤノン	游戏初期
RGM-79SP ジム・スナイパーII	任务模式中制成3名连邦军驾驶员
RGM-79N ジム・カスタム	コウ・ウラキ篇全部关卡评价在B以上
RX-79BD-3 ブル-デスティニー-3号机	ユウ・カジマ篇全部关卡评价在A以上
RX-78-2 ガンダム	游戏初期
RX-78-3 G-3 ガンダム	故事模式全关卡评价在A以上
FA-78-1 フルアーマーガンダム	连邦军任务模式中完成4星以上难度的“要塞攻略”
RX-78-4 ガンダム4号机	打完SIDE 故事模式的假想剧本
RX-78-4/Bst ガンダム4号机[Bst]	SIDE 故事模式的假想剧本第5关取得A以上评价
RX-78-5 ガンダム5号机	打完SIDE 故事模式的普通剧本
RX-78-5/Bst ガンダム5号机[Bst]	SIDE 故事模式的普通剧本第5关取得A以上评价
RX-78NT-1 アレックス	制成一个拥有“NT3”能力的连邦军驾驶员
RX-78GP01Fb ゼファイランサス・フルバーニアン	コウ・ウラキ篇第3关取得A以上评价
RX-78GP03S ステイメン	コウ・ウラキ篇第6关取得S评价
RX-78GP04G ガーベラ	故事模式与SIDE 故事模式全部关卡评价在A以上
PUBLIC パブリク	完成连邦军任务模式4星以上难度的“ルウム战役”
FF-X7 コアファイター	观看过故事模式中的TUTORIAL3
FF-S3 セイバーフィッシュ	游戏初期
FF-X II -Fb コアファイターII	完成连邦军任务模式3星难度的“输送船团护卫”
G-FIGHTER Gファイター	完成故事模式的TV版本
FF-X7[Bst] コアブスター	游戏初期
G-ARMER Gアーマー	完成连邦军任务模式4星难度以上的“输送船团护卫”
RX-78GP03 デンドロビウム	コウ・ウラキ篇全关卡评价在A以上



其他

■站上战舰上时,可以慢慢地回复体力。

■在使用翻滚时撞到敌人,那么敌人会有一小段时间不能动弹。

■故事模式TV版本的出现方法:

读取前作《机动战士高达》、《机动战士高达 讲谈社特别版》或者《机动战士高达 Ver1.5》的记录或者全部关卡都达成A级以上的评价。

■特殊攻击消费3格计量槽的机体

ブル-デスティニー-系列:启动EXAM系统。启动后推进器可以无限使用,但以后不能再使用特殊攻击。另外,系统发动3分钟后停止,HP降为最低。推进器消费又变成普通消耗状态。(在3分钟之内,结束战斗吧!)

ガンダム4号机、4号机[Bst]:发射超光束火箭炮。

GP-02A:发射核弹。(寒……)不过只能使用一次。

ビグ・ザム:封住对手的特殊攻击。

攻略透解



仙乐传说	NAMCO	RPG
NGC	テイルズ オブ シンフォニア	2003年8月29日
1~4人	3格	日版
无对应周边		6800日元
		推荐年龄：全年齡

《仙乐传说》剧情完结篇

天使

给亲爱的洛伊德：

当你读到这封信时我已经开始再生之旅了。对不起，洛伊德，我向你说了谎。迄今为止，无数的神子都在再生之旅中失败了，这是一个危险的旅行，所以……所以我不想把我喜欢的洛伊德牵扯进来。我会努力的，我会打倒无数的怪兽，无数的迪赛安的。请洛伊德在重生的世界里好好活下去吧，你能把我当好朋友，我真的很高兴；能够与洛伊德你相会，这是我的幸福。再见。

柯莉特

当洛伊德用颤抖的手从弗兰克大叔手中接过那封信的一刹那，他就有种异样的预感。他非常了解柯莉特的性格，柯莉特是那种不愿意给任何人添麻烦的女孩子，当其他女孩还处在向父母撒娇的年龄时，她已经是一个思维成熟、行事稳重（会吗？）的神子了。但正因为是神子，这个特殊的身分，让她对亲情友情分外看重，对她而言这是惟一的精神寄托。



“这个……简直就像遗书……”洛伊德低声说道，那个傻瓜，难道她就不知道就这样不辞而别会让别人多担心吗？算了，现在不是埋怨的时候，得赶快追上那个家伙！

“哇！”门外忽然发出的巨响让吉尼亚斯吓得跳了起来。

“出去看看再说！”洛伊德赶紧拉起吉尼亚斯就向屋外冲去，而当他们冲出房屋时，眼前的情景让他们惊呆了。伊塞利亚在燃烧！熊熊的烈火无情地吞噬了整个村庄，灼热的气浪刮来一股焦臭的味道。家禽乱飞，家畜发出凄惨的嘶叫，不禁让人毛骨悚然。

“可恶……”洛伊德握住的拳头在颤抖，面对这帮禽兽，他只能拔出剑将他们大卸八块。

“洛伊德·阿文，给我滚出来！”迪赛安的走狗高声叫道。

“你们又来袭击村庄！给我住手！”洛伊德毫不犹豫

地站了出来，双手已握在了剑柄上，只要这帮混蛋稍有动作，就准备立即出手。是眼前那个独眼绿发男子浑身散发出一股危险的气息，特别是他左手上那巨大的金色枪铳，让洛伊德感到非常不安。

“好好听着！你们这帮劣等种族，我的名字叫弗西提斯，迪赛安五圣刃之一。作为优秀的半精灵种族，也是培养你们这些愚蠢低劣的人类的圣地——人间牧场的主人！”独眼绿发男子冷冷地说道。

“半妖精？”当吉尼亚斯听到这三个字时身体像触电般地震了一下，作为精灵的他想必对半妖精这个词相当敏感吧。

“洛伊德，作为人类你破坏了不可侵犯的条约，所以，我们要给这个村子施以制裁！”弗西提斯的声音还是那么冷酷，没有丝毫感情掺杂在里面。

“违反条约的可是你们吧，你们不是派人去杀神子了吗？”吉尼亚斯反驳道。

“我们派人人去杀神子？哈哈哈哈哈，原来如此，那帮家伙在狙击神子啊。”迪赛安的家伙们丝毫没有感到惊讶，而且似乎明白了什么，而对于洛伊德的质问也因他这个劣等人类的身分给予驳回。

“对于你接触培养体F192与杀死我们同伴这一事实，毋庸置疑，所以我们将对这个村庄执行制裁！”弗西提斯扫了一眼眼前的“劣等种族”们，做了一个手势，“对于你的罪过，我已经给你准备了一个很好的对手。”弗西提斯的嘴角露出一丝残忍的笑容，紧随着一阵巨大的脚步声后，一个巨型绿色怪兽出现在洛伊德面前。当洛伊德正要准备挡住这个丑陋家伙的一击而自然举起左手时，他的EX晶球暴露在迪赛安面前。

“果然那就是我们正在找的东西，那正是天使计划所需要的东西！”弗西提斯的双眼发出异样的神采，他双眼直直地盯着洛伊德左手手背上那一颗EX晶球，那正是他梦寐以求的东西，现在他想得到它！

“那可不行！这是被你们杀死的母亲给我的遗物，怎么可以交给你们？”

“你说什么！你的母亲……”弗西提斯正要说出什么时战况忽然发生戏剧般地变化，那个被洛伊德打倒在地上的绿皮怪忽然从身后将弗西提斯紧紧抱住！

“快……逃……吉尼亚斯……洛伊德……”绿皮怪用它那颤抖的声音呼喊着洛伊德与吉尼亚斯的名字，虽然很轻，但每一个字都像一记重锤击打在两人的心头。

“那……那个声音……难道是……玛布尔奶奶？”吉尼亚斯很想将这个可怕的想法从自己的脑子里驱逐出去，但那个声音……是不会骗人的。

“吉尼亚斯，认识你我真高兴……好像自己又有了孙子一般……再见了……”随着一声巨响玛布尔奶奶引发了自身的能量。当那颗还带着体温的EX晶球滑落在吉尼亚斯的眼前时，那血红色的晶球散发着妖异的光芒，吉尼亚斯将它捡起，紧紧握着，脸上的神情似乎希望得到那个慈祥老奶奶的原谅……

弗西提斯很快撤退了，因为玛布尔突然引爆自身，纵使他是半妖精，但恢复力量还是需要一段时间。当他放出狠话：只要洛伊德还持有那个EX晶球，就会永远被迪赛安追击后，洛伊德要面对的，即将是被驱逐出村子的命运。

“等一下！洛伊德没有错！他只是想帮助玛布尔奶奶……”面对村长，吉尼亚斯提出了反驳意见，但事实是无情的，与牧场相关的所有事情都是禁忌，没有例外。

“那么为了保护村子，那些人间牧场的人即使死了，也没关系吗？”吉尼亚斯无法赞同这种观点，他极力争辩，希望眼前这些所谓的大人醒悟过来。

“反正那些在牧场的人会在牧场默默地死去，这就是他们的命运！”

“不错！只要我们要做什么多余的事，死的只是他们而已。”

“人类……真是肮脏……”吉尼亚斯低下了头喃喃地说道，为了保护自己的东西，而牺牲他人，这就是人类世界不变的法则。如果再过几百年，当他成人的时候，也许就会知道之所以这么做的原由了。

现在洛伊德需要做的就只有一件事，那就是尽快找到柯莉特与她会合，因此他与吉尼亚斯决定去位于沙漠的沙漠之花托里埃特。一进这里就发现迪赛安在张贴着通缉洛伊德的通告，不过那个画功确实不敢恭维，洛伊德俨然成了一个一脸蠢相的傻瓜。但更绝的还在后面，两个迪赛安的家伙居然能够凭借这张令人发指的通缉令将洛伊德认出来。

洛伊德被捕！但奇怪的是这帮迪赛安有种异样的感觉，虽然从外表上看，这几个与前几个确实是如出一辙，但从说话语气上要柔和多了。但洛伊德也顾不上这么多了，他现在要做的只有一件事，那就是逃出这个该死的地方！

“呼，好危险……”洛伊德躲过警卫的搜查，一头钻进了一间房屋。

“什么人！”显然，房间的主人对这个突然闯入自己房间，打扰自己轻闲的毛头小子相当不满，说着就举起了右手念起了咒文。

“在问别人名字的时候应该先报上自己的姓名。”洛伊德耸了耸肩轻松地





面对面前这位蓝发男子。

“哦，好胆量……”蓝发男子不怒反笑，打量了一下眼前这位头发冲天的不知死活的家伙，忽然露出严厉的神色，“但是，我可不想对你这个下贱的家伙说出自己的名字！”

“真是巧合，我刚好也是对自己讨厌的东西毫无兴趣。”耍耍嘴皮子功夫那就奉陪到底，罗伊德面对蓝发男子从气势上丝毫不退缩。

“可恶！”蓝发男子显然已经气急败坏，领导这个组织这么多年，还从来没有哪个家伙敢用这种无礼的口气对自己说话，如果不给眼前这个白痴一点颜色看看，他会把自己当病猫。

此时，罗伊德也举起手准备接住蓝发男子的魔法攻击，但是这一动作又将EX晶球显露了出来，而蓝发男子显然是个识货的主，一眼看穿了罗伊德来历。

“这个EX晶球……难道你是罗伊德！”

“是又怎样？”罗伊德毫不退缩。

“原来如此，果然有点像。”蓝发男子仔细观察了一下罗伊德的脸，点头说道。但此时，卫兵冲了进来报告——神子已经侵入了这里！而带头的那个高达男子罗伊德立马认了出来，那就是在玛蒂尔圣堂有一面之缘准备杀死柯莉特的波塔！

“波塔，我先退下了，如果让他知道了我的身分，计划就完了。”蓝发男子决定先行撤退，而其中隐藏着一些不为人知的秘密。蓝发男子一走，剩下的波塔就好对付多了，有佣兵库拉特斯在，很快地，他就败下阵来。久别的重逢让罗伊德兴奋不已，而为了增强战斗力，他也将EX晶球装在了老师莉菲尔身上。不过让罗伊德惊讶的是，这次莉菲尔没有对自己使用“无影脚”，这倒让他更加心存余悸了。（_）

在托里埃特遗迹，据说隐藏着火之精灵伊夫里特，柯莉特下一个目标就是解开这里的封印，看到眼前遗迹那宏伟的景象，莉菲尔身体内那些对遗迹疯狂执着的细胞复活了，俨然变了一个人。

“太棒了！”莉菲尔似乎是要扑倒在这片古老的石块中，她的眼睛闪闪发光，就像捡到了金字的穷鬼一般；双手轻抚眼前的石壁，可以清楚地看到她的身体在颤抖，激动的泪花似乎马上就要夺眶而出。“哦……这是古代大战时作为魔术障壁而研发的碳酸盐物质！这种触感……啊！太令人激动了！”以前那严师的形象顿时消失得无影无踪，看到这样的情景，众人只有恶寒的感觉……

“她一直都是这样吗？”库拉特斯悄悄地问了一声。

“那个……嘿嘿……一直瞒着大家……”吉尼亚斯只有打哈哈，他实在是无法再隐瞒姐姐这种怪癖。遇到遗迹就性情大变，表现出疯狂的举动，说她是一个遗迹痴也不为过。

每一个封印都可以说是一次试炼，每一个神子都将在这些试炼中得到成长，柯莉特也不例外，而且看情形，柯莉特应该是历代神子中最好的一位。

“守护养育大地的女神玛蒂尔啊，将您的神力赐予此地吧！”随着柯莉特的祈祷，天使雷米艾尔再次降临。

“干得不错，我的女儿。”雷米艾尔微笑着望着自己的女儿赞道，“守卫封印的神兽已被打倒，第一封印已经解开，伊夫里特也将觉醒了。我以库鲁西斯的名义，赐予你天使的力量！但是要记住，变为天使的同时也伴随着痛苦，只有一个晚上，忍耐一下吧。”

天使的力量，柯莉特终于得到了天使的力量。作为一名天使，最初得到的应该就是得到一副翅膀！而所谓的变为天使伴随的痛苦，也在众人走出遗迹的时候立刻得到了验证：柯莉特嘴唇发紫，而身体也忽然变得虚弱。对于此情景，众人也只好就地宿营。

“怎……怎么回事……”对于自己身体忽然发生的变化，柯莉特似乎察觉到了什么……

为了到下一个目标帕尔马克斯塔那就必须出海，而要到达最近的渔港又要穿越奥萨山道，这山道上经常有怪兽与强盗出没，看来要过这里还要费一番周折。

“站住！”说曹操曹操到，一进山道就有一个身着奇装异服（就罗伊德他们这个世界的人而言）的女子出现在他们面前，“你们当中是不是有玛娜的神子？”

“啊，我就是。”柯莉特微笑地说道，丝毫没有警觉感，与其说她天真，不如说她迟钝还更加准确……



“觉悟吧！”果然，异服女子从怀中抽出一张纸（没错，就是一张纸！看纸质就像草纸，上面还不知鬼画了一些什么稀奇古怪的花纹。对于罗伊德他们而言，当然没有看过所谓灵符是什么样的‘东东’）指着柯莉特大声说道。柯莉特吓了一跳，她那招牌性的摔倒出现了，而且伴随着她的摔倒，一些叫做“运气”的东西总会降临在她身上。这次也毫不例外。似乎是触动了某样机关，异服女子脚下的石板突然向下打开，露出一个大洞，不用问，那个女子惨叫着掉了下去。

“真可怜。”罗伊德叹道。

“如果说这里有10米深，那么乘上9.8的重力加速度，那个冲击力应该不会导致死亡。”吉尼亚斯颇为理性地计算道。

“重力……加速度……那是什么？”对于罗伊德这种愚蠢的提问，最好的方法就是一个——那就是对他不予理睬！

不过这个女人的根性可不能小看，正如吉尼亚斯所说，那种冲击力还不会致命，所以当她从山道的通道中满脸尘土狼狈地窜出来时，众人没有觉得丝毫的惊讶。对于一个已经精疲力尽的人，战胜她是很容易的，当异服女人留下一句下次一定会杀了你们的话时，众人只有苦笑一下，因为从来没有遇见过像她那么冒失的暗杀者。

“为什么要狙击我们呢？”罗伊德不解地问道。

“不管什么时候，总有人是拒绝接受救助的。”库拉特斯解释道。

“那个服装……”莉菲尔老师看到那名女刺客那奇异的衣服时露出了惊讶的神色，似乎她好像在哪里见过，但很快她就岔开了这个话题。倒是柯莉特丝毫没有身为被狙击者的自觉，她现在想的居然是如何与那名女刺客建立良好的友谊，话一出口罗伊德顿时有种被彻底击败的感觉……

港町帕尔马克斯塔，席尔瓦兰特大陆上首屈一指的大城镇，而这里的人们在其总督德亚的带领下一直与迪赛安做着坚决的斗争。正因为这样，德亚总督在人们的心目中有很高的威望，而帕尔马克斯塔的人们与伊塞利亚不一样，他们敢正面与迪赛安的人对抗。

“滚出去！这里不欢迎你们这帮家伙！就是一个果冻，我也不会卖给你！”道具店老板的女儿萧克拉厉声对迪赛安的走狗骂道。

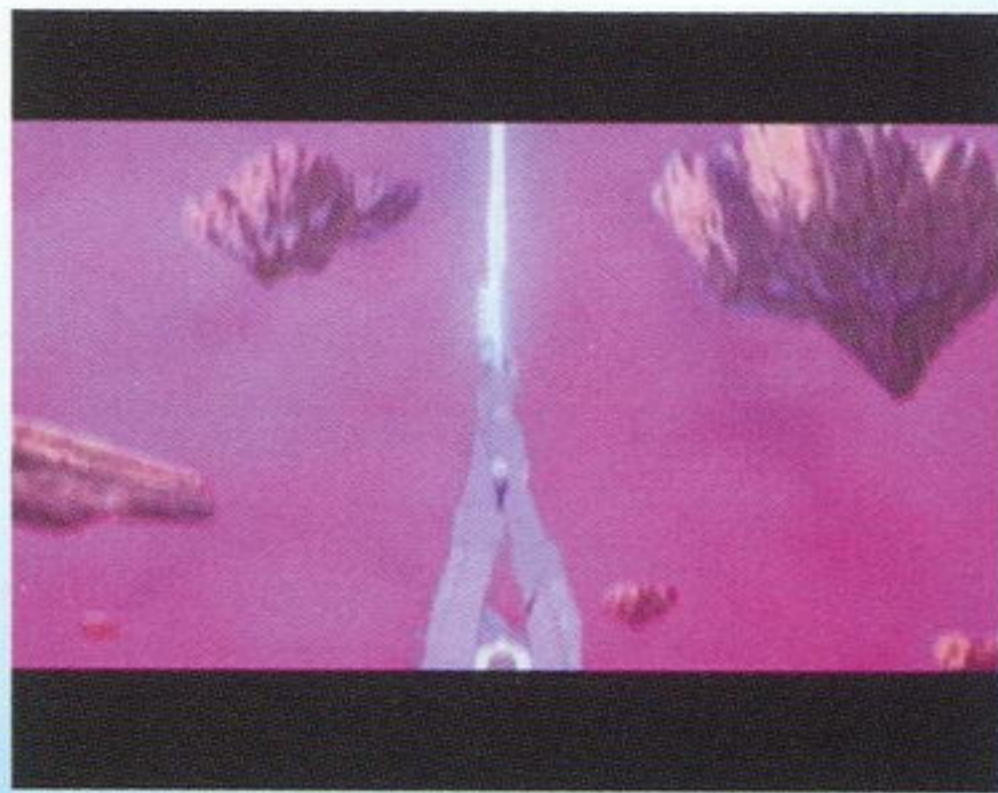
“小姐，你给我记住，你这样是没好果子吃的！”丢下一句威胁的话后，迪赛安的家伙悻悻地走出了道具屋。这里的氛围与伊塞利亚完全不一样，人们可以直接对迪赛安严辞拒绝，就连小孩子也不例外，因为他们知道，他们拥有一个伟大的总督。

柯莉特的老毛病又犯了，撞倒了人不说还将别人的酒打翻在地，没办法，只有赔了。但是，看到这些要求索赔的家伙，库拉特斯立即警觉起来，因为这帮家伙似乎有什么不可告人的目的。

而为了找到封印的线索，罗伊德必须找到一些记载有封印所在地的资料，当他知道德亚拥有用天使语言所写的相关书籍时立刻前往总督府。遗憾的是，当他们到达总督府要求阅读写有封印线索的《再生之书》时，得到的消息却是书已经被一帮自称神子的骗子骗走了。而据猜测，这帮家伙应该准备把书卖掉，而按现在的情况看他们应该向阿斯加德地方去了，一想到刚才那帮索赔的家伙的诡异行径，罗伊德顿感事情不妙。事不宜迟，罗伊德决定前往东北的哈克内西亚山岬。

事情相当顺利，在哈克内西亚山岬的小屋中，众人找到了买到《再生之书》的老头。不过这个老色鬼居然要罗伊德把初代神子丝皮莉切的神像拿来，没办法，只有到曾田温泉走一趟。但是紧接着，就像是剧本安排好了一般，帕尔马克斯塔出事了。由于反抗迪赛安，萧克拉被捕，而为了解救在人间牧场的那些人罗伊德决定闯一下龙潭虎穴，何况那个叫马古尼斯的家伙其气焰极为嚣张。拯救计划进行得还算顺利，但是当罗伊德回到帕尔马克斯塔时，却发现了一个惊人的事实，那就是——一直与迪赛安作抵抗运动的总督德亚原来暗在与迪赛安作交易，而这么做的目的是为了救他那被怪物化的妻子。但他根本不知道，一旦被植入了恶魔之种的人，根本就无药可救。当他的女儿将匕首刺进自己的身体的时候，他也不知道自己的女儿已经死去，而眼前这名少女已是另外一人。欺骗他人的感情，这种事决不能原谅！面对那个自称是迪赛安五圣刃之一的普罗





内玛手下，罗伊德毫不犹豫地剑刺进了她的身体，也算是以其人之道还治其人之身吧。

封印的所在地已经知道，很快地，罗伊德来到了风之神殿，但在这里那个愚蠢的女暗杀者椎名又出现了。

“啊，你也来了。”柯莉特显得很高兴，再次忘记了这个女人的目标是自己的性命。

“不要过来！不准动！不准碰任何东西！”暗杀者叫道，因为已经吃了那个天真可爱的小姑娘无数的苦头，她这次变聪明了许多。但毕竟双拳难敌四手，她很快地败下阵来。

“可恶，怎么就赢不了呢？”椎名恨恨地说。

“爱和正义是一定会获胜的！”不知什么时候吉尼亚斯这小家伙也学会了矮人族的誓言了，罗伊德听了之后瀑布汗。

“难道你们就是正义的吗？如果你们是正义的，那么我们也是正义的！”椎名大声说道，“你们知道什么？当你们的世界再生的时候，我们的国家就会毁灭了！”

“什么？”但是当罗伊德正要追问时，椎名却已经离去了。另一个国家？这就像烙印一般印在了每个人的心上。

每一次解开封印柯莉特的天使症就要发作一次，这一次柯莉特又晕倒了。

“柯莉特，把手给我看看。”是夜，罗伊德关切地问道，因为白天柯莉特晕倒的时候将手擦伤了。

“没关系。”柯莉特还是微笑着摇头说道。

“对了，给你，热咖啡。”罗伊德递过一杯咖啡，“热吧？”

“嗯。”

“那是冰咖啡。”罗伊德一字一句地说道，“我叫吉尼亚斯将它冷却了。”

“啊，是吗？是啊，真冰啊。”柯莉特慌忙掩饰。

“错了，其实那是热的。”罗伊德终于知道了，为什么这几天柯莉特吃的东西越来越少，睡觉的时候每次都看到她还醒着。

“不要告诉大家好吗？”柯莉特轻声请求道。

“为什么？”

“因为……好不容易能够与大家一起去旅行，我想大家更快乐。”

“真是笨蛋……”罗伊德紧紧抱住了柯莉特，眼泪已顺着脸颊流了下来。

“对不起，罗伊德。你为了我而哭泣……我好高兴，但是……不管我多么想哭，眼泪还是流不出来……”



真相

希望之街鲁因，但现在这里已经变成了废墟，一切都是迪赛安的“杰作”。奇迹般地，在这里又碰到那个蠢蠢的女刺客椎名，不过见到她时她已经身受重伤，好在有莉菲尔老师的治疗术，要不她一定“扑街”，而正因为救了她，她才答应加入成为同伴。

这里也有人间牧场，但是对于罗伊德而言，这个人间牧场可能是他以后永远不会忘记的，因为，她的母亲就曾经是这里的培养体，培养EX晶球的培养体！而种植在罗伊德母亲安娜身上的EX晶球是为了献给尤古多拉修而制造的。但安娜逃跑了，不过因为没有要之纹抑制晶球的力量，她变成了怪兽，最终被罗伊德的父亲杀死！

“可恶！”罗伊德举起晶球就想扔掉。

“等一下，罗伊德，那可是你母亲的生命啊！”柯莉特制止了罗伊德愚蠢的行为，“虽然它夺取了这么多人的生命，但是如果没有了它们，我们也会丧命啊，这样的话再生之旅就会成为一纸空谈。”

“不错，你想扔掉晶球随时都可以扔，不过为了那些因为晶球牺牲的人，我一定要战斗下去！你明白了吧？”库拉特斯的一番话将罗伊德心中的疑云抹去。

“我明白了，为了不让像母亲以及玛布尔奶奶那样的人增加，我会战斗下去！我会帮助柯莉特，与寄宿在我手上的母亲的灵魂一起！”



鲁因的人间牧场终于也毁灭了，但是罗伊德听到了迪赛安天使计划中关于魔导炮的消息。再生之旅继续着，而罗伊德最担心的是柯莉特的身体，不知道这次将要消失的感觉是什么。

该发生的还是发生了，在解开封印之后，柯莉特的天使症再次出现，而这一次她失去的是声音。当她用手指在罗伊德的手掌中划出“没关系”这三个字时，罗伊德有种想哭的冲动。椎名也

讲述了自己所处的那个世界的事情：与席尔瓦兰特相对的，有另一个世界存在，那就是特塞阿拉，对于席尔瓦兰特上的人而言，就是那颗漂浮在远处的星球。席尔瓦兰特与特塞阿拉就像光与影的关系一样，两个世界是互相影响的，准确地说互相榨取玛娜。当一个世界衰退时，其实是这个世界的玛娜转移到了另一个世界，神子的再生之旅也就是解开封印，让玛娜再次流回原有的世界，这就像一个流沙时钟一样。而椎名能够使用席尔瓦兰特失传已久的召唤术，就是特塞阿拉玛娜比较丰富，而席尔瓦兰特的玛娜已经几乎被榨干的结果。玛娜是万物之源，当玛娜消失时，世界就会灭亡。

位于世界中心的拯救之塔，在那里将解开所有的封印，当所有封印解开时，罗伊德将请求天使雷米艾尔，看他是否能给一个拯救两个世界的两全其美的方法。

当飞龙在空中飞翔时，罗伊德的心中丝毫没有一丝快乐，因为他现在最关心的还是柯莉特。

“你真的不后悔吗？就这样成为天使吗？”当罗伊德问及这个问题时，柯莉特用手指在他手掌上写道：“我有点害怕，但如果用我的生命可以换取席尔瓦兰特的重生的话，那我也就无憾了。那个时候，我的生命就在这个世界的每个角落。没关系，罗伊德，我会永远和你在一起……”

“真是傻瓜……”

一进入拯救之塔，眼前的情景让众人大吃一惊。空中漂浮着如同灵柩一般的物体，空气中弥漫的是毫无生气的气息，人一旦走入其中就会有一种被压抑的感觉。虽然氛围显得很神圣，但始终让人觉得不快。

“那是……”罗伊德将视线放在了那些漂浮在半空如灵柩一般的物体上，数量之多令人瞠目，如果真是灵柩，那岂不是太悲惨了？

“是尸体！”罗伊德终于确定自己的眼睛并没有出错。

“也就是说……那些东西是棺材了……”莉菲尔也不得不相信眼前的事实。

“为什么会有这么多的尸体？”罗伊德问道。

“这些也许是至今为止在世界再生之旅中失败的神子的尸体吧……”莉菲尔老师没有将话说完，但明眼人一听就知道她想表达的内容。

“也就是说，柯莉特失败了，也会跟这些东西摆在一起吧……可恶！”罗伊德握紧了拳头，他绝不会让这样的事情发生，不仅仅是因为柯莉特是神子，更重要的是她是自己的朋友。

当众人来到拯救之塔的中央时，雷米艾尔已经出现了。

“好了，我的女儿柯莉特，现在就让我解开最后的封印。”雷米艾尔平静地说道，盯着跪在自己面前的这个少女，但他的眼中流露出更多的是欲望，“现在就献上你作为人类所剩下的最后的东西，献上你的心与记忆吧！那样你就会成为真正的天使！”

“你……你说什么？献上心与记忆？”这对罗伊德而言如同是晴天霹雳，献上了心与记忆，那么柯莉特岂会忘记自己以及所有同伴？

“柯莉特……将会在这里迎来她作为人类的死亡，而作为天使再生。”莉菲尔老师终于道出了实情，“对不起，罗伊德，因为柯莉特让我不要告诉你事情的真相的。如果要让世界再生，作为交换，柯莉特就会死去。这所谓的死，就是变成天使。”

“有那么一点小小的错误。”雷米艾尔接着莉菲尔的话说道，“神子的心会死，但她的身体将会献给玛蒂尔大人。柯莉特将献上自己的身体，而让玛蒂尔大人复活！这就是世界再生！玛蒂尔大人的复活，就是世界的再生！”

“怎……怎么会这样！”罗伊德简直不敢相信自己的耳朵，原以为是单纯的拯救世界，想不到其中还隐藏着这么多东西。

“雷米艾尔大人。”莉菲尔走上前来，“听说与席尔瓦兰特相邻的还有一个叫特塞阿拉的世界，你们真的隐瞒了这个真相吗？”

“那种事情你是听谁说的？”雷米艾尔的语气立即来了个一百八十度的转变，





厉声问道。

“难道库鲁西斯也不能让两个世界同时处于和平和繁荣吗？”罗伊德没有正面回答眼前这位天使的问题，而进入了重要的话题。

“如果神子愿意，等她成为天使后我们库鲁西斯会出一份力的。靠神子之力让玛蒂尔觉醒，两个世界也会如神子所愿迎来和平。”雷米艾尔也不是一个省油的灯，他的回答同样是模棱两可。

“为什么你会到这里来，作为神子，你应该很清楚吧。”看着柯莉特，雷米艾尔说道。

“难道你真的想死！”椎名看着柯莉特忽然有一种不祥的预感。

“不行！柯莉特！如果你牺牲了，那么爱你的同伴、家人、朋友……还有我，大家会很悲伤，这跟死了有什么区别！”罗伊德嘶声叫喊，希望将柯莉特唤醒。吉尼亚斯阻止了罗伊德继续叫喊，是啊，为了席尔瓦兰特，为了所有受苦的人们，一人的牺牲是有必要的。虽然残酷，但这也是无可奈何的事情啊。

“真的就没有其他方法了吗？柯莉特可是你的女儿啊！其实你也不希望自己的女儿去送死吧！”罗伊德企图用亲情去打动眼前这位神圣的天使，但他得到的答案是残酷的，残酷得令人感到窒息，残酷得令人感到可怕。

“女儿？搞笑！不过是你们这些劣等种族一厢情愿的想法罢了。我作为玛蒂尔的器，只是将库鲁西斯的辉石给这位被选中的作为祭品的女孩而已。”

“什、什么！”面对雷米艾尔如此冷酷的话语，罗伊德恨不得上前将他的双翼折断，然后塞到他的嘴里！

“没关系的，罗伊德，我已经察觉到了。”虽然不能说话，但当柯莉特望着罗伊德的眼睛时，罗伊德觉得自己能够听到她的心声，“见了这么多次雷米艾尔大人，我已经知道这个人不是我的父亲了。但是，为什么……为什么我觉得我眼睛深处那么痛呢……”

“柯莉特！既然知道了，为什么你……”罗伊德大声叫了出来，他深知眼前的女孩就是这么傻，但是没想到她会“傻”到这种地步。



“你能听到我的声音？我好高兴，最后，我终于能跟罗伊德你说再见了。”柯莉特紧紧握住罗伊德的手，罗伊德能够清楚地感觉到她的手在颤抖。

“我已经发誓不会再犯错，看来这次……我又错了。”罗伊德无力地低下了头。

“谢谢你，罗伊德。因为有罗伊德你在，所以我想保护这个世界；因为有罗伊德在，所以我觉得这16年的人生是那么有意义。”

时间到了……柯莉特缓缓飞向空中，当她说出“再见”时，罗伊德根本就不敢抬起头看她的眼睛。天使的翅膀已经张开，无神的红色眼睛更加衬托出柯莉特那雪白的肌肤。

“哇哈哈哈哈哈！”雷米艾尔忽然发出狂笑，他的五官因为得意的笑声而扭曲在了一起，“终于完成了！玛蒂尔的器终于完整了！这下我就可以坐上四天座的空位了！”

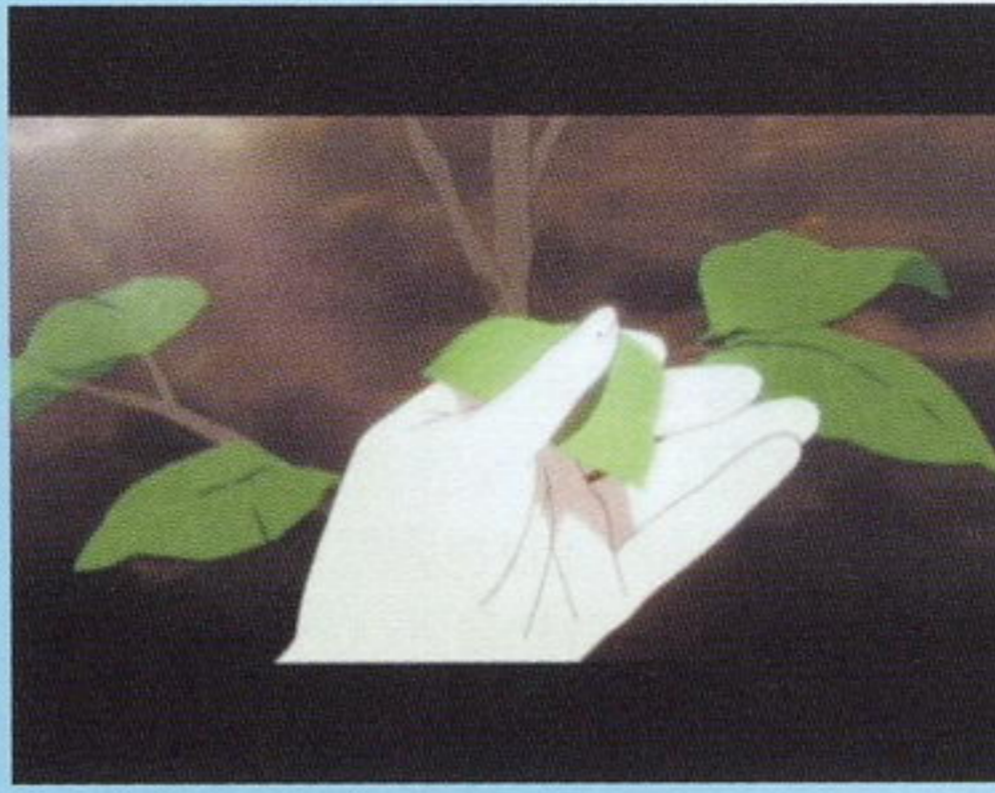
扫了一眼眼前那些“低等种族”，雷米艾尔轻蔑地笑了，接下来就是将这个女神玛蒂尔的器送上天去，到时名誉、地位什么都会有的。

“你这个混蛋！我决不会放过你！什么库鲁西斯，什么天使，什么女神玛蒂尔！把柯莉特还给我！”罗伊德发出了愤怒的咆哮声，千辛万苦来得这里，却发现原来一切都是骗局。决不把柯莉特交给这个人渣！这是现在罗伊德心中唯一的想法。

“哼，那可不行，这个女孩是女神玛蒂尔的器。花了这么长的时间终于完成了！这是玛蒂尔大人新的身体啊！”雷米艾尔越说越激动，他的声音也因为兴奋而变了调，“你们已经没用了，给我消失吧！”

罗伊德等的就是这句话，他现在想做的就是用手中的剑将那个丑陋的张着一双洁白翅膀的肉块给刺穿。果然，外表越是纯洁的东西，内在越肮脏！

愤怒化为手中的剑，一剑一剑击打在天使的身上，当天使以难以置信的神



情倒下的时候已经后悔莫及。但尽管是这样，失去了心的柯莉特对罗伊德的呼喊还是不予理睬。

“没用的，这个女孩已经失去了对你的记忆，甚至你的声音也听不到了。”消失良久的库拉特斯忽然出现在众人面前，他站在高台上，俯视着脚下这一群人，“现在的柯莉特，不过是一个木偶而已。”

“你这家伙跑哪去了？你在说什么呀？”罗伊德质问道。

“神子自身希望世界再生，而被世界之树德利斯·卡兰所召唤，第一次解开了封印，完成再生。这也不是你们所期望的吗？”库拉特斯一字一句地说道。

“你到底是什么人？”罗伊德问出了所有人都想问出的问题，不过看情形，库拉特斯应该不是站在自己一方的人。

“我所属引导世界的最高机关库鲁西斯，为了监视神子而被派到你们身边的四大天使！”当他说出自己的身分时，库拉特斯的背后也同样出现了天使的光之翼。一切都已经明了了，面对背叛自己的人，只有刀刃相向。库拉特斯的强大难以想象，但当他要使出最后一击的时候不知为什么停下了杀手。

“果然，你还是不想出全力啊！”一名金发男子从天而降，白色的衣服更能衬托出他那洁白仿佛透明的肌肤，金色的长发如瀑布一般披在肩上，而背后那数量更多的光之翼更能体现出他那高贵的地位。

“尤古多拉修大人。”库拉特斯单膝跪下，就算是这样的强者，在金发天使前也不得不低下了头。

“你是何方神圣？”罗伊德举起了双剑，但当他的眼睛接触到尤古多拉修那似乎能洞察心底的双眸时不禁打了一个寒战。

“你就是罗伊德？”尤古多拉修的金色眉毛轻轻一挑，饶有兴趣地看着眼前这个少年。

“在问别人名字的时候，应该首先报上你自己的名字！”

“哼，没人会在叫狗的名字时，特意报上自己的名字。”看到罗伊德那恼羞成怒的样子，尤古多拉修只觉得好笑，“算了，就告诉你们吧。我叫尤古多拉修，是库鲁西斯以及迪赛安的统治者！”

尤古多拉修那强大的力量展现在众人面前！大家都深刻地感受到，刚才库拉特斯的力量，在这个力量面前，显得那么微不足道。就在千钧一发之际，波塔居然出现，而将罗伊德一行用传送术带走。这一变化太快了，曾经的敌人居然来救自己，罗伊德一时间失去了方向。不过很快的，罗伊德就知道了想要知道的答案。救他们的正是以前那名罗伊德认为是迪赛安的蓝发男子尤安！但事实上他是对抗迪赛安和库鲁西斯的地下组织雷尼凯特的首领。从他的口中，罗伊德知道了，在表面上是领导玛蒂尔教的机关库鲁西斯，其实在暗地里也统治着迪赛安。虽然以天使为名，但他们不过是使用辉石，这一特殊EX晶球的半妖精罢了。也就是说，他们并不是神！而他们的目的就是为了复活女神玛蒂尔。

“你们应该知道除了席尔瓦兰特之外，还有一个世界吧？”蓝发男子说道。

“特塞阿拉？”

“不错，其实创造这两个世界的就是库鲁西斯的领导者——尤古多拉修！”

这下只能使罗伊德的头脑中更加混乱了。面对创造世界的人，雷尼凯特想要做什么？狙击柯莉特的性命又是为了什么？

“笨蛋，我们的目的就是要阻止女神的复活，而作为玛蒂尔的器，神子就是阻碍！现在我们需要的是神子，是你，罗伊德·艾文！”

罗伊德现在知道的只有一件事，那就是尽快离开这个地方，在椎名的烟雾弹的掩护下罗伊德离开了蓝发男子所在的房间。从椎名的口中众人得知了雷尼凯特与特塞阿拉进行着情报的交流，暗杀神子的计划也是他们的首领也就是那名蓝发男子尤安提议的。而特塞阿拉也有自己的神子，现在大家决定去特塞阿拉，寻找如何将柯莉特的心唤回的新方法。在雷尼凯特的基地找到了可以通往





另一个世界的飞行器“三趾鸵鸟”后，众人来到了另一个世界。

特塞阿拉

玛娜的不足直接导致了飞行器的能量不足，还好掉落的地方不是太危险，要不还没拯救世界就丧命，那可就太划不来了。首先要到达的目的地就是王都梅尔特西奥，不过为了向头领报告暗杀失败的情况，椎名离开了大家回到

她的水穗之里。王都不愧是王都，这里的华丽建筑在席尔瓦兰特是根本看不到的，但这里的贫富差距也是令人感到惊讶的，富人区的旁边就是贫民窟，华丽与肮脏在这个王都里可以同时看见。

“哟”，柯莉特撞在了一个“花团锦簇”的男人身上，这顿时引来了旁边那些女人的叫骂。

“好了，好了，美人们，不要生气。”那名被撞的剑士打扮的红发青年先平息了贵妇人们的怒气再转身面向柯莉特，虽然他长得还算可以，但是从他那轻浮的外表分明可以看出他的脸上大大地写上了“色狼”二字。

“这位冷美人，你受伤了没有？”红发剑士殷勤地问道，但他得到的答案却是沉默。

“喂，泽洛斯大人在问你！”

“又不是过节，还装什么天使啊，你这个丑女人！”

人说三个女人一台戏，现在有N个女人在场，那就更让人受不了了。但失去了心的柯莉特却没跟那个登徒子客气什么，一个背摔就将他扔了出去。不过谁也没想到这个外表轻浮的男人就是这个世界的神子，难怪当时问及特塞阿拉的神子是什么样的时候，椎名直接说了两个字——笨蛋。

在特塞阿拉，众人终于知道了，库鲁西斯的辉石是EX晶球的进化形态，而柯莉特现在这样子就是人说的“无机生命体”。现在辉石是寄生在她的身上，如果找到了要之纹，那么她应该会恢复原貌。而新加入的同伴普蕾塞娅也是因为没有了要之纹，而变成那种没有感情的样子。不过好在很快就找到了制作要之纹的材料，但是当装上要之纹后，柯莉特还是一点反应都没有，看来要等到她恢复神志需要相当长的一段时间。



特塞阿拉是个极为憎恨半妖精的国度，在这里，半妖精是被看成比乞丐还要低级的生物。而这时，罗伊德才知道了，自己所尊敬的老师莉菲尔和好朋友吉尼亚斯并不是他们所说的那样是纯种妖精，而是半妖精。特塞阿拉，正是他们的出生之地。正是由于跟这么一帮“危险分子”在一起，现在特塞阿拉的神子大人，我们的泽洛斯样也被加上了莫须有的罪名！不过他倒无所谓，因为反正能与这么美女在一起，他乐在其中。

雷尼凯特的头领尤安也在特塞阿拉出现了，谁也没有想到，就在柯莉特即将被他带走的时候她恢复了神志！但让人更惊讶的是，尤安居然也是天使！不过对于这一切，罗伊德也渐渐见怪不怪了，因为他遇到的离奇事件太多，多到令他觉得自己的脑子是否能够装得下这么东西。

另一个世界的“再生之旅”展开了，随着与各大精灵签订契约，大家都觉得希望离自己越来越近。而在旅途中，他们救了一名叫密特斯小男孩。密特斯？那不是跟传说中的勇者的名字一样吗？但现在大家也不能将精力放在这些事情上面，因为两个世界还处于危机之中。

尤安再次出现了，但这一次他并不是敌人。



“你们知道圣地卡兰那一棵传说的大树吗？”尤安问道。

“那是无限产生玛娜的生命之树。”泽洛斯回答了他的问题。

“大树卡兰确实是存在的，但是在古代的卡兰大战中，因为玛娜的枯竭而枯萎了。而现在在圣地卡兰的，只有大树的种子，我们称那个种子为巨大之实。”

“也就是密特斯的灵魂？”



“那不过是哄骗小孩的话罢了。给世界供给玛娜的巨大之实，指的就是大树的种子，而为了将世界合而为一，那巨大之实是不可缺少的东西。”

“将世界合而为一？”罗伊德惊奇地问道。

“我以前说过，这两个世界是由尤古多拉修创造的。但原本这个世界是一个，但尤古多拉修将这个世界的分裂成两个，让其产生了倾斜。而这个两个世界

都从巨大之实那里汲取少有的玛娜，而这也就是两个世界产生繁荣与衰退、神子的再生之旅的原因。但是如果想让巨大之实发芽的话，就可以结束这种情况。而现在巨大之实正处于死亡的边缘，为了救它就只能让它照射到纯粹的玛娜。库鲁西斯的据点德利斯·卡兰就有由玛娜的块制造的彗星。”

“为什么尤古多拉修不让大树复活呢？”罗伊德问道。

“那是因为这些玛娜都注入给了玛蒂尔，他想要让玛蒂尔复活。玛蒂尔复活的话，巨大之实就会被她吸收，相反也是一样，所以尤古多拉修为了阻止这种情况的发生，用精灵的封印保护着玛蒂尔寄生的巨大之实。”

答案现在已经很简单了，为了让两个世界不再处于这种交替衰退的情况，就必须让巨大之实发芽，要让巨大之实发芽就必须解开精灵的封印，而椎名正是召唤士，所以这是一笔划算的买卖。

精灵的封印在罗伊德的努力下解开了，但当玛娜照射在上面时，巨大之实发生了暴走的情况，而解决这个问题的办法只有启动魔导炮。

计划进行得相当不顺利，柯莉特的皮肤开始结晶化又让事情雪上加霜，不过在最后还是医好了她的病，但还是让罗伊德吓出了一身冷汗。而当大家知道当时所拯救的少年密特斯就是尤古多拉修，而背叛罗伊德的库拉特斯正是罗伊德的父亲时，大家似乎被这几重冲击打击得丧失了信心。



现在的希望只有寄托在那把与尤古多拉修战斗时，曾看到的永恒之剑上。永恒之剑，正沉睡在拯救之塔里，但罗伊德他们将要面对的却是另一个敌人，那就是一直都作为同伴的泽洛斯！

解开永恒之剑的封印，让大树卡兰复活那就需要将与库拉特斯签订契约的精灵奥利津打败。最后的精灵终于也败在了罗伊德的手上，但为了让罗伊德与奥利津签订契约，那就需要契约的指轮，而能够做这个指轮的世界上只有矮人族，罗伊德现在要做的事情就是拜托自己的矮人族老爹。

“这是……”当戴克老爹看到库拉特斯从包里拿出所有做契约指轮的材料时，他就知道，眼前这个男人从很久以前就开始收集这些常人无法收集的材料。

“拜托你了。”库拉特斯向戴克郑重地说道。

“啊，知道……因为我们都是父亲嘛……”戴克老爹没有抬头看眼前这位男子，因为他知道，作为父亲，他们都是爱自己的孩子的。

罗伊德从库拉特斯的手中接过了他的配剑，而戴克也打造了一把他自称是有生以来打造得最好的最高杰作之剑。

“好！我就用这两把剑来结束战斗吧！”罗伊德高举这两把物质之剑，在他的眼中仿佛看到了希望。

重生

“终于到最后了。”罗伊德紧紧握住物质之剑的剑柄，一切都将在前面结束，看着眼前那混沌的空间，罗伊德想到，“一切也应该有个了结了！”



“回来了……我……回来了……”当众人来到最深处的房间时，第一个映入眼帘就是尤古多拉修那金色的长发、那洁白仿佛透明般的身体。这个如人偶般的身体低语着，似乎在等待什么东西的到来。

“啊！”红色的辉石离开了柯莉特的身体，注入到尤古多拉修的体内。

“终于融合在一起了，辛苦你们了。”尤古多拉修慢慢睁开了双眼，看



着眼前的一群人说道。

“密特斯……玛蒂尔已经死了……”吉尼亚斯试图想告诉尤古多拉修真相，想他醒悟过来。

“住口！一派胡言！姐姐她还活着！”尤古多拉修的表情立刻变得狰狞起来，但转瞬就又变成毫无表情的样子，“看看我，将自己寄宿在这库鲁西斯的辉石里……”

“那不是活着！那只是被无机生命体夺取了身体罢了！”罗伊德反驳道。

“这有什么不好？”尤古多拉修冷冷地瞟了一眼眼前这名人类，“反正这个身体流淌着是歧视我们的人类和妖精的血，既然如此，还不如丢掉这肮脏的臭皮囊，变成无机生命体。”

“你……真的是那么想的吗？”罗伊德低声问道，不知为什么，此时他的心中丝毫没有仇恨的感觉，而是……可怜眼前这个曾经被人们称颂为英雄，但其实是人类与妖精都厌恶的半妖精。

“不错。看吧！看看这个身体！如果变成无机生命体，无论是外貌还是成长的速度，都会按自己的意识进行。”一瞬间，尤古多拉修又变回了当时那个小孩形态的密特斯，从他那稚嫩苍白的脸庞上看不到一丝情感。

“大家都变成无机生命体就好了，之前不是说过吗？如果想消除歧视，那么只有将所有生命变为同一种族。”

“这根本就是错误的，密特斯！”罗伊德反驳道，“歧视，是由心产生的……”

“不错，密特斯，将对方看得很低级的心、狂妄自大的心，这其实是心灵软弱的表现，而歧视也就产生于此。”吉尼亚斯说道。

“你就是那样的吧，把人和妖精看成牲畜，那就是心灵的软弱！”椎名接着说道。

“只要你还是这么认为，即使是变为无机生命体，一切都不会改变。歧视，随时都可以产生。”

“那么半妖精去哪里好呢？”这次该轮到密特斯反驳了，“无论去哪儿，都会被人厌恶。即使我们如何展开心扉，但是谁都不会接纳我们，你们说我们能生活在哪里呢？”

“哪儿可以。”罗伊德正色道。

“开什么玩笑！”

“我不是开玩笑，真的是在哪儿都可以，如果自己没错，那么就堂堂正正地活下去！”

“那是行不通的……我希望……我们希望有我们自己的居所！”

“但你知道吗？因为你的所作所为，有无数的人死去了。这些人的痛苦你感觉到了吗？”

“人是会变的，即时他今天没有改变，迟早有一天会改变自身。一个月、一年，随着时间的流逝，一定会发生变化。”

“虽然对于你做过的一切，不一定大家都能原谅，但起码你应该能补偿一些什么。你的心中有神存在吧？那个叫良心的神……”

面对密特斯，众人说出了自己的心声，也说出这些心声的同时，也许他们自己也在反省。正如他们所说的，人是会改变的，即使今天不会，但明天、后天、将来，总有一天会改变！

“你以为我会请求别人的原谅吗？真是愚蠢！”密特斯冷冷地说道，“根本就没有神，所以我……我会继续追求着我的梦想！我想居住的地方在这片大地是没有的，如果否定了无机生命体的千年王国的话，那么我就在德里斯·加兰创造一个新的世界吧！创造一个我和姐姐的，两个人的世界！”

与密特斯的最终之战展开了，传说中的勇者那审判之光从天而降，但是罗伊德更相信的是自己的信念、自己的同伴、自己手中的剑。他知道现在是让彷徨的灵魂醒悟的时候了！

传说的勇者终于倒在了罗伊德的剑下，但彷徨的灵魂还在辉石的作用下寻找喘息的一刻。

“只要辉石不消失，密特斯就会继续活下去！”普蕾塞娅看着密特斯那若



隐若现的灵魂说道。

“而且，还会被辉石所支配。”密特斯的灵魂平静地说道，“我已经没有时间陪你们玩这个所谓的‘正义游戏’了，赶快将那个辉石破坏掉吧，不破坏的话德里斯·卡兰将会马上分解。”

“密特斯……你……”罗伊德看着眼前这个灵魂，刚才的勇猛忽然一下子消失了，他一时间不知道该如何是好。

“快点！再过一段时间，我将变得不是我自己了！”

“罗伊德！”吉尼亚斯不忍心看到自己的好友再受到痛苦，对罗伊德说道，“请……救救密特斯吧，就按他的要求……让他‘去’吧……”

“再见了，我的影子，还有你们这些存在于我没有选择的道路上的人们。我只是想得到我的世界，所以我不会后悔，不管让我选择多少次，我都会选择这条道路，继续我的选择。”

铛！一声清脆的断裂声响起，物质之刃划过辉石，让它变成了闪亮的尘埃。

炽热的火剑与冰冷的冰剑，当两把剑合而为一时，永恒之剑诞生了！

“为了将两个世界变为它们应该的样子！”罗伊德向永恒之剑说出了自己的愿望。

当罗伊德高举永恒之剑时，大地发出了轰鸣，如极光般的光华在空中散发出瑰丽的色彩。愿望达成了，但没有楔，没有了楔大地就会灭亡。世界之所以一分为二，就是因为要防止它的灭亡，但是当它们变回应有的姿态时，支持整个世界的玛娜就会不足。为了支持两个世界，就要将大树作为楔，也就是让大树卡兰复活。

卡兰之实正在远离地面，为了留住它罗伊德决定赌一次。让卡兰之实发芽，这是唯一的再生之道。以前是密特斯，这一次是罗伊德！闪亮着琥珀色光芒的光之翼出现在罗伊德身上，当它与柯莉特一起举起永恒之剑时，他们的愿望只有一个，那就是让果实觉醒！

新的玛蒂尔女神诞生了，新的世界之树诞生了，新的世界也诞生了。一切都从头开始，重生的世界有什么？希望？对，希望。只要心中还有希望，梦想就一定会实现！

尾声

新的生活开始了新的步伐，每一个人都找到了自己在这个新世界中应当扮演的角色。人生就像一个舞台剧，当落幕的那一刻到来时并不表示结束，而是代表着新的一幕的开始。

当罗伊德将父亲的配剑放在母亲的墓前时，他知道，他将面临的是新的旅程。

“好了，我走了。”少年轻声向自己的母亲道别，他知道，新的人生篇章已拉开了序幕。

Fin

后记：由于篇幅有限，邪魔忍痛简化了一些情节，而只是将重要情节与对话展现在了广大读者面前。如果对《仙乐传说》还有什么疑问，就请写信或发Email到我们的电子信箱 ucg@ucg.com.cn，来信必复！



攻略透解

魔界英雄记 马克西莫

CAPCOM

ACT

PS2

魔界英雄记 マジシモ

2003年9月18日

日版

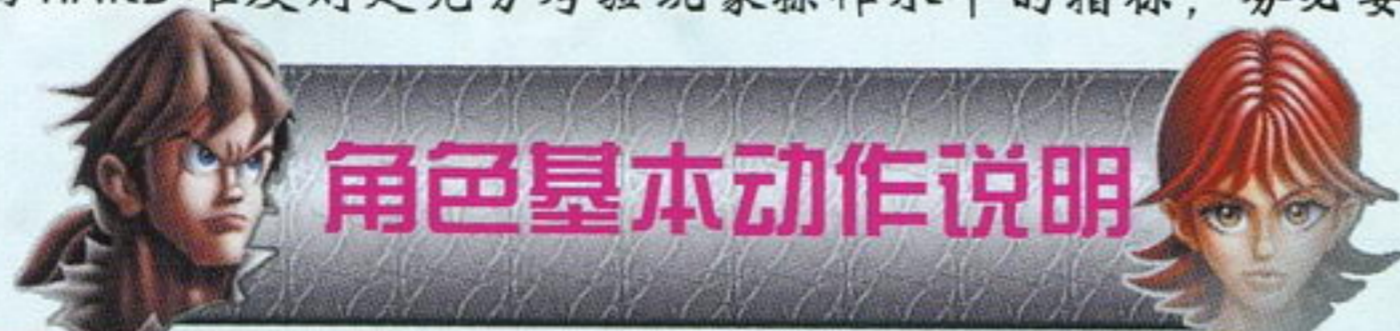
1人
只对应 dualshock2

400KB

6800 日元

魔界英雄记马克西莫机械怪兽的野心

纯动作派的游戏《马克西莫》的续作如今载誉归来!可以毫不夸张地说,该游戏的手感综合体现了CAPCOM在动作游戏制作方面多年积累而来的经验,爽快感、流畅度、打击感与协调性都是非常到位的,而且游戏视角的默认状态让玩游戏的人能够充分感觉到制作人员在拿捏3D场景构成上的非凡造诣,手心出汗的理由就在于令人心惊动魄的视点变化与跳跃操作的提前判断。就整体游戏的难度而言,NORMAL难度下自然比前作简单许多,而HARD难度则是充分考验玩家操作水平的指标,务必要体验一下!



角色基本动作说明

动作技巧名称	按键说明	备注
二段斩	□□	二段斩是连续技的起始招术,连接二段斩可以衍生出许多连续技变化。
三段斩	△□□	三段斩的打击范围相当广,但可惜的是在判定上存在一些误差,不适合在BOSS战中使用。
空中三段斩	×□□	对于打击空中的敌人非常有用,配合左摇杆的方向控制变化,可以灵活运用。
空中重斩	×△	对于被击倒在地的敌人,可以追加这招空中重斩来一击必杀。
突降重斩	××△	比空中重斩威力更大、范围更广的招术,但出招比较慢并没有无敌时间。
前冲重斩	△	出招的速度比较慢,看准敌人的破绽再发动的话,有时可以有一击必杀的效果。
突刺	左摇杆前(正面对敌人的方向)+△	购买武器升级之后才能够使用的技巧,判定和威力都不错。
挑空	左摇杆前(近身时)+△	使用这招将敌人挑空之后,可以用连续技追加打击。
升龙斩	□或□□+左摇杆前(提前输入)+□	非常有用的技巧,因为威力大还可以起到破防的作用,务必掌握。
一千斩	□□+左摇杆(命中目标后摇杆回中,不输入方向)+连续按□	可以提升连击数,对敌单体打击威力大。
回旋斩	□+左摇杆一圈(提前输入)+□或左摇杆一圈+□	购买武器升级之后才能够使用的技巧,可以命中敌人之后使用,也可以在解围的时候自由使用,实用性高。
飞盾	○	配合跳跃来使用飞盾的话可以打击空中的目标,此外在解谜的时候也会经常使用这个技巧。
最终奥义	××△△或××△□	购买了最强武器之后便可以使用的技巧,但又因使用的武器不同分为4种变化,参见下表图的说明。
跳跃	×	连按两次可以使用二段跳,控制方向变化选择跳跃落点。需要注意的事,每当用武器挂住边沿处的时候,还需要按×进行一次借力跳跃。
翻滚	跳跃即将落地的时候按R2	具有无敌时间回避敌人的地面进攻。
防御	R2	防御敌人的攻击。如果装备了可以吸收金钱的盾牌,按住R2键就可以调整方向把金钱吸收过来。
主观视点	R3	变更成主观视点配合右摇杆来查看地形。
视点变更	L1	变成以马克西莫背后为视点的第三人称视角。
武器变更	L2	变更使用的主武器。
召唤克利姆	L1+R1	当克利姆计的灵魂蓄满之后便可以召唤出克利姆,发动具有无敌时间的强力攻击。
查看情报	SELECT	在情报画面中可以变更装备,更换主副武器。
游戏暂停	START	暂停游戏。



最终奥义·地裂

◀ 超级强化版的突降重斩,威力巨大,只在装备宝剑或灼热战刀(具有炎属性)的情况下才能够使用。(××△△)



最终奥义·巨波

◀ 攻击方向向前延伸的强力攻击,只在装备冰冻之槌(具有冰属性)或勇者之槌的情况下才能够使用。(××△△)



最终奥义·爆炎

◀ 范围极大的地面火属性攻击,只在装备灼热战刀的情况下才能够使用。(××△□)



最终奥义·流星

◀ 攻击范围极大的流星冰弹攻击,只在装备冰冻之槌的情况下才能够使用。(××△□)



游戏要点说明

★根据敌人种类的不同随时更换武器,对付人型机械兵这类的敌人多用宝剑或灼热战刀,对付爬虫类机械兵多用冰冻之槌。在还没有记住隐藏宝箱的固定位置时,最好换上盗贼短裤调查清楚隐藏宝箱的位置。在体力槽维持在第3格的状态下看到盔甲道具,需要换上钢铁短裤将体力槽的上限提升至4格。对BOSS战时最好换上魔法短裤。

★每关宝箱中的道具都是固定的,当取过宝箱中的道具一次之后,再重新从CHECK POINT点复活过来之后再打开该宝箱,将只会得到一枚金币。



宝箱分为木制宝箱和金属宝箱两种,前者不需要钥匙就可以打开,但需要注意有时候所打开的是妖怪宝箱;后者需要钥匙才能够打开,注意每关的金属

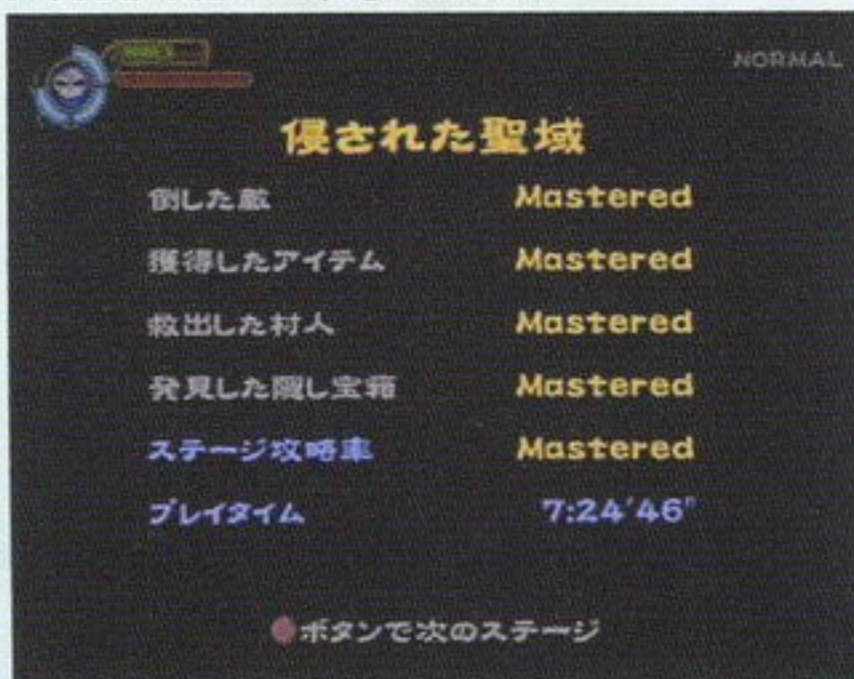
宝箱和钥匙是一一对应的,找到金属宝箱和钥匙的位置很重要。需要留意的是有时候金属宝箱是作为隐藏宝箱出现的,而有时候钥匙是解救村人或战士,以及打开木制宝箱之后才能够得到的。

★游戏中的克利姆币相当稀少,并且比较难拿。如果玩家要多储一些克利姆币的话,可以在第1关“激斗の始まり”和第3关“侵された圣域”中收集,第1关的在断桥下河道的最左边,第3关在教堂外右边的墓地中。(如右两图)

★由于游戏是可以中途记录后退出的,并且在进入新的一关的时候将保留记录前的状态。所以这给喜欢购买道具的玩家一个很大的帮助,推荐前往“苦难の道程”这一关,

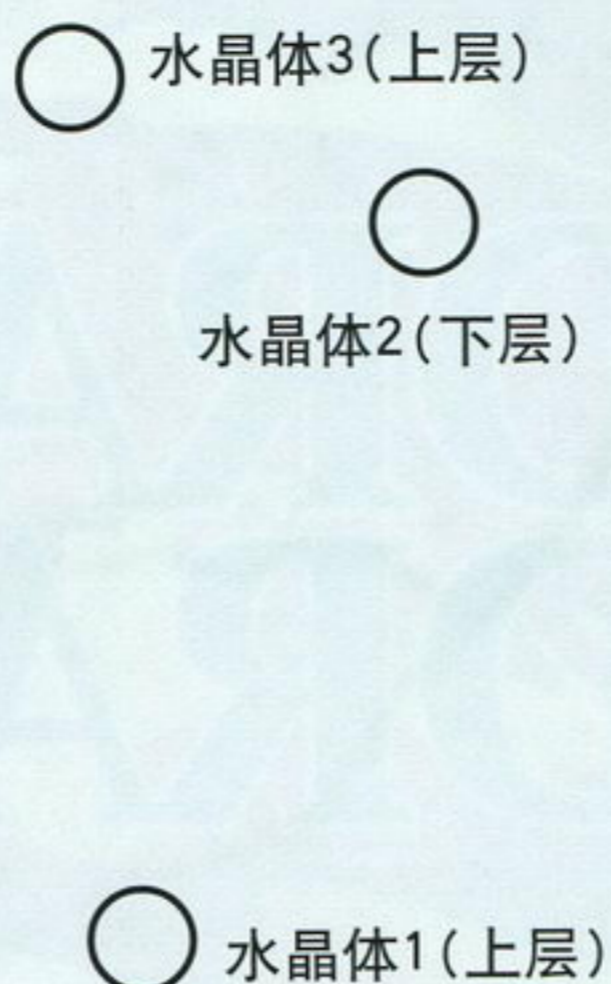


因为该关开始不久之后就可以碰见商人,购买武器和道具后马上记录再退出就可以在新的一关中使用了,而赚钱比较容易的是“空中の决斗”这一关。反复来往于这两关的话,很容易就能把马克西莫的武器技能全部掌握了。



★每关都有MASTERED的最高评价,要达成该评价的话,必须要打倒足够多的敌人,找到全部的道具(包括金币、固定位置的道具、克利姆币),救出全部的村人并发现全部的隐藏宝箱。达成MASTERED的评价的话,大地图上该关会变成金黄色,并按L1还可以发现在BOUNS MATERIALS中追加了 Gallery 和 Movie。

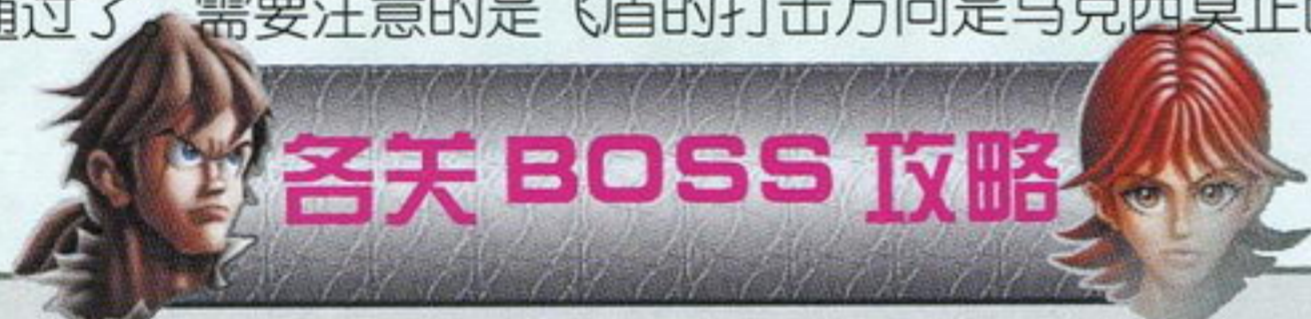
★游戏中的解谜要素比较简单,比较有难度的是“ボア・ビートルの巣窟”这一关的飞盾解谜,3个水晶体的位置如右图。先将两个木桶跳板分别打至水晶体1和3的下层,只要马克西莫能够跳上去就可以了,如图1



和图2。然后站在如图3的位置使用二段跳用飞盾打击水晶体1。然后迅速跳下去,跑到水晶体2的位置(图4)打击它,接着马上利用木桶跳板跳上去,原地使用二段跳(图5)打击水晶体3,这样就可以顺利通过了。需要注意的是飞盾的打击方向是马克西莫正面对的方向。



这样就可以顺利通过了。需要注意的是飞盾的打击方向是马克西莫正面对的方向。



各关 BOSS 攻略

巨鸟机械屋 (巨兽ハウスクラッシャー)

该BOSS共有两种形态。在第一形态的情况下,它的前冲攻击是比较有威胁的,这个时候需要玩家灵活掌握翻滚的技巧,然后看准时机集中攻击它的头部。在第二形态的情况下,远距离的射击虽然范围很广,但角度很容易被玩家回避,用连续技不断地向BOSS展开近身攻击就可以了。

机械眼球 (サイクロックス)

在木屋内对付该BOSS的时候,需要注意它大范围的波状地面攻击是不可防御的。在对眼球部分集中打击之后需要闪避一段时间。当BOSS将木屋破坏之后,需要注意它的光束攻击也是不可防御的,在近身攻击眼球部分的时候还要看清它使用钳子的两侧攻击。

哈克摩亚男爵 (古伤の思い出)

这个BOSS的身手相当灵活,并且懂得防御,连续技对他的作用不大。比较理想的打击招术是挑空,这招判定强而且出招快,对他非常有效。当他召唤出大斧巨人的时候,如果玩家马上贴身攻击的话,就一定能攻击到他,反之则无法防御大斧巨人的攻击。尽量避免跳跃攻击也是很重要的,因为他可以召唤出弓箭巨人对空攻击。此外在与这个BOSS战斗的时候要时刻注意防御,稳扎稳打,切记不要急躁。

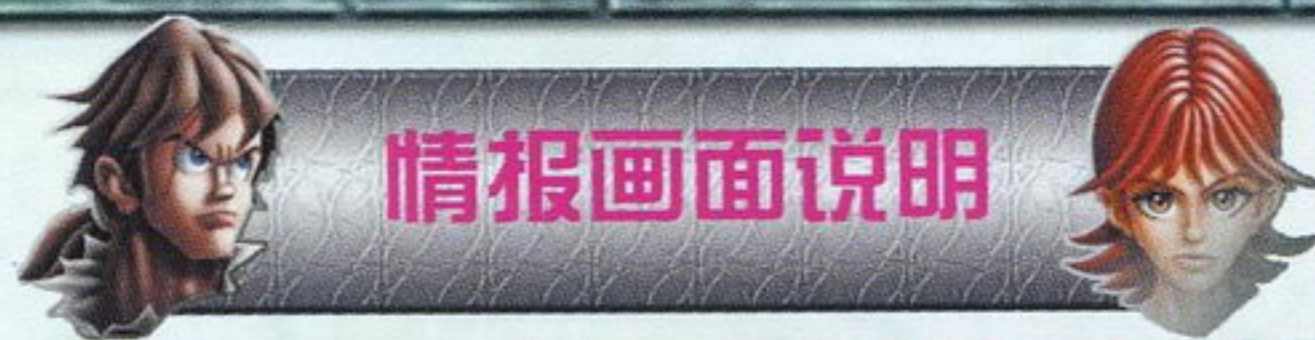
大海龙 (海龙シー・サーペント)

木筏的四周都是有伤害力的瘴气区域,因为每次海龙出现时都会顶碎一块木板,所以玩家可以移动的区域也会越来越小,这将是一场与时间比赛的战斗。跳跃攻击在这场BOSS战中很重要,除了当玩家将海龙的头打低下来之后发动连续技之外,远距离的飞盾攻击也很有效,建议装备上闪光盾牌和灼热战刀,这样还可以附加雷电和炎属性的效果。海龙会放出毒气,这个时候玩家要尽快逃开。海龙的火焰攻击是不可防御的,而且被烧焦的木板也很快就会断裂,这一点必须要小心留意。

塞恩将军 (暗黑卿ベインとジン军团)

塞恩将军有两种形态。第一形态时他会召唤出许多机械杂兵帮助他攻击,这个时候玩家需要利用空中攻击把他打下来,在防御住他的斗气之后,马上使用连续技打击他胸口处的弱点部位。因为经常会在玩家的周围聚集上许多机械杂兵捣乱,所以在一定的情况下,使用高威力大范围的最终奥义非常有效。第二形态时需要注意他释放的斗气最好不要去防御而选择躲避,这样就不会被他的追加地面波状攻击打到。多用突刺是非常有效的,一旦他暴露出弱点部位就马上发动连续技攻击。

哈吉利的亡魂



情报画面说明



1. 体力槽	最大上限为4格,但需要穿钢铁短裤之后才能实现。每次吃到盔甲道具的时候,便可以使马克西莫的现有体力上升一格。
2. 能量槽	武器打击技、最终奥义与盾牌攻击都需要消耗能量。最大上限是4格。
3. 克利姆计	吸收灵魂可以增加克利姆计的能量。最大上限是4格。
4. 金币	购买武器技能、盾牌技能、防具、加血道具、盔甲和助言之书。
5. 钥匙	用来打开钢铁宝箱的必须道具。过关后数量减为零。
6. 小精灵	收集的灵魂数量。
7. 克利姆币	过关次数。
8. 宝剑巴里斯	初期装备,之后可以花钱改造出新的特技。
9. 灼热战刀	能够发动炎属性的攻击。后期剧情中得到。攻击范围相当理想,附带火属性后的攻击力也比宝剑巴里斯要强一些。
10. 勇者之槌	初期装备,之后可以花钱改造出新的特技。威力不俗,并且在打击一些机关的时候必须用到。缺点是速度慢,不适合在混战中使用。
11. 冰冻之槌	能够发动冰属性的攻击。后期剧情中得到,特别适合打击爬行类的杂兵,特别是击打那些会自爆的机械独角仙可以一击必杀。
12. 吸收之盾	可以将一定范围内的金币吸收过来,钱袋相当于5个金币,钻石相当于10个金币。需要注意的是除了金钱之外不能吸收其他道具。
13. 闪光之盾	按住R2防御的时候,敌人如果进攻便会被弹开,此外将盾投出去之后还具有雷电打击效果。
14. 黄金之盾	使用各类盾攻击之后,能量消耗只是普通状态下的一半。
15. 超级射击	盾牌的飞行距离加长,并按住R2键可以长时间滞空。
16. 猎犬攻击	盾牌飞出去之后可以攻击多个敌人,消耗一定的能量。
17. 盗贼短裤	在有隐藏宝箱的区域内会出现字幕提示,手柄也随之产生震动。
18. 魔法短裤	能量槽中的能量回复速度是平时的1.25倍。
19. 钢铁短裤	可以将体力槽的上限提升至4格。使马克西莫可以换装黄金盔甲。
20. 生命短裤	当马克西莫失去了装甲只穿该短裤的时候,可以自动少量回复能量。
21. 爱心短裤	索菲亚公主送给马克西莫的爱心短裤。

玩家最初要面对的是哈吉利的亡魂,这个时候要尽量靠近他将灵魂打出来,吸收到一定程度之后召唤出克利姆连续攻击便可以让他变为原形,这个时候玩家要立即对其展开连续进攻,不然哈吉利便会制造出防御盾,而击破防御盾的方法是突刺重斩或最终奥义·地裂。其实只要看准目标并掌握好节奏,普通的二段斩再接突刺对攻击哈吉利也很有效。当哈吉利的体力消耗掉1/3后又会变成亡魂形态,再按照上述的方法去打便很容易击败他。需要注意的是哈吉利的闪电攻击是不能防御的,而火球攻击却可以防御。



攻略透解

DRAG-ON DRAGOON™

ドラッグ オン ドラグーン

龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2	DRAG-ON DRAGOON	2003年9月11日
	1人	41KB
	只对应 DS2 手柄	日版 6800 日元

胜负师语：正如当初预料的那样，《龙背上的骑兵》是一款很有争议的“话题”之品。其话题性可能在于本作的制作公司是极受瞩目的SQUARE ENIX，而游戏系统又不得不让人联想起如日中天的《真·三国无双》以及名噪一时的《铁甲飞龙》，日本评论界并不理想的评分也给这款游戏笼罩了一层阴云。不过当游戏正式入手时才发现这并不是一款仅为模仿加拼凑的作品，个性与特色方面并不欠缺，系统特点也较为鲜明，战斗时颇具爽快感，细节处理也十分周到。空中战的感觉把握也不错，至少“龙背”不会变成鸡肋。丰富的隐藏要素及多线剧情令玩家有了重复游戏的理由。不过游戏的世界观过于沉重，包含了人性、伦理、宗教、暴力及性方面的内容，特别是进入后几章更是让人精神压抑，可以说是“无法让人快乐的游戏”。尽管本作并没有明确“推荐玩家年龄”，但个人认为这样的游戏更适合成年玩家。不管怎么说，剑与魔法、骑士与龙的世界还是很吸引人的，不妨来感受一下。

系统解析

基本操作

按键	高空模式	低空模式	地上模式	情节模式
左类比	方向	方向	方向	方向
右类比	视点操作	视点操作	视点操作	无
○	目标变更	无	召唤契约者	无
×	加速	加速	跳跃	跳跃
□	攻击	攻击	攻击	攻击
△	魔法攻击	魔法攻击	魔法攻击	魔法攻击
L1	左滑行	左滑行	左翻滚	左翻滚
R1	右滑行	右滑行	右翻滚	右翻滚
L2	视角切换	无	防御	防御
R2	转向目标	无	武器切换	无
L3	敌体力表示	敌体力表示	敌体力表示	敌体力表示
R3	菜单画面	地图画面	地图画面	菜单画面
START	暂停	暂停	暂停	暂停
SELECT	无	跳下龙背	骑上龙背	无

操作补充

- (1) 高空模式下，在接近敌人后按住□键可以锁定敌人，放出追踪攻击。
- (2) 骑龙状态时按L1+R1为180度快速转向，是很有实用价值的操作。
- (2) 低空模式使用魔法攻击时，按L1+R1也能进行180度转向，可增加攻击范围。
- (3) 地上及情节模式中，在所用武器每一等级连续攻击段数的最后一下按△键就会使出大范围的FINISH BLOW（斗气攻击），是主角主要的攻击技能。



此为物理攻击，不会耗费MP。

(4) 地上及情节模式中，连续奔跑4秒钟左右就会进入冲刺状态，此时按□键就会使出冲刺攻击，威力及攻击距离都不错。

(5) 地上及情节模式中，按×键后按□键就是跳跃攻击，跳跃攻击中按左右方向可增加攻击范围，而冲刺后的跳跃攻击会变成大范围攻击。

(6) 地上及情节模式中，按住L2键为防御，可防住前方约180度范围的攻击，侧后方的攻击无法防御，而防御成功时依然会受有一小点损伤。

(7) 地上及情节模式中，在普通攻击时按L1或R1翻滚可以取消攻击动作。而FINISH BLOW产生的硬直时间可以用行走或防御来明显缩短。

战斗模式

本作在战斗方面比较特别，有多种形式风格均不相同的战斗模式，下面就对这些模式进行简要的讲解。

高空模式：所谓高空模式是指只能骑龙进行的空中战斗模式，战斗区域约为400米高度、2公里见方的场所。在高空中龙可以使用火球攻击，也可以使用锁定的追踪攻击，火球的威力较大。击中对手时MP会增长，MP蓄满1格时就可以使用魔法攻击，高空模式的魔法攻击为大量追踪光线。从攻击方式来讲与世嘉的“《飞龙》系列”还是比较接近的。另外，游戏中较有难度的战斗几乎都是高空战，主要原因可能是因为没有回复HP吧。

低空模式：与地面模式并存的战斗模式，





骑着龙对地面进行攻击，战斗区域约为50米高度、1公里见方的场所。普通攻击为吐火球，魔法攻击为强力的大范围喷火攻击，极具魄力。低空中只有弓箭及魔法才能击中红龙，某些红色的敌人则可以反射红龙的攻击。被连续击中两次主角就会强制从龙背上掉下来，转换为地面模式。主人公凯姆（カイク）也可以自己跳下龙背，但在不适合降下的地方按 SELECT 键画面中会有提示说明。

地面模式：是游戏中最主要的战斗模式。凯姆单枪匹马与敌人展开白兵战，体现的是与“《真·三国无双》系列”一骑当千类似的爽快感。主角可以使用不同武器进行多彩的攻击，只是注意魔法攻击同样会被红色敌人反弹。地面模式与低空模式合称为“地上战”，两者相结合增加了游戏的战略性。不过要注意的是在一些狭窄的或有障碍物的地段是不能召唤红龙的，而且地面模式也有独立的时候，比如在城堡内部时就只能靠人类自身的力量了。当然，随着情节发展，在地上战中还可以召唤契约者，契约者会替换主角出战，但不能换武器，不能获得道具，也不能骑龙。除了普通攻击，主要攻击方式是魔法，按住△可蓄力，对杂兵有一击必杀的威力，而且契约者的魔法不会被反射。契约者出现后HP会徐徐下降，被攻击也会相应下降，当HP减完就会重新变为主角，每一关可召唤契约者3次，多用于保命或强攻。另外，何任状态下使用魔法均有一定的无敌时间。

情节模式：在一些游戏事件中也可进行角色的操作，与地面模式类似，但视角固定为斜上方视角，并不能骑龙及召唤契约者，武器也固定为初始的凯姆之剑。除了某些关卡中可以找到武器宝箱外，不会出现其他道具。

情节模式中的敌人都变得很弱，相应经验值也都剩一两点了，基本上走到某个地方或与某人对话就算过关。如果在这个模式中“扑街”那就太没面子了，因此流程中就不对情节战另加说明了。



成长系统

人物成长：本作中主角凯姆并没有基本的攻防能力数据，取得一定经验值升级后提升的惟一数值是HP，不过HP的多少对于龙是通用的，所以也很重要。除了杀死敌人可以取得固定经验值外，形成连击可以获得额外的经验值，但连击数并不是决定额外经验值多少的惟一指标，其计算公式为“**额外经验值 = 连击过程中杀死敌人的经验值总和 × 连击数 ÷ 100**”。显然，杀死敌人的经验值总和更易增加，所以用“鞭尸”的方法单纯增加连击数对额外经验值不会有太大影响。在地面模式杀死敌人才会对人物成长有影响，而且必须过关后才会进行经验值清算，GAME OVER的话本关取得的经验值归零。

武器成长：在游戏中可以选择的武器极为丰富，有65种之多，入手方法各不相同，不过在战斗中只能装备8件，可以说收集武器是本作的一大乐趣。每件武器都有4个等级，等级提升后，除了攻击力、连续攻击段数、魔法威力均会上升之外，连武器的外形都会发生变化，而连续攻击段数增加后FINISH BLOW的斗气威力及范围也会增加，只是发动攻击的动作会变慢，易被中断。决定武器升级的惟一数值是杀人数，只要用同一把武器杀死一定数量的敌人武器便会升级。因此反复打难度低、敌人多的关卡来练级是可行的。与经验值一样，杀敌数也要过关后才能清算。不同武器之间性能的差别很大，使用下来感觉性能平均、挥动速度较快的剑或长剑系武器乃是“王道”！

魔法成长：每件武器都会对应一种魔法，大多为攻击系，不过也有带辅助系魔法的武器。随着武器的成长，魔法的攻击力及持续效果会随之增加，MP槽的长度也会随等级提升而增加，2级为2格，3级为3格，MAX时为4格。但要注意的是有的高等级魔法消耗的MP与低等级时相同，但有的魔法等级越高耗MP越多，当MP不足N（4 ≥ N > 1）格时，就会发出N-1级的魔法。另外，魔法不能形成连击。



红龙成长：红龙的成长比较特别，它的HP与主角相同，用龙杀死敌人后所得的经验值达到一定量后只会提升龙的攻击力，龙的经验值与主角是分开计算的。龙共有4种形态，但只会根据剧情推进发生进化。高级形态的龙在高空模式中锁定数与发动魔法产生的光线数都会增加，低空模式中两种攻击的范围都会扩大。当然，单纯的攻击力也会增加，假设第一形态的攻击力为N的话，那第二形态为N+25，第三形态为N+51，CHAOS形态为N+102。而MP方面第二形态为2格，第三形态和CHAOS形态均为3格。不过在故事模式中，就算取得了高级别的龙，选择以前的情节又会变成原来形态的龙，龙的形态只有在自由任务模式中才能自由选择。



道具说明

所谓道具只针对地面模式而言，除了在某些情节模式中会找到武器宝箱外，其他模式是无法取得任何道具的。以下为各道具的作用及出现方法。

小回复球：回复20点左右的HP，在打出17连击时高概率出现。

中回复球：回复40点左右的HP，在打出36~99连击时有一定概率出现。

大回复球：HP完全回复，一般只能在固定的宝箱内才能得到，但在达到150连击时也有可能出现。

红色炸弹：对周围敌人造成一定伤害的炸弹，每打出16~20连击时会有一定概率出现。其最大功效在于可以延长连击的有效时间，是追求高连击数的必要道具。

血色光球：在30秒左右的时间内提升3倍的攻击力，在打出100连击时必定出现。

黄色光球：在某些场合会出现一种从地底下钻出来的士兵，他头顶上会有1分钟倒计时，时间一到就会钻入地下逃走。如果能在时限内打倒他就能得到这种黄球，其作用是增加若干杀敌数，可以调换需要培养的武器来加这一道具。



武器宝箱：在满足一定条件后，画面中会有宝箱发现的提示，一般在地图画面上会有明显的绿色宝箱符号标出，有时也会以文字形式提示大致的位置。取得宝箱内的小刀，在过关后就会取得新武器，这是收集武器的主要途径。

钥匙：只在特定宝箱内获得的道具，是过关的必需品，想必不用多解释了吧。

其他说明

胜利条件：无论是空中战还是地上战，胜利条件一般为敌全灭、消灭指定（TARGET）的敌人、消灭指定敌人后到达某一地点、直接到达某一地点这4种。一般每个关卡一开始就会有相应的提示，再加上一目了然的地图，（指定敌人会用黄圈标出，普通敌人为红色）就算是方向感不佳，只要勤看地图就不易迷路了。高空模式中并没有地图，但目标会用箭头标出方位，按R2键即可调整到相应位置，较为方便。

自由任务：在完成第1场战斗之后，自由任务模式就会出现。随着游戏完成度的不断提高，可以选择的自由任务数量也会逐渐增加。自由任务中的胜利条件更为直接，几乎都是消灭所有指定的敌人，而且每个任务与故事模式中的相应战斗在敌人配置方面差别很大，因此玩起来不会有重复之感。自由任务模式除了用于练级，还有相当部分的武器也需要在这些任务中收集，所以可别忽略了哦！

关于存档：《龙背上的骑兵》在记忆卡中只建立一个存档，这个存档可以继承主角与龙的所有能力，武器收集与成长情况，自由任务数量与剧情的完成度，而游戏可以从剧本的任何一个已经出现的章节开始，可对一些有特殊要求或需要进行武器收集的关卡进行反复挑战。不过要特别注意的是一旦在标题画面选择NEW GAME并选择“はい”进入新游戏的话，原来的存档就会被消去，各位千万小心。



流程指南

第一章 源流

第1节 初阵 (MOVIE)

注意事项：攻略过程以NORMAL难度为准。

第2节 城 (地上战)

攻略要点：由于是第一场战斗，所以敌人都比较弱，也很少主动攻击，所以只要确定目标(TARGET)敌人的位置，全力斩杀即可。骑兵要在他停下时迅速接近来消灭，而之后在城门口出现的两个铁甲兵较难对付，记得活用防御，并连用FINISH BLOW将其连续击倒。注意对同一个敌人连续使用多次普通攻击，敌人有时会发动反击，预兆为放紫光，此时有一定的无敌时间，要小心。消灭目标后，附近会有宝箱出现，取得其中的钥匙，走到城门处就过关了。屏幕中的杂鱼数量极为可观，一般以小队形式出现，每个小队最多8人。因为每关的默认时限为60分钟，(在地图画面右下角可以看到时限)所以完全可以斩杀一些杂兵来练练手，至少杀够200人好让武器升级。



第3节 与龙的相遇 (MOVIE)

第4节 剑的下落 (地上战)

攻略要点：杀死全部杂兵(36人)后就会出现4个铁甲兵，城的两侧各2个，其中一侧有一个装着大回复球的宝箱，可以利用一下。将他们消灭后走到龙的面前便可过关。

第5节 穷极的契约 (MOVIE)

第6节 共享的灵魂 (空中战)

攻略要点：首场高空战斗，敌人只有帝国的小炮艇和地面炮塔，其实只要消灭所有的小炮艇就能过关。敌人有威胁的攻击手段只有炮弹攻击，在炮弹接近时只要按L1或R1滑行侧闪就可以轻松回避，注意侧闪不能连续使用。对于这一回避操作一定要尽快熟悉起来。

第7节 目标决定 (空中战)

攻略要点：首先出现的敌人是一种被光球围绕的柱形魔物，必须将其光球击飞再攻击才有效。然后是一大片的“魔方”，靠近时它们会用光球攻击，可以在中远距离用锁定攻击消灭。在消灭一艘中型飞艇后，帝国战舰首次登场，在它两侧和上方有不少炮口，需要全部击破。接近攻击时一定要多用滑行及加速来闪避炮弹。摧毁战舰后，向TARGET指定方向飞行，到达目标上空就过关了。

第8节 恨归何处 (地上战)



攻略要点：首次进入低空模式，可以感受一下红龙的力量。由于城堡周围有不少弓箭手，因此可以先用凯姆将大部分的弓箭手消灭，再骑上红龙，此时便可尽情杀戮。尽管要消灭的指定敌人很多，(首批敌人消灭后会有大量援兵出现)但用龙攻击的话几分钟便能将他们一举歼灭。最后从龙背上降下，由城堡正门进入便可。本关所有的敌人加起来在1000人以上，所以也可以在地面上打，用于提升凯姆和武器的等级。

第9节 契约的代价 (事件)

第10节 侵入 (地上战)

攻略要点：首次城内战，不能使用红龙，只能依靠凯姆自己的力量了。首先从地图左上角的楼梯上到城堡的第2层，在第2层杀出一条血路之后来到第3层。3层的空间不大，但敌人众多。在将几个目标敌人消灭后，宝箱出现，取得钥匙后进入下一个区域，将杂兵全灭便可过关。

第11节 女神救出 (事件)

第12节 伊瓦尔特之歌 (MOVIE)

第二章 交错

第1节 “声”之讯息 (事件)

第2节 精灵之里 (空中战)

攻略要点：又是一场空中战。首先要消灭的是一群蝙蝠，它们的声波攻击与炮弹攻击差不多，及时回避即可。接着又是打战舰，这回应该有点经验了吧，嫌麻烦就用强力的魔法攻击来搞定。在干掉一些魔柱和两艘战舰之后，便是大群蝙蝠与一战舰的组合，消灭它们之后便可前往目的地。

第3节 开辟道路 (地上战)

攻略要点：首先要消灭两部巨弩车，但是周围会有帝国弓箭部队警戒，因此不宜用龙攻击。在打死操作巨弩的士兵后，在长桥边会出现不少帝国强化兵，他们能力不低，不过可以用龙来消灭。之后发现了进入精灵之里的道路，但由于龙不能进入树林，所以凯姆只能步行前往目的地。

第4节 绝望的风景 (事件)

第5节 不吉之词 (事件)

第5节 远方的声音 (事件)

进入条件：契约者莱昂那鲁(レオナルド)加入。

注意事项：选择“封印の森へ行く。”进入特别章“莱昂那鲁之饥”。

第6节 遗言 (事件)

第7节 隐藏的宫殿 (空中战)

攻略要点：一开始是蝙蝠与魔方的组合，数量不少，靠得太近的话会有一定危险。接下来的一些

小炮艇很好对付，不过之后出现的怪鸟打起来就稍有难度了，它们的运动速度比之前出现的敌人都快，对付它们比较有效的方向是用锁定攻击击中一次后立即集中火力连续攻击，便可将其一一击破。

第8节 隐藏的计划 (地上战)

攻略要点：这次要先解决的是两部投石车，路上会首次遇到红色的魔法反射士兵，用龙难以对付他们，只能进入地面模式了。干掉投石车后，宫殿附近集结了大量帝国兵，其中部分目标敌人为红色士兵，所以还是要用凯姆亲自解决。此时宫殿前出现了帝国的司祭，他会变化出数十个分身将宫殿围住，因为分身都会使用魔法攻击，用龙奈何不了他们，所以必须由凯姆将他们全部解决，然后再前往宫殿就过关了。对付分身比较有效的方法是使用冲刺攻击，基本上都能将其一击必杀，只要注意在奔跑中回避魔法即可。

第9节 虚假之国 (事件)

第9节 救济与杀戮 (事件)

进入条件：第二章第8节20分钟内通过。

第10节 孤独的战斗 (空中战)

攻略要点：一些在妖精之谷上空盘旋的帝国空军，都是小炮艇、战舰之流的老面孔，很容易对付。

第11节 莱昂那鲁的悔恨 (MOVIE)

第12节 愚弄 (事件)

第13节 烧灼之后 (地上战)

攻略要点：首先去地图中部消灭大批帝国兵，这里有些弓箭手，解决他们后再用龙攻击会比较省事，不过树林中的浓雾会影响龙的飞行。之后地图左下角又有一群敌人出现，他们似乎是些亚人族的士兵，身材矮小，但动作敏捷，不过同样可以用龙来消灭。接下来便可前往莱昂那鲁的小屋。

第14节 暗之接触 (事件)

注意事项：契约者莱昂那鲁加入。



莱昂那鲁之饥

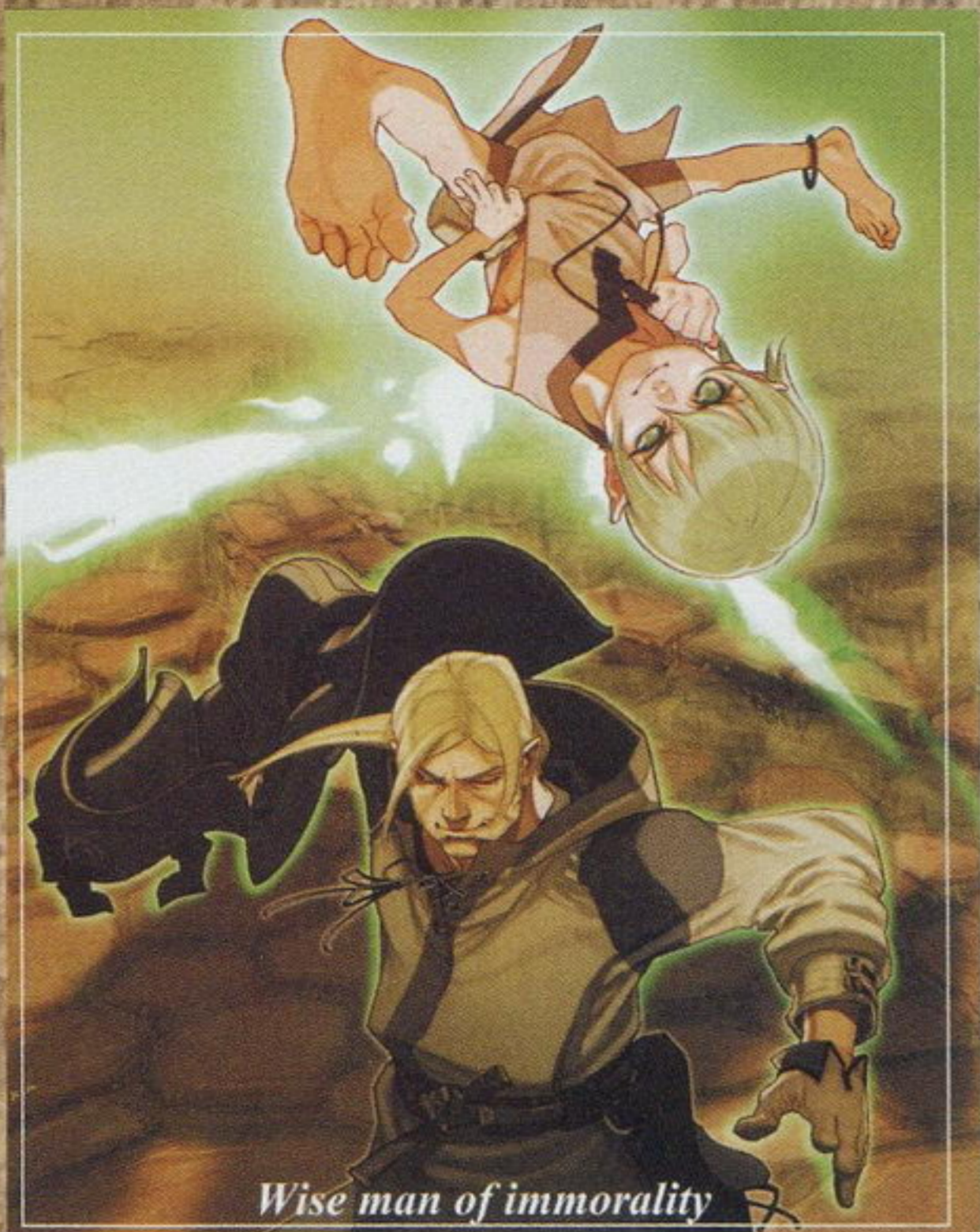
第1节 封印之森 (空中战)

攻略要点：封印之森的上空尽是一些怪物，除了成群结队的蝙蝠和怪鸟，甚至出现了与红龙一样拥有火球和锁定攻击的恶龙。一有机会就使用魔法攻击的话，过这一关也不难。

第2节 气味 (事件)

第3节 叹息 (地上战)

攻略要点：帝国兵营处在森林中，不能骑龙，好在攻击目标是一群乳臭未干的帝国新兵，不难对



Wise man of immortality

付。注意先解决远处的巨弩车，其他敌人都不构成威胁。

第4节 规格外的怜悯 (事件)

第5节 收精的记忆 (空中战)

攻略要点：战斗一开始也只是一些怪鸟与帝国空军的组合，没有要特别留意的地方，而最后出现的两条龙会连用锁定攻击，要小心些，注意多回避。

第6节 捡落穗 (地上战)

攻略要点：这一关如果不知道方法，的确是较有难度的一关，因为本关无法骑龙，只能用主角一路强行突破。在靠近指定敌人后，发觉他们是一群帝国的重装骑兵，防御力极高，而且骑马突刺攻击也是防不胜防。不过这里如果召唤契约者莱昂那鲁进行蓄力的魔法攻击，可以轻松地将他们一击致死。（契约者的实力相当惊人啊！）之后便可进入森林的最深处。

第7节 龙的休息 (事件)

第三章 邂逅

第1节 再会 (事件)

注意事项：第二章第9节、第二章第十四节、莱昂那鲁之饥第7节后均会进入第三章第1节。

第2节 俘虏收容所 (空中战)

攻略要点：这关的敌人以魔方与怪鸟为主，但是由于是在夜空中作战，因此能见度较低。可以听声音来判断敌人的攻击是否接近。

第3节 被囚禁的人们 (地上战)

攻略要点：在收容所周围有帝国兵的大队人马，其中不乏弓箭手，而且这里的步兵魔防较高，用龙不易对付。之后出现的3个护卫防御力较高，不过如果在第二章时令莱昂那鲁加入，那对付他们可谓轻而易举。

第4节 维尔德雷救出 (事件)

第四节 无念之思 (事件)

出现条件：第三章第3节通过，契约者莱昂那鲁、娅琉苏（アリオシユ）加入。

注意事项：选择“海の神殿へ行く。”进入特别章“娅琉苏之奇”。

第5节 沙漠之神殿 (空中战)

攻略要点：完全以魔方与魔柱组成的防御网，数量较多，攻击频繁，如果处于火力中央就不妙了，要小心应付。

第6节 被封印的场所 (地上战)

攻略要点：在封印之神殿的四周有大量帝国兵守卫着，还有一些是红色的重装兵，看来不能全部依靠龙来解决。消灭他们之后，神殿北面出现了帝国的弓兵援护部队，他们是龙的天敌，所以还是老老实实用凯姆来战斗吧。刚消灭弓兵，又有帝国兵向神殿逼近。目标敌人是红兵，依然不能用龙主攻。消灭他们之后便可前往神殿。

第7节 汲取黑暗的人 (事件)

第8节 圣之残痕 (地上战)

攻略要点：在消灭神殿中央出现的所有亡灵后，周围大量的帝国兵成为需要消灭的目标，还是用龙效率比较高，但小心某些目标附近的红兵。接下来神殿周围出现的黑色重装兵防御力很高，可以将附近的弓箭手全部消灭后，再用龙慢慢烧，可确保安全。当然，最省事的方法还是召唤契约者。最后在神殿中央出现的指挥官就不值一提了。

第9节 竖琴之语 (事件)

注意事项：通过后红龙进化为第二形态。

第九节 不稳之“声” (事件)

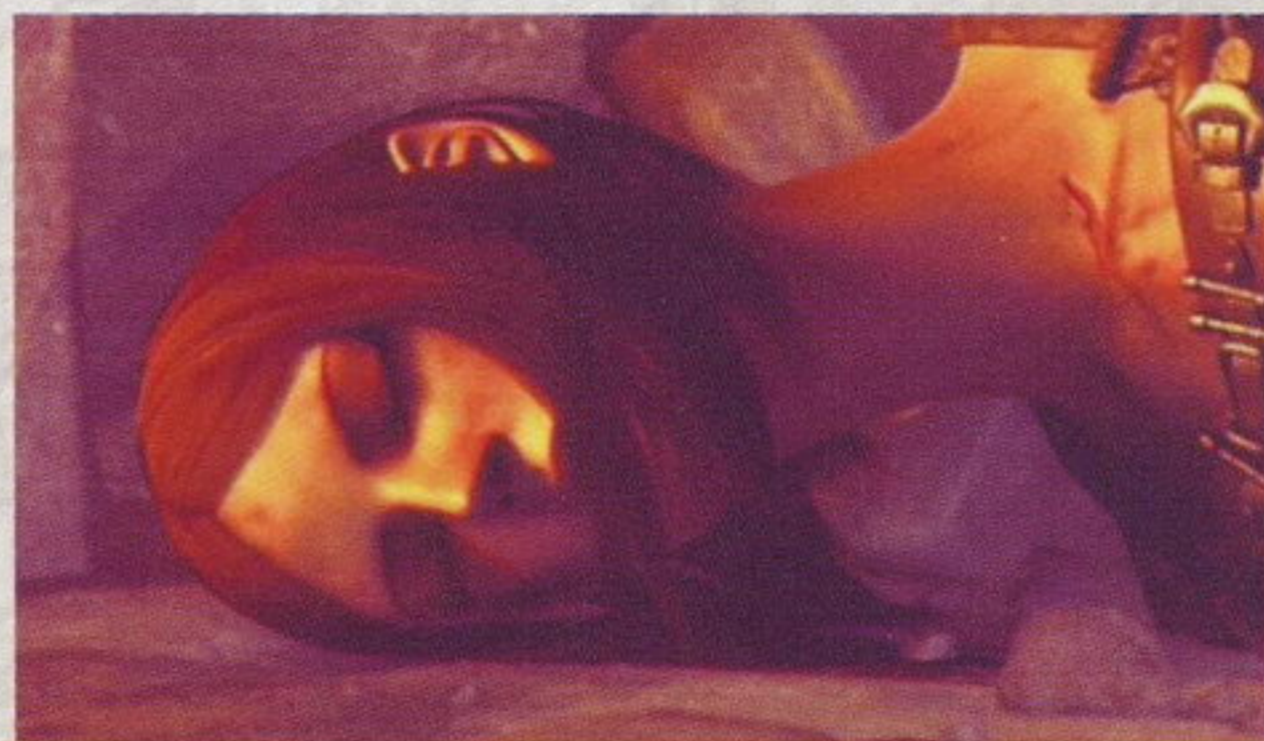
进入条件：第三章第8节20分钟内通过。

第十节 牢狱 (空中战)

攻略要点：这关需要特别注意的是出现了一种很难缠的敌人——死神，平时攻击他会用镰刀防御，只有在他丢出镰刀时对其攻击才有效，所以一开始只要锁定他，等出现机会再集中攻击。还有一种石像状的敌人只有在它露出核心时才能将其击碎。当这两种敌人同时出现时挺难对付的，还是先消灭石像比较好。

第十一节 叫喊 (事件)

第十二节 精灵的引诱 (MOVIE)



第十三节 解放 (空中战)

攻略要点：一开始几条帝国控制的龙拦住的凯姆的去路，小心回避锁定攻击。然后久违的小炮艇和战舰又出现了，消灭它们自然不在话下。

第十四节 “声”之所在 (地上战)

攻略要点：一开始要消灭几个红色重装兵，然后通往监狱的道路上也会有红兵把守，沿路杀过去便可。在消灭了几个黑色重装兵后，会有红兵援军出现。全部灭杀之回到监狱门口便可。

第十五节 幸存的娅琉苏 (事件)

注意事项：契约者娅琉苏加入，通过后红龙进化为第二形态。

娅琉苏之奇

第1节 海蛇的苦恼 (空中战)

攻略要点：帝国舰队似乎并不难对付，火力仅比地面炮台稍强一些，但是要坚固得多。另外，这关的龙数量不少，要多留意了。

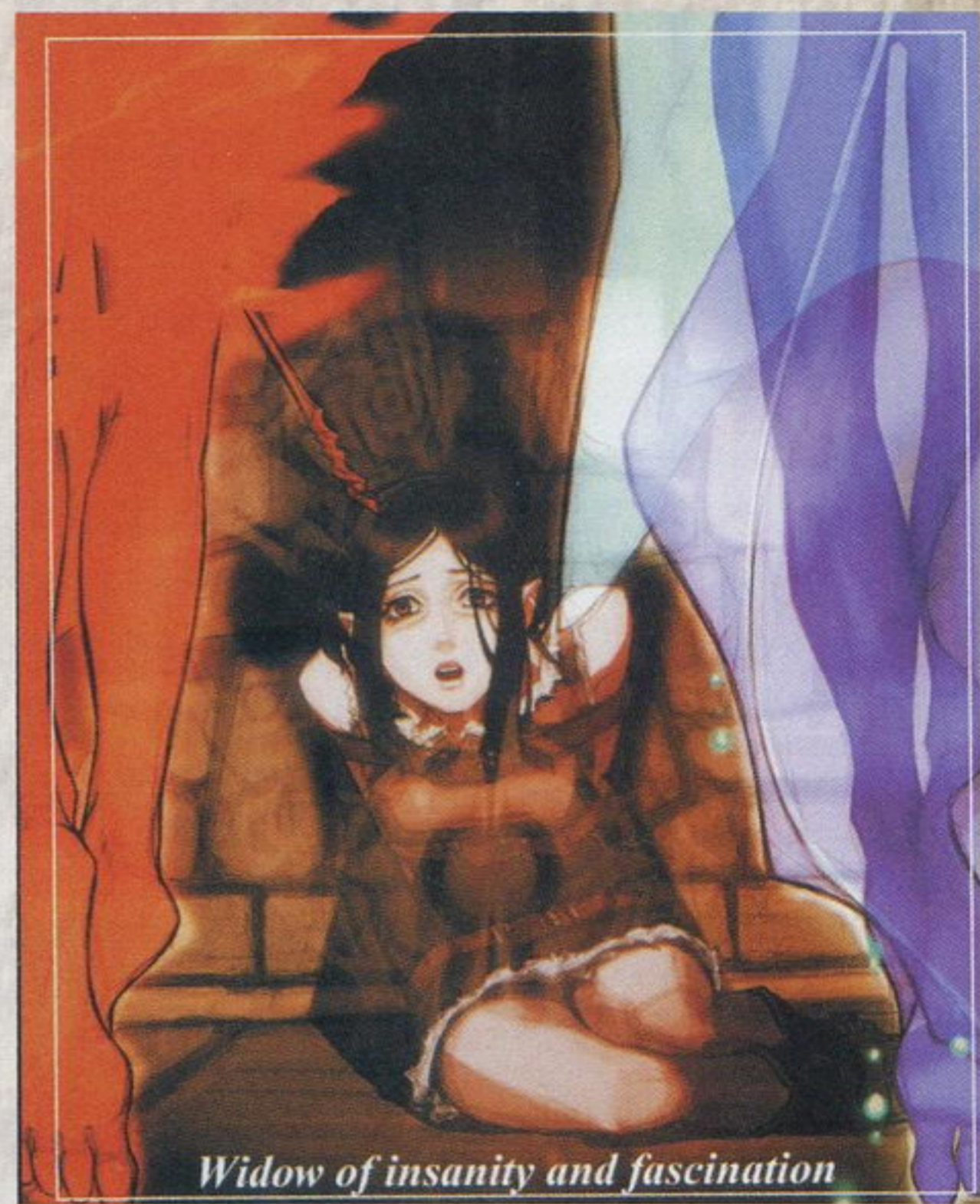
第2节 好喜欢…… (事件)

第3节 渔火 (空中战)

攻略要点：这次除了小船还有较大的战船，火力较猛，攻击力也很高，如果硬拼的话占不到什么便宜。在消灭了船队之后，天空中布满了怨灵，它们的行动速度很快，接近后用锁定来消灭。

第4节 自娱自乐 (事件)

注意事项：通过后红龙进化为第二形态。



Widow of insanity and fascination

第四章 背反

第1节 与伊瓦尔特的再会 (事件)

注意事项：第三章第9节、第三章第十五节、娅琉苏之奇第4节后均会进入第四章第1节。

第2节 剑与荣耀 (MOVIE)

第3节 圣与俗 (事件)

第4节 残存的势力 (空中战)

攻略要点：小炮艇、地面炮塔、战舰、龙……帝国空军的种类并没有什么变化，再说红龙已经是第二形态了，打起来应该更加得心应手。不过这关的敌人在90个以上，在高空模式中可算是一场持久战了，因此还是有些心理准备为好。

第5节 暴力的荒野 (地上战)

攻略要点：在荒野上出现了无数亚人族战士，一开始出现的那些可以用红龙沿路一烧而尽，很



爽！只是接着出现的一批动作敏捷的红兵要由凯姆来解决。之后出现的一些猪怪，以及在雪原入口处聚集的一群魔防较高的黑色亚人，均可以用红龙来消灭。

第六节 塞尔的妹妹（事件）

进入条件：契约者塞尔（セイレ）加入。

注意事项：选择“谷へ行く。”，进入特别章“塞尔之祈”。

第六节 凯姆的过去（事件）

第七节 禁断之地（地上战）

攻略要点：首先要消灭雪原西北方的一列亚人族杂兵，虽然有一些弓兵，但可以利用龙放魔法时的无敌时间来对付。接着雪原东北方会出现一些黑兵，不过他们与红兵夹杂着，难以用龙消灭，用契约者打起来倒是更轻松。最后消灭地图中央出现的一些外强中干的巨人战士就过关了。

第八节 最后的封印是……（事件）

第九节 石之声（地上战）

攻略要点：虽然一开始的骑兵（TARGET）周围有不少弓兵，但还是以龙对付比较轻松，大不了被射下来后干掉弓兵，继续骑龙。消灭骑兵队以后，在浸食地带深处出现了帝国的人造巨像兵。巨像兵只能用龙才能击毁，不过浸食地带的地形十分复杂，又分布着大量会使用魔法的魔术师，还是先干掉他们再骑龙接近巨像兵吧。与魔术师对峙时注意多用防御来接近。消灭巨像兵之后通向帝国领土的道路也就打开了。



第十节 和母亲的诀别（事件）

进入条件：第四章第9节20分钟内通过，通过第八章第9节（完成结局A）。

第十一节 生存者（MOVIE）

第十二节 塞尔的朋友（事件）

注意事项：契约者塞尔加入。

塞尔之祈

第一节 岩道（事件）

第二节 边境的巨人（地上战）

攻略要点：这一关有5组帝国魔术师与巨像兵的组合部队，其中绿色的魔术师控制着巨像兵，应优先消灭。由于凯姆不擅长远攻，龙也无法对付红色敌人，所以容易陷入苦战。用契约者是不错的选择，只是整个这一章都不能使用塞尔，所以之前选择契约者时要特别注意一下。



第三节 翻弄（空中战）

攻略要点：魔方成片成片地出现，倒是挺有气势的，偶尔出现的魔柱也不要放任不管。有机会就放魔法吧，不必与之纠缠。

第四节 给朋友（事件）

第五节 路程（地上战）

攻略要点：一路上都是红色的魔术师与魔兽，红龙难有用武之地。当然，依靠契约者强攻的战术会比较有效。消灭全部魔术师后，又会出现3台由绿色魔术师操控的巨像兵，同样只要打魔术师即可。

第六节 声音消失的地方（事件）

第七节 没有足迹的诱拐（空中战）

攻略要点：空中出现了大批蝙蝠，另外还有异形生物出现，它们会瞬间移动，接近后用锁定攻击可消灭。还有一种会自爆后变成无数光弹的敌人，要小心应付。魔法攻击对这样大片的敌人有显著效果。最后出现的死神想必都知道如何对付了吧。

第八节 追击（地上战）

攻略要点：这关只有两个目标敌人，所以可以说是相当短的一关，只是不能骑龙有些麻烦。杂兵们的动作很快，巨弩的攻击力很强，两个看门人的防御力很高，还好斗技场入口处有个大回复的宝箱。消灭看门人取得钥匙后便能进入斗技场。

第九节 新剑（事件）

第十节 狂气的斗技场（地上战）

攻略要点：凯姆将在斗技场中与亚人族战士进行连续8场的角斗。8场出现的敌人各不相同，不过以主角现在的实力应该不难对付。杀光所有的敌人时正好为“百人斩”。

第十一节 感谢与怠慢（事件）

第五章 破坏

第一节 突击（MOVIE）

注意事项：第四章第9节、第四章第十二节、塞尔之祈第11节后均会进入第五章第1节。

第二节 死力的客战（空中战）

攻略要点：这次要对付的主要对手是巨大的生物兵器塞库洛普斯，其强力的波动攻击较难确定回避时机。比较好的办法是利用生物兵器转身很慢的特点，冲到它身后会比较安全。需要消灭的大家伙有3个，周围的杂兵可以用来蓄MP。

第三节 荒野之梦（地上战）

攻略要点：这关的地形极为空旷，自然要消灭的帝国兵也要比往常多得多。好在敌人一多，龙的MP蓄起来就超快，几乎隔几秒就能放魔法，凭借强大的魔法攻击，弓箭手也可以无视了。之后左下方会有大队红色兵士出现，于是凯姆只身杀入敌阵……敌方大军在荒野的中央部集结，不过这些所谓大军均可以用红龙的业火烧杀，不足为惧。最后，指挥部出现，他们是一些黑色的骑兵，身边有不少弓兵护卫，所以还是用契约者攻击更实在。

第四节 虚假的和平（事件）

第五节 阿鼻叫唤（MOVIE）

第六节 天知道（事件）

第七节 升天（地上战）

攻略要点：如地狱般的战场上还存在着一些帝国的残兵，分别分布在地图的四角，其中两批是红兵。在消灭任意一角的全部敌人后，附近就会出现亡灵骑士。这些来自地狱的战士不接近他们是不会出现的，因此用龙打不到，只能依靠地面白兵战来消灭。只是他们的攻击力很高，必要时还是用契约者来解决吧。

第八节 帝国的威胁（空中战）

攻略要点：这次空中又出现了会瞬间移动的异形生物，对付它们，用连续锁定攻击即可。而自爆后变成无数光弹的敌人要尽早消灭。剩下的一些蝙蝠只能算是调剂品了。

注意事项：过关后选择“海上要塞へ行く。”进入第十一章。



第六章 宿敌

第一节 爱的纸鱼（事件）

第二节 黑色的飞龙（空中战）

攻略要点：黑龙的实力想必大家在之前的MOVIE里已经见识过。黑龙的速度快，攻击力高，并有多种攻击方式，在空中蓄力后还能使出与红龙极为相似的魔法攻击，不易应付。锁定攻击对黑龙很难起到效果，因为它会使用闪避，所以还是用威力较高的火球来打。最佳攻击时机是黑龙蓄力及横向飞行时，只是在它横飞时发射火球要有两三个身位的提前量才能有效命中目标。黑龙的体力下



降至40%左右就会逃走，本关无经验值。

第3节 定数 (空中战)

攻略要点：这一关的任务是要侵入空中要塞内部，所以还是不要与要塞外的帝国龙兵过多纠缠，但最好能蓄足一个魔法以备。从要塞夹缝进入其中，这里有不少炮台，它们也不是凯姆要攻击的主要目标。摸索着进入核心部分，消灭这里密集的炮台便能过关。不过此时场地是圆筒状的，红龙不易施展，干脆用魔法解决炮台比较快捷。

第4节 不洁的祈祷 (地上战)

攻略要点：这是一场城内战，也是游戏中少有的限时关卡，时限为20分钟。不过只要不过于恋战，时间还是绰绰有余的。1楼有重兵把守，想去2楼又是“华山一条道”，拦路的敌人是杀是避可自行选择。2楼的四角各有一个制御系统，全部破坏就可以进入取得通过此关必要的钥匙了。

第5节 无言 (事件)

第七章 悲剧

第1节 红色的葬礼 (MOVIE)

注意事项：第六章第5节、第十章第4节、第十一章第4节后均会进入第七章第1节。

第2节 为了她 (事件)

第3节 决意 (MOVIE)

第4节 悲伤的天空 (空中战)

攻略要点：第七章就只有这一场战斗，也是第二次与黑龙一对一的单挑。方法不用多说了，还是以火球攻击，攻击时机与第六章第2节中的基本相同，多用180度转身调整位置。千万不要用锁定攻击，不然黑龙会频繁反击。只要打掉黑龙80%的HP就行了，本关依然没有经验值。

注意事项：通过后红龙进化为第三形态。



第八章 封印

第1节 非人之物 (空中战)

攻略要点：布满天空的尽是些魔物与恶灵。恶

灵的攻击看不太清，画面一闪就已经被击中了，所以还是尽早消灭为好。成群的小石像也不易对付，只有在露出核心时才能将它们击破。小石像的攻击有追踪效果，注意多变换位置。最后有魔方、蝙蝠、龙、恶灵、石像的混编大部队，较有压迫感，用魔法便能摆脱包围。

第2节 传说的挑战 (空中战)

攻略要点：这次的对手是丑陋的传说之龙，这是一场真正意义上的空中BOSS战。BOSS会使用喷火攻击和波动炮，均不难回避。只是BOSS身边大批的苍蝇就要难对付得多，它们时不时放出追踪弹，影响红龙的攻击节奏。BOSS变成球时可以使被消灭的苍蝇再生，把球打爆后BOSS又回到基本形态。比较合理的方法是不去理会苍蝇群，接近BOSS后调整高度在它腰部左右，用火球攻击，每攻击一次就侧闪一次，BOSS的攻击都会被取消，而侧闪可以让大部分的追踪弹落空。反复操作便可将之葬送。



第3节 旧都 (空中战)

攻略要点：和刚才的BOSS战相比，这只能算是小插曲了。本关的特点是出现的兵种较多，以魔物系与恶灵系居多，不再有帝国的普通空军了。死神也在本关最后再度登场。记得要在死神将镰刀丢出后再攻击才有效，瞄准用火球攻击可对其造成巨大伤害。

第4节 喜悦为何物 (地上战)

攻略要点：这一关红龙还是派不上什么用场，一开始小巷里的4组目标均是亡灵骑士，每消灭一组就会在附近的宝箱内找到一把钥匙。在获得4把钥匙之后，地图最上方的祭坛门前又会出现一堆亡灵骑士，有20个之多，好在只有接近他们才会出现，可以分批击破。全灭亡灵之后可得到第5把钥匙，便能进入祭坛内部了。

第5节 寂静之棺 (地上战)

攻略要点：这一关的空间十分狭窄，出现的敌兵则是司教玛娜的精锐部队与恶灵近卫军，他们会接连出现，攻击也是一波接一波。重装兵和亡灵骑士都好说，只是与亡灵一同出现的司祭总是突施冷箭，比较讨厌。适时召唤契约者来解围就行了。

第6节 胡闹 (MOVIE)

第7节 墓场之战 (空中战)

攻略要点：巨大化的玛娜，这可是最终BOSS之一啊！玛娜的攻击分为两个阶段，首先是放出防护罩，此时攻击对她不起作用，防护罩消失时随之而来的是追踪光线，用侧闪也不易躲过。不过此时



玛娜会出现被攻击的判定，便可用火球猛攻了。不过一给玛娜喘息的机会，她又会放出防护罩，发动新一轮的攻击。一般来说，只要攻击节奏得当，两次防护罩之后就能打掉BOSS三成体力，此时玛娜会进入第二阶段，以咒文来攻击。连续的咒文环攻击范围极广，攻击力也很高，一开始的横向咒文环还好躲一些，但当玛娜的体力下降到一定程度时就会使用更为密集的纵向与斜向咒文环，极难躲避。如果没有刻意练级的话，靠硬拼是很难击败BOSS的。不过咒文环之间是有空隙的，如果能及时找到这个空隙就能连续攻击数次而不必调整方位。还有一种方法是设法冲到BOSS下方约小腿的位置，让BOSS把红龙卡住，红龙只要向上方吐火球就可以击中BOSS，而被咒文环击中的概率也会大大降低，力拼便可将BOSS击破。

第8节 罪孽 (事件)

第9节 封闭的灵魂 (MOVIE)

注意事项：结局A达成。

第九章 镇魂

第1节 龙的气息 (空中战)

进入条件：通过第八章第9节，第七章第4节4分30秒内将黑龙的体力打掉80%。

攻略要点：这关的敌人只有一种，那就是龙。同时出现三四条龙时还是不能大意，龙会躲避部分锁定攻击，所以最好是集中火力，一条一条地干掉。

第2节 爱的根源 (事件)

第3节 紧抱着卵 (空中战)

攻略要点：这是最后一次与黑龙的对决了，这次黑龙的特点、攻击方式、对付方法与之前两次没什么两样，只是这次要将把它的HP打为0。不管怎么说，这是场有经验值的战斗，还算有点动力。

第4节 邂逅 (MOVIE)

第5节 恶魔之翼 (空中战)



攻略要点：与女神的战斗难度颇高，因为这个BOSS攻击节奏很快，威力也不小，往往会被她逼得疲于回避。女神放出的纵向风刃可用侧闪轻松回避，但横向风刃对回避时机的要求就要高很多了，用加速来上升或下降也可回避，但之后需要更多的调整时间，会浪费攻击机会。对付女神还是要用火球攻击，不过在她放出12把飞剑时一定要用锁定攻击尽快把飞剑打碎。带剑状态BOSS无敌，而且飞剑的连续攻击会对红龙造成极大的伤害，如果来不及消灭大部分的剑，就算放魔法也是值得的。女神的防御力较高，因此战斗会持续较长时间，能力不足的话还是先去练练级吧。

第6节 女神们的吵闹 (MOVIE)

注意事项：结局B达成。

第四节 长眠 (事件)

进入条件：第九章第3节4分30秒内通过。

注意事项：红龙进化为CHAOS形态。

第五节 天理 (事件)



第六节 星空之下 (地上战)

攻略要点：凯姆与CHAOS龙的对决。因为不能召唤契约者帮忙，所以只能靠凯姆自己了。打到这里，多少会练出几把不错的武器，拿上称手的兵器力拼吧！与龙对抗记得要多防御，特别是龙身上紫光一闪的反击威力极强。打几下后龙会飞到场地另一头，及时冲过去用冲刺攻击正好可以令龙出现硬直。龙的体力下降到一定程度后会放出很多按一定线路行动的红色光球，让人防不胜防，边跳边接近龙的方法比较有效。龙的体力所剩无几时就会放出锁定攻击，老老实实防御比较好。场地某角落有一个大回复球，体力不支时可用于急救。

第七节 光 (MOVIE)

注意事项：结局C达成。

第十章 迷走

第1节 结界 (空中战)

进入条件：第五章第8节完成，通过第八章第9节，契约者莱昂那鲁、塞尔、娅琉苏加入。

攻略要点：又来到了海上基地，不过此时基地被结界所保护着。需要摧毁的结界塔共有6个，每个塔均会放出追踪光线，以侧闪后加速的方法可以摆脱追踪。结界塔比较坚固，四周又有龙和战船干扰，不过正好拿它们来集气放魔法。

第2节 幻想的方舟 (空中战)

攻略要点：帝国军的海军与空军部队混合出击，只有将它们全部消灭才能进入海上基地。海军



通常是大战船边有两艘小战船护卫，所以不要处在它们的火力交汇点上。魔法对这样大片的敌人会比较有效。

第3节 风平浪静 (地上战)

攻略要点：极为特别的一关，一个敌人也没有，只是时限为2分30秒，直接跑到终点就OK了。时间方面是足够的，但要是想拿宝箱还是要抓紧些，多看看地图吧，地图画面中时限是不会减少的。

第4节 一发不可收拾 (事件)

第二节 海的鸣叫 (地上战)

进入条件：第十章第1节4分钟内结界塔全灭。

攻略要点：又是时限较短的一关，要求20分钟内过关，地形与敌人配置方面与第六章第4节十分相似。不过由于这一关没有一定要干掉的目标，所以相对容易些。沿路冲上楼即可，没有要特别注意的地方。

第三节 神的意志 (事件)

第十一章 别离

第1节 迷路 (地上战)

进入条件：第十章第三节情节发生。

攻略要点：又是不能用龙的城内战。帝国兵数量众多，不过只有一种拿两块方盾的敌人稍难对付，他们会使出冲撞攻击，判定很高，难以拦截，但只要活用防御就能接近以灭之。这一关有两种过关方法，决定两条分支路线。冲到最上层，打倒几个重装兵就能取得钥匙过关，还有就是打倒重装兵后原路退回，再看一下地图就会有新的发现。

第2节 梦的现实 (事件)

第3节 落花 (MOVIE)

第4节 自己的理性 (事件)

第二节 捉迷藏 (地上战)

进入条件：第十一章第1节通过，且玛娜发现。

攻略要点：这关可以很快通关，因为玛娜就在地图上圆形的房间内，到达房间就过关了。不过这里的敌人经验值都挺高的，杀一些练练级也不错。

第三节 背叛 (事件)

第四节 被爱所围绕 (MOVIE)

第五节 乐园 (事件)

注意事项：红龙进化为CHAOS形态。

第十二章 混沌

第1节 小不点 (MOVIE)

进入条件：第十一章第五节情节发生。

第2节 堕胎 (空中战)

攻略要点：这关的胜利条件是要击破50个巨

大的婴儿。大BABY攻击手段虽然只有追踪光线一种，但却要比一般的追踪攻击难回避些，主要是不能完全依靠侧闪回避，侧闪后用一次加速会令安全系数大增。由于打50个这样的敌人要花些时间，所以还是不要待在大BABY集中的地方，以免腹背受敌。

第3节 真实的去向 (地上战)

攻略要点：在开始的地方降下，便会有几个需要消灭的亡灵骑士。之后场地中央会出现3批共6组大BABY。大BABY可以反射魔法，不能用龙来对付。而且他们使用的是远程攻击，每组有5个，用凯姆接近攻击占不到便宜。没什么别的办法，还是让契约者出马吧。

第4节 圣母的微笑 (事件)

第5节 各自的结局 (MOVIE)

第6节 异种的存在 (地上战)

攻略要点：类似情节战的胜利条件，只要到达终点即可。路上依然有成组的大BABY拦路，而此时可以选择的契约者只剩下小男孩塞尔了。补充一点，在契约者中莱昂那鲁是最好用的，实力强到足以破坏游戏的平衡性；而塞尔却没什么用，他的魔法命中率太低。不过这些大BABY并不是指定目标，不停前冲的话1分钟内就能过关。

第7节 延长的时间 (事件)

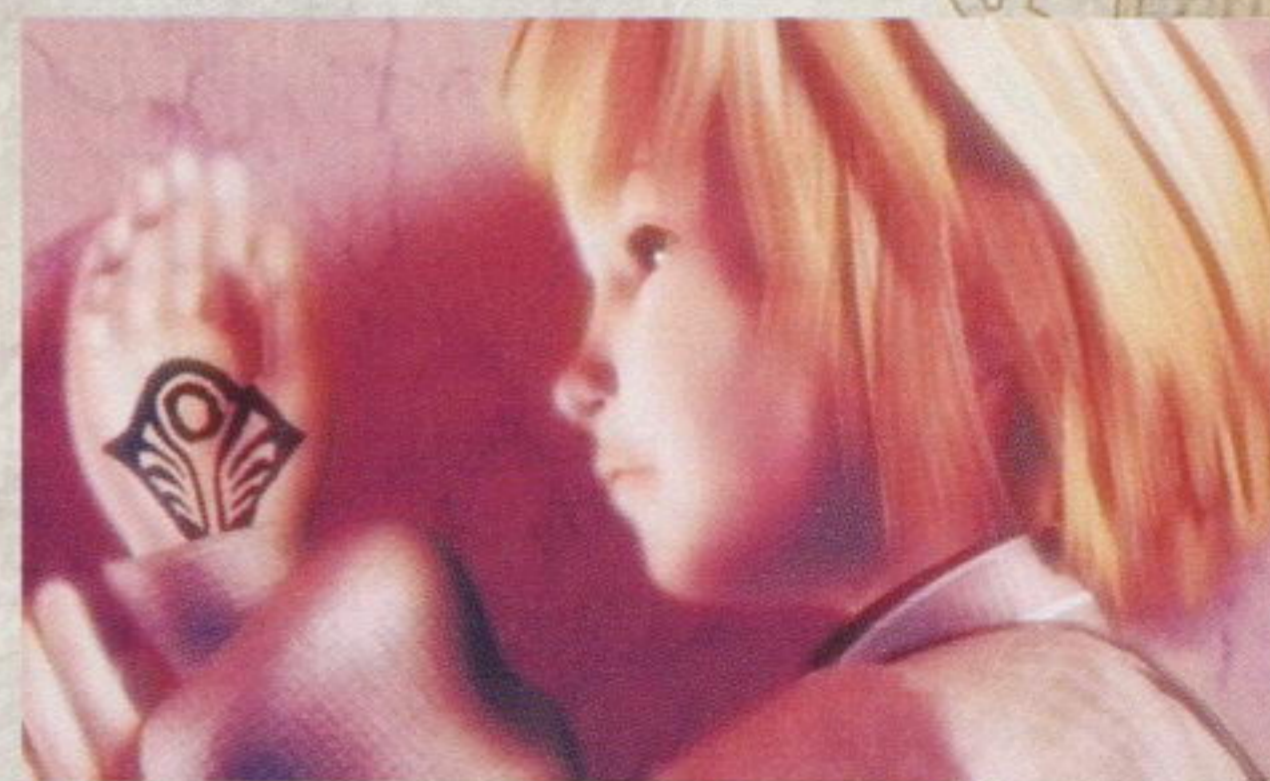
第8节 小小的勇者 (事件)

第9节 觉醒 (空中战)

攻略要点：原本以为要和某个会N段变身的BOSS决一死战，没想到这是个到达指定地点就能通过的关卡。不过难度方面倒也不低，通常情况下被大BABY的光线击中4次就GAME OVER了。要到过目的地，红龙还逼不得以往人堆里钻，身后的攻击就要靠看右上方的雷达及凭感觉来躲避了。

第10节 塞尔的安心 (MOVIE)

注意事项：结局D达成。



第十三章 真实

第1节 旅立 (MOVIE)

进入条件：第十二章第10节通过，全部65件武器取得。

注意事项：由于篇幅关系，全武器入手方法、第十三章攻略要点、自由任务模式指南以及其他相关内容将在下期与大家见面，希望各位喜欢《龙背上的骑兵》的朋友能继续支持。

第2节 未知的世界 (事件)

第3节 未曾有的战斗 (空中战)

第4节 回归 (MOVIE)

注意事项：结局E达成。

莫斯科斯巴达	
22	Abdelyila Baghi
12	Anton Alexeev
46	Alexey Zuev
18	Dmitriy Parfenov
19	Igor Mitreski
2	Yuri Kovtun
3	Bai Kebe
4	Moises Moura Pineiro
27	Oswaldo Luis Pereira
35	Kamalutdin Ahmedov
31	Alexander Selkich
37	Alexey Danilenko
7	Vasilii Baranov
25	Alexander Pavlenko
14	Maxim Kalinichenko
6	Smirnov
26	Alexander Sheshukov
8	Alexander Danishevskiy
11	Oleg Pestriakov
9	Egor Titov
23	Roman Vasiluk
42	Essien Okon Flo
17	Robert de Pinho de Souza
20	Erico Vinicius De Souza
34	Artem Koncevoy
40	Alexander Samedov

凯尔特人	
20	Robert Douglas
21	Hedman
6	Bobo Balde
5	Joos Valgaeren
16	Ulrik Laursen
40	Stephen Crainey
2	Tom Boyd
41	John Kennedy
35	Johan Mjallby
18	Neil Lennon
14	Paul Lambert
8	Alan Thompson
17	Didier Agathe
19	Stilian Petrov
24	Colin Healy
13	Bobby Petta
30	Steve Guppy
3	Mohammed Sylla
4	Jackie McNamara
34	Mark Fotheringham
9	Chris Sutton
10	John Hartson
7	Henrik Larsson
12	David Fernandez
29	Shaun Maloney

格拉斯哥流浪者	
1	Stefan Klos
33	Alan McGregor
22	Christiansen
4	Lorenzo Amoroso
3	Craig Moore
16	Frederic Bonissell
21	Maurice Ross
2	Fernando Ricksen
15	Bert Konterman
12	Robert Malcolm
25	Dan Eggen
5	Arthur Numan
18	Michael Ball
17	Kevin Muscat
6	Barry Ferguson
23	Mikel Arteta
26	Peter Lovenkrands
8	Christian Nerlinger
14	Ronald De Boer
27	Stephen Hughes
24	Shota Arveladze
11	Neil McCann
7	Claudio Caniggia
10	Michael Mols
19	Steven Thompson

马德里竞技	
1	Esteban Andres Suarez Diaz
13	German Adrian Burgos
22	Fabricio Coloccini
5	Jose Antonio Garcia Calvo
12	Sergi Barjuan
15	Carlos Aguilera
4	Mirsad Hibic
16	Juan Andres Gomez
6	Santiago Denia Sanchez
21	Armando Alvarez Alvarez
3	Jorge Otero
17	Luis Carreras Ferrer
25	Cosmin Marius Contra
8	Demetrio Albertini
18	Amoroso
20	Luis Javier Garcia Sanz
7	Jose Maria Movilla
14	Dani
11	Jovan Stankovic
26	Jorge Larena-Avellaneda
2	Txomin Nagore Arbizu
9	Fernando Jose Torres Sanz
22	Jose Mari
19	Javi Moreno
10	Fernando Edgardo Correa Ayala

皇家贝蒂斯	
1	Servera Antonio Prats
13	Ronald Gaspercic
26	Antonio Doblas Santana
21	Iulian Filipescu
4	Juan Gutierrez Moreno Juanito
2	Luis Fernandez Gutierrez
7	Fernando Varela Ramos
5	David Rivas Rodriguez
30	Francisco Javier Flores Sanchez
18	Washington Tais
3	Carlos Domingo Pladevall
12	David Belenguier Reverte
27	Juan Alberto Andreu Alvarado
15	Alvarez Ito
19	Marcos Assuncao
17	Joaquin
23	Benjamin
8	Cesar De Loma Atienza
10	Juan Jose Canas Gutierrez
9	Fernando Miguel Fernandez Escribano
14	Jesus Capitan Capi
25	Arturo Garcia Munoz Arzu
22	Jose Antonio Calado Silva
16	Denilson De Oliveira
6	Daniel Dani MartAlexandre
11	Alfonso Perez
24	Joao Henrique Tomas
29	Francisco Jose Maldonado Collantes
20	Gaston Casas

塞尔塔维戈	
1	Pablo Oscar Cavallero
13	Jose Manuel Pinto
21	Fernandez Gonzalez Sergio
4	Francisco Caceres
14	Garcia Juanfran
2	Juan Velasco
17	Sebastian Mendez
3	Silvinho
18	Pablo Coira
8	Alejandro Castro
22	Peter Luccin
10	Alexander Mostovoi
19	Luis Eduardo
Schmidt Edu	
5	Everton Giovannella
6	Eduardo Berizzo
7	Rogério Nunes Vagner
16	Jose Ignacio Saenz Marin
20	Jesus Antonio Mora Nieto Jesuli
11	Gustavo Adrian Lopez
34	Guidoni Junior Doriva
28	Alejandro Castro Fernandez
9	Ahmed Hossam Mido
24	Henrique Guedes Da Silva Catanha
25	Benedict McCarthy
29	Jaime Ivan Kaviedes

拉科鲁尼亚	
1	Jose Francisco Molina
25	Juan Miguel Garcia Ingles Juanmi
13	Daniel Mallo Castro
4	Nourredine Naybet
5	Augusto Cesar Martin Lendoiro
8	Enrique Fernandez Romero
12	Lionel Sebastian Scaloni
14	Jorge Andrade
20	Donato Gama Da Silva
24	Hector Berenguel Del Pino
15	Juan Capdevila Mendez
2	Manuel Pablo Garcia Diaz
28	Goran Djorovic
3	Pablo Amo Aguado
16	Sergio Gonzalez Soriano
21	Juan Carlos Valeron Santana
10	Francisco Javier Gonzalez Perez, Fran
18	Victor Sanchez Del Amo
23	Aldo Pedro Duscher
6	Mauro Da Silva Gomes
11	Jose Emilio Amavisca
22	Roberto Miguel Acuna
7	Roy Makaay
9	Diego Tristan Herrera
19	Alberto Luque
28	Ivan Perez Munoz
27	Marcos Yanez Changui

巴塞罗那	
1	Roberto Oscar Bonano
25	Enke
28	Victor Valdes Arribas
3	Frank De Boer
5	Carles Puyol
20	Juan Pablo Sorin
2	Michael Reiziger
12	Philippe Christanval
4	Patrik Andersson
35	Fernando Navarro Corbacho
6	Xavi Hernandez
31	Thiago Motta
17	Gaizka Mendieta
15	Fabio Rochemback
8	Philip John William Cocu
10	Juan Roman Riquelme
18	Gabriel Garcia de la Torre Gabri
14	Gerard Lopez Segu
21	Luis Enrique Martinez
34	Andres Iniesta Lujan
11	Marc Overmars
9	Patrick Kluivert
7	Javier Pedro Saviola
19	Daniel Garcia Lara Dani

皇家社会	
25	Sander Westerveld
1	Lopez Alberto
7	Igor Jauregui Iraola
2	Bjorn Tore Kvarme
3	Agustin Aranzabal
14	Aitor Lopez Rekarte
6	Gabriel Francisco Schurrer Peralta
12	Jose Antonio Pikabea Larrarte
23	Sergio Boris
5	Zuhaitz Gurrutxaga
4	Xabier Alonso Olano
11	Mikel Aramburu
10	Francisco De Pedro
24	Valeri Karpin
19	Dmitri Khokhlov
8	Korkut Tayfun
17	Igor Gabilondo
20	Jose Javier Barkero
9	Darko Kovacevic
15	Kahveci Nihat
18	Oscar De Paula
16	Joseba Llorente Echarri

瓦伦西亚	
1	Jose Santiago Canzares
13	Andres Palop
25	David Rangel Pastor
2	Mauricio Pellegrino
4	Roberto Fabian Ayala
15	Amedeo Carboni
23	Cristobal Emilio Torres
3	Fabio Aurelio Rodrigues
5	Miloslav Djukic
12	Carlos Marchena Lopez
17	Anthony Reveillere
32	David Navarro Pedres
30	Jean-Fleix Dorothee
34	Javier Garrido
8	Ruben Baraja Vegas
6	David Albelda Aliques
19	Francisco Joaquim Perez Rufete
21	Pablo Cesar Aimar
22	Gonzalo De Los Santos
18	Cristian Alberto Gonzalez
14	Vicente Rodriguez
16	Dennis Serban
24	Miguel angel Ferrer Martinez, Mista
31	Borja Criado Malarrriaga
7	John Alieu Carew
10	Miguel Angel Angulo
9	Salvador Ballesta Vialco Salva
11	Juan Sanchez Moreno



专页 Vol.4

主持: GOUKI



WORLD SOCCER
Winning Eleven



世界足球 胜利 11 人 7
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7
PS2 对应手柄分插器
KONAMI SPG
2003年8月7日 1199KB 9980日元

瓦伦西亚	
1	Jose Santiago Canizares
13	Andres Palop
25	David Rangel Pastor
2	Mauricio Pellegrino
4	Roberto Fabian Ayala
15	Amedeo Carboni
23	Cristobal Emilio Torres
3	Fabio Aurelio Rodrigues
5	Miloslav Djukic
12	Carlos Marchena Lopez
17	Anthony Reveillere
32	David Navarro Pedres
30	Jean-Fleix Dorothee
34	Javier Garrido
8	Ruben Baraja Vegas
6	David Albelda Aliques
19	Francisco Joaquim Perez Rufete
21	Pablo Cesar Aimar
22	Gonzalo De Los Santos
18	Cristian Alberto Gonzalez
14	Vicente Rodriguez
16	Dennis Serban
24	Miguel angel Ferrer Martinez, Mista
31	Borja Criado Malarrriaga
7	John Allieu Carew
10	Miguel Angel Angulo
9	Salvador Ballesta Vialco Salva
11	Juan Sanchez Moreno

费内巴切	
1	Rustu Recber
13	Daglaroglu Oguz
19	Biler Recep
24	Demirel Volkan
6	Zoran Mirkovic
5	Umit Olzat
4	Mustafa Dogan
3	Temizkanoglu Ogun
22	Akyel Fatih
26	Yildirim Erman
2	Gulduren Ismail
7	Hakan Bayraktar
38	Aslan Kemal
18	Ercan Abdullah
28	Samuel Johnson
30	Ali Gunes
14	Eris Ceyhun
32	Miroslav Stevic
31	Ali Akdeniz
36	Cem Karaca
20	Simsek Yusuf
17	Sanli Tuncay
25	Senturk Semih
9	Akin Serhat
21	Stecanela Cerqueira Washington
15	Vladimir Beschastnykh
31	Sergei Rebrov

加拉塔萨雷	
16	Kerem Inan
1	Farid Mondragon
61	Bolukbasi Mehmet
23	Inceefe Vedat
5	Emre Asik
12	Abel Xavier
3	Korkmaz Bulent
19	Haspolatli Cihan
67	Ergun Penbe
2	Mehmet Polat
21	Suat Usta
57	Hakan Unsal
18	Akman Ayhan
22	Umit Davala
8	Kaya Suat
4	Joao Batista
7	Berkant Goktan
11	Hasan Sas
17	Fabio Pinto
9	Umit Karan
14	Elvir Baljic
6	Erdem Arif
10	Haim Revivo
50	Ali Lukunku

基辅迪纳摩	
12	Vitaliy Reva
13	Rustam Khudzhamov
1	Olexandr Shovkovsky
4	Oleksandr Golovko
3	Serhiy Fedorov
26	Andriy Nesmachny
6	Yuriy Dmitrulin
11	Georgi Peev
35	Goran Sabric
5	Vladislav Vashchuk
32	Goran Gavranich
24	Laszlo Bodnar
2	Alexandre
Khatskevich	
17	Tiberiu Gioane
8	Valentin Belkevich
18	Vasyl Kardash
36	Ivan Leko
9	El Kaddouri
15	Diego Rincon
14	Andriy Husin
10	Florin Cernat
33	Samir Ailev
20	Vitali Kosovski
16	Maksim Shatskikh
7	Olexandr Melaschenko
21	Lucky Idahor

PES 联队	
1	Como
13	Rodiguez
26	Houtmael
20	Sariw
4	Ranow
2	Nzom Gole
6	Virota
13	De Kaam
3	Kmou
15	Azara
17	Razetow
37	Pino
5	Heycory
7	Sirojuntle
10	Agata
16	Boyand
19	Sarto
22	Dogue
8	Kondelenan
11	omaldinho
9	Ciurmira
23	Otam
18	R. Acuna
25	Metelger

WE 联队	
16	Van Heert
23	Footyn
3	Sutto
4	Chgrat
13	Rane
22	Jig
12	Nirmorf
25	Ita
7	Pjinataigh
2	Cejumi
6	Boanerm
8	S. T. Cinu
17	Iujimano
5	Marsatto
14	Pas Chiton
24	Fillco
26	Lanalkiss
15	Legus
9	Jaromton
10	Alneda
18	Bag
19	Sazi
20	Aunugi
30	Muscat

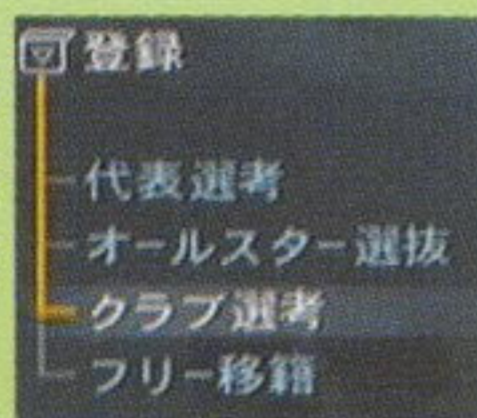
《WE7》俱乐部球员转会名单

资料提供: amiclan/PS 国度

《WE7》里大大强化了玩家的自主性,这给了我们很大的空间。以往《WE7》里的资料时效性一直是大家很头疼的地方,夏季推出的《WE》新作往往跟不上现实里各大联赛的球员转会进度。现在不同了,虽然《WE7》里小贝还在曼联、小小罗还在葡萄牙,但是运用新增加的自由转会功能,我们可以轻松地调整ML里各队的阵容,让自己的队伍永远和阵容最新最强的队伍对抗。

不过自由转会功能也不是随便就可以使用的,您必须先使用10000WEN在WE-SHOP里购买到这项功能(日文为クラブ选考、フリー移籍),然后再在EDIT MODE里的球员登录选项里使用它。

如图,最后两项就是了,クラブ选考可以把国家队里的球员自由登录到俱乐部里,フリー移籍则是俱乐部间的人员自由调整。



需要注意的是,很多朋友在フリー移籍里经常有这样的疑问:怎么只能在两家俱乐部队之间互相交换球员,而不能只进行单方面操作?其实这是可以实现的,以贝克汉姆为例,我们只要在フリー移籍里把他先换到曼联的三线替补位置里,这样,再把他和皇家马德里的“未契约”交换就可以了,其他的选手可以以此类推。

最后再配合3000WEN买来的队伍战术调整(日文为チーム战术エディット,在EDIT MODE里的球队编辑下出现),就可以在《WE7》里完美地打造出最具时效性的俱乐部联赛了。

以下为《WE7》俱乐部球员转会名单(截止至2003年8月31日):

安德莱赫特

转入				
原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Par Zetterberg	泽特博格	奥林匹亚克斯	FW	21
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Filip De Wilde	F·德·维尔德	*	GK	
Crasson	卡拉森	*	DF	
Milojevic	米洛久维奇	*	GK	

布拉格斯巴达

转入: 无				
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Grygera	格里格拉	阿贾克斯	DF	2

阿森纳

转入				
原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Jens Lehmann	莱曼	多特蒙德	GK	1
Gael Clichy	克希利	*	DF	22
Phillipe Senderos	森德罗斯	*	DF	20
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Jeffers	杰弗斯	埃弗顿	FW	9
van Bronckhorst	范布隆克霍斯特	巴塞罗那	DF	16
Oleg Luhzny	卢兹尼	*	DF	22
David Seaman	希曼	曼城	GK	1
Igor Stepanovs	斯特帕诺夫斯	*	DF	26
Warmuz	沃尔姆斯	多特蒙德	GK	20

阿斯顿维拉

转入				
原名	中文译名	来自球队	位置	号码
T. Sorensen	索伦森	丹麦	GK	1
Gavin McCann	麦坎	*	MF	8
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Gudjonsson	古德约翰森	*	MF	33
Steve Staunton	斯汤顿	*	DF	11
Oyvind Leonhardsen	里昂哈德森	*	MF	28
Ian Taylor	泰勒	*	MF	7
A. Wrigh	赖特	*	DF	3

布莱克本

转入				
原名	中文译名	来自球队	位置	号码
D. Baggio	迪诺·巴乔	拉奇奥	MF	4
B. Ferguson	弗格森	格拉斯哥流浪者	MF	
Babbel	巴贝尔	利物浦	DF	6
Lorenzo Amoruso	阿莫鲁索	格拉斯哥流浪者	DF	5
Stephen Reid	里德	*	MF	12
Brett Emerton	埃默顿	费耶诺得	DF	23
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Damien Duff	达夫	切尔西	MF	11
Hakan Sukur	哈坎·苏克	加拉塔萨雷	FW	33
Henning Berg	博格	格拉斯哥流浪者	DF	25
Gillespie	吉莱斯皮	*	FW	18
Neil Danns	丹斯	*	MF	35
Dunn	邓恩	*	MF	8

切尔西

转入				
原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Makalele	马克莱莱	皇家马德里	MF	4
Crespo	克雷斯科	国际米兰	FW	21
Mutu	穆图	帕尔马	FW	7
Damien Duff	达夫	布莱克本	MF	11
Glen Johnson	格伦·约翰逊	西汉姆联	DF	2
Wayne Bridge	布里奇	*	DF	18
Geremi	格雷米	喀麦隆	MF	14
Marco Ambrosio	安布罗西奥	切沃	GK	31
Joe Cole	乔·科尔	西汉姆联	MF	10
Jurgen Macho	马乔	*	GK	
Seba Veron	贝隆	曼联	MF	20
N. Sullivan	沙利文	热刺	GK	1
转出				
原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Forssell	福塞	*	FW	32
Zenden	岑登	*	FW	11
Carlton Cole	卡尔顿·科尔	*	FW	39
Zola	佐拉	*	FW	25
De Lucas	德·卢卡斯	*	MF	21
Jody Morris	莫里斯	利兹联	MF	20
Le Saux	勒索	*	DF	14
Albert Ferrer	费雷尔	*	DF	2
G. Ambrosetti	安布罗西奥	*	MF	24
De Goey	德·胡耶	*	GK	1
Rhys Evans	伊万斯	*	GK	35
Wolleaston	沃里斯通	*	FW	31

埃弗顿

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
McFadde	麦克法登	*	FW	24
Martyn	马丁	利兹联	GK	25
Kilbane	基尔巴尼	爱尔兰	MF	14
Jeffers	杰弗斯	阿森纳	FW	11

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Pembridge	彭布里奇	富勒姆	MF	11
McLeod	麦克里奥德	*	MF	29
Juliano Rodrigo	罗德里格	*	FW	23
George Pilkington	皮尔金顿	*	DF	33

富勒姆

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Pembridge	彭布里奇	埃弗顿	MF	11
Mark Crossley	克罗斯利	*	GK	12
Jerome Bonissel	博尼塞尔	格拉斯哥流浪者	DF	18
Moritz Volz	弗尔兹	*	DF	2
Dave Beasant	比尚特	*	GK	21

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Marlet	马雷特	马塞	FW	7
Hammond	*	汉姆芒德	FW	34
Ouaddou	奥瓦德多	*	DF	25
Finnan	芬南	利物浦	DF	2
Herrera	赫雷拉	*	GK	21
Malk Taylor	M·泰勒	*	GK	12
John Collins	约翰·科林斯	*	MF	10
Bjarne Goldbaek	古德拜克	*	MF	19
Luke Cornwal	孔沃尔	*	FW	38
Wome	沃姆	*	MF	27

利兹联

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Cyril Chapuis	沙皮	马塞	FW	15
Olembe	奥莱姆贝	马塞	MF	24
Roque Junior	洛克·儒尼奥尔	AC米兰	DF	12
Lamine Sakho	萨科	马塞	FW	10
Zoumana Camara	卡马拉	朗斯	DF	6
Jody Morris	莫里斯	切尔西	MF	4
Didier Domi	多米	巴黎圣日尔曼	DF	29

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Raul Bravo	劳尔·布拉沃	皇家马德里	DF	11
Martyn	马丁	埃弗顿	GK	1
Mills	米尔斯	*	DF	18
Harry Kewell	科威尔	利物浦	MF	10
Harpal Singh	辛格	*	FW	32
Jacob Burns	J·博恩斯	*	MF	25
Cansdell-Sherriff	坎斯德尔-谢里夫	*	DF	35

利物浦

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Carl Medjani	梅贾尼	*	DF	30
Kewell	科威尔	利兹联	MF	7
Anthony Le Tallec	勒塔莱	*	FW	20
Pongolle	庞格勒	*	FW	4
Steve Finnan	芬南	富勒姆	DF	3

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Babbal	巴贝尔	布莱克本	DF	6
Patrick Berger	博格	*	MF	15
Diomede	*	迪奥梅德	FW	24
Arphexad	*	GK	*	19
Diarra	迪亚拉	*	MF	31
Vegard Heggem	赫格姆	*	DF	14

埃因霍温

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Johan Vonlanthen	温劳岑	*	MF	15

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Bruggink	布鲁金克	*	FW	10
Gakhokidze	加霍奇泽	*	FW	17

曼城

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
McManaman	麦克马纳曼	皇家马德里	MF	8
Reyna	雷纳	美国	MF	6
Michael Tarnat	塔纳特	拜仁慕尼黑	MF	18
Paul Bosvelt	波斯维尔特	费耶诺得	DF	26
Trevor Sinclair	辛克莱尔	西汉姆联	MF	28
Antoine Sibierski	希比尔斯基	朗斯	MF	10
David Seaman	希曼	阿森纳	GK	1

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Horlock	霍洛克	西汉姆联	MF	6
Vicente Matias Vuoso		*	FW	21
Ali Bernarbia	贝纳比亚	退役	MF	8
Shaun Goater	高特	*	FW	10
Alf Inge Haaland	哈兰德	*	DF	15
Niclas Jensen	延森	多特蒙德	DF	3
Steve Howey	豪伊	*	DF	24
Scheimechel	舒梅切尔	退役	GK	1
Carlo Nash	纳什	*	GK	20

曼联

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Djemba	杰姆巴	喀麦隆	MF	19
David Bellion	贝利翁	*	FW	12
Tim Howard	霍华德	美国	GK	14
Kleberson	克莱伯森	巴西	MF	15
Cristiano Ronaldo	克里斯蒂亚诺·罗纳尔多	里斯本竞技	FW	7

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Beckham	贝克汉姆	皇家马德里	MF	7
Seba Veron	贝隆	切尔西	MF	4
Michael Stewart	斯特瓦特	*	MF	17
Blanc	布兰科	退役	DF	5
David May	大卫·梅	*	DF	14
Luke Chadwick	查得威克	*	MF	15
Djordjic	乔尔季奇	*	MF	32

纽卡斯尔联

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Lee Bowyer	鲍耶	西汉姆联	MF	29
Darren Ambrose	安布罗塞	*	MF	17

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Caldwell	卡德维尔	*	DF	30
Brian Kerr	布莱恩·凯尔	*	MF	25
John Kareise	卡雷瑟	*	GK	29

托特纳姆热刺

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Dalmat	达尔马	国际米兰	MF	18
Helder Postiga	波斯蒂加	波尔图	FW	8
Freddie Kanoute	卡努特	西汉姆联	FW	14
Bobby Zamora	萨默拉	*	FW	25

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
N. Sullivan	沙利文	切尔西	GK	1
Steffen Iversen	伊文森	*	FW	16
Ben Thatcher		*	DF	18
Etherington	埃瑟林顿	西汉姆联	MF	28
Freund	弗罗因德	多特蒙德	MF	4
Sheringham	谢林汉姆	*	FW	10
Alton Thelwell	特维尔	*	DF	31

欧塞尔

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Viroleau	*	里昂		
Esteves	伊斯蒂斯	*	FW	17
Akale	阿卡勒	*	FW	11
Kalou	卡罗	费耶诺得	MF	15

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Fadiga	法迪加	国际米兰	MF	11
Amyd Faye	法耶	*	MF	7

西汉姆联

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Horlock	霍洛克	曼城	MF	
Etherington	埃瑟林顿	托特纳姆热刺	MF	
Rob Lee	李	*	MF	
Connolly	康诺利	爱尔兰	FW	

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Gary Breen	加利·布林	*	DF	15
Les Ferdinand	莱斯·费迪南德	*	FW	22
Di Canio	迪·卡尼奥	*	FW	10
Sinclair	辛克莱尔	曼城	MF	8
Kanoute	卡努特	托特纳姆热刺	FW	14
Lee Bowyer	鲍耶	纽卡斯尔联	MF	5
Joe Cole	乔·科尔	切尔西	MF	26
E. Cisse	西塞	摩纳哥	MF	25
Schemmel	施切默尔	*	DF	30
G. Johnson	约翰逊	切尔西	DF	23
Van Der Gouw	范德胡	*	GK	17
Winterburn	温特伯恩	*	DF	3
Minto	明托	*	DF	20
Moncur	芒库	*	MF	16

摩纳哥

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Morientes	莫伦特斯	皇家马德里	FW	10
Adebayor	阿德巴约	*	FW	24
Ibarra	伊巴拉	*	DF	4
Oshadogan	奥沙多冈	DF	12	
E. Cisse	E·西塞	西汉姆联	MF	14

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Simone	西蒙尼	*	FW	11
Gallardo	加拉尔多	*	MF	10
Pierre-Fanfan	皮耶尔·方方	巴黎圣日尔曼	DF	24
Eric Cubilier	库比利尔	巴黎圣日尔曼	DF	5
Jurietti	约列蒂	波尔多	DF	2
Rafael Marquez	马魁兹	巴塞罗那	DF	4

波尔多

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Herve Aicarte	阿里卡特	*	DF	4
Celades	卡雷德斯	皇家马德里	MF	8
Pochettino	波切蒂诺	巴黎圣日尔曼	DF	5
Jurietti	约列蒂	摩纳哥	DF	6
Paulo Costa	保罗·科斯塔	*	MF	20
Albert Riera	列拉	*	MF	11
Kossonogov	科索诺戈夫	*	FW	28
Vukomanovic	维科马诺维奇	*	MF	26
Valverde	瓦尔维德	*	GK	30
Deivid	德伊维德	*	FW	18
Caneira	坎涅拉	*	DF	3

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Smertin	斯梅汀	*	DF	8
Pauleta	保莱塔	巴黎圣日尔曼	FW	22
Afanou	阿方诺	*	DF	4
Fiston	菲斯顿	*	MF	7
Savio	萨维奥	皇家马德里	MF	11
Meriem	梅列姆	马塞	MF	10

里昂

原名	中文译名	来自球队	位置	号码
Elber	埃尔伯	拜仁慕尼黑	FW	9
Bryan Bergougnoux	博格诺克斯	*	FW	31
Clerc	塞尔克	*	FW	32
Julien Viale	维亚列	*	FW	27
Reveillere	列维雷雷	瓦伦西亚	DF	12
Essien	埃塞因	*	MF	4
Malouda	马洛达	*	MF	11

原名	中文译名	前往球队	位置	号码
Brechet	布雷切特	国际米兰	DF	13
Sonny Anderson	索尼·安德森	*	FW	9
Viroleau	维奥雷乌	欧塞尔	MF	6

名作殿堂

皇家骑士团	QUEST	S·RPG
SFC	伝説のオウガバトル	1993年3月12日
1人	自带记忆功能	日版
无对应周边		9600日元
		推荐年龄：全年齡

皇家骑士团

——奥伽战争传说的起端

回顾与展望，这似乎是人类永远不会厌倦的主题。跨回到原点萌动的时刻，那里驻留的是经典的追忆。

《Ogre Battle》，意译为《奥伽战争》，国内惯用译名为《皇家骑士团》，在下文中简称《OB》，本作曾经移植到PS和SS上。如果试图为这款游戏定下一个游戏类型，那似乎是难以做到的。十年前的这部作品，令人惊异地融合了角色扮演、即时战略、回合策略等多种游戏类型所应具有的各种要素。它曾经历过世人惊羡目光的聚焦，也因其另类的突破引发过一阵阵热潮。我们很难确切评估她在游戏史上的地位，这仅仅是一部只有约27万销量的来自于当时名不见经传的小公司的作品，而且其续作《Tactics Ogre》（简称《TO》）太阳般的耀眼也使这部作品像月亮一样难以和太阳争夺光芒，虽然她在评审极其严格的当年曾获得过32分的《Fami通》评分。当尘埃似乎已经要掩埋她的今天，自觉并不苦涩的铅字有责任给予她一部较完整的文记。

有智者，占星的老人，从容地调度着隐秘的质问。在秋的夜晚下，让我们开始等待荣耀的旅途。

静谧的音乐，占星术士瓦伦·穆恩站在暗红色的六芒星中央，他的身后是一叠背置的塔罗牌，卷动的褐色石流和术士的衣色互融着，似是流转在心的源头。古朴、迷朦的背景从最初就开始完全地笼罩在屏幕的方寸之间。

步出序幕的帷幔，眼前就是塞迪基内亚大陆的全貌。先聆听一会儿那悠远的配乐吧，你可以在这时打开编成版，一众特色鲜明的棋状人型排布在代表部队的方格内。在这里玩家可以调试一下系统的各类指令，本系列一向的特色：形象的图标和丰富的即时解说在此都可以领会到，这里的解说系统不仅仅是按部就班的说明书，更是作为游戏世界观阐述途径的一个重要组成部分而存在，且这一点在续作中获得了长足的发展。

现在，就让我们一起步入这个奇异的世界吧。

系统篇

在初眸的霎那可以想像的是，《OB》的版图在气势上当年可以造成的轰动。斜角全景俯视的视野下勾勒出了一幕幕山、水、林、人的精美构图，城池、教会星罗其间，地域的宽广创造了不同凡响的气势。（后期的版图每一关都可能十数座甚至二十余作据点，且各间的距离分布美观恰当毫无硬塞之感。）尤有水的流移与整体画面共同协调成了和谐的动感。低、高空俯视场景切换功能以供玩家能够实施全局战况的察看和调派。充分利用了SFC机能在现在看来是微不足道的回旋放缩功能，从而曾身负SFC欧美巡回软件展览样品的重誉，在西方玩家眼中也受到了出乎意料的瞩目（不同于SFC上只发售过日版的续作《TO》，《OB》在SFC上曾发售过美版，由ENIX代理，之后SS上的《OB》美版则是由ATLUS代理），也由此奠定了“《皇骑》系列”在英语国家范围内中坚同好的基础。

步入正题，文首曾提到过《OB》是角色扮演、即时战略、回合策略等多类游戏类型的结合，如下，就请随着缓缓的笔触，让文字来展示这精妙的融合吧！

(1) 《OB》中的角色扮演

在A处，某人或物的存在要求B物品才能通过，于是主角必须马不停蹄地经由C个体提示前往D处获得解决A处问题的关键钥匙。这大概是传统RPG里最经典的情节发展流程模式之一了（也许具体到某个游戏里还会增加几重连环



文：千里孤坟



在回顾完“《星之海洋》系列”之后，我们把目光转向了其他的名作，这次开始为大家介绍的就是号称S·RPG最强作之一的“《皇家骑士团》系列”！这一系列相信即使是新玩家也应该听说过它的大名，而随着这几期的“名作殿堂”，相信会使得你能够对这一系列了解更多！

套？笑），而且至今仍然令无数的玩家乐此不疲的投入这种人造的体验里。

在《OB》中，以上的RPG固有要素无处不在地融入进程中的每个环节。但《OB》的一个重要的整体特征是：自由。在理论上，所有的支线情节一个都不接触也完全可以通关，权当作一个策略游戏那样。《OB》的主线情节是不含解谜成分的，这就意味着一部分玩家可以不必花费时间在研究如何继续卡死的主线上忍受万般头大的折磨，在那样的心态下这一切绝不是什么愉快的感受。显然，《OB》提供了足够的内容使玩家能体会纯粹娱乐的快感，尽管如果您想要完整地体验游戏的全部奥秘那是远远不够的。

大部分的角色扮演游戏，是由物品，或者是NPC之类作为剧情发展间的纽带。玩家的选择与情感难以直接与剧本的世界产生互动，或是无法形成贯通全局的普遍现象，（当然也有极少数RPG如女神转生系列在早期的FC时代已初步牵涉到了心理学概念应用于与的敌人角色的交涉，并渐渐形成了一套独有的博大系统与相应的世界观。）但《OB》不然，掣领整个剧情流向的不再是直接的物或NPC，而是一种在游戏中被称为Chaos Flame的计数槽，这是《OB》系统最主要的精髓之一所在。



“混沌之火”？字面的解释大概是说不清它的真实含义。直接地说，所谓的Chaos Flame（下文简称CF）就是所谓的“民心”。它的高低就是塞迪基内亚大陆上人民对“主角一方”在游戏中的所作所为的量化评判。其意义归纳着为两点：

1. 几乎所有的玩家在游戏行为都会作用于CF的增减。
2. 民心的向背高低反作用于游戏中绝大多数主线及支线情节的内在走向。

唔，现在坐在屏幕的您应该注意到，CF似是一条模糊单位的计数条，无法具体获知CF的值。对了，值得回味的一点是，CF虽然在游戏程序中是以一个精确数存在的，但玩家却几乎无法确实地把握CF的精确值（除非0%和100%两个极端。），游戏中自始至终浮摇不定的民心以及具备特定CF范围要求的情节触发引导给作为“制驭者”玩家带来的波动感恰如其分地体现在这个精准与模糊的共存状态里。使玩家更能够主动认真地看待对游戏里世界的代入感，从每一步选择到每一轮战略，充分表现了作为拥有互动式角色扮演设计的早期名作的创造力。

《OB》里另一个极具探索气息的设定是关于隐藏宝物与隐藏据点。

隐藏宝物的在地图上的绝对位置是永久固定的，每个地点只可能取得一次宝物（隐藏宝物均是装备，而且除去特殊情节，这也是惟一可以获得装备品的途径。），但可能取得的物品则是充满了极大的随机性。例如找到的究竟是最平庸的小剑还是著名的奥伽之剑（象征意味浓厚，但在《OB》中没有其他相关剧情的深意。）实为一线之隔，每当游荡在广阔的版图上，一次次听到骤然响起的“FIND OUT”语音的瞬间，随后检阅着新获取的未曾某面的装备，相信那种突然的兴奋是能令人经久难忘的。如果我将这个过程用某些PC游戏里的一句流行语来形容，那就是“MF”（笑）。

对隐藏据点的探索也是《OB》中颇具乐趣的事，而且在整个进程里位居不可忽视的地位。无数的隐藏情节、隐藏宝物包括某些中间角色都与主干剧情有着千丝万缕的联系。可以设想，从游戏一开始，玩家便已经陷入了一个巨大的网状网的底端，随着大量有意或无意的探索的不断进行，玩家所了解到的情报越多，便越是会接触到更多的未解之谜，越会感受到不能自拔的像是“收集”的惬意感。“十二使徒之证”、“四风神器的秘密”，单看名字就可以猜想到其间所容纳了多少值得深究的谜。况且，CF的设定使得探索的深度更为难以捉摸，多数情节的触发前途都对CF有不同的要求。随着数值的升降，或许会不经意间踏入了一个本末预想到的情节，而原有的情节则因CF的变动而被屏蔽、甚至终止。这真是教人爱恨交织，不得其终了。



至于传统RPG所通用的游戏要素,如本节开头的例子,《OB》中也是少不了的,物物交换、物人交换、人人交换等数项典型的RPG情节在《OB》中由于涉及了大量与收集、CF等内容的关联,其变化与容量的丰富多端,端是颇难凭数言以涵盖。

(2) 《OB》中的即时战略

A. 资源的利用与生成

《OB》中维持部队行动的资源很简单,就是军费一项。每当部队派遣时会根据部队的所有组成单位各自COST的总和扣去相应的军费值,也许您发现这个数值并不怎么令人头痛。其实部队每日的军费开销才是最为庞大的开销(每天正午统一扣钱),真会教人对养兵的艰辛有了一番认识。如果忽略了资源的获取,即便百万家财照样会在几章的埋首鏖战中入不敷出。由此来说,《OB》中的资源就好比SLG中的内政模式一样,绝不是花拳绣腿的点缀设定,虽然游戏也提供了一种可能使得仅注重通关的游戏过程可以在很大程度上回避由此带来的恶果,不过糟糕的最终结局届时也会不可阻挡地到来就是了。

如果现在您依然渴求获得尽量完美的结局或游戏体验,那么您应该掌握资源生成的途径。这其中主要包含的资金来源有。

1. 每一个STAGE完成后的奖励资金,事实上这些钱约摸着想支撑着最完整的军容的话连一天都难以维持,大概好处就是这是惟一可以毫无阻碍的资金来源。
2. 根据特殊剧情所获得的宝物的出售所得。这是无孔不入地贯穿在进程始终的资金来源之一了,显然,许多特殊剧情都是需要玩家的探求才能得到报酬,简单地一线通关的话怕是领略不着了。
3. 重点是相当正统的方式:民众捐赠。捐赠总是源于当前版图上已被我军解放的城市。而这里则牵涉到一个对玩家于角色扮演部分的行为评价的因素,虽然理论上说夺回的据点越多,越能得到更多的援助军费,但也同时不得不面对某种两难的境地,例如在一些要隘据点,不得不考虑己方的据守能力,反之在一般不派军守卫的边远据点,则又难以避免敌方突然到来的隐忧。因为一旦据点被敌人夺回,到手的援助金付诸东流不说,对CF也会有极其恶劣的影响。

其实,有关“民众捐赠”这项设定的系统包容度远不止如上所介绍的几言。实际游戏中往往还要面对不同对象实施针对性的技巧。而且更为值得瞩目的是,《OB》里每一座城池都含有各自的人口、好感度、信仰值等个性化数据,这也会对援助金的多少、适宜的解放部队编成起到影响,其所赋予的多样化含义不言而喻。

B. 探索

自从著名的《沙丘魔堡》开始,云雾逐渐成为了即时战略游戏中的主流设定之一,这项功能在即时战略的探索要素的实现上的地位毋庸置疑。《OB》不是彻底的即时战略游戏,但她在1993年出世时便已经在一定程度上引入了这个思路。当然也许是机能限制,也许是版图辽阔的地理面积以大范围的云雾遮掩似乎不合情理,游戏中并不能看得到实际的阴影效果,然而和许多主流的即时战略游戏相同的是,任何敌军都只有在接近我方某部队一定范围内才能被看到,否则是无法被觉察的。

这意味着什么?任何探索行动都不可能仅仅是一次郊游。每个关卡的敌军虽然都有若干条相对固定的行军路线,但根据我方部队的行动,敌军的具体行动路线是可能随时发生更改的。例如某座偏僻的据点,也许玩家解放后就觉得高枕无忧而离开了,但可能殊不知在解放据点的过程中某敌部队已经探知到了我方的行动而一直与解放部队保持一定的间距。在我军远离后,说不准何时就突然在城池上出现了“BOO!BOO!”的字样(表示据点被攻占),而我方却可能完全不知道究竟是谁造成了这些。探索,本身就意味着一次又一次对未知的青涩尝试,患得患失的情结永远是与探索息息共存的。

探索在战略战术中可资利用的地方相当多,诸如声东击西、假途伐虢、调虎离山这些计谋若善加利用,必会给游戏的过程增添无限的乐趣。

C. 战斗

没有错,《OB》中的部队行军是完全即时互动的。最多二十支部队驰骋在宏大的版图上,一旦接近到一定距离则会进入遭遇战,此时的战斗模式自动切换到另一种形态(见下节)。

许多即时战略游戏都有一个共同的缺憾,因为不同被操作对象接受指令的时间差,手指运动的速度常常反而成为了充分发挥玩家策略思考力的掣肘,最终反而对即时战略的本意产生了负面的影响。而《OB》则提供了半即时功能,允许玩家能够将自己的决策有条不紊地加以指派,基本避免了机械运动速度决定策略发挥效能的缺憾。



在对地形的利用上,《OB》设定了一套相当完善的法则。根据人员组成所决定的不同移动类型的部队在不同地形上的战斗能力和行军速度都各有千秋,地形的具体类型分类详尽,有据点、街道、雪原、雪道、山岳、荒地、沙地、城墙等总计二十种地形,海域一个总类中包括浅滩、深海、暗礁三个子类,设定之细密由此可见一斑。而部队的移动类型则有高空、低空、草原、森林、山岳、雪原、湿地、深海等八种主要擅长类型。根据在不同地形上的移动速度表现为八个级别(最低级别是不可移动,如陆上部队完全不能逾越城墙)。众所周知,所谓兵贵神速,对敌我双方行军速度的把握是《OB》策略中不可忽视的一环,需知己知彼,才能更好地掌控大局。

细致的微处设定的完善丰富,这是《OB》战斗系统的一大精妙所在。

(3) 《OB》中的回合策略

观看着广袤的版图上的千里战局确是件很有点闲致的事,欣赏着紧张刺激面对面的决斗也是种愉快的逸情。《OB》中即时战略是宏观版图上的表现,一旦两军近距离遭遇,就会切换到另一种游戏模式,即两军正面对阵的回合策略。其实如果接触过PC上的“《英雄无敌》系列”的玩家,理应对这样的游戏模式并不陌生的。

模糊战术指令、阵列、塔罗牌是《OB》中回合策略里的三大要素。全部详细说来想是连篇累牍地或会阻碍了您对游戏要素深入探究的动力,本文将着重对其中要点作一概述。

大概您已经发现了很特别的地方,对了,在这个回合对局制的对战模式里玩家不能像多数回合游戏模式游戏里那样对己方的每个个体下达明确的具体指令,而只能给整个部队分配以“平均攻势、敌高HP角色攻击倾向、敌领队角色攻击倾向、敌低HP角色攻击倾向”之一的模糊指令。指令的输入方式也颇有趣,在战斗开始时,如果不加任何干涉,接下来的一切战斗都将是自动按照各自已定的模糊指令(敌军部队也有内定的模糊战术。)进行。如果玩家欲加以某种影响,如使用塔罗牌、战术更改、逃跑等,必须随机应变地在短时间内按A键加以打断,且若是输入慢了,就必须等候当前敌我角色的行动结束方能调出所需菜单。这种在回合模式中的即时判断玩法大大增强了战斗的紧迫感,即便在这样的一个微观的战局里,玩家自己的快速反应对策仍能应用的空间。

职业特色间的差别能否在系统中得以充分的表现,这作为评判具备“职业”设定的策略游戏设计素质的一项重要核心已经获得了相当的共识。在《OB》中,职业表现的最直观的舞台便是通过阵列来表现,每种职业在战斗中所能实施的动作按照前后排各自设计,因此不同角色在阵列中的位置往往要考虑到多种因素的影响,根据对手的选择、自身的能力数据变化而及时加以调整,如修女既可以置于后排使用回复魔法,也可在某些时候改置前排实施圣系攻击魔法;圣骑士平时一般适合于前排司职直接攻击,但面对不死系时却也可以临时切换到后排使用神圣系魔法予以消灭。虽然也存在诸如法师这样基本没有前排实用价值的职业(两次单体物理攻击,想来敲上去不会痛),但多数职业的特色都能够鲜明地在阵列的调配下得以以各种形式发挥。

阵列的组成策略不仅包括人员的位置排列,《OB》中在此引入了一个更具深度的真实化设定,即相容性。所谓的相容性是一种面向职业的固定数据,对部队内普通成员而言是其在部队中的向心度的一种指标,对领队而言,则可以理解为其对部下驾驭能力的评价参数。在组队时,领队的相容性与队内某一成员的相容性越接近(不是领队相容性越高越好),则相应的成员的战斗能力越能获得正向的补正,反之则会出现实际战斗力低于数据显示能力的状况。数据大小本身其实并无过多的意义,这样的“相容性”,能使人感觉到真实的人际关系的影子,恶魔系角色往往和死灵系角色相容性接近,龙使与龙族相容性接近,高等兽类的相容性普遍极高,或许它们的高贵血统难以驾驭。这样的趣味,是否能由您的会心一笑呢?

《OB》的系统精巧之处不胜枚举,也许您觉得过多地烦琐细节的存在意义并不大,就以相容性为例,大概许多朋友觉得组队时考虑到这些未免太过束缚了些,但换种角度来考虑的话,作为一项较为隐秘的设计,其效用本身不能作为决定性的趋向根源,而是潜移默化地影响着进程中的方方面面应属合情合理。玩家本就不能控制自己所看到的一切,漂浮在无垠的命运空间里的操纵无力感正是《OB》系统的一种另类而形象的概括。虽然也许您根本未曾注意到一些隐层的存在,但她却始终无处不在无时不有地改变着游戏过程的一点一滴,这也是一种奇特的魅力,对么?





如果说本文到现在还有什么最不该遗漏的要素未曾提及的话，那就是塔罗牌。“塔罗”一词，取自埃及语的Tar(道)和RO(王)两词，含有“王道”的意思在里面。因此，“塔罗”也就是指身为一个王者，所应该具备的正确决断力而言，这也正是此种占卜的起源。

正是因为如此的文化底蕴，不得不承认，塔罗牌在《OB》中是一种无上控制力的存在，从一开始的占卜就能感觉出那种古褐的色调在游戏中的力量。在这个回合战斗模式里，塔罗牌是一种终极的战斗手段，《OB》中共有22种塔罗牌，每一张都拥有独一无二的功能，有些可以直接给予敌方全体巨大的伤害，有些辅助效力的牌在面对敌方较难缠的部队时能带来利倍功半的效果。可以肯定的是，如果拥有足够的塔罗牌储备，面对任何敌人时都可以得心应手。可惜的是，如此强势的战斗工具在《OB》中的宽松利用条件对平衡性产生了明显的影响，由于塔罗牌的取得途径多样且不困难，在一场战斗中也没有附加使用次数的限制，再由于敌方不会使用塔罗牌攻击，也许唯一的不利因素就是塔罗牌的伤害不会参与判定回合制战斗胜负的计算，但在塔罗牌强大的杀伤力面前难以起到足够的抑制作用。

瑕不掩瑜，《OB》中的回合策略依然是给予了玩家广阔的玩法拓展空间，阵列与职业特色的微妙组合，另类的战斗进程等值得给予发扬赞美的前瞻性亮色。愿使与之同好共乐，便是此文的希冀。

至此，《OB》的三种游戏模式角色扮演、即时战略、回合策略已经被得以较为全面地陈现在各位眼前了。从整体的设计理念来说，《OB》在系统上的创新至少在当时完全可以称得上是无可能及的，就算在现在，也难以领略到至少是跟风性质的类似作品。(如果不算两部类似游戏类型的续作的话。)事实不仅是在如上所介绍的宏观游戏设定，即使在其他如“转职”这样的传统的设计上，《OB》也有其值得瞩目的耀眼特色。

在转职系统上，整体结构仍然是树状(人类角色多为双向，非人类多为单向)，但《OB》采取了一套看似颇为怪异的“难度互补”的思路。首先需要指明的是，《OB》中的主要转职相关数据中，除颇大路的LV外，另两项根本不是直接主导战斗力的数据，其实前文倒也表过，没错，那两项便是魅力CHA与信仰ALI，即转职的依据里，《OB》更加偏重所谓角色个人的非武力修养的高低，这在普遍一味追逐力量至上的游戏界常规设计中不啻是一剂清新剂。

CHA与ALI的变化，除解放据点、使用特殊物品能使以些微的改变，最主流的调整手段仍然是通过在实战中积少成多的变更。如果您追求的是完美的结局，简单地设法组织无敌部队，每关开始就两点一线直接攻破敌根据地过关的习惯是决然不能奏效的。真正的王道是需要无数的心血造就的，如果你以高LV的己方部队肆意追歼敌方的低LV部队，很快就会发现CHA和ALI的数值在骤然下降，反之，如果敢于以低LV部队多次挑战敌方高LV部队，这两项数值却能直线上升。而在转职上的反映就是，绝大多数的上级职业都需要CHA和ALI在一定范围之内，本身就属于善性的职业暂且不论，就是诸如黑骑士、魔龙等等的偏恶性职业也不会是仅靠单纯的残杀的积累便能符合条件的，而且这些职业中普遍存在对CHA和ALI两项数据的要求相背的情况，如黑骑士的转职条件里不在乎ALI有多低，但CHA却要求一定的范围和高度。(注：CHA和ALI虽然在变动条件上大致类似，但在计算公式上却仍有差别。)事实上，培养这样的角色的难度是相当大的，真正的恶道也不是无目的的作恶。对玩家而言这个过程或许是为了满足自己的所好，但其中所需要付出的代价也是不能逃避。反观善性职业如女武神、圣龙等，虽然为了追求CHA和



ALI的保持在前期要多费些心思，但一旦LV的硬指标达到，便可以获得多种职业的选择路线，而且由于人类的转职是双向的，因此还可以在相对宽松的条件下转换职业树，即时有向恶性职业发展的需要，也因为较高的CHA、ALI可拥有一定的数值缓冲空间。这，便是所谓的“难度互补”，这样的转职系统不再局限于纯粹的养成范畴，而更接近了作为RPG角色扮演过程内的一个方面而存在；不再会让玩家只集中于对战斗能力的提升，而更能使玩家深入到对世界观的结合上了。

对《OB》系统的描述，至此暂告一段落。到这

里，单纯的言语怕是没有必要再来败坏风兴，对于这样一部世所少有的另类杰作，点着灯，自己一个人在窗旁慢慢地品味，那便是了。

剧情篇

“剧情”，在游戏玩家眼中一直是个很敏感的概念，相较《Tactics Ogre》，其前作《OB》的剧本一直少受提及。在本文里，考虑到《OB》的系统是本作的最大玩点，因此并不预备长篇累牍地罗列《OB》的剧情短长，笔者想在这里传达的，仅仅是“传说中的奥伽战争”所展现意境的一二。

奥伽战争传说

第5章

“黑色女皇的进军”

是为疯狂所驱使吗？

贤者拉修迪暗杀了以前的朋友格兰王，
并联合了统率着北方军事大国海兰特的的女皇姆多拉，
对4个王国发动侵略战争。

以压倒性军事力量著称的海兰特军，在短短一年间就占领了整个大陆，
于是，神圣西迪基尼亚王国从此诞生。

然后，时间开始流转……

在帝国的统治下，到处充斥着恐怖政治，
对欲逃离帝国压迫的人们和旧王国派的幸存者，毫不留情地予以追杀。
密告、背叛迷惑了人心，大地上血流成河……

帝国历24年

在夏洛姆边境，

赞诺比亚王国骑士团的少数幸存者正在策划发动最后的决战……

这是一个很平凡的游戏背景。平凡到我们似乎完全没有被赋予一种意义去研究其中有什么足以让人潜心“读书”的地方。的确，《OB》本身便不是一部试图像《TO》那样企图探讨深层意味的作品，笔者所真正欣赏的，是她所描绘出一整幅坦荡的古朴长卷。

坦荡，不仅是视觉上的大气而富有真实感的版图所能轻易涵盖的，尽管这本身已足够是一种予人以无限遐想的感性魅力。若日月流转、昼夜交替之时，将视角拉到高空时的那份似在远眺于高崖上的心旷神怡也是令人着迷的情调，每当傍晚时，居民区可见万家灯火如漫天繁星般铺洒在大地上，城楼上会有警戒灯火闪亮着，而夜幕深沉时，光也随之沉眠了，如果您不以为自己在模拟一场战争，大可在安全的前提下收了兵，看水继续着亘古不改的波漾。辅以弦乐鸣耳，江山如画，一腔写意尽在其中。

《OB》的人设也甚是独特，虽仍以日式传统手法应用于构图上，但上色时却采用了油画式的浓重笔墨，线条刚硬粗犷，在外观上与真正的欧式风范已颇为接近，比起许多伪欧式奇幻的日式游戏，《OB》的口味显然算是很“尊重史实”了的。另如一些细处的画风也各有其貌，如在战斗画面的背景上，充满压抑感的两本巨大史书，一本合拢另一本则翻开，屏幕另一方则置了一台时钟，古旧的褐色在屏幕的四方涂抹着。对比着画面中央面积上占主体的双方对阵角色反倒显得尤为耀眼、寂静。《OB》以整体的感性意境为深入点的创造思路在这样一种奇异的幻想氛围内渗透在玩家游戏过程的点滴里。

《OB》世界观基本设定

奥伽战争系列的神话统称为《奥伽战纪》，全部共分为八章，但是创作人松野泰己包括所属公司并没有完整地公开各章详细设定，甚至无法确知完整剧本的完成度，系列至今共曾发布过五部作品，因此许多OB体系的相关资料基本均依次为准，显然，这其中仍有许多未解之谜。

《OB》的内容是取材于《奥伽战纪》的第五章——《The March Of the Black Queen》，其背景就是塞迪基尼亚神话。根据背景资料，塞迪基尼亚大陆历经之前近百年的分裂无序状态，在故事发生之前约10年的时候终获稳定。诞生了以五个





王国共存的大陆态势，即是大陆东方的塞诺比亚（ゼノビア），大陆中央的多瑙（ドヌーブ）和荷莱伊（ホーライ），大陆西方的欧法斯王国（オフアイス），以及大陆北方海兰特（ハイランド），其中的塞诺比亚和海兰特两个国度便是此作的核心。塞诺比亚一词，在接触过名声远大于《OB》的续作《Tactics Ogre》的玩家眼中应该有些印象，《TO》中作为一种精神象征而存在的塞诺比亚人就是来自于《OB》涵盖的大陆，其中有些人物在两作中均有登场，在《OB》故事的初期，原塞诺比亚王国实质已处于濒临灭亡的状态，主角也是作为其中的一员而存在。

在继续对《OB》世界体系的描述之前，须要先引入另一个国家，即大陆遥远的北方强大军事国家—罗迪斯教国（ローデイス），一个几乎贯穿在我们对OB系列所有认知范围内的概念，系列最新作品，GBA的奥伽策略外传所讲述的其实就是罗迪斯所属16支精锐骑士团之一“罗斯罗里安”的指挥官的发迹史。而在《OB》的时代里，罗迪斯国教“罗迪斯教”的教皇——萨尔迪安为了夺回所谓的宗教圣地“阿瓦隆岛”（在《OB》的地图上可以看出阿瓦隆岛即塞诺比亚国北方内海处的一个岛屿）而发动了名为“光焰”的十字军远征，远在北方的海兰特女王嫣多拉敏锐地觉察出了罗迪斯国对整个大陆的强大潜在威胁，因此试图联合其余四国携手应对危机但却被误解为居心叵测而陷入孤立。此时，曾在数十年前开始就被尊称为塞迪基内亚五勇者之一的贤者·拉修迪在某种不为人知的动机的引领下，挑拨嫣多拉设计暗杀同为五勇者之一的，拉修迪曾经的好友·当时的塞诺比亚国王“格兰王”。同时利用了天界的天使长米莎尔对其的爱恋，唆使其偷取了天界的秘宝“封禁魔石”，从而获得了无比强大的力量，显然，嫣多拉也受到了这个力量的恩赐，在这种力量下，海兰特王国逐渐吞并了大陆中部及西部的三个王国，最后残留的东方的塞诺比亚也岌岌可危，其剩余的军事力量集中在大陆的东端，《OB》故事的开端就是这里……

《OB》世界观的奇幻组成要素与全本《奥伽战纪》息息相关。也许您也注意到了，在整个进程里，所有的教会均称为“ロシユフォル教会”。其实，ロシユフォル（罗斯法尔皇子）就是五勇者中的另一人，当年大陆进入稳定局面后，在大陆东方夏罗姆地区成立的旧塞诺比亚王国的初代国王就是他。借助在当年的战乱中赢得的威望，以其姓名定名的“罗斯法尔教”逐渐被推广为全大陆公认的国教，其宗教中心就是阿瓦隆岛。这就是通篇可见的ロシユフォル教会的始源。

神社的定义，也是《OB》世界观的核心之一。由于完整内容受到篇幅限制难以俱都讲明，本文乃就其中采撷一二加以叙述。《OB》中正面出场过的最高级神社是为正义女神菲亚娜（フェルアーナ），身居天空之岛“香格里拉”。另有被称之为“天空三骑士”的三名原本是人类的骑士，在《Ogre Battle Saga》第二章的设定中，他们三人因联手将魔将加尔夫（ガルフ）封印在遗忘之地安塔吉尔，获得了菲拉娜赐予的荣耀而获得了永生。在《OB》中，他们分处于天宫香格里拉周围的三座天空之岛上永远守望着大地。这三名骑士即炎之斯鲁斯特（スルスト）、冰之菲莉尔（フェンリル）和龙牙之弗杰鲁（フォーゲル）。其中的哀骑士冰之菲莉尔的配剑就是著名的“普留希尔顿”（ブリュンヒルド，《TO》中也有登场，大家应该有经验了，笑），在《OB》中这把剑将作为影响进程的重要道具而存在，关联到多名角色的去留和最终的结局。在最后时，菲莉尔仍然将她的配剑遗留在了人间，这把剑对《OB》剧本未来的演变也将其重要作用。

完美的《OB》结局是，旧塞诺比亚王子特利斯坦统一了塞迪基内亚大陆，建立了新生的塞诺比亚王国。按照最后的情节交待，原王国骑士团团长兰斯洛特·汉密尔顿于两年后战死在瓦伦利亚岛；占星术士华伦则在那次任务中失踪。这些其实就是对后来《TO》情节的一个伏笔（惟一的出入时《TO》中的兰斯洛特最后是陷入精神分裂而非战死）。同时，《OB》主角勇者迪斯丁则带领另一部分部下潜入罗迪斯，并协助帕拉提努斯王国（パラティヌス）赶走了罗迪斯的入侵者。这些则是《OB64》的情节。再考虑到NGPC掌上发售的《OB》外传也就是特利斯坦王子的成长史一部分。可以说几乎所有的系列作品的主线情节都和《OB》有直接联系，作为“《皇骑》系列”作品的开山之作，即使是为了寻找一份似曾相识的感觉，她也是不会令人失望的。

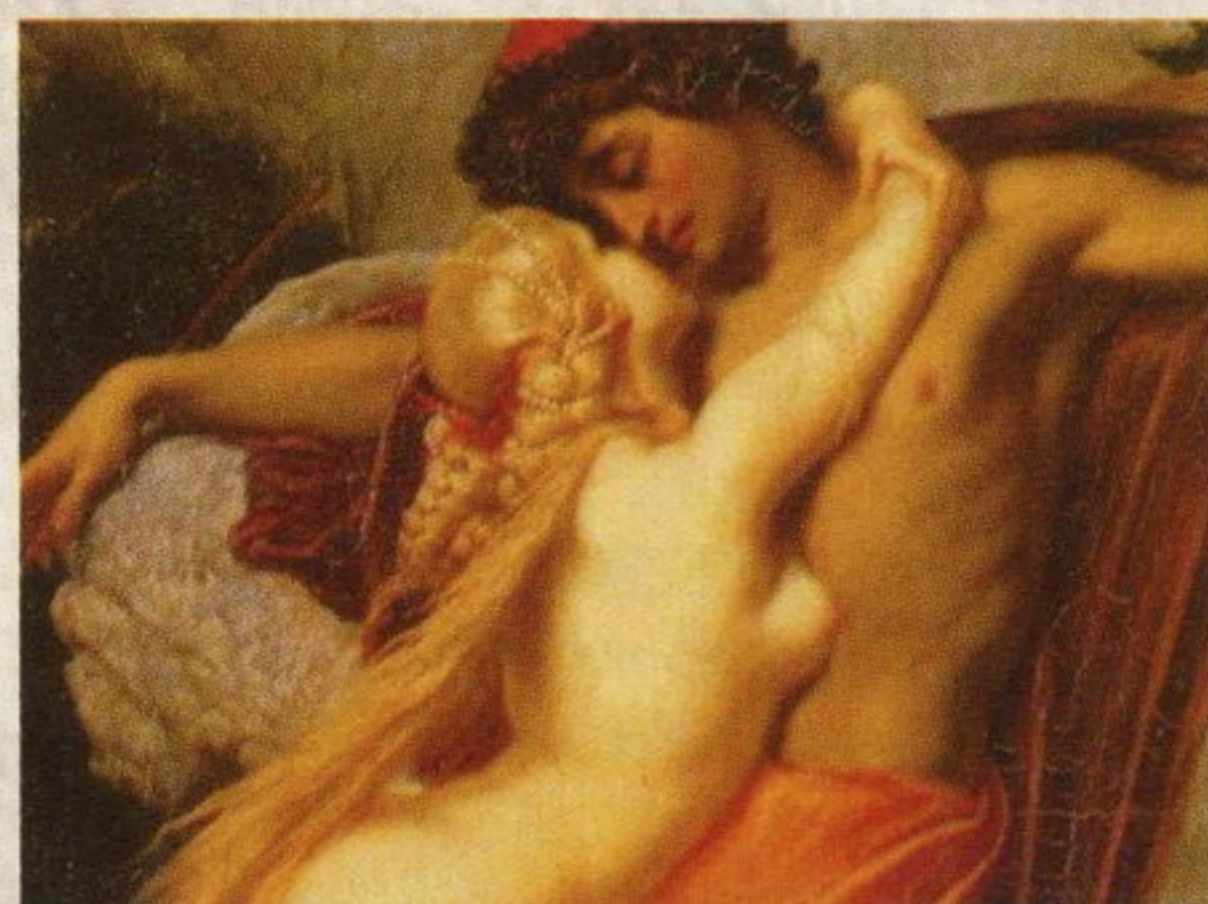
在奇幻世界观的运筹下的《OB》具体剧情，采用的是章节间各自保持相对独立的表达方式，其中的相连部分串起了主线剧情的全貌。由于剧情段落间的相对独立，这给许多具有独立中心的情节留下了较为自主的表现空间。在对人物的刻画上，《OB》采取的是针对重点的手法，通常许多人物都是以其个性的一个侧面为展现中心，由于《OB》以宏大的气魄见长，这样的剧本描写方式也显得较为平衡，避免了表达方式与刻画内容无法匹配的矛盾。而且对于作为体会一方的玩家，这种注重意境发散性的手法也能方便地获得认同，请看以下。

情节假想图之一：订婚仪式

背景：劳妮是塞迪基内亚帝国温沙尔夫世家的长女，不输男儿的志气与正直刚烈的一腔剑胆是她的写照，而未婚夫亚普罗斯男爵却是个胆小卑劣的降将，为了获取更高的地位而炮制了这场政治婚姻。被卷入这堆泥潭里的她，打量着未婚夫满嘴山盟海誓的言不由衷，想来美丽高贵的劳妮她是不会就此甘休的。

情节假想图之二：恋人

背景：女法皇诺伦和海兰特名将迪波尼亚是一对生死相许的恋人。原本无意为战的诺伦听闻迪波尼亚镇守的塞诺比亚陷落的消息后，万念俱灰的她试图不顾一切地冲向主角率领的军队，随后到天国去与爱人的灵魂结合。然而巧合的机缘给予了她重生的机会，当她获知爱人依然活在人间。命运的重逢终于来到了，在天宫香格里拉，悲伤的诺伦抚摸着恋人因痛苦而羸弱的身躯，这



血，这泪，诺伦心里祈祷着，万能的父神啊，如果心上人的灾厄能够被免除，我情愿在漆黑的夜里独自承受天谴的雷霆。

由于《OB》剧情的离散性很大，笔者就说到这里，自想剩下的一切就应该是交予您去一步步揭开的了。此时，堆砌的文字也许显得有些多余，现在让我们放松一下，让塔罗牌的图案带领我们走向回顾的终点。



塔罗牌还有标示结局性质的作用。《OB》总共有14种结局，其中正常结局12种，对应上列中的12张塔罗牌，XXI-世界即是完美结局。另有SEC\SS\PS共通隐藏关卡“龙之天国”的结局X-命运和SS版特有隐藏关卡“サージュム島”的专属结局，XI-正义。而XXI-世界是《OB》对玩家攻略能力的最高评价，祝你成功！

真正的佳作，不该被时间掩埋。笔者诚心祝愿，在宁静的夜晚，希望这如画的风光，能像皎洁的明月，点亮您一个个夜的旅途。

星夜附注：说起来《OB》是一个很早的游戏了，即使是后来在SS、PS上的移植版距离今天也很有些年头。虽然名作的光彩依旧，但是新玩家中已经没有人听说过了。因此，这次的文章中，我们还是以概述和评介为主，而没有过多讨论游戏本身的进程、隐藏内容等等。不过如果看了这篇文章后有兴趣了解更多的话，奥伽专题站(<http://togre.yeah.net>)是个不错的地方，相信在那里你能够找到不少相关的资料。

火热秘技

PS2

网球王子 Smash Hit!

有趣的菊丸ビーム

在ペアモード中，让手冢国光学会菊丸ビーム的话，当他使用这招时，他会说“手冢ビーム”；而让桃城武学会菊丸ビーム的话，当他使用这招时，他会说“ももちゃんビーム”（小桃光线）。

HIGH TENSION 模式

在模式选择画面中，将光标指向练习試合（此时会出现龙马）。然后用SELECT+O键来进入练习試合，就会进入HIGH TENSION模式。在此模式下，气力回复极快，同时有“HIGH”的标记字样。

观看结局

在模式选择画面中，将光标指向ペアモード，然后用SELECT+O键来进入，就可以直接观看各位组合的结局画面。

龙马的秘密

在角色选择画面中，将光标指向越前龙马，然后按住L2键不放就可以选择戴眼带的龙马；按住R2键不放，可以选择用右手的龙马。

大石的秘密

在ペアモード中，无论大石秀一郎和谁组合，这对搭档的初期友情度都会有50%之多！如果和菊丸英二组合，友情度会有80%！不愧是黄金搭档。

（*纱迦*：热烈期待下一季《网球王子》DVD推出！）

GBA 鬼武者战略版

隐藏角色

当游戏进行到40话左右时，如果连续两次完全通过幻魔空间的话，阎魔大王就会出现，并让鬼子加入王仁丸的队伍。此小鬼培养潜力无穷大（笑），并且此后可以每关出战8个人，整队实力大大增强！

上海 蒋珉

纱迦的补充

鬼子用斧头，加入时等级仅为1级，但潜力巨大。10级时可以学

会风神龙卷，16级时可以学会天罚靛面。鬼子的体力和防御力很低，但物理攻击力和魔法攻击力超高，而且不怕催眠、麻痹、混乱等异常状态攻击，也不怕魔法攻击，实在是太可怕了！

NGC

牧场物语 美妙人生

体力恢复大法

在本作中，睡觉前有一次SAVE的机会，无论你是否SAVE，之后主人公就会睡觉，同时体力恢复。但如果SAVE完毕后立刻RESET，就会回到睡觉之前，而此时主人公的体力已经得到了恢复。

（*纱迦*：NGC版《牧场物语》和GBA版的玩法有很大不同，目前正在摸索中。）

PS2

召唤之夜3

跳过ENDING

在ENDING画面时，弹出游戏光盘再放回去，便可以一下子跳过ENDING。不过《召唤之夜3》结局歌曲不错，而且这样对光头也不好，所以劝玩家最好不要使用哦。除非你真的对这首歌完全没有好感或者要急着赶时间上学或上班。（^_^）

（*纱迦*：猫太为推广这款游戏可谓不遗余力，当然这款游戏本身也确实值得推广。）

NGC

生化危机

豆腐出现

在游戏最后的剧情中，在地下研究所里玩家要先用电脑来解除各门的锁。输入完毕后选择要解除哪扇门时，电脑会要求你输入密码。老玩家一定知道这个密码是“MOLE”，不过在NGC版中这个密码已经换过了，你得从器官图中研究密码（答案是“CELL”）。不过，当你输入原来的老密码MOLE时，会听到豆腐骂你的声音……

逆刃刀

（*纱迦*：NGC版里最难的谜题大概就是那个看器官图了吧？当时我也被小卡了一下。）

GBA

牧场物语 矿石镇的伙伴们

天气改变

秘技名：“免灌溉”+“没有大风大雪的日子”+“须晴日，看红妆素裹”

作用：缓解游戏紧张感，有利于游戏中增收、扩种，延长GBA和GBA GAMER的寿命。

方法：先任选一天，在睡觉前先SAVE一下，然后上床睡觉。第二天早上起来时，看看电视里的天气预报，如果第三天的天气不合你胃口，就关掉电视LOAD第一天的SAVE。然后再睡觉，再看第二天的天气预报。如此反复，就可以要到你想要的天气。用此秘技可以天天下雨（冬天除外），而且绝无台风、暴风雪之忧，主人公的命真好！

补充：聚会的日子一定是晴天，你LOAD多少次也没用。

樱田宫一郎

快乐的节日生活

牧场生活中有许多节日，有的节日还可以让我们不费体力就赚到钱。

大家在过节时，来到过节的地点，就会发现时间窗口不见了，而且SELECT和START两键不能用，不过仍可用L+B来交换手上的道具。此时使用农具不费体力，而且时间也不会经过。利用这一点，在夏季的第一天参加海滩节，拿上一个空筐去海边，到了之后先别急着过节，在海里多钓钓鱼。6级鱼竿可以钓到海盗的宝藏，1个1万元。有耐心的玩家可以把筐装满，一天赚够38万元，是不是很过瘾啊？举一反三，像夏季24日的烟花大会、夏天鸡场MM和海之家的GG约会时也可以利用。人家浪漫的时候，有人却在一边悠闲地钓鱼！不过有了钱之后，离住别墅的日子也就不远了！

山东 葛京海

（*纱迦*：改变天气确实是很方便的秘技，可惜NGC版没有了，哭……）

PS2

真·三国无双3

必须码

EC8782E0 1456E79B

自创武将造型

- 第1位 3CD6F9FC 1456E7 × ×
- 第2位 3CD6F83C 1456E7 × ×
- 第3位 3CD6F87C 1456E7 × ×
- 第4位 3CD6F8BC 1456E7 × ×

自创武将声音

- 第1位 3CD6F9F7 1456E7 × ×
- 第2位 3CD6F837 1456E7 × ×
- 第3位 3CD6F877 1456E7 × ×
- 第4位 3CD6F8B7 1456E7 × ×

自创武将武器

- 第1位 3CD6F90D 1456E7 × ×
- 第2位 3CD6F84D 1456E7 × ×
- 第3位 3CD6F88D 1456E7 × ×
- 第4位 3CD6F8CD 1456E7 × ×

自创武将动作

- 第1位 3CD6F9FA 1456E7 × ×
- 第2位 3CD6F83A 1456E7 × ×
- 第3位 3CD6F87A 1456E7 × ×
- 第4位 3CD6F8BA 1456E7 × ×

××的对应数值如下：

赵云	A5	张辽	B3
关羽	A6	司马懿	B4
张飞	A7	吕蒙	AD
夏侯惇	A8	甘宁	AE
典韦	A1	姜维	AF
许褚	A2	张角	B0
周瑜	A3	徐晃	A9
陆逊	A4	张郃	AA
太史慈	9D	甄姬	AB
貂蝉	9E	黄盖	AC
诸葛亮	9F	孙策	C5
曹操	A0	魏延	C6
吕布	99	庞统	C7
孙尚香	9A	孟获	C8
刘备	9B	祝融	C1
孙坚	9C	大乔	C2
孙权	B5	小乔	C3
董卓	B6	曹仁	C4
袁绍	B7	周泰	BD
马超	B8	月英	BE
黄忠	B1	伏羲	BF
夏侯渊	B2	女娲	C0

说明

用以上密码可以任意修改自创武将的外观、动作、声音和武器，可以说是乐趣十足。只要如法炮制，你可以让赵云用陆逊的声音、大乔的武器、孙尚香的动作。除必须码外，其他密码可以一起输入，也可以分开输入。但在修改之前，请大家注意，要将自创武将的颜色改为青色。之后使用金手指进入游戏，先SAVE，然后在未使用金手指的状态下重新进入游戏，就可以看出修改的效果了。不过此后只要一进编辑模式就会死机，对策是将所有的××改为BF（伏羲）或C0（女娲），重复一遍修改的步骤就没事了。修改后的记录不影响《猛将传》的连动。

精彩内容导视

VCD 使用说明

本期Gamehalo去掉了以往的菜单,改为更加直观的数字选单的方式出现,这样大家就能够在重复观赏Gamehalo的时候立刻找到自己希望看到的影像了。在播放影像的时候按下相应的数字键就可以直接跳到自己想要看到的片段。

Gamehalo 10月B

按下相应的数字键点播以下影像

- 01 《异度传说 一章 力之意志 RELOADED》
- 02 《指环王 国王归来》(GBA)
- 03 《指环王 国王归来》(PS2)
- 04 《BANTEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》
- 05 《阳光马里奥》REVIEW
- 06 《仙乐传说》主题曲 MV 欣赏
- 07 《机动战士 GUNDAM 摘要版》
- 08 《白中探险队》OPENING MOVIE
- 09 斗剧 之《超级街头霸王II X》半决赛
- 10 ENDING MUSIC

01 《异度传说 一章 RELOADED 力之意志》



《异度传说 一章 RELOADED 力之意志》是去年初发售的《异度传说 一章 力之意志》的国际版,除了全部对白采用英语之外,游戏增加与修正了部分系统设置。作为“《异度》系列”的FANS来说当然是不可错过了!并且,《异度传说 一章 RELOADED 力之意志》的游戏中还将赠送《异度传说 二章 善恶的彼岸》的最新预告片!而这段影像也部分收录于本段影像当中!

02 《指环王 国王归来》(GBA)

03 《指环王 国王归来》(PS2)

巨作《指环王 国王归来》将在12月公映,与之同名的两款游戏也在积极开发中! GBA版延续了前作《双塔》那充满乐趣的多人游戏模式,并在道具的数量以及关卡的设计上进行了大幅强化! PS2版则照例收录了大量的实际电影片段,再加上游戏本身将早于电影推出,这更能够让FANS在游戏中先睹为快了!



04 《BANTEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》

NAMCO将在NGC上推出的卡片战斗RPG,将于11月推出,游戏的容量将高达两张特制8cmDVD-ROM。

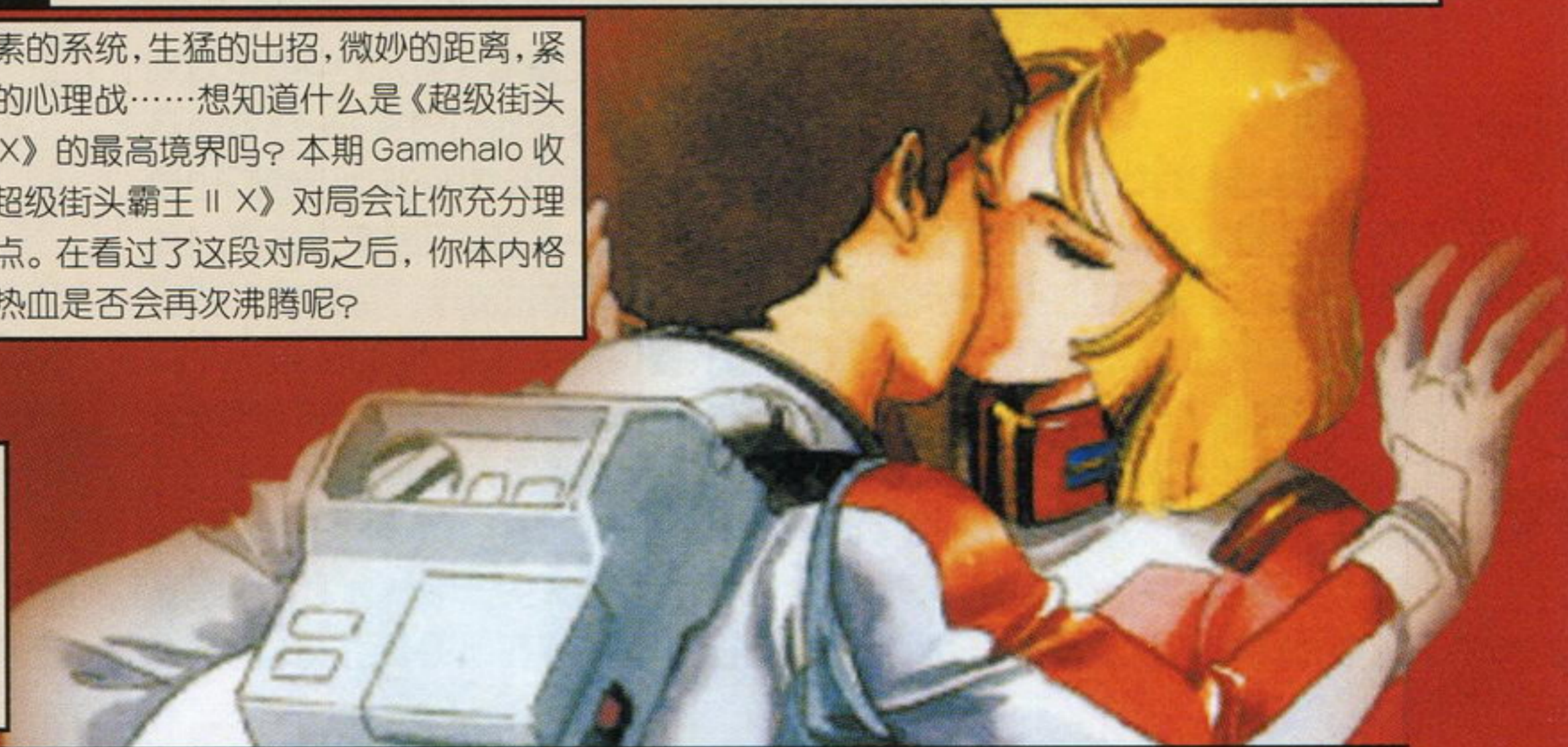
05 《阳光马里奥》REVIEW

夏天即将过去,让我们一起通过这款充满阳光的作品来回味一下这美丽的夏天!《超级马里奥64》的推出定义了“什么是3D平台游戏”以及“3D平台游戏的乐趣所在”,而这款《阳光马里奥》又带给了我们什么呢?就让GOUKI带你领略本作无尽的乐趣!



09 斗剧 之《超级街头霸王II X》半决赛

朴素的系统,生猛的出招,微妙的距离,紧张刺激的心理战……想知道什么是《超级街头霸王II X》的最高境界吗?本期Gamehalo收录的《超级街头霸王II X》对局会让你充分理解这一点。在看过了这段对局之后,你体内格斗家的热血是否会再次沸腾呢?



06 《仙乐传说》主题曲 MV 欣赏

《仙乐传说》主题曲《星空》(STARRY HAEAVENS),由day after tomorrow 乐队倾情为你演绎!

07 《机动战士 GUNDAM 摘要版》

作为一个高达FAN,沙罗认为有必要将这段随《相会在宇宙》的游戏附送的DVD影像献给所有的高达爱好者们。这段影像长达20分钟,是《机动战士高达》整部动画的剪辑版。其较完整地展示了原著的整个流程内容。无论您是否是高达FANS,希望都能够体验一下高达的世界和高达的乐趣。《机动战士高达》诞生于1979年,也因此作品世界观的时间设定为宇宙世纪0079年。它的出现标志着日本机器人动画新的开始——标榜了真实、可以得到科学解释以及高唱反战主义的这部机器人动画在同期的超级机器人动画中显得格外醒目。20年来,整个跟高达相关的各种作品已经多得不计其数,仅在日本就拥有数十万的高达FANS(甚至有一说:日本的男性几乎都是高达的爱好者)。另外无论在国内还是在欧美,高达的FANS正在以令人吃惊的势头猛增。这个《摘要版》由于整个画面经过了重新绘制,所以相信画面效果是会令观看的朋友满意的。



谢谢,你很可能是超能力者哦

从激情到冷酷

——由《幽游白书》到《Hunter × Hunter》

文: gooncraft

我一直最喜欢富坚义博(以下简称富坚),而其中又对他作品中的《幽游白书》(以下简称《幽游》)和《Hunter × Hunter》(以下简称《猎人》)喜爱有加,虽然这么多年来看漫画从来不是很仔细,但是还是对这两部漫画的某些联系和异同有些想法,姑且写一写出来,权作抛砖引玉。(说明:鉴于一些特殊原因,笔者关于《猎人》的观点止于约克郡篇)

1. 感情基调的转变

正如题目上所表述的,同出自一个作者之手的两部漫画对于感情的处理却天差地别。《幽游》中对感情的描写颇为感人,前几卷某些部分甚至流露出类似少女漫画的细腻笔触,中期虽已陷入少年漫画必有的战斗主题,但是从幻海与户愚吕弟的一战、幻海之死、幽助与仙水之战,还是自始至终流露出《幽游》的感性一面,很明显,《幽游》中的战斗是为了更好地衬托出作品中人物间的复杂感情,而那些感情也是大部分少年漫画最喜爱进行升华的主题。

而在笔者看的《猎人》(包括漫画和一部分的动画)的相关内容中,最深刻的感觉就是——并不能把《猎人》归为少年漫画。这是因为在《猎人》中作者富坚有意地对感情描写做了“冷处理”,而且更重要的是他把《猎人》中的

善恶对比与道德标准进行了一个很大的颠覆,从香港某电视台选在深夜播出《猎人》这部动画并将之列为成人节目这一点中也颇能看出一些端倪。相对于其他漫画,《猎人》中的世界更为接近我们的现实:里面没有圣斗士那样的家伙,也没有因为拥有了友情或爱情就可以有无穷力量的设定,一直支撑着《猎人》中的游戏规

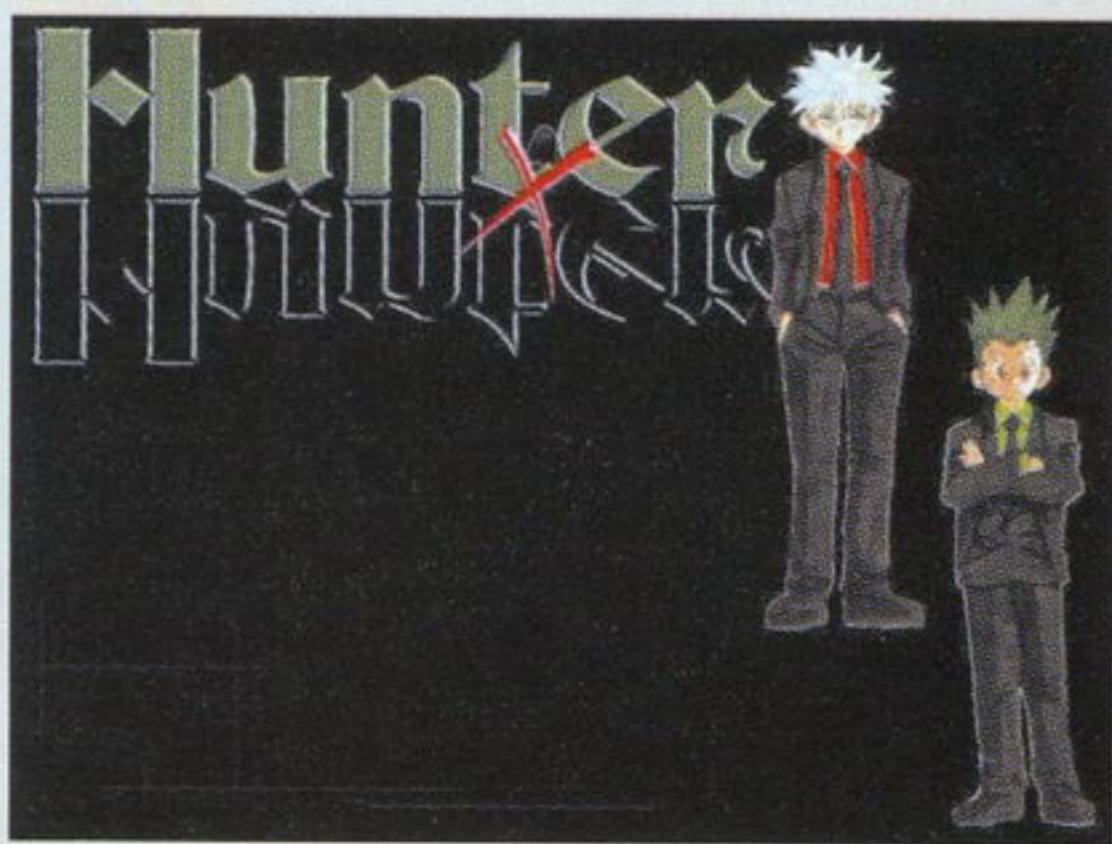
则的只有一个词——实力。所以强者还是强者,正因为他们有实力;弱者还是弱者,纵使他们有伙伴……于是十阴兽一出场就被全灭,即便设计出他们也要花费不少时间,但旅团中最为有义气的窝金还是第一个死,只因实力不够。(关于这个问题,虽然窝金实力的确强劲,但按照书中酷拉皮卡“念能力”的设定,本来对旅团成员就是必杀,况且冷静与头脑也是综合实力的表现之一)如果照这样发展下去,接下来主角四人组中有人死掉或全部死光再由旅团变成新主角也不是什么不可能的事,因为旅团有的是实力。正因为没有了大多少年漫画中赖以生存的不变信条,所以《猎人》可以很自然地对感情做了理性处理,正如小杰叫酷拉皮卡不要为了复仇与旅团作对,在猎人考试中不会为了西索滥杀无辜而轻易出手。这样富坚有了更多的笔墨和时间用在那更吸引人的剧情设计上。

2. 矛盾设计手法的转变

作为一种以图画为主,文字为辅来表达生活的媒体,漫画中理所当然地存在着各种矛盾。在《幽游》中,矛盾最主要的激化和解决方法就是战斗,当然还有一些矛盾则并不是一定诉诸于暴力手段的。其实,由于富坚是一个众所周知的游戏迷,他把自己对游戏的某些理解加入到战斗的设计之中,那就是在战斗中加入限制,或者说是规则,这是他把“无趣”变成“有趣”的最重要一步。其实任



何一个词都是由一系列的限制来定义的,好像“战斗”最基本的限制就是“使用暴力手段”或“可使用工具”等,而富坚又另外在其原有基础定义上加上个性化的具体限制,最早的如“灵丸每天使用次数限制”,这个条件决定了在对刚鬼时使用的战斗方法。当然,这个还是很原始的一个阶段,因为毕竟限制还是依附在战



斗上。富坚甩开“战斗”,开始把自己创造的限制有机地结合成新的矛盾解决方,这样的例子最早应该是出现在幽助到幻海那里的入门考试中。而最经典则是仙水篇中出现的“领域”一词,而其中典型的例子则是海藤优与藏马的对决。由于是富坚的早期作品,所以这种设计手法在《幽游》中运用的不多。

之后,有了《Level E》。虽然个人并不是很喜欢这部作品,但是不得不承认其可读性确实很高,故事也很有趣。现在我们回头再看,似乎可以把《Level E》看作是一个先兆,也是一种预先的演练:这时的富坚已经在酝酿着些什么了……

正式大量运用新的设计手法于长篇商业漫画中的第一个作品就是《猎人》,这种设定在该漫画中随处可见。开篇的猎人考试几乎完全摒弃战斗而用斗智、斗志、斗心的方式;贯穿整个故事的“念”的设定;以至后来直接进入游戏世界中等等。这里其实可以总结出一套成型的公式:首先可以把平常生活中有竞技性质的活动实质抽离具体事物,接着是加上自己的限制,限制不可以太多,太多的话则难以控制竞技的平衡性,最后就是作者自己把限制合理地制定出来。这种设计手法的好处是显而易见的,利用公式套上限制,就像利用模版进行产品生产一样容易(对于富坚来说),富坚可以通过这种做法充分地运用自己在创造力方面的天赋,同时又避免了大多少年漫画始终离不开战斗的困窘,实在一举两得。

3. 反派人物塑造的转变

先来看看幽游中最成功的两个反派——户愚吕弟和仙水。既黑暗,又光明;既凶残,又温柔;既罪无可恕,又有莫大苦衷。以上是一个经典反派必须具备的条件,其个性真的是我见犹怜,不夸张地说当年的《幽游》正是靠这个发家的。

户愚吕弟,一个肩上仿佛承受着世界上所有压力的可怜男人,全部弟子和格斗伙伴被杀,使他放弃了做人的尊严,选择了他认为永恒的力量,甚至为此不惜与感情深厚的幻海决裂,在两个对人生意义产生了重大分歧的昔日伙伴之间的决斗中,户愚吕弟取得了胜利,但是,他最终却依然败于幻海的传人之手,这正是作者要告诉我们“户愚吕的做法是错误的”的明证。

而对于仙水。“仙水这个角色是富坚义博对‘善恶’二元曲所做的严厉的抨击,也是对世界存在所产生无助感而导致绝望的堆积。”这句话出于绯雨·炎先生的一篇评论富坚作品的经典文章——《我家富坚从不义博》。但是细细一想,似乎有些方面我们还没有注意到。仙水由守护人类到毁灭人类的最重要诱因是某次任务中所看到的一群寻欢作乐的人类虐杀弱小怪物的可怕景象以及后来的“黑之章”。(一盒记录了人类所有残酷罪行的录象带)其实仙水屠杀人类并没有违背我们不能伤害无辜生命的道德标准,当受欺凌的载体由人类变成了妖怪时,仙水就必须替天行道。

以上这些令笔者想起小时候自己总是想不明白一件事:为什么人杀人要被定罪,而人杀各种动物甚至吃其肉啖其骨却一点事也没有?为什么法律只能生效于“人强加伤害于人”这个特定而狭窄的范围呢?就只是由于人是有智慧

的,人是优于其他物种的自然的**主宰**吗?那么这可以说只不过是人类自己变相地掩饰**弱势群体(人类)**对**弱势群体(动物植物)**压迫的不公行为的借口罢了。笔者认为与其说是对“善恶”二元曲所作的抨击,不如说是对人类自身优越感的过度膨胀导致自以为有**审判一切的权利**的可笑想法的抨击。

再来看看《猎人》,到目前为止,幻影旅团已经可以被判断为本书中的最大反派,我们看看他们到约克郡为止所作的勾当——不问情由地滥杀无辜,完全是随心所欲的无序屠杀,而且至今原因未明,虽然表面上是为了抢东西。目前所得知的关于他们的一切都会令人的道德标准产生极大混乱。富坚在细节方面也处处透露出猎人世界中无善无恶的观点,特意在旅团里面加入了一个相貌清纯可爱,看起来弱不禁风的女孩角色小滴,其杀人手段却十分凶残,奇牙的杀手家族背后追逐的是纯粹**金钱利益**;小杰于猎人考试中会见死不救等等,而这又是《猎人》理性而冷酷的写实风格的一大体现。

4. 总结

海底总动员

文:无心

——不经意的感动,最可珍贵

现代的社会生活,已经决定了人们不可能有太多的闲暇与精力去研究欣赏过于深沉的东西。但一种潜在的对人生真谛的理解与渴求,又使人们在种种肤浅的文化快餐面前找不到心灵感染与理想寄托。这便形成了一个可怜的矛盾体,挤在旅途中不由自主地前行的你,要不就缓下脚步看看路边的风景,要不就一直向前飞奔,任凭它在耳边像风一样的掠过。所以当我一次次怀着虔诚的心情去找寻伟大作品的时候,也随后感觉到了一次的失望。但这一切只是和自己的漠然与洞悉一切的情绪有关。当你淡薄了所有情感,自认为看透了一切的时候,还有什么东西能再让你感动一次呢?对于现代人来说,不经意的感动,最可珍贵。

一部不经意之间观看的电影,一部没有被戴上沉重的人文名词的动画片,却轻而易举地打败了诸如《周渔的火车》、《绿茶》这样的表面故作深沉,内在却是苍白无力的电影,在我心中让自己重新感动了一次。在这样一个炎热而烦躁不安的夏季,我要感谢它,《海底总动员》,让我在不经意间被它所感动了。

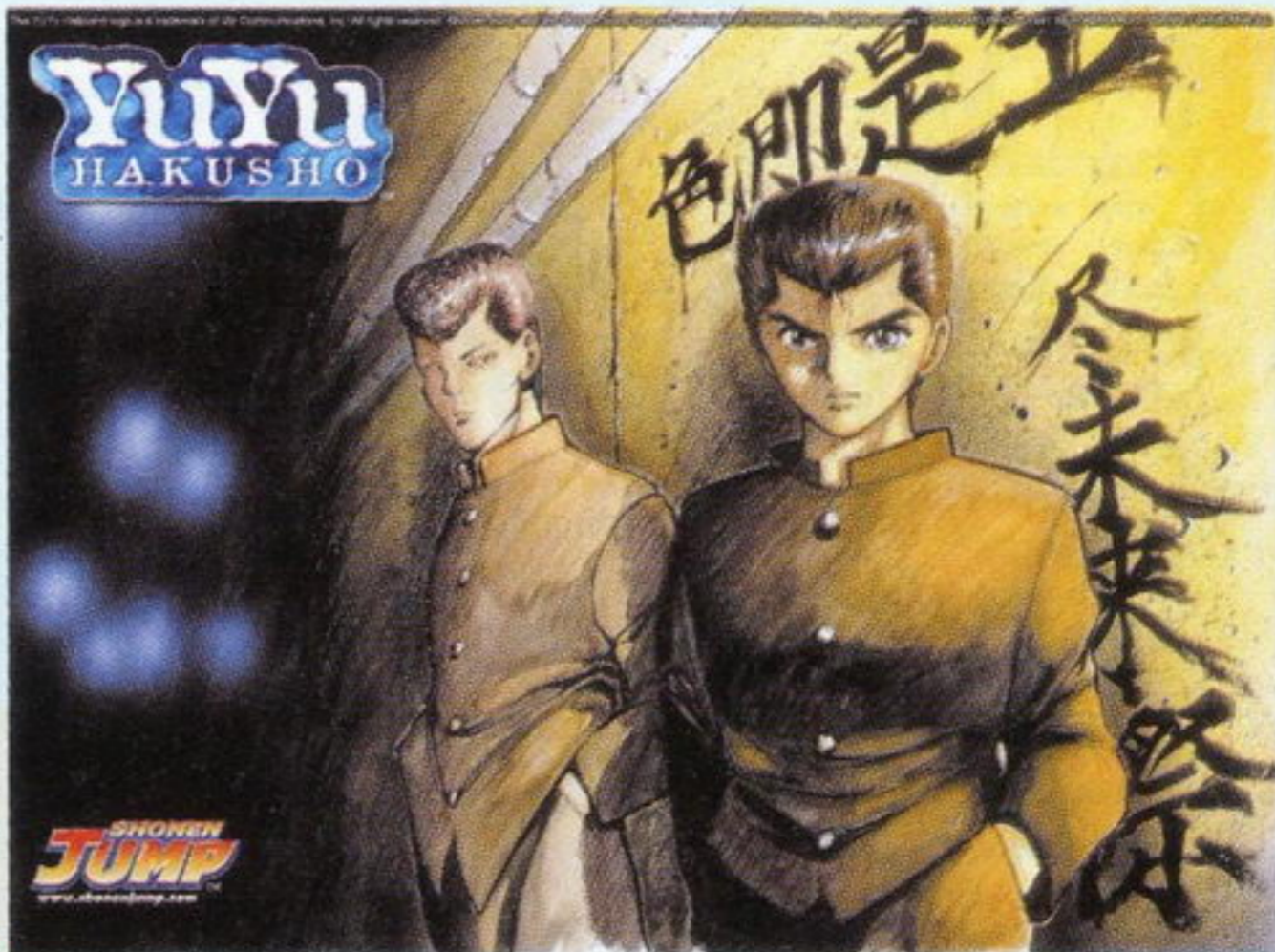
这是一部情节其实非常简单而单纯的电影,一条在深邃而美丽的海洋生活的鱼儿——莫林,不幸失去了妻子与儿女,只留下了惟一的儿子尼莫。天性活泼而向往外面世界的尼莫不小心被人类捕获了,莫林便竭尽全力去寻找尼莫。于是这一对可怜的父亲便在重重的困难面前,以伟大的亲情精神,战胜了整个海洋与人类,终又团聚在了一起。影片在贯穿整个寻找尼莫的过程中,有海洋内各个生物物种间的残酷斗争,有善良的朋友的热心相助,有重重的艰难险阻,也有旖旎的海洋风光。人们带着坦然轻松的心态去欣赏这一个自己从未了解过的世界、从未了解过的生命的美丽,慢慢的被这样一对可怜父子命运多舛的遭遇所吸引,同悲同喜同感动。在这样一个善良而美丽的故事里,我们心底那最柔软的情感已经被这几只可爱的鱼儿所触动。

人类的本质应该是软弱的,因为我们被各种的情感所打动,但正是因为有了情感的支撑,我们才因此变得无比的坚强。亲情、爱情、友情,帮助并鼓舞我们不畏困难去踏上漫长的人生路。《海底总动员》这部影片第一个感动我的片段,便是父亲莫林为了引开鲨鱼保护自己的妻子与刚产下的四百个鱼卵时,它选择了冲上前去,以自己微不足道的身躯去与鲨鱼斗争与周旋,虽然最后它被鲨鱼击昏过去,也没有能够保护好妻子儿女,但莫林在明知实力悬殊、生死难卜的情况下仍然与鲨鱼搏斗,与未知的死亡在搏斗,促使它勇敢斗争的该是一股多么伟大多么可敬的精神力量!在人与人之间感情日益淡薄的今天,也许寻找一份真挚的爱情或友谊是那样的难,但唯独亲情,父母对子女的拳拳爱心,是永恒不变的真正可以把握且不容置疑的情感。在如今充满浮躁、暴

两部作品,两种截然不同的风格,《幽游》至今经典地位依旧,《猎人》则把更为成人化的思想表达出来,无论将来故事如何发展,就算只因为这个原因便已经可以列入经典漫画之列了。富坚,正一步步走向更令人神往的领域……

声明:本文曾在富

坚茶馆论坛、动漫进行时论坛、云中漫步论坛刊登过,经原作者修改之后授权刊登在本期“游戏动漫园”中。



力、失落与扭曲的影坛当中,像《海底总动员》这样以童话般纯洁而富有意义的情节来昭示人类社会及至我们身边,整个生物世界中存在的真善美的情感与道德的作品,已经越来越少……

一部优秀的电影必须能引起观众的某些情感共鸣与感动。制作精美且风光秀丽、色彩斑斓的画面,向我们展示了一个神奇且迷离的海底世界,一个如童话王国般由蔚蓝的水、五彩的鱼、各式的珊瑚、水藻、浅滩、峡谷组成的美妙世界,一个我们从未触及且不曾留意过的另一个世界。当影片将人们带入了如此一个和谐美丽且温馨的氛围中时,每个人的心中都会深深感触到这个世界与大自然的美好。在这个器杂纷乱的现实社会中,人性与自然的回归,心灵与理念的和谐,都已成为人们所渴求的东西。而《海底总动员》这部电影,却能带给人们平和、安详的心情,让人们在这个奇妙的海底世界里与这些可爱的小鱼儿们一起去面对生活的种种危险与困难,去感受分离的痛苦、思念的珍贵,一起去远涉重洋不畏险阻地去实现自己的梦想。莫林伟大的父爱精神,是这部影片给我们带来的情感共鸣之一。虽然因为对尼莫太多的牵挂与关爱,使莫林对尼莫年轻的思想和对外面世界的向往以及青春蓬勃的勇敢好奇心加以了制约与管教,但这一切都是出自于它对尼莫的深沉的父爱以及对安全的考虑,所有的一切,都让人感觉到这些可爱的动物们与我们人类一样,有着热烈的情感与关爱。

正是由于影片对主角个性及情节上的人拟化的成功,使人们在影片的角色中找到了人类现实社会中自己存在的影子。我们拿与《海底总动员》故事情节差不多的《和你在一起》这部影片相比较,两部片子同样采用了一对父子在社会生活的艰险经历中不同的心态转变,以及在冲突中的深厚的感情主线,所以能同样成功地体现了影片所能带给观众的情感共鸣与心灵震撼。许多观众在观看电影的过程中,不知不觉已经流下了眼泪,这是因为他在这部电影中已经看到了自己的影子,想起了自己的人生经历,因而被深深感动。

《海底总动员》这部电影,更是创造了一个美丽和谐的充满友爱与帮助的大家庭,并塑造了像莫林的伙伴多莉、水族箱里的科尔、海龟、海鸟这些极富形象力的角色。一个远涉重洋寻找尼莫的过程,也正是这些可爱的海洋生物朋友们齐力协力,互助互爱,帮助莫林完成自己心愿的友谊传递的过程,体现在它们之间的友爱与合作精神。《海底总动员》并不是一部沉重的伦理道德电影片,它有着缤纷的色彩,奇妙的视觉感观、轻松的音乐及活泼的主格调。但它却很成功地宣扬了真善美的情感操、斗争精神及人与自然的和谐关系。这是一种“润物细无声”的感染力,将人们内心所渴望的对人生对社会的一种理想渲染的淋漓尽致。在人与人的关系,人与自然的系统中,人类显得过于的自私。比如在这个安静和谐的海洋世界中,有人类大肆掠夺的捕鱼、有沉在海底的船骸、更有被无辜的鱼儿们称为“气球”实为极其危险的水雷,这一切都破坏了海洋原有生态平衡系统,影响了海洋生物们的生存环境。就影片最后一个极具意义的情节,即一大群鱼类齐心协力拼命游动,从而挣脱了鱼网重获生命自由的这一个小故事来说,已经远远超越了莫林与尼莫所表现出来的父与子之间的局限的亲情精神,将影片所表达的主旨提高到了整个自然界和谐平等的思想高度,也引发了人们对于自身社会发展及与大自然协调关系的冷静思考。



星之心画廊



阿修罗的地狱传言

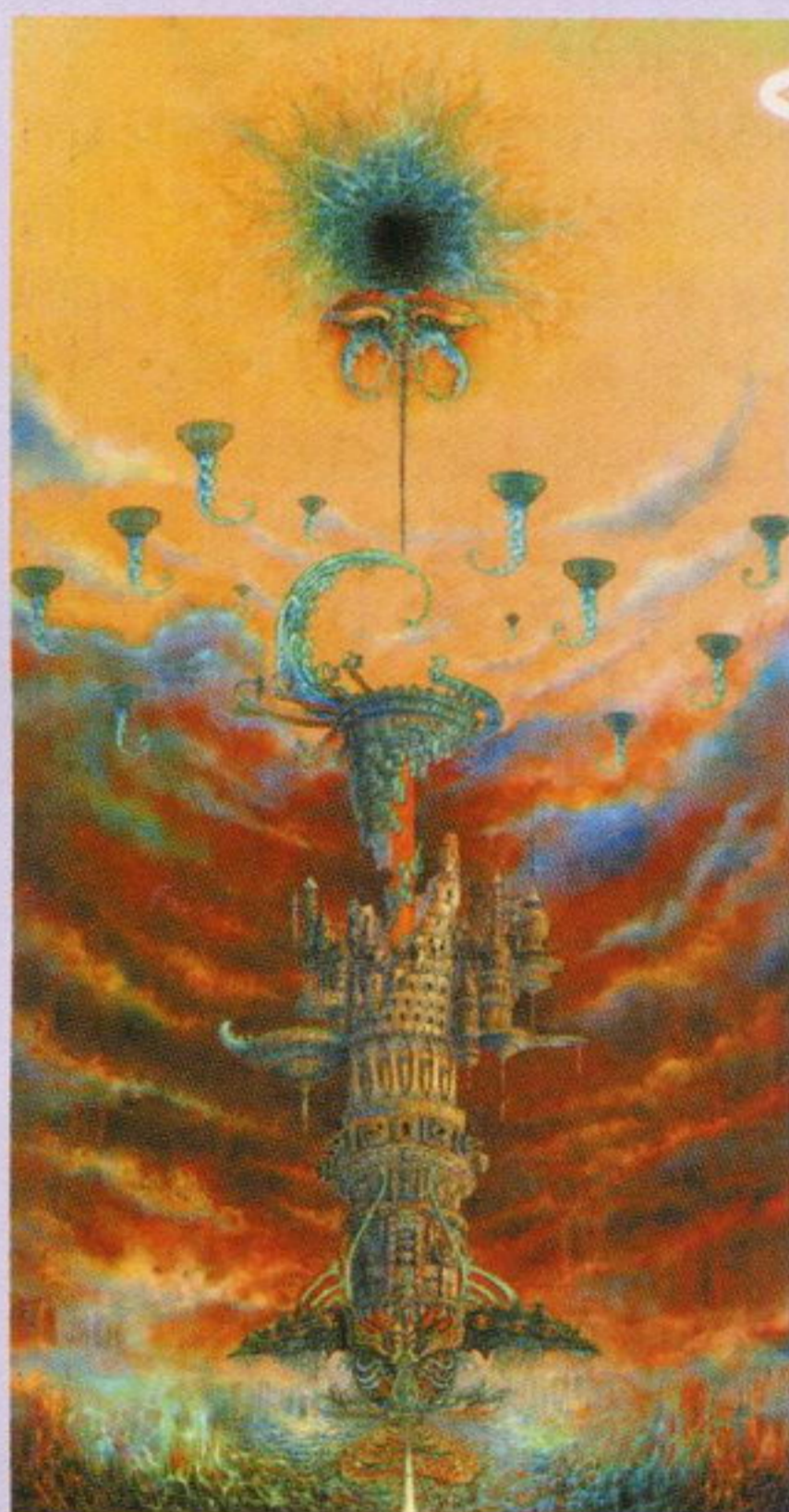
本期的《编辑部的故事》由真人真事改编而成，如有雷同绝非巧合！上一期画廊里面那张凌波状少女的作者应该是赵华，阿修罗错把收信人的名字看成了作者的名字了，在这里对作者表示歉意。另外，在这里阿修罗要再次强调，（到底是第几次了？）大家在投稿时一定要看清楚画廊左下角写的投稿须知，一定要把通讯地址写清楚才行呀！

▶ KAZUYA 果然强劲呀！看来画廊是不是要开个KAZUYA专栏了？画里面的人是年轻时代的豪鬼和幼年的隆。

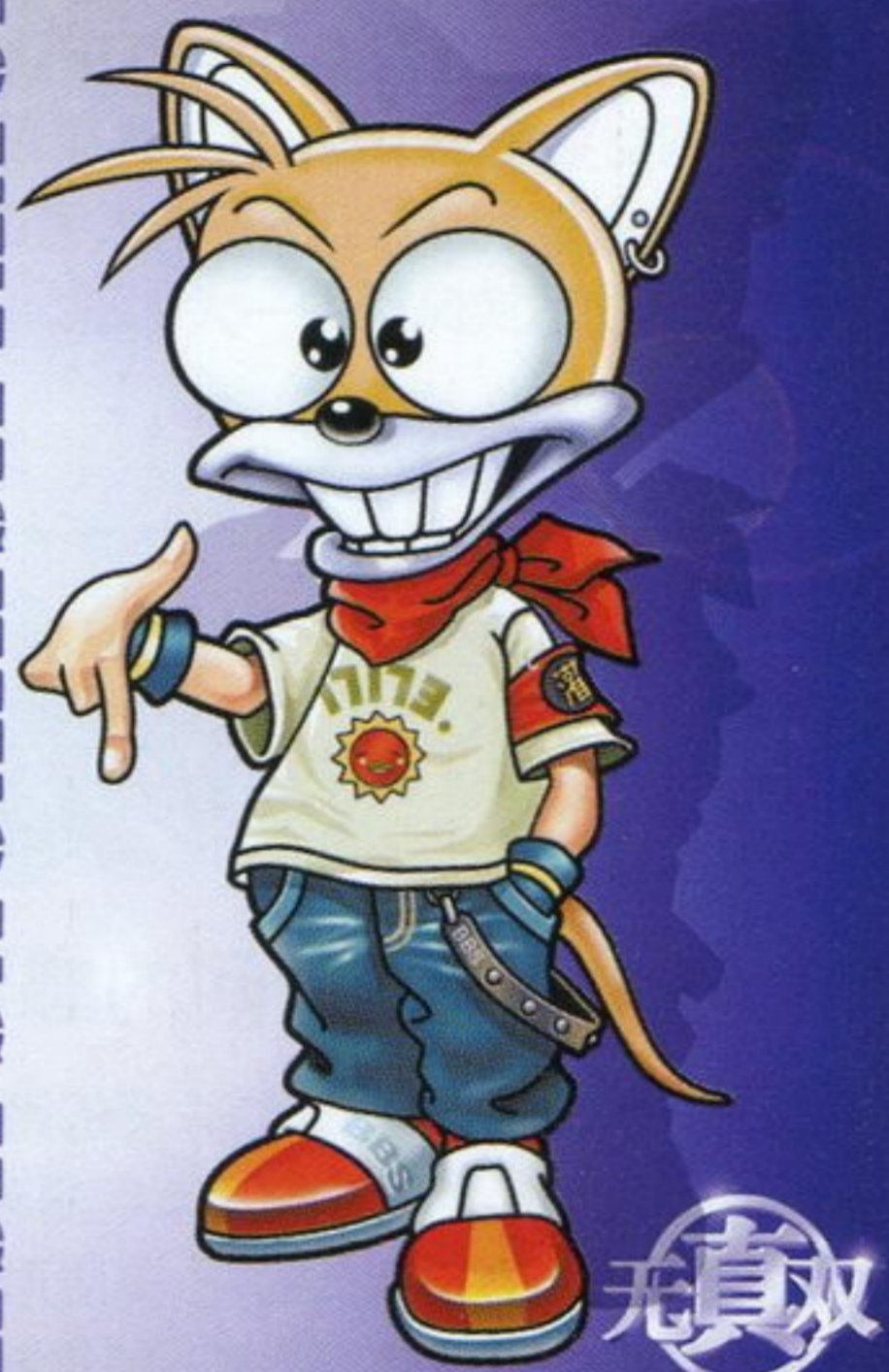


南京·KAZUYA

◀ 这个是KAZUYA兄设计的异世界概念图，大家觉得怎么样？感觉上很有《最终幻想》的风格哪！



YOUJISHIYONFJISIU



东莞·真无双

◀ 这个……老实说的确和游戏关系不大，不过看上去蛮有个性的，不愧是专业搞设计的人哪！



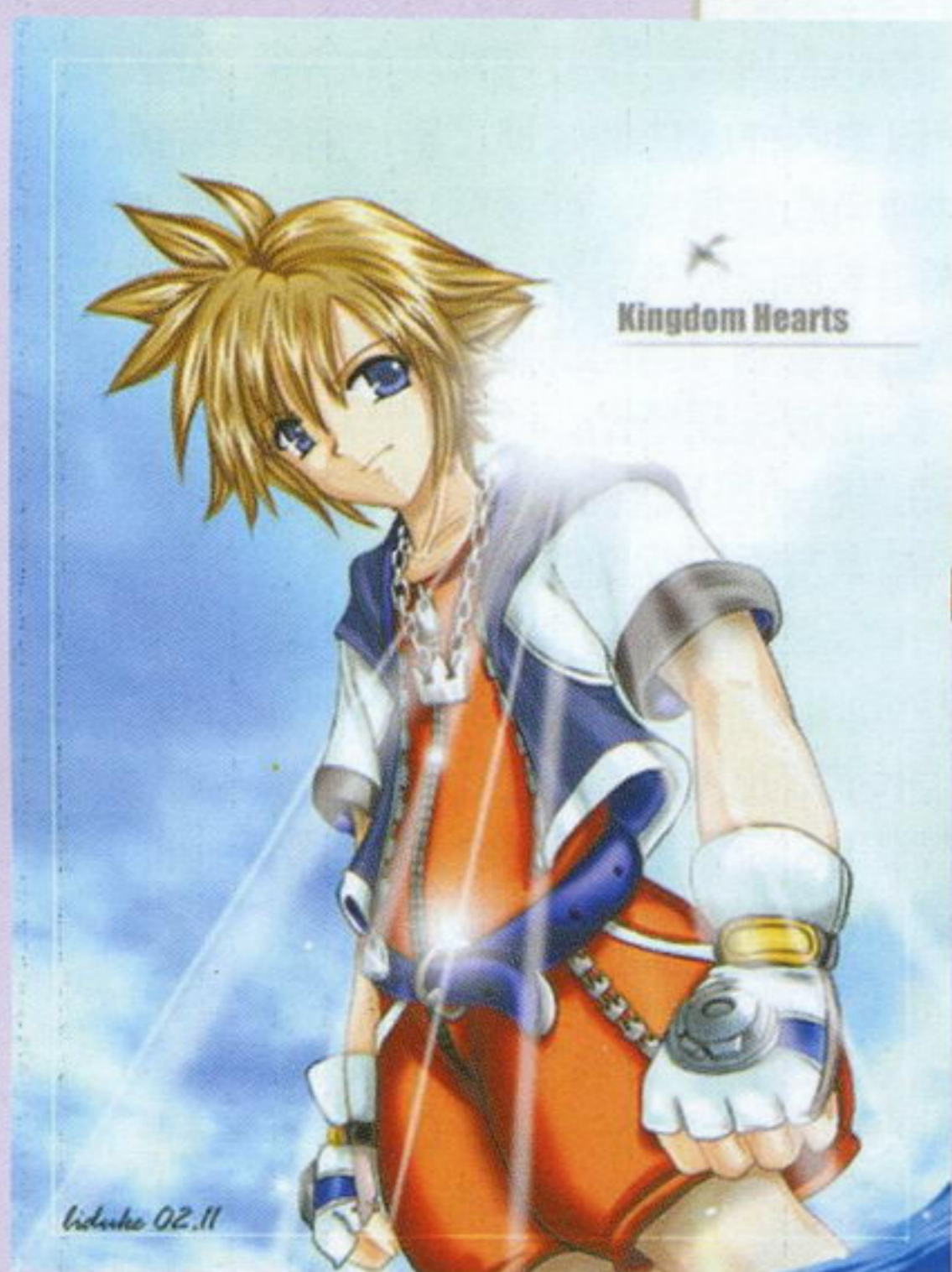
蜜桃·刘德

◀ 另类风格的修因！画尤娜的人实在太多了，倒是画修因的人没有几个。这幅画的总体感觉还是蛮不错的……



济南·王瑞杰

▶ 这个这个……流汗中……我可不可以不评价？顺便说一下，作者的字很漂亮，都快赶上阿修罗了……（被海伦娜击飞，化为星星消失在空中……）



不详·Iiduke

◀ 很有日本同人风格的稿件，不过SORA画得是不是太像女性啦……

▶ 这幅画得到了编辑部内玩《VJ》的人的一致认可！作品除了在人物的比例上存在一些问题以外，真的可以说味道十足！

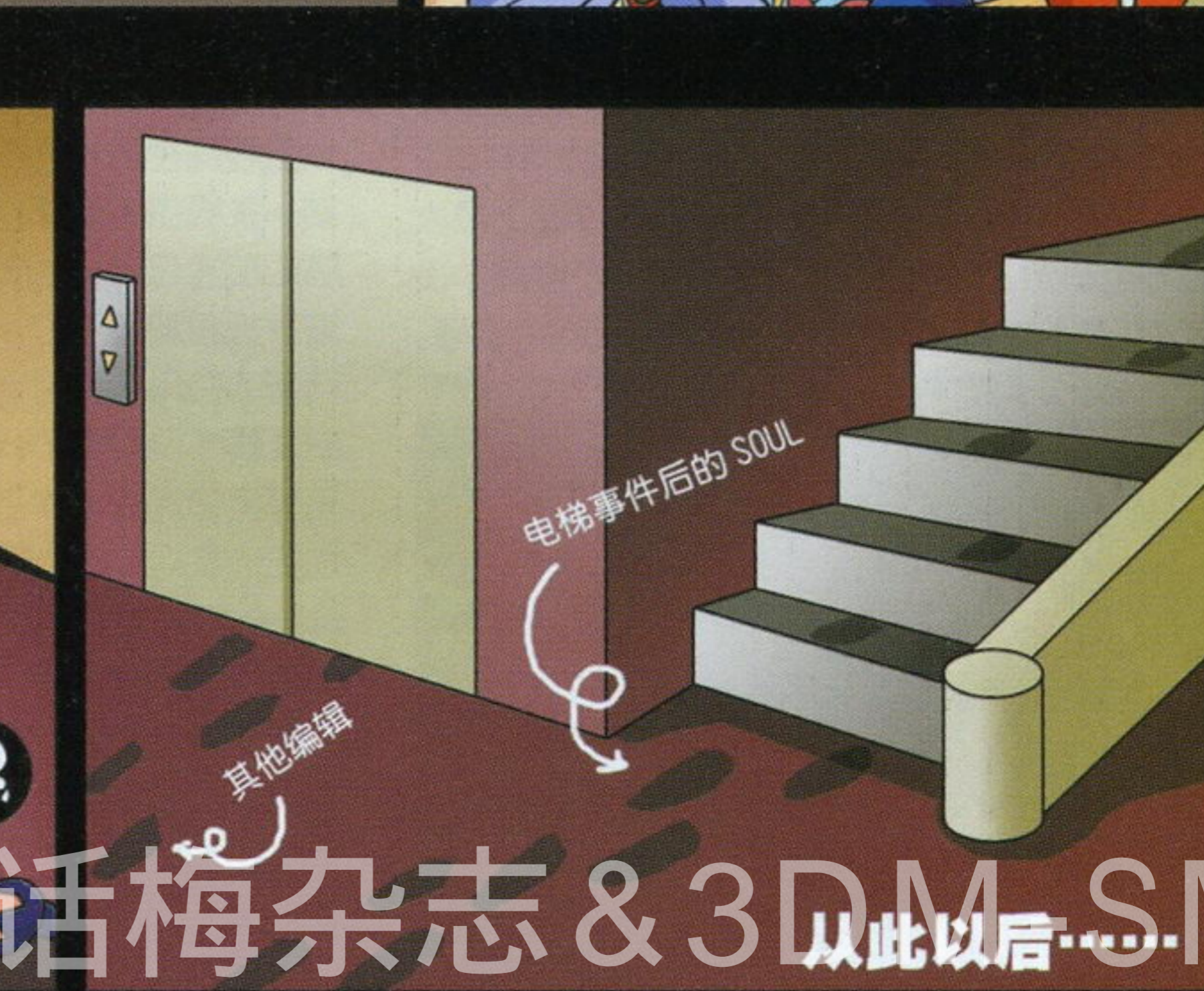
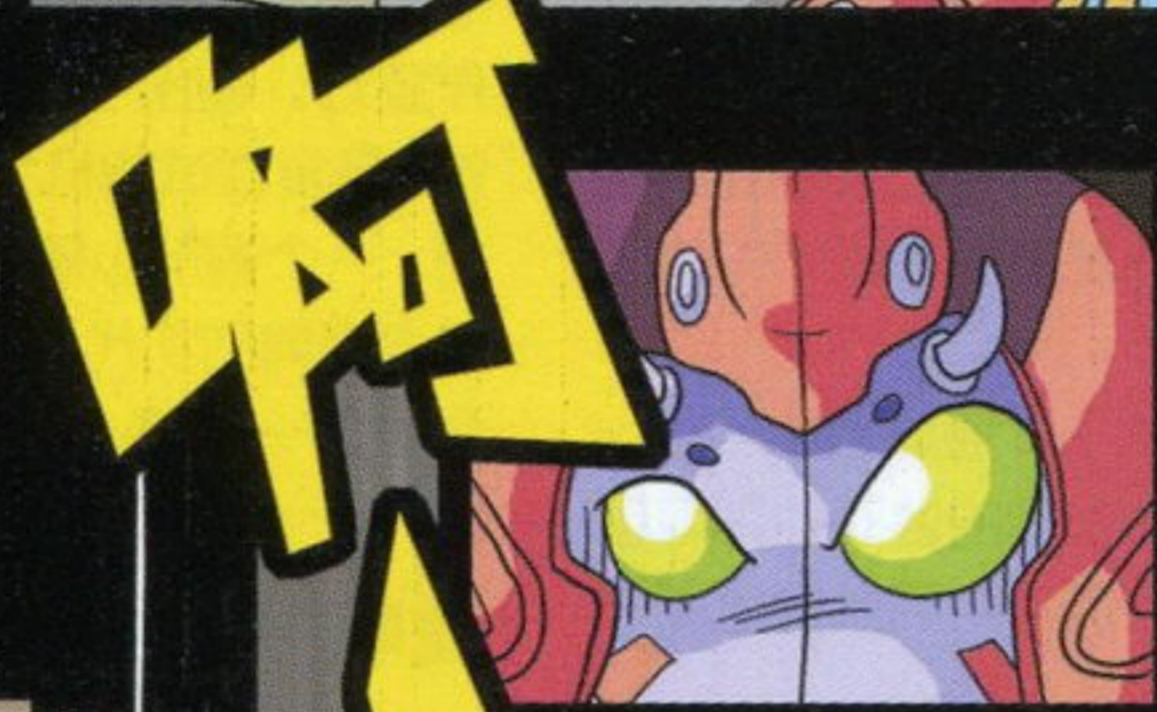
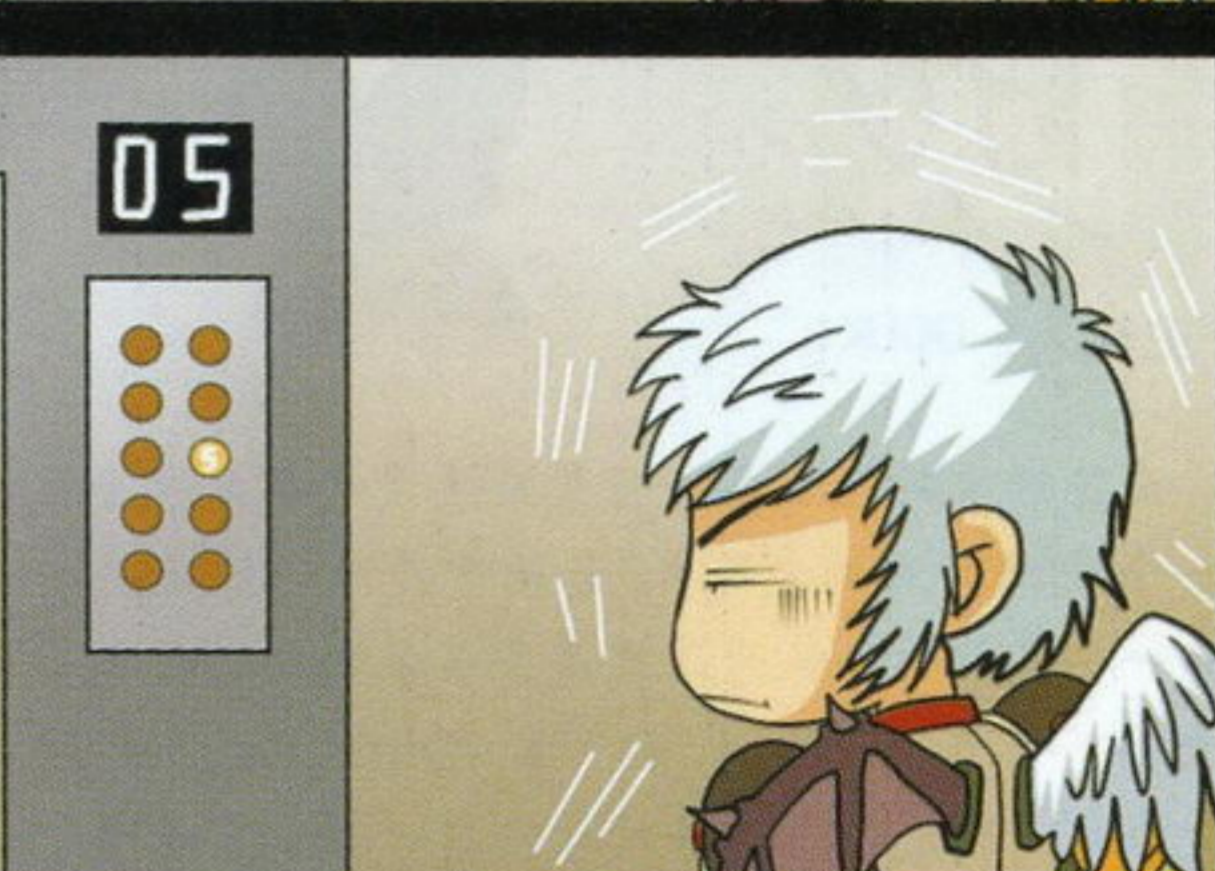
武汉·何聘



投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

话梅杂志 & 3DM-CAMV

www.plumbocn



电梯事件后的 SOUL

其他编辑

自由谈

主持人: GOUKI

本栏目文章内容只代表作者个人观点,本刊不一定赞同。



血红的朱砂在黑色的背景中慢慢却有力地涂写出一个头顶两点的大写M, 音箱中传来一阵诡异的笑声……或许你会认为这又是某某最新款的什么恐怖大作, 呵呵, 告诉你, 这可是部如假包换的“阳光”作品, 不过和它奇怪的开场白一样, 它还有一个很令人疑惑的缩写: SMS! 中国拇指经济的代名词——Short Message Service? BINGO! 当你问身边100个人的话, 也许80个人会这样回答你, 不过如果在剩下的20人里幸运地有一个游戏迷的话, 那你一定能听到了3个脱口而出的单词: SUPER MARIO SUNSHINE! 是的, Mario is back! 带回了欢笑, 还伴随着阳光!

想来阔别马里奥也真的有很长一段时间了, 儿时最初代那由点阵构成的马里奥形象还依稀在目, 此刻展现在眼前的马里奥浑身却已经是动不动就数十万POLYGON了(期间的马里奥游戏都没认真玩过, 《超级马里奥64》更是伤心往事), 在感叹主机性能不断提升给游戏图像带来如此巨大革命的同时, 心中仍是不免有丝好奇, 新的马里奥到底又进化到了什么程度? 还是不是和以前一样好玩呢? 抱着这些疑问, 笔者进入了SMS的奇妙世界……

1=8? 8 ∈ 3?

或许大家会对小标题中的数学关系式感到奇怪, 是的, 从数学角度来分析这无疑是不可思议的, 但幸好我们有种叫发散性思维的东西, 因此, 如果站在SMS的“箱庭”角度再来看的话, 1=8就相应地被赋予了新的含义, 变成了1 STAGE=8 stories, 也变成了对SMS中的版面构成的解释。不同于《超级马里奥64》中丰富的版面, SMS中的箱庭其实十分之少, 因此为了在现有基础上最大化地利用资源, 制作人突发奇想地在一个箱庭中设计了8个不同的故事, 构成了SMS中版面的基础。这8个story目的不同, 玩法不同, 相互独立却又



阳光下的快乐——评SMS

文: 太阳黑子工作室 Spike

由于箱庭的存在而互相联系, 你既可以把8个小故事当成小品来一一品尝, 也可以把它们串起来图个一气呵成, SMS确实又带来新的尝试, 新的突破, 这不得不让人惊喜。

不过老实说, 在刚接触到游戏, 并玩了Stage: Bianco Hills中的两个story后, 个人是十分不满这种1=8的制作思路的, 在与一个朋友SMS的帖子交流中笔者甚至谈到: “kinda boring and tedious, cos you've to enter the same place 8 times, that's gonna kill me!” 虽然当中有些玩笑成分, 但确实是表明了当时自己的看法的。每次进入同样的地方, 即使是不同的主题内容, 毕竟还是在同样一个地方转悠, 或多或少会丧失起初的新鲜感并感到无聊。值得庆幸的是, 当初这种想法并没有过多地影响到游戏的动力, 在初步把SMS通关并回味了一下后, 这才发现自己原先的想法不仅不对, 甚至有点可笑, 因为那时自己根本还不知道怎样去“玩”SMS, 还没有发现小标题中的第二个关系式。

和第一个关系式类似, $8 \in 3$ 意味着8 story \in 3 gameplay中, 而这三种不同的游戏性则可以分别用“分”、“合”、“积木”这三个简单的字词一概而括。

“分”——SMS的整个stage的版面是比较大的, 因此, 每次进入到不同的故事中时, 游戏都会事先给玩家指明应该去做什么以及一个大致的方向。而后者这一方向概念则表明了SMS中的每一个stage其实都暗含了一种“分割效果”。以Stage: Bianco Hills举例说明, 其中要取8颗红币的游戏规则出现了两次, 但由于“柏林墙”的存在造成的分割效果, 第一次的8颗红币都在墙东, 第二次则全出现在墙西。因此, 虽然是同样的主题及规则, 却也由于制作人刻意“分”出的小区域而并不使人感到无聊, 相反还衍生出了新的挑战。Bianco Hills中第一次的婴儿花BOSS战把玩家的吸引力集中到大风车这一独立区域上等等也都体现了“分”这一概念。

“合”——“分”把整个stage中各具特色的一面展现在玩家面前, 那“合”则是游戏通过某一条线引导玩家, 不知不觉把整个stage融汇贯通起来, 让玩家以全面、整体化的角度来解析和观察一个stage。这其中, 由小库巴扮演的假马里奥可谓是功不可没, 其精彩的客串表演不仅使每个stage中必有的这一次真假马里奥追逐战story变得紧张刺激, 更是巧妙地把玩家从对单个区域的琢磨上拉回到对整个stage的通盘熟记上, 不经意间就履行了自己的真正职责: “线人”。当你在一个stage中由于找不到小库巴而发出“呼, 好难找”的感叹时, 说不定从下一刻起你反而就能更全面地审视SMS中stage的真正面貌了。

“积木”——可能是为了照顾像笔

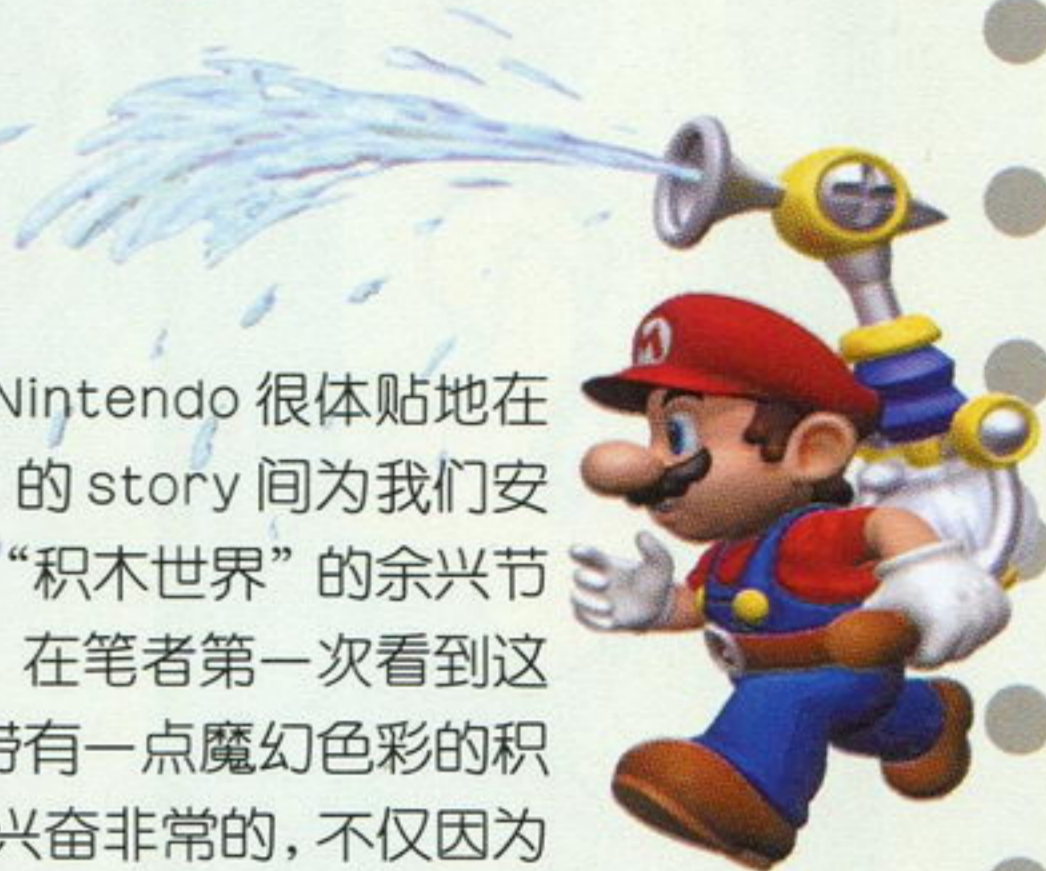
者这样不能忍受在同一stage进进出出8

次的同志, Nintendo很体贴地在“分分合合”的story间为我们安排了一个叫“积木世界”的余兴节目。要知道, 在笔者第一次看到这个奇怪的、带有一点魔幻色彩的积木世界可是兴奋非常的, 不仅因为其与众不同的创作思路所带来的新鲜感, 更是因为在这些世界中找回了原点马里奥时的感觉, 一种抛开一切道具(喷水机被小库巴抢走了), 一种单纯到只通过跳来过关的“玩”的感觉。这里没有侥幸心理可言, 完全考验的是玩家们的操作技巧, 但由于每次的奖命蘑菇的获得也不是很难, 重复尝试的机会很多, 又可以视作是一个小插曲, 一个调剂心情的story。再加上那段经典到不能再经典的初代BGM, 淡淡的怀旧与浓浓的熟悉会顿时一起涌上心头, 勾起心中深藏的童年回忆……

找啊找, 找啊找……

曾经一直很好奇马里奥为什么能历经这么久时间还在玩家们心目中屹立不倒, 看着在如今“次世代”中ACT游戏日渐沉沦, 众多ACT名作的续作只能以惨淡来形容的今天, 为什么马里奥还是能卖得不错? 在经过10分钟煞有其事的思考后, 笔者发现了马里奥中一个区别于其他动作游戏的最大特点: 隐藏要素! 还记得初代在背景中不小心撞出的一块金币、一颗无敌星星吗? 记得以前为了多拿几块金币而拼命按键对着一块石头猛撞的情景吗? 那个绿色豆蔓, 那个下水道? 是的, 无穷无尽的隐藏要素被巧妙地融入到了马里奥的世界中。而也正是这些隐藏要素从初代起就奠定了马里奥的与众不同。

回到SMS, 由于游戏早已从二维变成三维, 平面变为立体, 那原来的隐藏要素必然也会发生相应的变化, 很遗憾, SMS中的隐藏要素被一定程度地弱化了, 内容也变得单调。原本让人



津津乐道的找隐藏砖头变成了机械化的、有目的地对着某些物体喷水；以前每次遇见都要蹲一下的下水道被十分显眼的太阳、月亮井盖标明了出来（不过在一些地方仍有部分看不见的下水道）；豆蔓、无敌星星的要素也早已成为了过去时，取而代之的是通关一遍后每个STAGE中的5个隐藏太阳。本应感叹马里奥赖以成名的要素在3D时代正被逐渐遗忘时，却由于发现了SMS中对一个新要素的强调让笔者忘记了牢骚，并倍感惊喜，而这个新要素就是“找”！

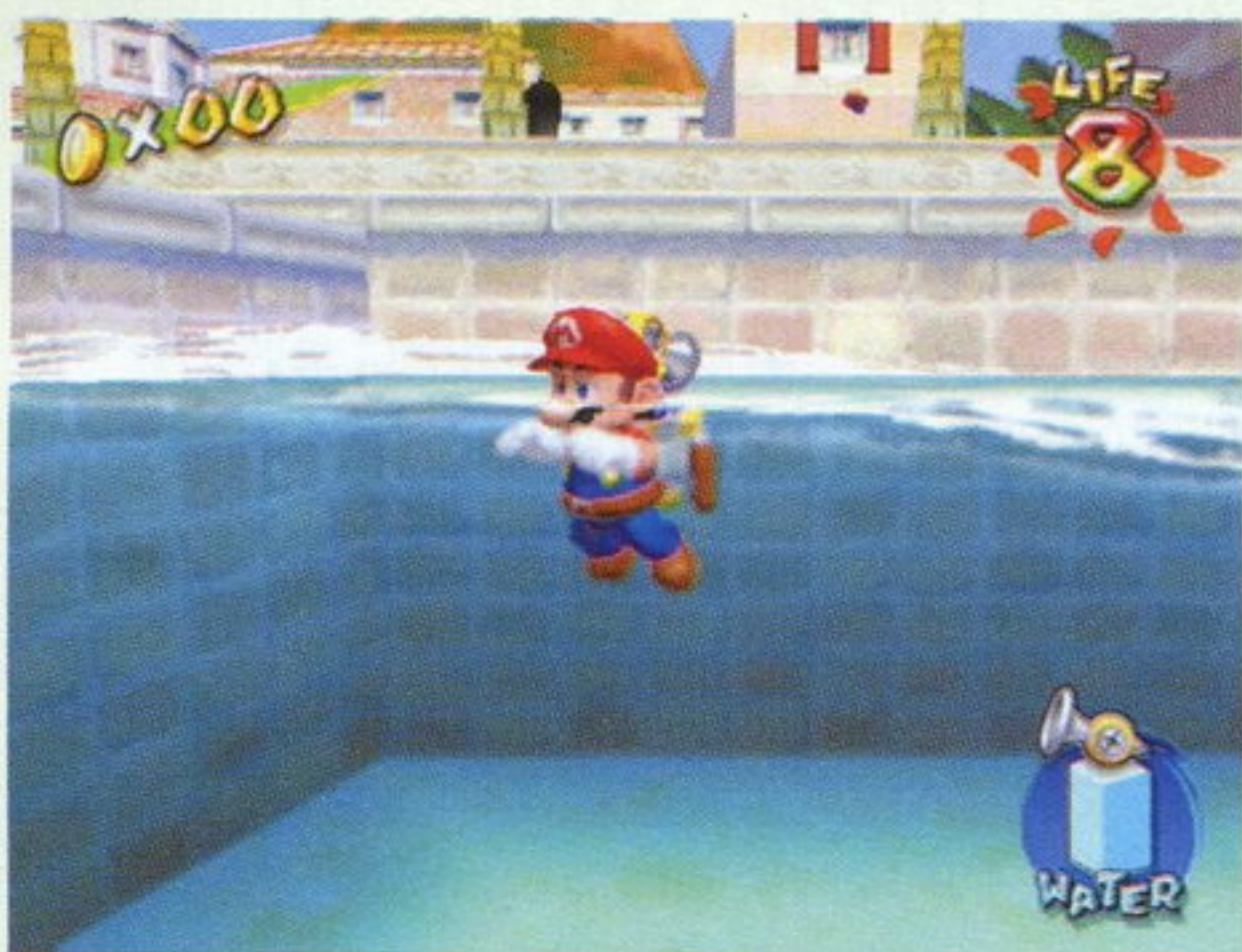
其实“找”在《马里奥》系列中和隐藏要素其实一直是息息相关的，只不过大家一般对隐藏要素这一结果的印象要远远深刻于“找”这一过程罢了，但在SMS中，由于隐藏要素的相对弱化，“找”也就被相应地推到了前台，并且其丰富的内涵使玩家第一次真正感受到了其超脱于隐藏要素的存在以及精深博大！SMS制作人构建的3D箱庭世界可谓是极其的宏大真实，基于3D立体空间的独特性（如视角转换、遮挡物、空间定位假象等），对常人来说极易造成一种视觉上的欺骗效果，SMS充分利用了这种效果，以此为前提创造了SMS中“找”的最大前提，而其中最具代表性、最直观的就首推“蓝币”与“红币”这两组新概念了。

蓝币

10颗蓝币可以换取一个黄金太阳，这是SMS中蓝币的作用，也正由于这种奖励机制，因此收集蓝币的前提动力就和达成120颗太阳全制霸的目标之间很自然地划上了等号，当然，想收集全蓝币并不是这么容易的，其“近在咫尺，远在天边”的特性注定了玩家们一阵好找。

“近在咫尺，远在天边”说得通俗一点的话，就是指蓝币“在那，可不仔细看却肯定看不见”。“找”体现在其上就是指要充分挖掘整个版面里的所有内容，并且事无巨细大小，必须一一留神，不能错过。或许在不经意间的一次抬头、一次潜水，就有可能在无意中发现一枚蓝币，这是多数蓝币出现的形式，笔者把这类蓝币称为“立体蓝币”。

既然有“立体蓝币”，那必然就会有“平面蓝币”，在SMS中，有些蓝币确实被藏到了容易被忽视的平面，藏在了□、△、×或○（和PS系主机手柄的按键一模一样，很有趣吧）这些平面符号中。这类符号以一种一对的形式出现，在每次喷水冲洗掉一对图案中的其中之一后，蓝币就会从相应的另一个中蹦出来，看似很简单的异地效果却由于在蓝币出现时给出的地点提示造成困扰。一般来说，在版面中要找到一组图案中的其中之一是比较容易的，而另一处则由于平面图像在立体中的隐蔽性，相应就藏得较为巧妙，一般都是通过喷水后的动画



提示得知，而有可能是制作人为了增加其中的挑战性，玩家在看这种暗示效果时总会觉得角度似乎刻意被安排得不明不白，有一定的误导性在内，增加了“平面蓝币”搜寻的困难。除了上述的以“对”出现的“平面蓝币”外，还有另一种以单个形式出现的“平面蓝币”，图像符号即SMS中的标题LOGO——头带两点的大写M，寻找起来较为简单，在此就不再赘述了。

红币

由于寻找8颗红币在SMS中是作为一个个story存在的，是构成一个个story的基础，因此，红币出现的花头就越发多种多样了，几种欺骗效果造成的假象和难度比起寻找蓝币更是有过之而无不及。

1 思维欺骗

红币没有“立体”和“平面”概念之分，其出现形式一般都十分直接，但正由于其这种特点，往往就会造成一种定向思维——即红币肯定以无遮掩效果出现，只是找起来比较困难罢了。坦白讲，这个思维在99.9%的情况下都没有错，但也正由于有了这99.9%，剩下的那0.1%在出现时才能起到真正的思维欺骗效果。记得是在MONTE VILLAGE寻找红币的那个STORY中，有一颗红币就以木箱为遮挡物，“阴险”地藏在其中，当时笔者已经收集了7枚红币，由于先前游戏中已经形成的定向思维，数次路过木箱都没想到这最后一枚红币就在其中，最后还是多亏同学的提醒，并半信半疑地尝试后才终于圆满的。可以说，在找到这最后一颗时，真的是有种被骗的感觉，更悟出了“定向思维不足取”这一生活常识（笑）。

2 色彩欺骗

个人认为色彩欺骗是一种比较常用也十分好用的视觉欺骗手法，但也许是NINTENDO为了下一代的视力考虑，这种手法在SMS中只在MAMMA BEACH中出现过一次，8枚红币或错落地处于色彩斑斓的珊瑚礁中，或随意地和着红色小鱼四处漂浮，视觉欺骗味十足。

3 数量欺骗

当然，所谓欺骗，必有假象。但当笔者在同属MAMMA BEACH STORIES中的大鸟背上遍寻不到第8枚红币时，还真的是有点发急呢（第一次甚至急得直接从鸟背上跳下寻死以求RETRY，笑）。后来确认了自己确实已经收集齐了鸟背上的红币，并联想到这又是NINTENDO耍的一个小把戏时，果不其然，大鸟飞过了一段距离后，在一座浮空平台上笔者顺利地收齐了这最后一枚红币。

4 时限欺骗

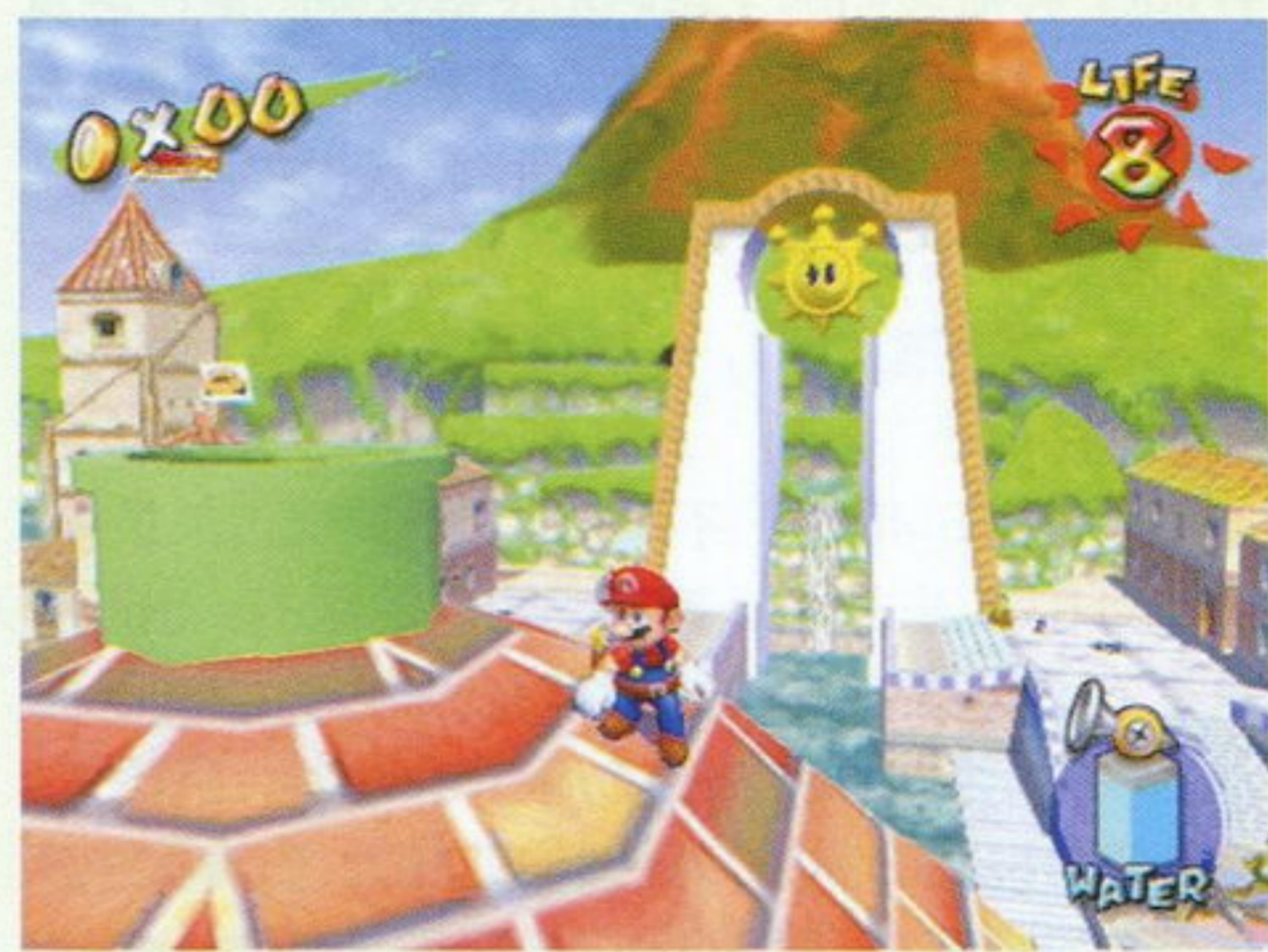
（其实更准确地说应该是时限压力，不过为了标题的统一，姑且先这么称之）

在短短的四五分钟内，在一个或复杂或庞大的区域内找齐8枚红币？相信很多人在开始时都会被这样一次突如其来的时间限制弄得手忙脚乱，其实，换个角度思考一下问题的话，限制越多不也就意味着红币越好找嘛！所以，此类STORY中的红币都格外显眼，并且给出的时限也大致还算充裕的，因此只要保持一定的冷静，不要自己骗倒自己就万事OK了。

谈了这么多找红币、找蓝币，其实在SMS中，

“找”这一要素并不仅仅体现在对“实物”的发现上，一些看不见、摸不着，但又极为重要的“虚物”同样需要找，比如说下面要谈到的过关条件。

首先要说明一点，在SMS的STAGE内外，你



经常可以看到一些海豚岛的岛民，不过由于和这些岛民的对话对于游戏进行是完全不关痛痒的（不像RPG中可以得到提示），因此从这层意义上来说，SMS还是一款极为地道的ACT游戏，最主要的目的还是怎样过关。但在前文就曾提到，当每进入1个STORY时，游戏都会预先给出一个大致的行动目标及方向，虽然在大多数情况下，这种提示是十分明晰的，让人心领神会，不过在有些时候，这个提示却又会给得莫名其妙，并含有一定的欺骗性。遇到这种情况，玩家们也就只能凭着自己的想象以及初期提示动画的揣摩来寻求过关条件——即找“虚物”了，可以说，这个过程有时是十分让人恼火的，目标的不明确造成重复无聊的行动反复，再加上有时好不容易得来的一个“灵感”在尝试后发现完全是在瞎忙活后，真的会让人有想扔手柄的感觉！不过，也正由于在寻找过关条件时付出了很多，造成收获时的成就感甚至要远胜于寻找蓝币、红币这些目标明确的“实物”。现在，就让笔者以一个实例来具体说明一下。

STAGE: MONTE VILLIAGE

STORY 1

动画提示：镜头回旋展示了版面初貌后由远及近地聚焦于画面中巨大的黄金蘑菇伞

STAGE的几个特点：1水池；3个烧红的、到处爬的链球怪，所经之地会留下岩浆痕迹；大小蘑菇伞高低错落地处在STAGE中，很多蘑菇伞上有小火苗；在整个STAGE的四周也会有些许同样的小火苗等等。

这个STORY的提示看似简单，实则带有很强的欺骗成分，比较具有代表性。一般来说，在看完提示后的第一锁定目标必然是黄金蘑菇伞，登到其上的过程十分简单，不过也由此注定这是个错误的过关条件，登上蘑菇的时候根本无事发生，随着A方案的否决，却同时证明了这个STORY不“找”肯定通不过，因此B计划出台。

B计划：扑灭小火苗

执行结果：在圆满完成救火队长的任务后，发现现实确实如此无情……B计划失败。

A、B方案的相继失败，“行动代号C：目标！3个链球怪！”的口号又迟迟不肯也不敢喊出（熔岩链球怪是无敌的，浇水只能使其暂时冷却），终于，游戏宣告被卡。对于动画提示的理解困难+遍寻不到过关条件的挫败感有如双重打击几乎让笔者

失去继续游戏的信心，不过，也许在逆境中灵感真的容易喷发，很偶然的机会，笔者瞥到了链球怪尾巴上的火苗，于是突发奇想，在浇凉了链球怪后是否能拉住它的尾巴呢？事实证明，这一原点想法十分正确，并最终引出了其后拉长链球怪的尾巴将其弹射入水池的过关条件。当马里奥拿着历经千辛万苦的寻找后才得来的黄金太阳（表示过关了）摆出胜利的POSE时，笔者也情不自禁地来了次COSPLAY（指动作），尽情享受“找到”后的非凡成就感……

其实在SMS里，不仅STORY要找过关条件，从大的STAGE来讲，其本身也是隐藏的，也同样需要“找”。尤其是最后的3大STAGE：MONTE VILLIAGE、SIRENA BEACH和NOKI BAY的进入，更是要求玩家同时具有敏锐的观察力，道具的配合及一定的想象力，隐藏得极为巧妙，希望大家有机会都能亲身体会一下。

游戏心情

之一：难

《超级马里奥64》作为划时代的3D作品，其巨大的影响力和对3D动作游戏的历史推动意义是极为深远和毋庸置疑的，可是，这部伟大的作品却由于其过高难度造成的较高门槛，让一些玩家望而却步，成为了FANS向作品，不能不说是一个遗憾。而NINTENDO这款“六年磨一剑”的SMS显然吸取了前作的教训，对难度进行了适当的调整，以求新人老手都能从中得到乐趣。不过，从实际情况来看，SMS的难度还是属于比较高的，就连对难度极不敏感的欧美，也可以经常看到一些如“a little hard”似的抱怨，因此，整个游戏过程中“难”这一主观想法一直是伴随着笔者的。

老实说，SMS中的每个STAGE虽然从整体构造来说确实有点复杂，但充其量也只是复杂罢了，本身并不难到哪里去，真正难的是“在如此复杂的3D空间中进行准确的定位”。在由2D构造出的马里奥世界中，跳跃的感觉，落点的位置一向都很好把握，可为什么当变换成3D后，笔者就会觉得当初的感觉模糊了呢？这其中牵涉到二维和三维的表现力和表现载体的问题，我们可以用以纸为表现载

体来举个简单的例子——画直角。一般来说，纸和二维平面几乎一样，因此，当在纸上画出一个平面直角的话，由于表现力和表现载体相吻合，实际效果十分明显且易理解。而同样在纸上画出的一个空间直角却由于两者概念的背离变得需要人们去习惯和适应（也就是常说的空间想象力）。回到游戏，由于SMS中的世界已经变为3D，但表现这种3D效果的载体却往往是家中的纯平彩电，所以类似的不适应感在游戏中就会同样出现，在RICCO HARBOR中，那些实际上高低落差相似的平台，就由于上述的不适应而变得有时看似高不可攀，有时却又看似平行。虽然NINTENDO给出了一个近乎完美的视角，但此类问题的不可避免，也就相应变成了在游戏过程中时刻伴随笔者的“难”。

之二：浮躁

动作游戏其实是很重视过程的一种类型，正是有了过程中的反复尝试及失败，才导致最终结果达成后的高度满足感，但在历经千辛万苦即将快要达成目标前一瞬突然的功亏一篑也确实是一件让人恼火的事，可以说，成功后的喜悦和失败后的沮丧在动作游戏中其实往往是一步之差，不过也正因为这一步之差，玩家的挑战情绪和斗志才更能被激发。SMS用难度对此进行了调控，用图形表现的话可以姑且看做是“——/”，即在准备阶段难度较平，波动不大，而离目标越近，难度也就越向上攀升，但这种瞬间难度提升后产生的不适应也就特别容易让人失误，造成玩家们沮丧次数可能要远大于喜悦次数，再加上SMS本身较慢的游戏节奏，造成再重新进行尝试的话又要花费不少时间，久而久之，浮躁的心态就会自然地随之诞生。记得在MONTE VILLIAGE的积木关中，马里奥是通过被岛民的“扔”来前进的，其中的前几扔都很简单，一般来说犯错几率很低，但到了最后一扔时，目的地突然变小变窄，位置感极难把握，并且这个岛民不再像前几个那样站着不动，时机、力度的把握甚至还要再加上一点点运气的成分，难度可谓激升。即使这个STORY节奏不慢，但笔者仍在这里尝试了足足20次有余，花费近40分钟，期间更是数次烦躁地想扔手柄！不过现在站在另一角度回过头再看时，

发现自己通过SMS这一“浮躁地狱”的磨练后，近期玩游戏真的比以前有耐心多了呢（笑）。

之三：温馨

也许初代马里奥在童年带给了我们太多的快乐，抑或胖呼呼的马里奥大叔给我们太过深刻的印象，当第一次寝室中的同学们看到NGC中的马里奥大叔时无一不瞪大眼睛，他们惊异于现今游戏机上惊人的图像表现，更是自然流露出一种看见了许久不见的老朋友时的兴奋心情：“呦！这不是马里奥嘛！”、“哈，超级水管工马里奥兄弟……”、“胡子大叔？最新款的？……”……虽然每个人询问的话语都略有不同，但我想那一刻大家的思绪一定都回到了过去了吧，因为即使其中很多人都早已不玩TV游戏多年，不过童年那最珍贵的记忆却是怎样都无法磨灭的……

在接下来的两个星期内，只要笔者每次开机玩SMS时，身边总是会围着四五位热心的观众，大家一起看着傻傻的、胖胖的、跑起路来有点像只小老鼠的马里奥大叔（同学们的评价）做出各种有点FUNNY的动作，听着马里奥大叔偶尔说出的令人忍俊不住的语音，共同为马里奥每一次的惊险历程捏汗，为每一次马里奥拿到太阳时高兴，充分享受着SMS这款神奇的平台游戏带给我们的愉快时光。当感受着大家围坐在一起为某个卡住的难题七嘴八舌，看着同学们一个个跃跃欲试的神态及亲自上阵时专注的那份神态时，突然间，自己仿佛也回到了童年那段最可爱的时光，那股热情、那挚热的眼神与当年那群围着一台18寸破彩电的孩子们又有什么两样？走入阳台，让温暖的阳光沐浴着身心，真想大声地喊出：“感谢NINTENDO！感谢SUPER MARIO SUNSHINE！”

天是蓝的，草是绿的，马里奥是阳光的，我们是快乐的，找个阳光明媚的下午，约上三五好友，让我们再次享受这份阳光下的快乐吧！



寓教于乐新解——英文游戏与英语学习

文：蜘蛛

纱迦曾说玩游戏无法提高日语水平，这个蜘蛛没有发言权，但是玩游戏能提高英语水平，却是蜘蛛的亲身经历。

蜘蛛上大学以后玩游戏基本上没有被家里人说过，那是因为能拿出硬梆梆的成绩。上大学以后从来没有人看到蜘蛛在苦着脸研究王长喜或是新东方的什么英语教程或是模拟试题，但蜘蛛每次拿出的成绩却令不少人吃惊不已：四级75分，六级和研究生入学考试都是78分。这些成绩肯定不是什么可以炫耀的高分，然而蜘蛛看重的是这些成绩背后令我欣慰的自己对英语的理解的加深，这一点足以使我在面对那些别人看起来惊羡不已的高分甚至满分时底气十足。

蜘蛛除了研究生入学考试前夕做过几套卷子之

外没有做过一道模拟题，学习英语的办法只有一个：拿出字典，研究以英语为母语的人做出来给以英语为母语的人看的“原文材料”。这样的材料现在触手可及并且价格非常便宜，除了游戏之外，蜘蛛研究最多的一个是带英文字幕的DVD影碟，另一个是NBA的官方网站，还有少部分是英文演讲经典。也许会有人说，有些东西太过艰深，并不适合英语学习，不过不要忘了，我们学习英语的最终目的就是为了搞懂这些东西（当然，大家关心的四六级还是要过di）。怎么研究呢？精读你能找到的所有英文文字，从游戏本身的安装说明、Readme、EULA、Credits到种族介绍、魔法和道具讲解，找每一个NPC对话，选择你能发现的所有选择支。研

读词义的时候切不可满足于找到这个单词在这个语境中的含义，而应把所有的义项仔细读一遍，决不可偷工减料。可以先把不认识的单词抄在卡片上，然后集中起来查字典，蜘蛛大学的英语课全花在查字典上了。紫枫曾说《恶魔城：白夜》的汉化版都已经出来了，蜘蛛却非英文版不玩完全是在臭拽，其实这只是蜘蛛的一个习惯而已。个人推荐大部头的韦式或牛津字典，不推荐电子词典和词典软件，因为电子词典的屏幕太小，不适合快速阅读大量的内容，就算是按翻页键也很费时间，实在是划不来。这样学英语的好处有四：一、家里人不会骂你光玩游戏不学习；二、被MM看到你边玩游戏边翻字典时可以很拽地说：“我正在学英语。”（连打游戏时都学英语，好感度UP）。如果你追到手，她以后也不会反对你玩游戏（蜘蛛请大家注意：自己还没有得手过，这种情况下请大家自己发挥）。三、向UCG杂志求职的时候可以说我是靠打游戏练英语过六级的，这比干巴巴地说通过英语六级有优势。四、对

游戏的了解加深,不会错过很多精彩的剧情。起码,打完游戏,要知道自己在干什么吧。

这种方法使用的前提是你要对英语语法比较熟悉。英语学习总的来说可以分为两大块:语法和词汇(包括短语的惯用法等)。没有任何办法可以绕开它们速成,所不同的就是如何学习语法和词汇。按说在高中阶段已经学完语法,大学的任务不再是语法,但是恐怕没有牢固掌握语法的朋友还是绝大多数,所以向刚进大学的朋友推荐复习海淀区教师进修学校编,外研社出版的《中学英语语法》,这是一切的出发点。推荐这本书是因为它比较基础(通常,最基础的东西也最重要)只要你肯下定决心,最多一个星期就可以把这本书复习一遍,真的很合算的,不信的话刚进大学的读者随便找一篇大学英语精读上的文章读一遍,读完《中学英语语法》然后把那篇文章再读一遍,感觉是不是好多了?蜘蛛很幸运,高中时被英语老师“逼着”把语法研究得还算清楚。如果你已经熟悉语法,恭喜你,你会和蜘蛛一样发现占便宜占大了,所以不要对蜘蛛提出回炉研究中学英语语法有什么“不满”:这不过是你在读高中时应该做的事情而已。对于语法已经不成问题的玩友来说,推荐有时间还是翻一下张道真、薄冰或朗文的语法书,都很不错。打游戏不可能帮你“学习”语法,只是“复习”语法的很好的手段。搞定语法之后是什么?是语法的进一步巩固和词汇熟练应用。现在需要的是自己完成阅读,大量的阅读。没有人会手把手的教你漫无边际的词汇应用。阅读这个过程相对漫长,然而可以不必艰苦和令人望而生畏。这都是我们的喜爱游戏所赐。某研究生MM发现蜘蛛强力推荐的《魔兽争霸III》中成熟磁性的语音听起来爽的要死,直怪蜘蛛为什么不早点告诉她。之前她对游戏的认识就是俄罗斯方块,现在天天居然泡在暴雪的游戏中,和蜘蛛大谈人族、神族和虫族的恩恩怨怨。在这个过程中,她虽然没有意识到自己在学英语,然而她的英语水平的的确确上升了。实在可惜,她到大学本科毕业才发现英语也可以鲜活有趣,英语也可以其乐无穷。游戏提供了一个语言应用的生动环境,一个语法现象或词汇的用法在游戏的背景下活了起来,再也不是死板的教条,记忆的效果岂是抱着厚厚的词汇书从A到Z地背单词所能相比的?这才是游戏能够大显身手的地方。什么是有用的词汇?什么是要背的词汇?蜘蛛所说的“原文材料”可以帮你解决这个问题。每遇到一个生词就查字典,如果某个词的确生僻,没关系,不用刻意强记。由于见面的次数少,它会很自然地了你的记忆淘汰掉;如果某个词比较常用,那你在考试中是不可能被它难倒的,只要你读过的原文材料足够多,范围足够广,你一定记过那个单词很多遍了。蜘蛛自己在六级和研究生考试中都没发现不认识的单词和义项。如果一进大学就自觉不自觉地坚持下去的话,绝不会影响你大二就过六级。想一想陪外国朋友玩了一天,作别时故作不经意地丢出一句: I can't be happier today, 那是什么感觉!需要写一份致谢名单时以“ I apologize for any omission” 结尾,马上可以把整个文档提升一个档次。

到什么时候就算大功告成了呢?以蜘蛛自己的感觉,并不是通过四级或者六级拿下优秀或是再改掉什么其他的考试和认证,根本不是。你发现自己拿到英语文章不再心怀恐惧的那一天,你觉得英语

是你的朋友,是你的工具而不是你的对手的那一天,你不愿意去玩英文游戏的中文版的那一天,英语就算学的差不多了。这时候你还没有过折磨许多人整个大学生涯的六级么?别逗了。你肯定还会发现不认识的单词,甚至在研究石春楨、吴永麟的阅读题时偶尔还会发现搞不定的长句,但这并不重要,重要的是:发现自己逐渐可以领会到英语的乐趣。

蜘蛛对若干原文材料的一点心得:

DVD影碟的作用至关重要,没法不提。蜘蛛非常带英文字幕的DVD碟不买有一半原因是很多碟的翻译完全是对原片的践踏。如果你像蜘蛛一样抱着字典对着英文字幕看过300多部好莱坞电影、Discovery的记录片,打死我也不信你不敢开口说英语,也根本不会动去影院看中文配音《骇客帝国2》的念头。语法过关的朋友可以先拿动作片下手,因为这种影片里对白简练,绝少废话。然后看剧情片和喜剧片,可以揣摩用词的细微差别。看DVD可以把自己听力和阅读的速度提升到“正常”的水准,也就是英语为母语的人的水平。这对六级来说是绰绰有余了。提醒一下,凡是有战前演讲的段落大家一定不要错过,好莱坞拿来煽情的语言都经过了精雕细琢,精华所在,咱们可不能浪费编剧们的美意。蜘蛛学口语全靠影碟。美国朋友礼节性地恭维蜘蛛英语讲得不错时脱口而出一句电影里学来的“ I'm flattered”,那效果可不是一句“3Q”能比的。现在还有不少英文游戏网站,大家按自己的兴趣自己用Google搜索吧。

OK,下面进入游戏部分。蜘蛛在推荐游戏时很是苦恼,因为大家比较熟悉和喜爱的日本游戏较少有合适的。所以有一部分是TV GAME玩家接触相对较少的PC游戏(当然,部分游戏有家用主机的移植版)。推荐的游戏都是无可争议的优秀作品,所谓评论与缺点是针对英语学习而言。

预备级:日文RPG大作的英文版,如《最终幻想VII》、《时空之轮》;动作游戏,如《恶魔城月下》。这种作品只作为预备级是因为它们是经过翻译给英语为母语的人看的,感觉稍嫌不够过瘾,语法也比较简单,只是测试自己是否已达到高中的要求。如果你仍对《口袋妖怪》系列和GB版的《圣剑传说》感兴趣的话,也可以玩上两个小时,如果你没有发现什么看不懂的地方,请马上放下,不用再看了。相反,如果你对这几个游戏仍然感到吃力的话,务必要先“过掉”它们。

入门:暴雪的作品,《星际争霸》、《DiabloII》。说句公道话,《星际争霸》的剧情相当精彩,只不过其他方面过于完美,剧情也就显得不突出了。一路“ There is no cow level”过去可以发现过场的交代是“戏剧”式的语言,语法现象比较丰富。缺点是文字量相对游戏时间比较少,并且游戏太好玩,需要经常提醒自己是在学英语。

中级者的过渡:对于已经过了四级的朋友,推荐从这里开始。PC上推荐“《盟军敢死队》系列”、《魔兽争霸III》、“《帝国时代》系列”。这些游戏的难度稍大,而文字量适中。大家最好把精力放在研究游戏的教程和说明。《盟军敢死队》中的部分语音没有字幕而又相对简单,可以检验自己的听力。

在TV GAME方面推荐“《生化危机》系列”和“《寂静岭》系列”。这几个游戏与电影有异曲同工之妙,听力与文字阅读两不误。只可惜文字量仍然嫌少,单个游戏也就相当于一部3个小时的电影,

即使是对中级者,一个游戏研究个把星期之后就再没有新鲜的东西了。

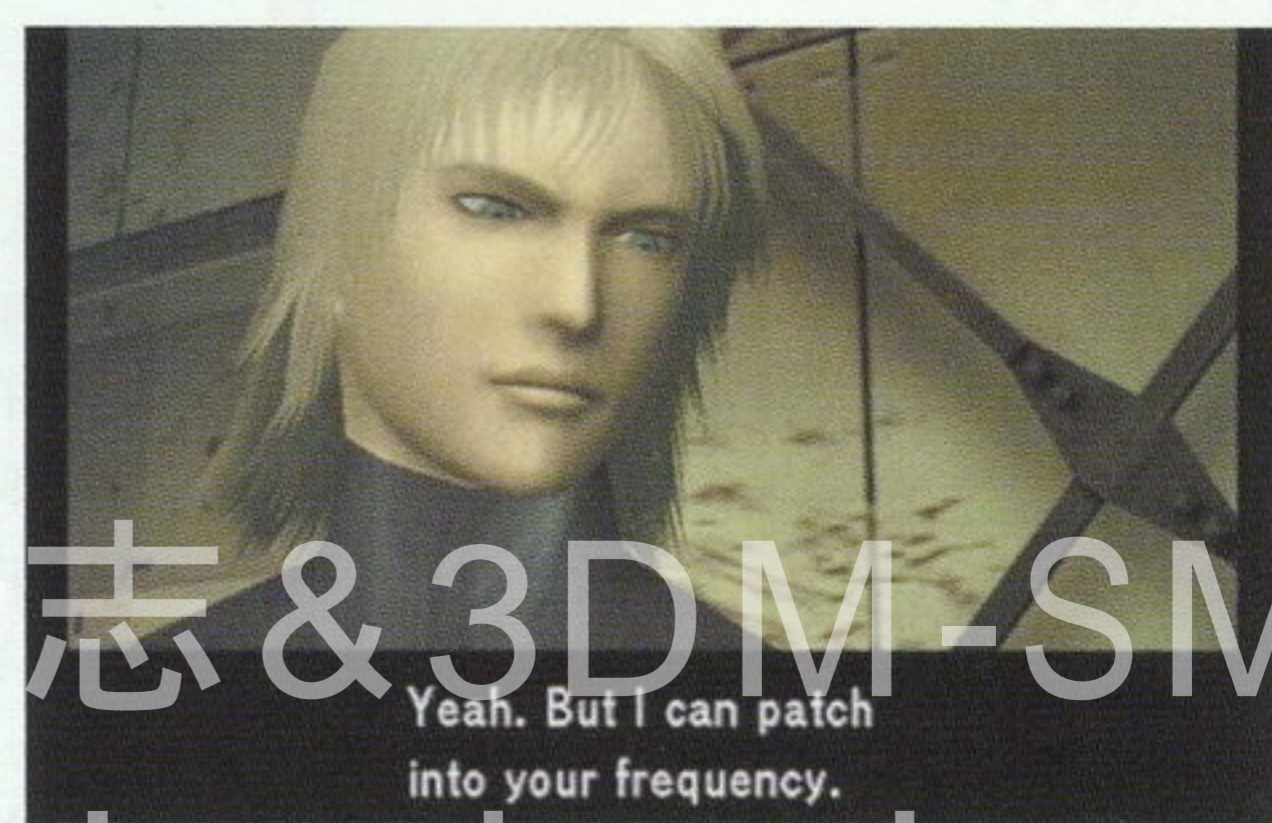
接下来是过六级之前要做的功课——《潜龙谍影》!如果蜘蛛只能推荐一款游戏,绝对是“《MGS》系列”(拜托,是两个啊),不作它想。这也是蜘蛛与GOUKI商量推荐游戏时GOUKI的第一反应。《MGS》是一个日本人做的美式游戏,精彩的剧情和对白,现代的背景设定,使得《MGS》成为中级者的首选。蜘蛛敢说, RAY和GOUKI在翻译剧情小说的时候一点都不无聊。单词和语法难度都不大,而文字量相当大,难度对于要挑战六级的玩家来说又很合适,还有很多值得背诵的句子,大家正可以研究一下并不复杂的单词是怎样交代出复杂的剧情和人物感情的。仔细研读,物有所值。游戏的全程语音也正好可以练习听力。况且,还有咱们UCG杂志在增刊上提供的完美翻译作对照参考。对于要学英语的玩家来说没有缺点。

过了六级以后,要是愿意继续折磨一下自己的话,推荐如下两个游戏系列,幸运的是这两个游戏均有PS2版:

“《博德之门》系列”:欧美RPG的代表作,游戏的素质毋庸置疑,只是英文非常之艰难。其他Blackisle的游戏也适用。如果你需要挑战和挫折感,一定要选择这个龙与地下城设定的游戏,这也是效果最好的游戏。按照蜘蛛的办法爆机后可以说自己的英语基本上是搞定了。你可以在写六级作文时甩开辅导班或是“高分作文秘技”上的套路,尽情炫耀自己的实力:倒装、从句、独立主格结构、常用词的精妙应用、警句、暗喻……只恨答题卷给的篇幅不够。蜘蛛的六级就是打穿《博德之门》之后轻松PASS的。缺点是游戏背景离现在比较远,背一些不常见的词汇意义不是很大;难度过高,容易让人坚持不下去。

“《猴岛小英雄》系列”。暴笑的游戏,蜘蛛的最爱,3代、4代全程语音伺候,分量十足,是练听力的绝佳教材。推荐每一个英语不成问题的玩家玩一下!什么游戏动画化何必非要到NGC主机上实现,《猴岛小英雄3》早就做到了。什么是恶搞,什么是幽默,什么是想象力,还有,什么算是优秀的游戏,请先玩一下《猴岛小英雄》再下结论!即使看攻略玩,也可以充分领会到游戏的魅力。与其说蜘蛛是在玩游戏,还不如说是在欣赏英语的魅力。对不起,离题了。缺点是这个系列的游戏很难买到。你若是有心情尝试一下更难找到的《神通鬼大》和《卡通总动员》,蜘蛛也表示钦佩。

蜘蛛的本科并非英语,这里的一点感想也是对非英语专业人士而言,所以英语专业的读者也不用拿专业的水准来要求笔者。这里只是一个玩家错过,英语竟小有所成之后的回顾。全是本人的经历,不敢说对每个人都适用,大家姑做参考即可。



为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

互动信箱参与方法

- A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。
- B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。
- C. 写普通信件和发Email 都有均等的机会获得礼品。
- D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。
- E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

9B 互动信箱送礼名单

获得 GBA 的读者 上海市静安区北京西路 820 号 303 室 徐焰

获得 FFX-2 多工艺贴纸本的读者

北京市	洪熙	松原市	邹运	广州市	陈宇鹏	汕头市	张艾冰
天津市	肖媛	石河子市	闫青	杭州市	俞渊	泗阳县	王博
天津市	高希扬	平湖区	毛龙飞	舟山市	王海江	哈尔滨市	杜月英
北京市	王璐	茂名市	朱庆达	南澳县	赖泽锋	南京市	罗威
太原市	韩斌	昆明市	孙旭	肇庆市	林俊	襄樊市	孙强
锦州市	许嘉阳	北京市	陈旭	合肥市	梁云鹤	长春市	王雨琪
上海市	杨明建	湛江市	黄观雄	五指山市	陈燕	湘潭市	陆禹鹏
阳江市	陈明建	石家庄市	刘天然	上海市	劳立承	昆山市	孙剑
哈尔滨市	冯伟东	肇庆市	李文伟	南宁市	廖国庆	武汉市	周南海
抚顺市	胡北	北京市	刘宏伟	北京市	赵昕	合肥市	赵俊
北京市	吴登山	白银市	李宏凯	武汉市	周雅思	葫芦岛市	姚大鹏
成都市	陈冉	舟山市	吴波	北海市	刘旭	潮阳区	李晓东
南京市	徐春英	龙山县	曾奕辉	天台县	奚晓军	台山市	苏伟沛
北京市	张慧琴	泉州市	詹德元	韶关市	黄剑锋	珠海市	林典达
吴江市	袁涛	天津市	金鹏	赵宇	北京市	郭佳	
商丘市	朱鑫民	北京市	王希	吴承流	北京市	谭康	
高州市	朱斯迪	宣城市	黄少雄	北京市	刘然	南京市	黄骏
潍坊市	林晓娟	锦州市	金冀洋	泸州市	姚洋	厦门市	刘增思
梅州市	蔡泽	天津市	俞滨	南昌市	桂骏飞	上海市	李贻
松滋市	罗茉莉	长春市	孙晓航	聊城市	于青	汕头市	黄波
盘锦市	朱永乐	上海市	李琳	常州市	葛小军	苏州市	李华
涿州市	张伟	海口市	李宏	郑州市	任尧	柳州市	李凌
赤峰市	路程循	梧州市	郭昭彦	苏州市	王煜	容县	赖云平
北京市	李墨	武汉市	王志	唐山市	沈什昌	南宁市	吴长远
香河县	程赛珠	大连市	李鹏	玉林市	任维维	广州市	郑蝶

- ### 本期求教
1. 您觉得本期杂志最差的是什么？
 2. 您对新的小栏目“乙女的一叶”有什么看法？
 3. 从本期开始“研究中心”的“名作殿堂”版块将系统地回顾“《皇家骑士团》系列”，您对“名作殿堂”今后的发展有什么意见和建议？
 4. 您认为本期攻略哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
 5. 您喜欢本期的赠品吗？
 6. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法？



1名 GBASP

100名 精美多工艺 FF 贴纸本

本期谢礼

读者对 9B 封面的看法

Eyes On Me: 本期的封面也挺垃圾的，不好看。为什么不做恶魔城的呢？

上海徐焰: 我觉得封面必须吸引读者，这期的封面就不怎么样，应该把《ZOE7》作为游戏的封面，毕竟这个游戏最近是最红的。

chris_zley: 本期封面我很喜欢，不过《FFCC》的人物有点幼稚。

北京谭康: 还行，说得过去。

上海李羚: 我很喜欢本期的封面。

苏州华骏: 封面不错啊，那两只小猪（可能是吧）好可爱。（^_^）

汕头杨力源: 本期的封面很不错！不是我吹！在我的同学中反应特别好！

李卓健: 喜欢，以后应保持这种风格。

编: 本期是口袋巧克力绘制的《FFCC》中的人物作封面图。好在大多数读者对此画和原创的做法给予了肯定。

读者对版式小改动的看法

雷晓: 我比较满意，不过信息条没以前清楚。

东莞黄柏新: 信息条的某些颜色看起来有点花眼。

太原韩斌: 总是一成不变的话，对读者会失去新鲜的感觉。信息条是个很好的尝试，应该推广的哦！

北京五璐: 这两项的改变都很好，尤其是介绍游戏的信息条，显得更加专业化了。

北京洪熙: “研究中心”改版后变得很整洁，游戏信息条让人感觉很清新。

李卓健: 太有新意了！特别是介绍游戏时，多加了一项“推介年龄”，值得称赞。

编: 这次的改变得到大家的认可是我们最高兴的。最受欢迎的是信息条的改变。但显然还是没有获得全部读者的认可。我们今后可能会再做细微调整。

读者对热门游戏短期专页的看法

北京郭佳: 小编的想法不错，可是这期的“一骑当千”根本就是鸡肋没有什么实用价值。

葫芦岛姚大鹏: 我感觉一般，可以说对那些东东不感兴趣。其实我最喜欢的栏目是“游戏情报站”，内容丰富，简短精炼，最新的游戏咨询一览无余。

李卓健: 应注意版面问题，因为有的人爱看，有的则不喜欢。不过，总的说来还是不错的。

chris_zley: “一骑当千”栏目我支持，不过别占多页，有些游戏并不是所有人都喜欢。

北京洪熙: 非常不错，但这样的好栏目一开始可能就无法在短期结束了。

太原韩斌: 我想喜欢这个系列的玩家一定很开心啦。想起以前的生化系列，不是也让偶高兴了好久吗。

SHERRY: “一骑当千”这个栏目还不错啦。特别是在《猛将传》即将发售的时候为《真·三国无双》造势，对于我们无双众来说实在太完美了。赞一个！

广州郑嵘: “一骑当千”强烈推荐保留啊！这是贵刊之精华，读者之福音啊。不过建议版面不可过多，要不然会使另一部分玩家失去兴趣的。

苏州华骏: 开设短期专页好很好，个人大力支持。只是要开设一些大众都喜爱的游戏，小编们要多与玩友们沟通啊。

北京谭康: 这个栏目不错，继续办下去吧！

编: 大家对“一骑当千”、“WE 专页”这些内容给予了极大的关注，并且很多读者在赞赏的同时提醒我们选题和篇幅的问题。还有一部分读者对近期的专页内容不感兴趣。不过不要紧，总会有你喜欢的游戏的专页开设的。另外，从一开始我们就很慎重地考虑过限制篇幅的重要性，大家放心吧。

读者对 9B 内容最好与最差的看法

chris_zley: “特别企划”《光之里侧，善之对面》不好，先说一个字——俗！这些东西大家看的都多了，而且每人心目中都有一个类似的榜，所以容易起争议，也没什么看头……还有胜负师介绍的 flash 游戏也没什么意思。研究部分我很喜欢，《幻想传说》的研究相当全！遗憾的是漏掉了料理入手方法以及高 hit 的打法等……

成都夏绍国: 真的，真的，真的觉得这篇文章太有趣了。《光之里侧，善之对面》太好了。无语中……反复回味。任天堂的新闻发布会也动人心呀！《ZOE7》的研究绝对无敌，让我们这些“饭”大呼过瘾。研究中……

北京郭佳: 最差的就是这期的“一骑当千”了，没有什么可看的价值，最好的是“游戏立方”的《PS2 网络游戏的春天》，介绍了普通玩家一般很少接触到的 PS2 网络的周边产品，这样也叫我们读者过过瘾呀！

天津高希扬: 最好的内容我觉得是《ZOE7》专页，很详细。最差的内容就是姜树奉晴彦专页了。我倒不是说文字写得不好，只是觉得有些经典的图片没刊出。比如高达 0080 的克丽斯。

北京洪熙: 《机战 D》的研究，能在短时间内做出这样的成果令人佩服！还有就是“太郎天地”和“SOUL 的秘密花园”内容很不错。

上海李羚: 本期最差的是《第 2 次机器人大战 D》的研究，在别的主题网站和相关论坛里已经刊登过相关的内容了。本期最好的是《召唤之夜》的攻略，写得很全面，内容详细，实用。

编: “特别企划”受到表扬较多，还有《WE7》的专页仍然有绝高的人气，猫太的攻略备受好评。新出的“一骑当千”因为介绍的只是声优，与读者们心目中的样子不一样，所以受到了批评。还有一些对攻略、研究、自由谈的批评。光盘中 VF 的内容依然受到批评。

读者对 9B Gamehalo 的看法

北京五璐: 很好很好，《ZOE7》的内容自然就不必说了。还有，我很喜欢香港漫画节的报道。

chris_zley: 本期 Gamehalo 我很喜欢，大量的高品质 CG 动画、MV 等等，很有收藏价值。

石家庄黄洋: 这期的光盘我很不满意，先是 VF 大赛，虽然是首届，不过在大篇幅的影象里只有 2 分钟的决赛有价值。再是香港漫画节，虎头蛇尾，刚看的有些兴致就没了……

北京谭康: 不喜欢《北京 VF 争霸赛》，别的都不错。

小亮: 这期的 Gamehalo 感觉好极了，尤其是五座的部分。但到了五座的后面有点断断续续的，不知道是不是质量的原因。

汕头杨力源: 本期 Gamehalo 内容好象侧重于音画欣赏！我对“特快专递”部分较喜欢，可惜内容还是少了！下次多点行吗？

李卓健: 《ZOE7》的详解看得我等 ZOE 级直呼过瘾，希望今后有更深入影像收入。

上海李羚: 本期的 Gamehalo 做得一般，希望能在以后的光盘中多加些游戏的高手演示。

东莞黄柏新: 本期 Gamehalo 里《召唤之夜 3》和《实况力量职业棒球》的歌曲非常动听，但前面的内容不是很好看。

苏州华骏: Gamehalo 开头的 VF 比赛不太好，很无聊。其他的相比之下就好多了，尤其是香港动漫展和《ZOE7》的内容很精彩；结束曲也很好。

编: VF 大赛的下半部分一样因为不够简练而受批评……《WE7》的内容大受《WE》FANS 的好评。香港漫画节是不错的内容，许多读者也喜欢。但正如很多读者指出的那样，这个好题材没有做好，编辑得太差。我们应该好好检讨。



读编往来

WELCOME

○《掌机王》第六辑已经上市，掌机迷不要错过！

○《真·三国无双3 猛将传》提前推出，这期的先行攻略是我两天两夜不眠不休赶制出来，希望大家喜欢。不过《足球教练FORMATION FINAL》时间推迟，到截稿前一天还未上市，导致上期的预告食言，请大家原谅。

○东京游戏展马上就要开幕了！上次E3展的报道大家还记忆犹新吧！E3展结束后，编辑部收到了无数热情洋溢的来信，感谢UCG为大家带来的这份E3大餐。下期全体小编将给大家带来有关这次电玩盛会的最详细报道，而Gamehalo也会有大量新作影像公开，敬请期待！可能有些读者对于东京游戏展还没



有太多认识，在此就稍微回顾一下去年东京游戏展的情况。去年东京游戏展最大的新闻当然就是那张双枪尤娜的海报了，当时SQUARE还没有公布要出《FF X-2》的消息，结果6个月后游戏就推出了。

○今年TGS展又会公布一些什么震撼人心的游戏呢？这无疑是大家最关心的话题吧！从这期的情况来看，已有《幻想水浒传IV》、《FF X-2 国际版》等多款大作登场，这些作品毫无疑问地都会出现在TGS展上。按照往年的惯例，在TGS上还会有更多全新的大作震撼公布。千万不要错过。

○感谢汪意朋友送来的这张多罗尤娜图，真的很“卡哇伊”啊！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000 Email: ucg@ucg.com.cn

小编好！

众所周知，“油细鸡”现在已经做得非常好了，但我觉得它在味道上还是差那么一点点，因为每次它总是一个味，吃多了就会觉得腻（虽然我总是放不下它）。本人经过多日的钻研，研制出了一种“百味”调料，只是苦于该调料成本高，无法自制推广。因此想将之加入到“油细鸡”中，以造出更加美味的鸡肉，请不要推辞。以下我介绍一下它的特点及大体制作方法。

一、特点：令“油细鸡”百吃不腻，回味无穷。

二、原理：在“油细鸡”的各种调料（栏目）当中加入一种“异想天开”的调料，不，应是“巧思妙想”（前者味太浓，会盖过“油细鸡”的味道）。

三、制作方法：1. 选好材料，因其味较淡，量可加大（至少两面），该调料（栏目）注重“巧”和“妙”。2. 内容可以是图，也可以是文字，更可以图文并茂，呵呵。图是玩家们设计的原创游戏人物、主机和游戏设计（造就未来中国游戏的制作人才！）；文是未来游戏之类的话题，注意发散思维，“想”就一个字！3. 加入玩家对主机的改造（不具危险性的）、维修、装饰和保养的独门秘方（可加入图片）。其实该版块还可加入玩家们装饰、保养主机的选美照片的，呵呵。

四、注意事项：1. 该栏目可与“游戏立方”或“星之心画廊”合并（本人比较赞成前者），干脆将它们吞并得了（笑）。其实如果将该栏目放在“GAMER”上也不错，不过一切后果本人概不负责。2. 虽说是注重巧思妙想，但也别太离谱。这年头，谁不会吹大牛啊，还一个比一个大呢。3. 该栏目的题目可另起，不一定要用“巧思妙想”。

有了这个调料，呵呵，油细鸡的味道一定会越来越好的。哇，哈喇子直滴答啊……

福建省安溪县 陈毅峰

以前也有读者提出过这个建议，纱迦也在“读编往来”里进行过号召，后来也陆续收到了一些读者的投稿。不过由于我们杂志是半月刊，很难保证每隔15天都有高质量的稿件，因此成立新栏目的想法就这样夭折了。如果放到出刊时间较长的期刊上，想必效果会好很多。最近泰坦总是鬼鬼祟祟的，据说下一期《游戏·人》上就有类似内容哦！欢迎大家来稿！

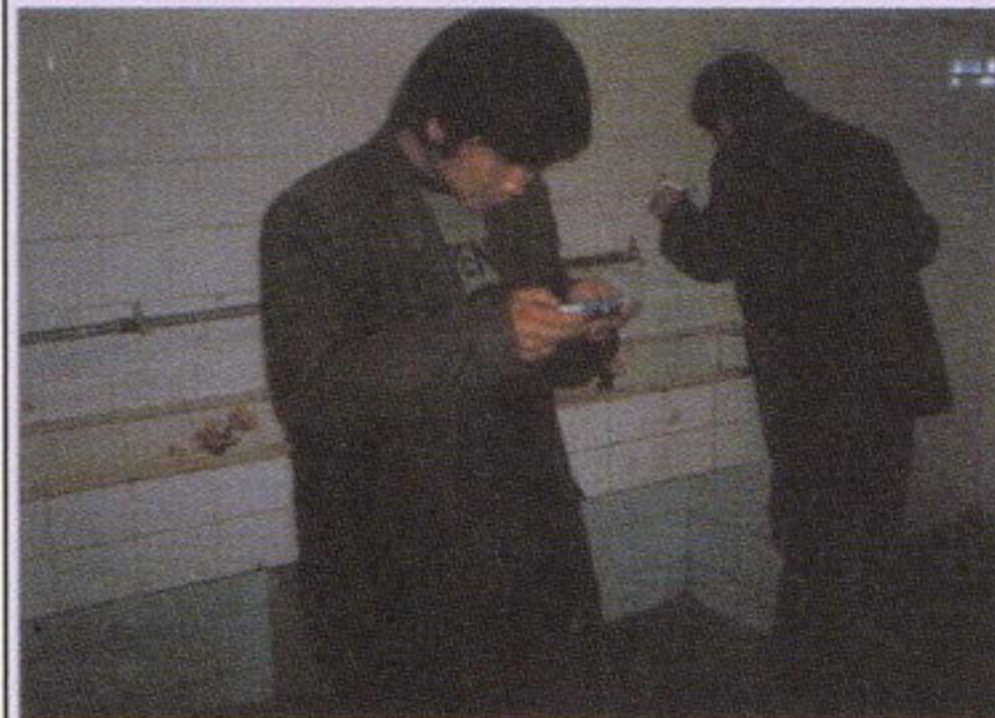
“油细鸡”的众老编、小编们：

终于又抽空给你们联络了，以往是发Email，但似乎效果不好，杳无音信，得，还是动笔杆子吧。

1990年和TV GAME开始旷日持久的马拉松式柏拉图般的爱情，那时在我们合肥，街机还是人丁兴旺，我在街机厅里花去了小学时的大部分零花钱，那时候有了游戏的生活很“圆满”；中学时，虽然自己省吃俭用买了FC、MD，但街机是我游戏生活的主流，狂迷《KOF》，尤其是《95》。后来出现了SS包机，然后是PS包机，2元一小时，我似乎又进入了另一个天地，进入了次世代生活；大学时，有了自己的PS、DC，多年夙愿一朝成……

另附几张图片，DIGITAL CAMERA 打出来的，博您一笑。

FC、MD、PS、DC、PC 在手的裴雷



▲熄灯后跑到水房打《机战》的室友，第二天蹊了课……

▲就快通关时突然熄了灯……

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第65~66期，定价8.8元；总第72期、总第76~89期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至 ad@ucg.com.cn。

邮购信息

星期三下午，大家正在工作时，突然得到了一条最新情报：《最终幻想X-2》即将推出国际版！编辑部里顿时热闹了起来，买了日版的几位小编如纱迦、邪魔天使、胜负师心态各异，因成功预言了此作会出国际版的纱迦尤其得意，泰坦在一旁揶揄不已。这时又传来一条未确定消息：《最终幻想X-2 国际版》中将收录《最终幻想VII》的影像！这下编辑部就炸了锅，因为编辑部里的小编绝大部分都喜欢《最终幻想VII》。虽然这只是一条未证实消息，但打开了的话匣子再也关不拢了。大家围在一起兴奋地述说着自己当年的珍贵回忆，一起展望推出《最终幻想VII》PS2版或GBA版乃至《最终幻想VII-2》的可能性，一个下午就这样过去了。感谢《FF》，感谢SQUARE，希望《FF VII》复刻版能够如愿推出！



あの感動から五年、重製版「FFVII」が、特典DVD+新要素満載で登場。再び彼らに会える！
2003.12.25 ON SALE For PlayStation 2 標準価格¥7,800 (税別/DVD二枚組)

▲事先说明，这只是日本玩家的恶搞之作，绝非《FF VII》复刻版的实拍。大家想必已经看出这张图的原因是什么了吧？虽然纯属同人作品，但可以看出日本玩家对《FF VII》复刻版的殷切之情。

熊健HOTSUMA: 我还有一个建议，希望以后的某一期UCG（最好是下一两期）的赠品能是《最终幻想 水晶编年史》里的那个小猫咪的海报。因为我发现很多女性对这个可爱的BABY 喜爱之极，至少我们这儿是这样的。自从第87期69页右下角的猫咪被我班的一些MM发现后，险些使我心爱的UCG惨遭“五手分撕”，最后终于在我的奋力抢救下留住了（HP大减）。却不幸被G.F发现，在一顿死缠烂打之下，我终于……向你们出此“下”策，还请大哥大姐们救救小弟啊！

汗，你所说的“小猫咪”，就是大名鼎鼎的飞天猪莫古利啊。不过《FFCC》里的莫古利确实可爱，特别是那种毛茸茸的感觉，绝对是MM杀手。可惜莫古利没有可以当海报的大图，不然一定当赠品送给大家。

电击HOBBY: 纱迦SAMA，你还真是幽“黑”，上期把“破绽”写成了“破定”。我们这边人都是这样啊，故意说一些白字，说得习惯了，就没人吹毛求“屁”了。

上期在杂志中故意写了一个“破定”，为了怕大家怀疑是我写错了字，还故意把那个“定”字打了引号，没想到还是有很多读者以为是纱迦闹了笑话，真是弄巧成拙啊！

永远爱你们和支持你们的夏亚: 纱迦兄，最近在下的语文老师多次强调“骑”这个字现在已经统读为“奇”。所以呢纱迦兄，你没错，高兴否？

看了这封来信，我一查，还真是这样。汉语可以说是世界上最复杂的语言之一，现代汉语已经简化了很多了。像我们上中学时老师就告诉我们，“的”已经可以代替“地”了，不过细心的读者只要留意一下我们杂志，就能看出我们杂志对“的”、“地”、“得”的用法还是相当讲究的。

没有严谨的态度，就做不出好游戏杂志。我们杂志一向讲究文字的规范化，仅以游戏的序号为例，该用罗马数字还是汉字还是阿拉伯数字，统统都是有讲究的。比如说《最终幻想X》的“X”，就是罗马数字的“X”，而不能写成“十”或“10”；而《真·三国无双3》的“3”，就一定要写成阿拉伯数字的“3”，而不能写成是“三”或“Ⅲ”。这些都是严格按照要求来的，大家不妨留意一下。至于说用英文的“X”来代替罗马数字的“X”，用“Ⅲ”来代替罗马数字的“Ⅲ”，都是绝对不行的。

郑智威: 最近看《中华小当家》才得知，甘肃省兰州市发明了碱水，做出了有嚼劲的面，原来兰州是甘肃的啊。对了，有一天上学，我忘带胸卡了。不带胸卡进学校的话，如果被校门口的值日生抓住会被扣分，还会被班头罚值日两周。这时我忽然灵机一动，把尤娜的挂件放进衬衣里，露出红绳，进入大门。值日生让我把胸卡拿出来，我边走边作掏胸卡状，过关了。尤娜姐真是女英雄。

没想到挂件还有这个用，真是服了。兰州拉面天下有名，不过《中华小当家》就……

冷月: 我发明了一心二用大法。推荐习得对象：学生游戏人；入手场所：本班教室；入手方法：拿一本杂志放在抽屉里，上课时研究游戏的同时，耳朵上听着老师讲课，左手在下，右手在上，右手握笔，每隔一会儿就记一次。注意：留心老师讲重点的周期，如偶们的语文老师是10分钟讲一次重点，数

学是前半节课5分钟一次，后半节课无。需花约一周时间观察，如果不够熟练，请勿用此法。另外别在老班课上练习，若被没收，哭干眼泪也没用。切记，一定要记住，不然等着哭吧。

上课时玩GBA、看杂志是广大学生游戏人的嗜好。虽然这样可以获得比空血打最终BOSS还刺激的快感，但绝对不推荐这么做。一是危险系数大，且无法SAVE；二是这样玩游戏看书总是提心吊胆的，实在是不爽；三是影响学习技能的提高，这样当剧情发展到中后期时会因为各种原因而进行不下去了。请大家权衡利弊（绝非说教）。

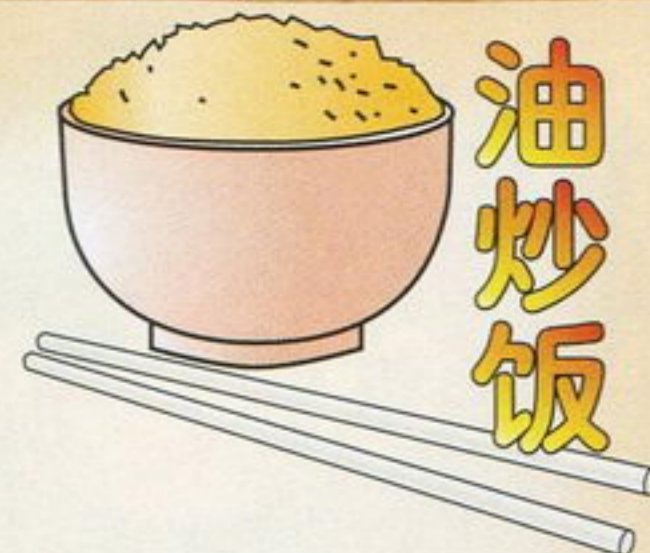
广东江门 姚日丰: 一天早上，当我正想起床时，突然有人说：“我们的GBA被人袭击了！”我马上从床上蹦下来，一看——咦，怎么START键会被铲平了，而SELECT键也受到了严重的损坏。看到这种情况，我的心情突然变得像1994年世界杯决赛中巴乔射飞那记十二码后一样。虽然我的身心受到了创伤，但我明白伤心是没有用的，一定要找出真凶，让GBA伤得瞑目。

案发的第一个早餐后，我开始了缉凶活动。从GBA君的表面伤痕来看，行凶者的作案手法非常凶残。从案发现场来看，行凶者没留下任何蛛丝马迹，而GBA君也一直躺在我平时放的位置处。从以上痕迹来看，行凶者必定是一名有组织、有计划、有预谋的恐怖分子。

几天后，凶犯再次犯案。这次的受害者是电视机遥控器的返回键和静音键，它的伤痕和GBA一模一样，但这次凶徒却死在了现场。你猜猜它是谁，居然是一只蟑螂！可能是因为当天晚上我吃了蛋糕之后，没洗手就摸了摸遥控器，它便以为这些橡胶是蛋糕，于是拼命地吃，后来不知什么原因死了。

忽然间我想起GBA遇害的当晚，我也曾吃过芒果，吃完过后没洗手就玩了GBA。可能这样就误导了甲虫，以为GBA就是芒果……唉，我恨甲虫，但更恨我自己，归根结底都是我的错，是我对GBA的不爱护才造成了这样的惨剧，希望各位读者引以为鉴。

看你的来信就像是在看一本侦探小说一样，紧张得不得了，实在是没想到最后凶手竟然是小强。此前似乎还没听说过有这样的案例。看来各位一定要小心，不然发生类似的悲剧就惨了。不过我就不担心了，因为我们这些小编都不自己下厨的，因为寝室都干净得要命。倒是几位美编MM自己做饭吃，蟑螂经常入侵她们的领地呢！



油炒饭

泰坦的工作室



▲中秋节虽然没机会回家团圆，但大家都聚在编辑部吃月饼也是一样开心。



▲8月底去虎门找朋友玩，在女生宿舍的桌上拍摄所得。感动啊！



▲商店的促销节目，从图上被吹动的条幅可以看出当时刮了多大的风，这小子真是好本领。可是随后泰坦去搭讪，他居然从来没听说过电子游戏。



▲让泰坦萌生成家的愿望的商品之一，不过那种愿望当然是一闪而过了……本想买两帘回来装饰宿舍，又怕小LILKY说我大脑进水，还是算了。

渔夫和金鱼的故事

普希金 原著
楮铁军 改编

从前，有一对老夫妻住在大海边，老头每天出海打鱼，老婆在家看电视和《游戏机实用技术》，生活还算过得去。

有一天，老头打到一条金鱼。这不是一条普通的金鱼，它会说话。老头惊讶极了，金鱼对他说：“老爷爷，你放了我吧，我会给你报酬的。”老头轻轻地把金鱼捧在手里说：“不用了，你回到大海里去吧，我不要你的报酬。”说完就把金鱼放回到大海里去了。

回到家里，老头把这件天大的怪事告诉了老婆。老婆生气啦：“你这个傻瓜为什么不要报酬，你看我们家的电视已经不能看啦，你要台电视也是好的啊！”没办法，老头只好回到大海边对着平静的海面呼唤着金鱼。金鱼来了。它问：“老爷爷你要什么？”老头说：“我回家把你的事告诉了老婆，她生气啦，她想要一台电视。”金鱼说：“回去吧老爷爷，她会有一台电视的。”说完就游走了。老头回到家里，他看见老婆正在看一台崭新的 29 寸彩电。

老婆看见老头回来了张口骂道：“你这个大蠢货，要台电视有什么用，为什么不要一台游戏机？”老头只好回到海边，面对微微起伏的海面呼唤金鱼。金鱼问：“老爷爷你要什么？”老头说：“我的老太婆又生气啦，她想要一台游戏机。”金鱼说：“她会有游戏机的，回去吧老爷爷。”老头回到家里，刚进门一台 PS 飞出来砸在老头身上：“你这个十足的傻瓜，要台游戏机还要了个淘汰的。我要世界最强主机！”老头又回到海边，看着波涛汹涌的海面再次呼唤金鱼。金鱼问：“老爷爷你要什么？”老头说：“老太婆又生气啦，她想要世界最强主机。”金鱼说：“她会有世界最强主机的。”

老头回到家里看见老太婆在玩一台黑色的 PS2。老婆没好气地说：“我不想要世界最强主机啦，我想要 PS3、XBOX2、NGC2。”老头说：“你疯了吗？它们还没发售呢！”老太婆吼道：“快去！”老头无奈地回到阴沉的海边呼唤金鱼。金鱼问：“怎么了老爷爷？”老头低着头说：“我那老太婆她疯了，她想要 PS3、XBOX2、NGC2。”金鱼说：“她会有有的。”

这一次，老太婆没有生气，她让老头住在马棚里。可过了几天，老太婆又把老头找来。她说：“我想要未来所有的《游戏机实用技术》，还要金鱼亲自来给我写文章。”老头说：“老太婆你真的疯啦！你会让全世界的人嫉妒的。”老太婆发怒了：“你快滚回海边去，要不我休了你！”老头再次来到海边，海水翻起山一样的巨浪，拍打着岸边的岩石，老头冒着呼啸的海风撕心裂肺地呼喊金鱼。金鱼来到老头身边：“老爷爷，你还要什么？”老头说：“我那老太婆她想要未来所有的《游戏机实用技术》，还要你亲自为她写文章，要不她就要休了我，唉！”金鱼听完老头的话摇了摇尾巴就潜到海水深处去了。

老头等了很长时间没有等到金鱼的回音，只好回家去。来到家门口，他看见老太婆面前的还是那台破电视和一本旧的《游戏机实用技术》。

填字游戏 · 汉语版

作者：广州梁挺 难度：★★★★★★★★☆☆

横向

- 你现在正在看的杂志叫什么？
- 大家常说的“ACG”里的“C”所代表的意思。
- 一名生肖不属十二生肖中任何一种的小编。
- 史上第 4 个满分游戏的副标题。
- 由 SHOUT! DESIGNWORKS 制作，ATLUS 发行的拥有独特世界观的系列作品的新作。
- 纱织手下叫什么？（脑筋急转弯！什么，你不知道纱织是谁，我倒！）
- 大部分 A·RPG 游戏中都具备的一种职业，英文是 RABBI。
- 世嘉的忍者 ACT 名作。
- 曾经是国产红白兼容机中的名牌，成龙为其做过广告。（要是你连成龙都不知道，我就◎#¥※）
- 《格斗之王 99》中包的空中特殊技。
- 《WE7》的 MASTER LEAGUE 中名为 エイトファレン 的德甲劲旅。
- 以选 30 条命的秘技闻名全国的名作。

纵向

- 杂志中的一个栏目。
- 某超人气日本动漫角色。
- 由 ARIKA 公司制作的收录了 20 多首 NAMCO 经典游戏音乐的音乐游戏。
- NAMCO 一款结合了音乐与节奏的人气音乐节奏游戏。
- 《饿狼传说》中的暴露狂。
- 制作了众多射击游戏名作的著名厂商，敬礼兼三鞠躬！
- CLAMP 的名作，发售过数款同名游戏。

- 《伊苏》六神官中的一位。
- 一款格斗游戏，最终 BOSS 是织田信长。
- 小编 LIKY 号称什么？（LIKY 呀！我对你的景仰犹如……此处省略数万字）
- 《口袋妖怪》GBA 版中新增的 25 种性格修正值中的一种。
- 索尼系主机的人气偶像，一只白色的猫。
- 永远的伊苏，永远的红发少年！
- 著名的 2D 剑术格斗游戏（不知道的人剖腹谢罪）。
- 《Z 高达》中卡缪的女友。

我们将在提供正确答案的读者中抽出 3 位，赠送由游戏新干线公司送出的《仙境传说》可爱波利抱枕 + 《仙境传说》电脑游戏客户端。

1A		B			C			10	J
								K	
		3	D					9	I
2									
		4				8			
	F				O			7	
5E		G						H	
									M
					N				
6					12				

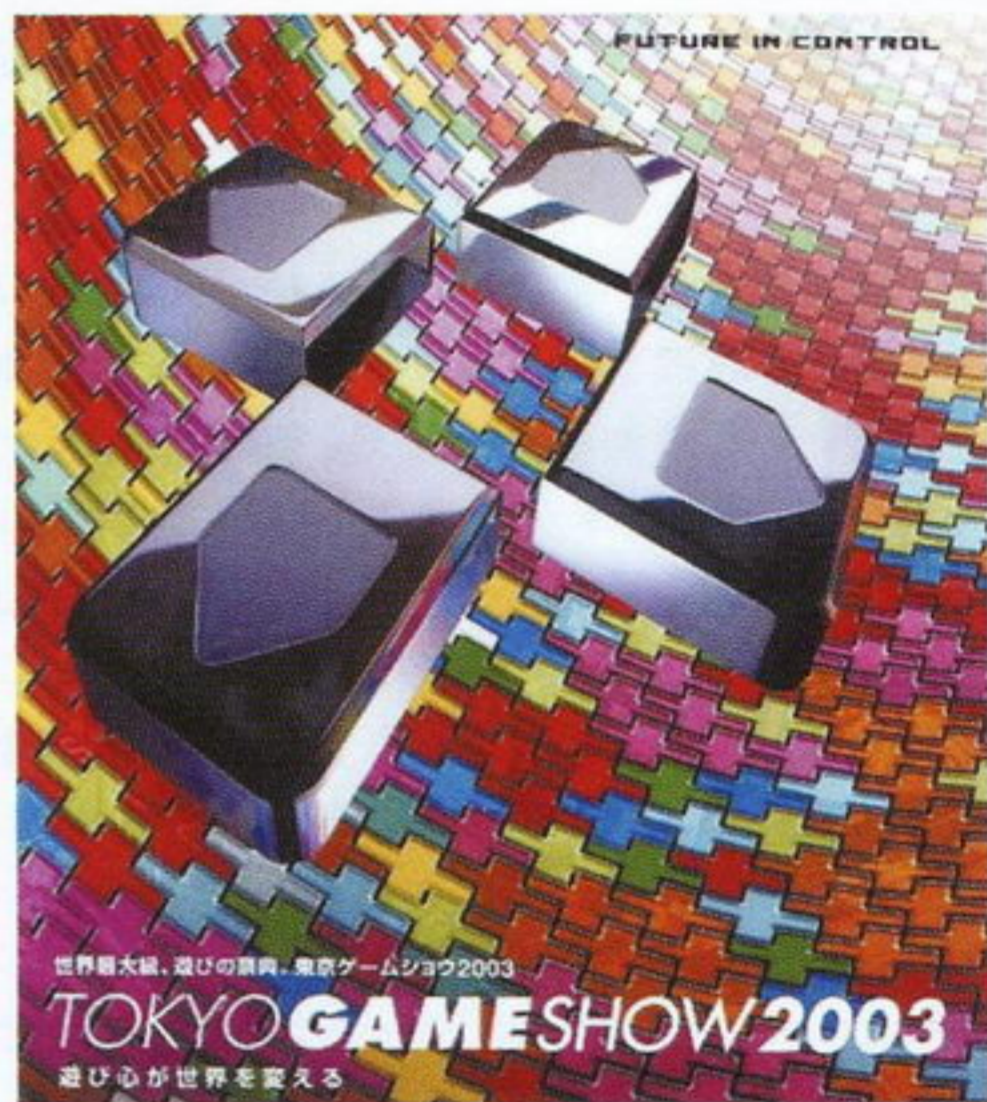
下期预告

下半年最强动作游戏



真·三国无双 3 猛将传
无双总帅最强攻略
东京游戏展 2003 正式召开

新作情报一窥公开



Gamehalo

Gamehalo 收录大量新作影像



关注超级大作最新动态



多边形

◆经D·S推荐，目前正在准备在两款等离子显示电视机中挑选其一，开始自己的真·游戏之路，这两款机型分别是三洋PDP-42H1C和SVA（上广电）HD4209TI，如果哪位读者对影音产品有兴趣的话，不妨好好看看本期的“特别企划”啊！

◆假日出游，这是最令人兴奋的事情，但国人好像都有一个恶习，平时比较节俭，而到了过节的时候就拼命花钱，好在自己没有感染上这个习惯，不然迟早要爆发“经济危机”！

◆“《忍》系列”新作的女主角终于公布正式名字：绯花，乍一听还有一种国产武侠小说的感觉，希望SEGA不要让我失望！



猫太

◎《炸弹人ISLAND2》的确是个好游戏呀！强烈向大家推荐！

◎有消息说《波波罗古罗伊斯》的新作在冬天推出，故事背景好像是上一作5年后的故事！此外还有《索尼克A3》也即将公布！精神最大值回复到100%！

◎这期生肖属猫的读者运程是——凶！计划是对明天所发生的事做一个预测，适当地做计划可以让自己的生活更加多姿多彩，玩家们切记不可以老呆在家玩游戏哦！



◎玩完《召唤之夜3》现在打算再玩《魔界战记》了，毕竟这类型的S·RPG比较适合我，太正统的（如《皇家骑士团》）反而弄不懂，嘻嘻！大家不要笑我哦！



星夜

☆随着TGS的临近，各种流言也随着应运而生，其中颇有些大新闻呢！非常期待某些传闻能够变成事实。

☆继续遨游“星海”中，也有一些新的发现呢！

☆“名作殿堂”开始介绍“《皇家骑士团》系列”了，这可是我非常喜欢的系列，有机会的话一定重玩一次SS版的《皇家骑士团2》，这可是3个版本中唯一有配音的哦！而且配音阵容相当强大……



☆最近看了《金田一少年事件簿》的动画，觉得相当不错，又去找了全套的漫画来看，小说几年前就看过了，现在寻找TV真人版中。



沙罗

一连十余天，都沉浸在了高达的世界中……买了高达5号机的模型，翻译Gamehalo中高达动画的那段时间常常一躺下满脑子里就是《哀战士》之流的歌曲，真是头大……不过这对自己听力很有帮助倒是真的。买了一套TV版元祖高达的DVD版，但至今没拆封。不过能买到《魔神英雄传》第一部的全套实在令我意外。

《装甲核心 连结》明年春、《荒野兵器 ALTER CODE: F》11月27日、《梦幻骑士IV》12月18日。BANDAI要在GBA上出《SD高达G世纪》的最新作……

看到了《全金属狂潮》第二部，与某某人一起笑了一晚上。《拜托了，双胞胎》里出现的《拜托了，老师》的男主角竟然没有说过一句话。好不容易才回过神来……天啊！我还有一堆游戏、一堆日文试题没弄哪！

“等待也是一种快乐”。一边满头大汗一边念念有词，或许只有这样才能让自己在玩游戏时更加快乐吧。



泰坦



◆我上期说自己对《盟军敢死队3》快捷键变动——比如切换武器——感到不习惯，现在听说那是试玩版的缘故。正式版中大家还是可以通过对应的单键来快速选择武器的。

◆一位大四的男生暗恋一个中文系的漂亮女孩，却苦于没机会表达。有一天，他终于在校园里见到了女孩的弟弟，于是

就把一封早已写好的肉麻兮兮的情书交给了小男孩，要他回去后交给姐姐。第二天，男生恰好又碰到了小男孩，就问他：“我给你的信，你交给姐姐了吗？”

“没有，姐姐昨天不在家，我就交给爸爸了。”小男孩老实地答道。

“啊？什么？你……”男生头都大了，“那……那你爸爸说了什么？”

“我爸爸啊，他说你不好好读书，却爱胡思乱想，真是无聊得很，就叫我把信还给你。”

“是吗？”男生松了一口气，“那信呢？”

“信？今天上午我去你家，你不在家，我就交给你爸爸了。”



SOUL

■《FRIENDS》第八章已经全部看完。之前《FRIENDS》其实已经停看了好久了，有半年了吧。接下来准备看第九章了。

■喜欢上户彩的MV《感伤》，里面的上户彩真是拍得太有味道了，这首MV我看了可能近20遍了。

■居然买到了《黑客2》的真正DVD版，立即温习了一遍，画质、音质都够水准，虽然很享受，但也可以感觉得到，很多震撼的效果还是只能在电影院感受。另外，如果电视够大，音响够贵的话，相信也可以向电影院的感觉靠近的。

■和好友聊天，提到“人生就在于体验”！当即就有了一股雄心壮志。



■计划……不如变化快！可是，原来就没有什么计划啊，不过变化是有了，而且那么不可思议。But wise up, man! Don't blow your cool!

■时间，现在可能是惟一的解药了……
■重听“恰克与飞鸟”，很深情。
■收到猫太赠送的阿童木玩偶一个，好可爱的阿童木啊。



阿修罗



最近看NGC版《塞尔达传说 四支剑》的试玩影像，惊异地发现当中林克的造型已经一改最初的SFC风格，变得和GBA版一样了，想必是E3以后青沼英二他们收到了不少关于造型方面的批评吧。从试玩影像中可以看出，游戏在系统和界面上也做了一些变动，让阿修罗对它的期待又加深了一些。现在惟一担心的就是游戏是否存在单人模式，如果必须多人游戏的话那就比较……

找到了刚放映结束没多久的《OVERMAN KING GAINER》，富野大神的最新作果然不同凡响哪！（《SEED》不是富野的作品！）看到KING GAINER的造型、动作以及必杀技，阿修罗觉得当这部作品加入《机战》的时候它一定会和《BRAIN POWERED》中的BRAIN一样实用而且强大的！



胜负师

★尽管《龙背上的骑兵》有些毁誉参半的征兆，但整体感觉还是很不错的，至少胜负师和另几位同事都玩得兴致勃勃。只是与《真353猛》的发售日过于接近让这样的作品有些生不逢时之感。

★无双总帅纱迦总动员导致编辑部厮杀声一片，这可苦了我这样不玩《真353》的玩家。当初胜负师《真352》80小时修炼后居然没有深陷其中，放眼天下有这般定力者，可谓“无双”！（被众人无双乱舞击飞）

★很欣赏《拿什么拯救你？我的爱人》里的一句话：“肚子不饿的时候，爱情重要！”

★“不安的灵魂引诱了



鲜红的血液，舐血的天使诱导发出火焰的器皿，在乌云密布的天空下传来武将的静咳之声，女神之泪的四座神殿中出现了断裂的天使像，从红雷之塔落下的龙不知会坠向何方……”这样深邃的游戏她或许会喜欢。

▶ 胜负师本期国际化桌面



D·S

◆在制作这期杂志的时候，最令我投入的游戏便是9月18日发售的《魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心》了，目前NORMAL难度下的游戏完成度为99%，HARD难度下的游戏完成度为95%，向100%的完成度发起冲击！

◆《DEAR BOYS》的游戏与动画同时攻略中，京川和彦的执着感染了我！

◆SS版的两款经典游戏终于入手，满足了我多年以来未完成的夙愿！

◆国庆节之后会有集体活动，这让憋了很久的我终于可以放松一下心情了！



◆TGS2003召开在即，无论如何还是有几款令我兴奋的作品会发表的，期待更多隐藏的大作出现！

◆最近心态不错，一些以前的模式性看法已经不存在了，让我可以更自在更充实地度过每一天，不会再做给自己加包袱的傻事了！



纱迦

☆今年已经是连续第三年在异乡过中秋节了。往家里打电话当然是必不可少的，听到父母的声音倍感欣慰，不过中秋节还是得自己过。我约上猫太、D·S、沙罗三人准备去吃一顿大餐，没想到等了良久没等来一辆出租车，只好愤而转吃肯德基。肯德基里张灯结彩，原来是在搞猜谜活动，这可难不到我这个猜谜世家出身的人。我大显神威，不但自己猜中，还帮沙罗和D·S猜中，获得了一大堆礼物。看到这些礼物，自己也开心了起来。

☆银色NGC+GBP套装外带《牧场物语 美妙人生》终于入手，加上提前发售被炒至天价的《猛将传》，本人正式申请破产。

☆美版《灵魂能力II》销量还行，口碑极高，这也是NAMCO游戏的通病了。乍闻NAMCO要出一个以《铁拳》的人气女角色NINA为主人公的动作游戏，不由得拍手叫好。强烈要求NAMCO将这一系列延续下去，希望下一代改为《灵魂能力》的人物。

☆最近受到《SAMMY对CAPCOM》的感染，非常希望推出《NAMCO对SEGA》，希望能看到HONEY和SOPHITIA出现在一个游戏中。



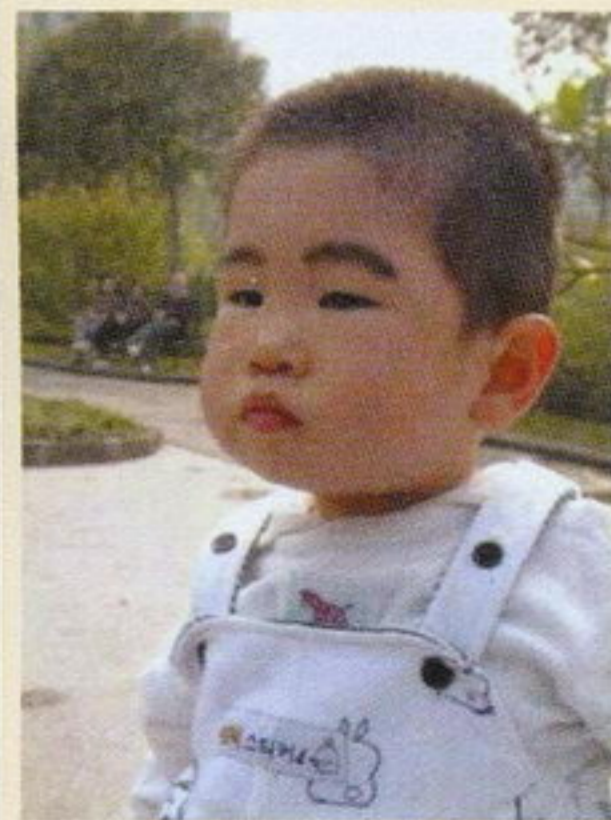
LIKY

◆《掌机王》第六辑已经上市，本辑赠品是磁吸电话本，玩家购买书时不要漏了。已经有玩友来信说，购买《掌机王》第五辑忘了拿手袋，回去要时BOSS已经不认账……

◆已经摆脱了一天三餐都在外面“糊弄”的日子，下午下班后会回家做饭吃，同屋的两个非编手艺都不差，还有美编MM也会来助阵，一起做饭倒也乐趣无穷。自己的厨艺也在不断上升中，不过也有点后悔当初没向老爹老妈多学点做菜手艺，要不现在可以多显露显露了。

◆蓝莓口香糖的味道很不错。

◆最后送一张可爱的小新给大家，《蜡笔小新》的动画很搞笑。



GOUKI

●假期无奈CANCEL。

●参加朋友的婚礼，正在观礼的时候老爸突然发来短信：国奥上半场两球落后于叙利亚……顿时竟然有一种恶狠狠的，想出一口恶气的感觉：都打成这样了还出什么线啊？

●果然没有看走眼，《马克西莫2》真是款好游戏，没有太多乱七八糟的要素，动作游戏的感觉比较纯粹。

●最近正在进行多个大的“普罗杰克特”，下期就会有发表（笑）。

●球队成立一周年之际，更换了球衣，从原来的拜仁客场变成了意大利。自己努力争取阿根廷未果，不过还好终于批上了自己最喜欢的号码：10号。

●正式回归



炼狱岛。

FRONT MISSION 4

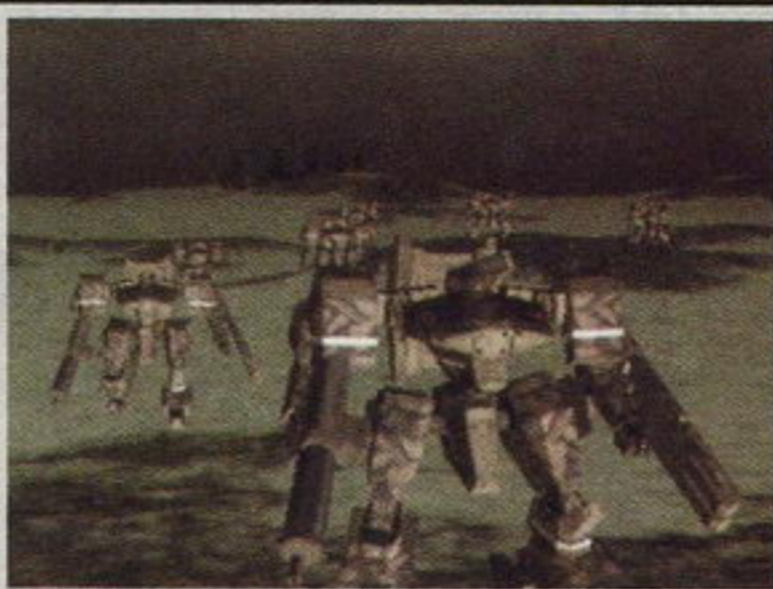
フロントミッション フォース

游戏机
推荐
Our Choice

前线任务4	SQUARE ENIX	S·RPG
PS2	FRONT MISSION 4 游戏人数未定 对应周边未定	预定 2003 年冬发售 记忆容量未定 日版 售价未定

也许很多人都在奇怪，为什么 SQUARE ENIX 会在不久前公布将在 PS 上复刻《前线任务》一代？现在答案有了，那是在为该系列的正统续作——《前线任务4》埋下伏笔，做好铺垫。《前线任务4》正式登陆PS2平台，而剧情和世界观将与系列前几作息息相关，SQUARE ENIX 在 PS 上推出复刻版的《前线任务1st》就是为了让玩家们更好地了解整个剧情架构。

时间是2096年（距离SFC版《前线任务》的6年之后以及PS版《前线任务2》的6年之前），经历过霍夫曼纷争后的世界格局发生了微妙的变化，战争的种子又开始慢慢滋生，南美和欧洲两个大陆即将卷入到一场大阴谋中。分属于U.S.N和EC两个组织的男女主人公达尔利尔（Darrii）和艾尔沙（Elsa）在不知不觉之中被拉入到这场阴谋风暴的最中心，两人不平凡的经历复杂地交融在一起演绎出一首壮大的战争交响曲。



《前线任务》关键词解说

- O.C.U**：海洋共同体联盟，由澳大利亚、日本和东南亚岛国组成的联盟。
- U.S.N**：新大陆联邦，南北美洲共同体，与O.C.U处于敌对关系。
- EC**：欧洲共同体，经济实力稍次于O.C.U和U.S.N。
- OAC**：非洲共同体。
- ZAFTRA**：中国、俄罗斯联盟。
- Huffman Island**：霍夫曼岛，太平洋东南部的小岛，O.C.U与U.S.N的军事敏感地区。
- Wanzers**：载人型机器人的总称，多为人形机器。

美丽的女斗士 艾尔沙 (Elsa)

主人公之一是在EC（欧洲共同体）研究机关内工作的艾尔沙，作为技术人员，她本来是应该远离战场和政治纠纷的，但由于神秘势力的攻击，她也被卷入到欧洲的战乱之中。以EC为中心的章节“《前线任务》系列”的前3作一直以来都很少描写，而这次，我们将会透过一位主人公的视点来了解这个世界第三大势力的种种内幕，而且这位主人公也是系列第一次出现的女性主人公，会发生怎样的故事呢？现在就开始期待吧。



◀ 对任何事情都认真对待的艾尔沙有时候显得有点神经质。



▲ 从袭击者的行动方式中立刻能察觉到不寻常的地方，艾尔沙的洞察力果然不俗，但是她能否解决这次的事件呢？

◀ 艾尔沙虽然曾在法国军队中呆过，但却从来没有在实战中攻击过敌人。



艾尔沙

原法国军队的Wanzers驾驶员，22岁，现隶属于EC陆上新战术研究机关“幽兰黛儿”（デュランダル）从事科研工作。虽然年轻，但操纵技术非常优秀，拥有丰富的战术理论，不过对于机器工程学很不擅长。性格开朗耿直，具有很强的正义感。但也因为年轻，拘泥于道义而经常与他人发生不必要的摩擦。



流程 - 艾尔沙篇

从法国军队转到EC新战术研究机关“幽兰黛儿”的艾尔沙，几乎就在她上任的同时就遇到一件麻烦事，作为EC加盟国——德国的某个基地内遭受了所属不明的Wanzers部队的攻击，基地被完全破坏。对于这批来历不明的敌人，艾尔沙奉命前往调查。然而她不知道，这次的事件正是动摇整个欧洲全土、将这片大陆卷入恐怖阴谋的契机。

画面素质的全面强化

系列第一次登场PS2，画面的素质得到前所未有的大幅提升，战斗画面也具备了非同以往的大迫力和临场感，让我们来看看完全进化的《前线任务》的世界。

机体的描绘

《前线任务》中的机体统称为 Wanzers，这种巨大的人型军用机器人已成为全球性的战争武器。凭借PS2的强大机能，游戏中的机体被描绘得精细无比，身体各部分的



▲系列作中大为活跃的巨型来福在本作中同样活跃。

构造、所有持有的武器都被展露得纤毫毕现。



▲部队整装待发。

漂亮的地图



▲从这幅画面能清楚地看到城市里的各种设施，商店的招牌都清晰可辨。

这次战场地图将是前作的10倍大小，场景扩大的同时，画面素质的提升也令人关注。系列一贯强调的写实感因为硬件机能的提升而得到完美的



▲被夕阳映红的城市一片安静，却不知这正是战斗前短暂的宁静。

体现，城市中的各个建筑都犹如现实中的一般。

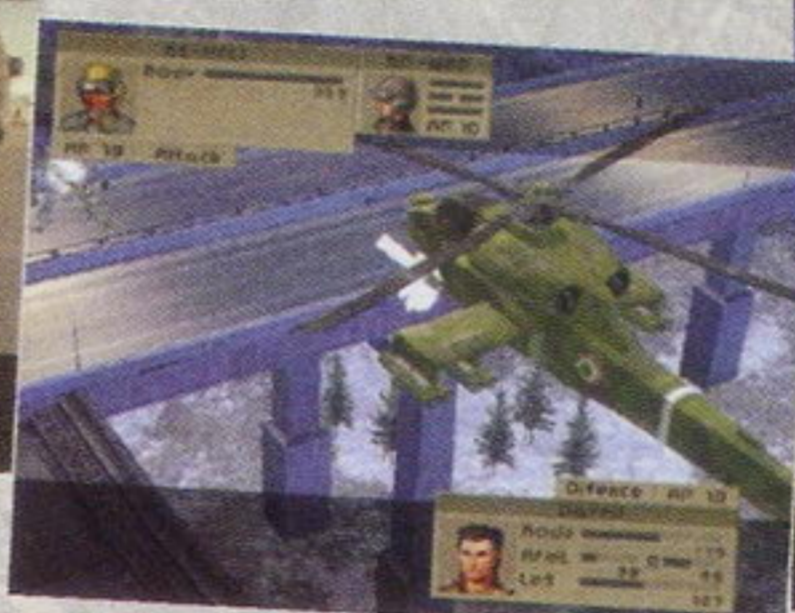
战斗系统的大改变

首先注意战斗画面，发现了什么吗？没错，驾驶员头像出现了多名，这表示什么——多人参战。一直以来，《前线任务》系列的战斗方式都是1对1展开的，而这次的战斗竟然可以“群殴”，无论是敌方还是我方都可以让多个单位同时参与作战，如此一来，游戏的战略性将会得到极大的提升。



▲攻击对方的时候还要小心被人从背后偷袭。

地面部队和空中部队的联合进攻。



▲画面中出现了5个单位之间的混战场面，不知道最多可以允许几个单位同时参战呢？

战场的勇士 达利尔 (DarriL)

达利尔是一名U.S.N陆军的机体驾驶员。在达利尔篇中，他率领着他的部下在南美战斗，因为对军队的不信任，在战斗中表现得不太积极，但是当他卷入一起关系到自身的事件中后，他不得不前往战场的最前线……

▶ 达利尔和部下躲过了敌人一轮猛烈的攻击，在战场上活了下来，而眼前突然坠落了一架州军的运输机，里面装载的是什么东西呢？



ダリル
ちくしょう！
いきなりなんだってんだ！



▲性格热血的达利尔在战斗中勇不可挡。



达利尔

U.S.N陆军第332机动中队第5分队队长，32岁，军衔为军曹。出身于美国西部。由一名优秀的兵士慢慢成长为士官，但是在一次事件中因为正义感的驱使与上级发生了争执，遭到排挤，落得现在颓废的境遇，也因此产生了对军队组织的不信任感，经常会讽刺军队的所作所为。但是内心仍然开朗，充满活力，也在执着地寻找内心中的那份真挚。



流程 - 达利尔篇

2096年，隶属于U.S.N的委内瑞拉州突然发表独立宣言，同时，州军队对州内进行封锁。对于这一紧急事态U.S.N中央政府决定立刻进行镇压，于是火速派遣陆军部队前往事发地，这其中就包括有达利尔以及他的部下，不过他们因为对军队的不信任，经常缺勤，并不积极作战。直到有一天，一艘州军的运输机坠落在他们面前，他们的命运开始发生了重大改变……

新亚恒久远，游戏永流行！

诚征加盟

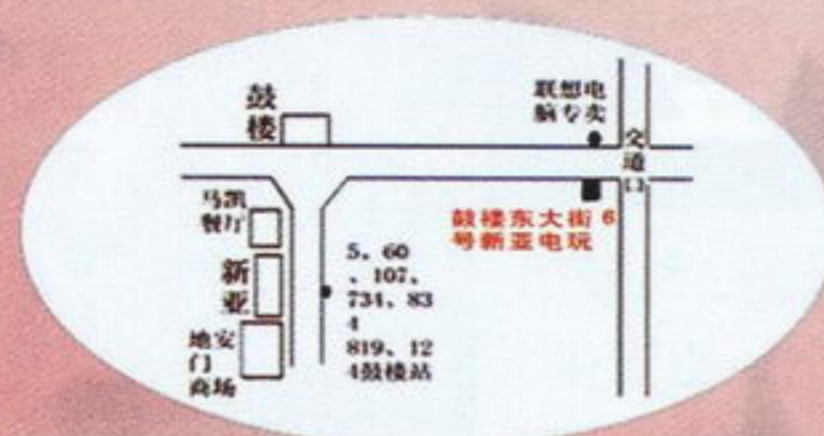
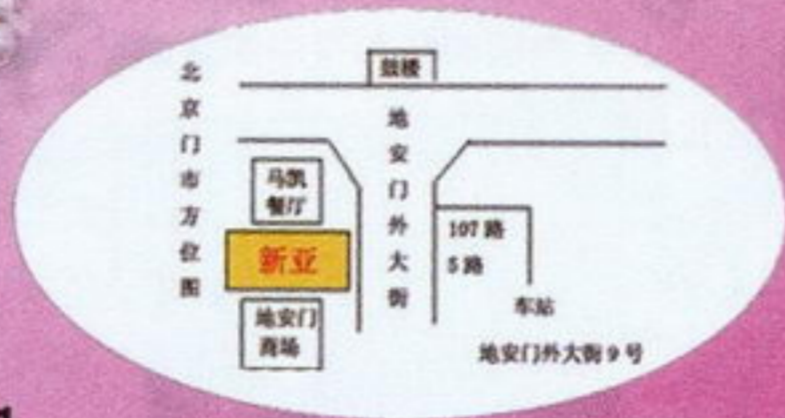
新亚连锁

(详情见网站)



北京新亚鼓楼店

地址：北京市地安门外大街9号
电话：(010) 64043781



北京鼓楼东大街店

地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：(010) 84010216



北京中关村大华店

地址：北京市海淀路171号
大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668



北京中关村鼎好店

地址：中关村鼎好电子商城(中关村大街与北四环交汇口西南角)4860室
电话：(010) 82696860



广州海印店

地址：广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103
电话：020-83753871



新亚广州邮购批发部

地址：广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室
电话：(020) 81011337
传真：(020) 81291258



Gnet 航天新亚数码科技有限公司

网上游戏商城

新亚电玩网



www.chinaGnet.com

上海市普陀区立名游戏机经营部 www.Lmgame.com

业务咨询热线: 021-52798344 投诉电话: 13311880169 (徐先生)
地址: 上海市铜川路 2016 号 收款人: 徐立敏 邮编: 200333

开机画面、原厂封条、现场改机 有质量问题 60 天内包退包换
游戏机急诊热线: 021-52711640 高纯刚 邮购查款查货热线: 13361859652 刘勇

- 旧 PS II 机换 PS II 全新行货(全套 D9 兼容)贴 500 元 主机芯片保用一年, 终身免费保养检修。
旧 PS/DC 机换 PS II 全新行货(全套 D9 兼容)贴 1000 元
旧 GB 薄机/彩机换 GBA 贴 350/200 元, 旧 GBA 机换 GBA.SP 贴 400 元
- PS II 39001 型(全新行货 D9 兼容)+AV 线+原装手柄+美塞亚 2 芯片+支架+10 款游戏 1500 元
PS II 39001, 30001 型等各种翻新机+AV 线+原装手柄+直读芯片+支架+10 款游戏 800-1000 元
PS II 39006/39001 型(全兼容)+原装手柄+AV 线+美塞亚原装 V133 芯片+支架+10 款游戏 1900 元
PS II 37000 型(限定版蓝透、黑透)+AV 线+原装手柄+原装遥控器+原装支架+10 款游戏 2600 元
PS7501/9002 型+双手柄+原装记忆卡或金手指+电源+10 款游戏 400 元
DC 主机+双手柄+记忆卡+原装震动包+VGA·BOX+电源+10 款游戏 550 元
PS-one(全套原配置)+10 款游戏 450 元
NGC 主机(原配) 800-1100 元
XBOX 主机(原配) 1800 元
GBA·SP 原装电池版
GBA 主机+充电器+电源
GB 彩机+充电器+电源
GB 薄机+电源+音响
SS 主机+双手柄+电源+20 款游戏
- 购高档主机者再送 100 元商品, 掌机除外。
- PSII 50000 型(全配置) 750 元
可上网 2650 元

为了让广大顾客买到“放心机”, 本店不但“坚持现场改机”, 而且可以拆机验收, “旧一切十”, 欢迎各位监督!

- | | | | | |
|-----------------------|--------------------|-------|-----------------|---------------|
| PS2 三国战记 100 元 | PSII 玛奇希 100 元 | 100 元 | 特警 2002 20 元 | 极速赛车 50 元 |
| PSII 机动战士 0079 150 元 | PSII VR4 100 元 | 100 元 | USA2001 赛车 25 元 | 五子棋 20 元 |
| PSII 燃烧战车 100 元 | PSII 装甲核心 II 150 元 | 150 元 | 刀魂 II 20 元 | 刀魂 I 15 元 |
| PSII 实况 6 100 元 | PSII 魔术师 100 元 | 100 元 | 索尼克 I 20 元 | VR 射手 II 30 元 |
| PSII 魔兽争霸 100 元 | PSII 监视者 150 元 | 150 元 | 海象 20 元 | 组击手 30 元 |
| PSII GT III 100 元 | PSII 梦之召唤 150 元 | 150 元 | 探险队 20 元 | 青城足球 60 元 |
| PSII 传 100 元 | DC 特大号球 88 元 | 88 元 | 死神射击 50 元 | 滑雪 40 元 |
| PSII 幻想水浒传 III 150 元 | ES 45 元 | 45 元 | 实况 2000 50 元 | V8 炮艇飞车 50 元 |
| PSII 实况 6 (最终版) 150 元 | 樱花大战 4 65 元 | 65 元 | NFL 2K 20 元 | F-353 赛车 40 元 |
| PSII 高达 DX 100 元 | 食卓 D2 65 元 | 65 元 | 网球 20 元 | 僵尸复仇 40 元 |
| PSII 铁拳 4 100 元 | 梦幻骑士 35 元 | 35 元 | 北人 20 元 | 鬼屋 II 40 元 |
| PSII 实况 5 100 元 | 梦幻之星 35 元 | 35 元 | 限定版记忆卡 60 元 | 实况 2000 30 元 |
| PSII 生与死 150 元 | 火焰圣母 25 元 | 25 元 | NBA 2K 20 元 | 棉花小魔女 30 元 |
| PSII 三国无双猛将传 200 元 | GT 25 元 | 25 元 | 神机世界 30 元 | 兰剑 30 元 |
| PSII 格兰蒂亚 X 100 元 | 我的女神 39 元 | 39 元 | 爱之少女 30 元 | 快打刑事 II 30 元 |
| PSII 高达 150 元 | 野球 10 元 | 10 元 | 世嘉拉力 II 30 元 | |
| PSII 三国志蜀汉三 150 元 | VR III 20 元 | 20 元 | 魔界力量 20 元 | |
| PSII 创造球会 2002 100 元 | 创造游乐场 20 元 | 20 元 | 高达网络 10 元 | |
- 本店: 各类游戏手办、玩具精品, 正版软件大特价, 请来电咨询!

邮购批发请与总店联系: 长风店为 您 免费 修理 各类 游戏主机及配件
总店地址: 上海市铜川路 2016 号 游戏主机及配件
公交 706、105、743、852、1516、827、807 路
(乘坐轻轨可在曹杨路站下, 转乘 743 路高陵路站下)
长风店地址: 上海市枣阳路 465 弄 3 号门面房 (近长风公园 2 号门)
公交 223、876、67、94、44 到金沙江路站、枣阳路站、长风公园站下
电话: 021-52711640 手机: 13301853328
联系人: 高纯刚

诚意与各地商家合作, 经销各类电玩、动漫产品, 联系电话: 13311880169 徐立敏

上海浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

以诚为本 以诚交友

特别推荐 PS II 39001 型 + 直读 IC + 原配柄 + 原装 8M 记忆卡 + 支架 + 防尘罩 + 大功率电源 + 再送 10 款经典游戏 ¥1800 元(一机一号、开机画面、现场改机)

承诺: 我们只要微利, 但需要更多的朋友!
所有型号 PS2 均可现场改直读, 100% 免引导

- 主机类(专业批发各类主机)
- | | |
|--------------------|--------|
| PSII50000(标配) | 2000 元 |
| PSII39000(春季三色版) | 2300 元 |
| PSII39000(普通版) | 1800 元 |
| PSII39006 推荐 | 1750 元 |
| PSII39007 | 1800 元 |
| PSII39002~39004 欧版 | 1700 元 |
| XBOX 港版(标配) | 1850 元 |
| 日版(送遥控器) | 1800 元 |
| 美版(标配) | 1700 元 |
| NGC 松下 Q 普通色 | 2600 元 |
| DC | 550 元 |
| PSone | 520 元 |
| GBA(日、港) | 480 元 |
| GBA SP(原装电池板) | 820 元 |
| (国产电池板) | 800 元 |
| GBC(全新) | 400 元 |
| XG Flash | 350 元 |
| EZ Flash | 450 元 |
| EZ Flash 2代 256M | 750 元 |
| SFC(超任) | 120 元 |
| SS(土星) | 250 元 |
- GBA 原装高清晰加亮被窝精品
大量供应各大主机周边配件及发烧线
PS2 原装光头 300 元

高价(现金)回收各类主机及 GB、GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)

我们太需要 GBA, 您有吗? GBA 最高收购价: 450 元
GBA 游戏 30 元起, 土星游戏 400 余种(赠送目录壹份), DC 正版大量供应 20 元起; PSII、XBOX 台湾精装版大量供应!
地址: 上海市浦东大道 276 号 邮编: 200120
公交线: 凌道 5 线、8 线、9 线、775、935、936、623 到乳山路站 (浦东大道、崂山东路)(地铁 2 号线东昌路站 2 号出口)
联系人: 盛新杰
电话: 021-58889005 68871441
监督电话: 13916565431
全年无休 营业时间: 9:30-20:00

玩家知音 GB、GBC、GBA、小小贴换 GBA SP

电玩堂 武汉武昌游戏网络店 广州游戏批发商行

历经 6 年的经营和我们在产品的品种及品质上的绝对优势, 电玩堂已成为跨地区面向全国 华中最大最专业的 华南较有影响的游戏营销实体。

为了让湖北地区能够有一家真正够级别的游戏专卖店。原汉口电玩堂已于本年 4 月 28 日迁至武昌 交通十分方便 购物环境十分优越 的阅马场车站旁边。

总面积 120 平方米, 是原汉口电玩堂的 8 倍。位于省图书馆和湖北省教育学院之间。

营业时间 早 8:00—晚 10:00

所有商品实行网上公开报价。商品含盖面大, 各种游戏及相关产品均有销售(电视游戏、电脑游戏、游戏动画、游戏手办、游戏模型、游戏服饰、游戏海报、游戏饰品), 并拥有一流的游戏机维修力量, 提供相关维修配件。

- 39001 1600 元 现场改机
39006 1650 元 原装封条
39007 1600 元 绝无翻新
- 电玩堂 游戏文化的领头羊

武汉网络店地址: 武汉市武昌区武珞路 29-1 号
电话号码: (027) 88927885 网址: www.88927885.com
广州批发商行地址: 广州市西堤二马路 37 号日用工业品交易市场三楼二档之二
电话: (020) 81010332 联系人: 邱碧霞

上海 新次元

凡来本店购 PS2、X-BOX、NGC 主机者, 凭当天发票, 报销 30 元车费

- 炎炎夏日, PS2 主机的价格也将随升温。在这样的夏日我处誓将主机价格坚持到底, 不随流上涨, 将最优惠的价格献给广大玩友!!
- PS II 39001 型(限定大礼包)米塞亚 II.33A 的原装直读+原装 AV 线+原装手柄+散热支架+日本原声 CD+电源线+PSII 防尘套+全自动金手指+另送铁制考克盾 全套仅售: 1990 元(绝对珍藏)
- PS II 30001 型 完美直读+原装手柄+AV 线+日本原声 CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+游戏软件。 全套仅售: 1550 元
- PS II 39001 型 完美直读+原装手柄+AV 线+日本原声 CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+游戏软件。 全套仅售: 1650 元(再送全自动金手指+三组防尘套)
- PS II 39001 型 米塞亚原装直读+原装手柄+AV 线+日本原声 CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+游戏软件。 全套仅售: 1780 元(再送全自动金手指)

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
公行特选 (以下物品全部原装进口)		多美 A 梦双门大冰霸 (语音提示及特选道具)	300/10 元	复制版拳王传	290/10	高达 G 世纪	320 元
FF7 公仔	180/10 元	七龙珠人偶“桃白白”	28/10 元	七龙珠	180 元	超人 5 兄弟	180/10 元
FF7 主人公(带武器)	150 元	七龙珠人偶“布尔玛”	80/10 元	GT 拳王传	790 元	外星生物大战	130/10 元
鬼武者 2 人偶(带可动型武器)	180/10 元	七龙珠人偶“悟空”	75/10 元	超豪华天柱六变	950 元	寄生前夜 2	460 元
街霸 ZEROU 隆(可换装)	185 元/10 元	七龙珠人偶“克林”	70/10 元	博派三变金钢-排炮	160 元	机动战士 2096	150 元
街霸 ZEROU 肯(可换装)	200 元/10 元	七龙珠人偶“神仙”	70/10 元	马路拦截者-后路	430 元	超能力战士	180 元
玛莉赛车人偶(带道具)	175 元/10 元	七龙珠人偶“贝吉塔”	80/10 元	头领战士-小诺露	420 元	GALERIANS	390 元
玛莉四驱赛车人偶(带道具及遥控器)	175 元/10 元	七龙珠人偶“悟空”	80/10 元	头领战士-狼殿	400 元	洛克人 8	180 元
2000 拳王-京-限定版可换装	430 元	三国无双 2“关羽”彩色	90 元/10 元	头领战士-狼殿	390 元	大空之翼 64	190 元
PS2 原版游戏		三国无双 2“周瑜”彩色	90 元/10 元	GI 拳王传(二手)	480 元	破坏工程队	220/10 元
保镖(2手)	180 元	三国无双 2“诸葛亮”彩色	90 元/10 元	GI 拳王传(一手)	480 元	MRC 大赛车	150/10 元
风之克罗亚 2(2手)	230 元	三国无双 2“张飞”彩色	80 元/10 元	信长野望霸王传	290/10	星球大战	260/10 元
GP 摩托车大赛(2手)	150 元	三国无双 2“赵云”彩色	80 元/10 元	复制版拳王传	290/10	野战大排	300/10 元
灵魂军团	400 元	三国无双 2“马超”彩色	80 元/10 元	GT 拳王传	790 元	机甲战 64	360/10 元
生与死(2手)	320 元	三国无双 2“黄忠”彩色	80 元/10 元	超豪华天柱六变	950 元	机甲战 2(2CD)	380 元/10 元
生化危机 4	370 元	三国无双 2“魏延”彩色	80 元/10 元	博派三变金钢-排炮	160 元	拳王工具 X2	180 元/10 元
混沌军团	400 元	三国无双 2“姜维”彩色	80 元/10 元	马路拦截者-后路	430 元	拳王工具 X3	180 元/10 元
长崎战士 4	350 元	三国无双 2“庞统”彩色	80 元/10 元	头领战士-小诺露	420 元	街机皮卡丘	380/10 元
阿格拉斯(中文)	320 元	三国无双 2“刘备”彩色	80 元/10 元	头领战士-狼殿	400 元	PSII X-BOX VGA	330/10 元
寂静岭	290 元	三国无双 2“关羽”彩色	80 元/10 元	GI 拳王传(二手)	480 元	日本原声原声 CD 限量	
空战	170 元	三国无双 2“张飞”彩色	80 元/10 元	GI 拳王传(一手)	480 元	推荐	
X-FIRE 枪神(2手)	190 元	三国无双 2“赵云”彩色	80 元/10 元	信长野望霸王传	290/10	樱花 1(2CD)	350 元/10 元
格兰蒂亚 X	180 元	三国无双 2“周瑜”彩色	80 元/10 元	复制版拳王传	290/10	樱花 2(2CD)	380 元/10 元
VR 战士 4	230 元	三国无双 2“诸葛亮”彩色	80 元/10 元	七龙珠	180 元	拳王工具 X3	180 元/10 元
探索之路	180 元	三国无双 2“姜维”彩色	80 元/10 元	GT 拳王传	790 元	街机皮卡丘	380/10 元
暗云(2手)	190 元	三国无双 2“庞统”彩色	80 元/10 元	超豪华天柱六变	950 元	PSII X-BOX VGA	330/10 元
机甲兵团	410 元	三国无双 2“刘备”彩色	80 元/10 元	博派三变金钢-排炮	160 元	日本原声原声 CD 限量	
异度传说	290 元	三国无双 2“关羽”彩色	80 元/10 元	马路拦截者-后路	430 元	推荐	
波波落克丝物语	150 元	三国无双 2“张飞”彩色	80 元/10 元	头领战士-小诺露	420 元	樱花 1(2CD)	350 元/10 元
GBA 原版卡 精品收藏		三国无双 2“赵云”彩色	80 元/10 元	头领战士-狼殿	400 元	樱花 2(2CD)	380 元/10 元
黄金太阳	188/10 元	三国无双 2“马超”彩色	80 元/10 元	GI 拳王传(二手)	480 元	拳王工具 X2	180 元/10 元
光明力量	265/10 元	三国无双 2“黄忠”彩色	80 元/10 元	GI 拳王传(一手)	480 元	拳王工具 X3	180 元/10 元
机战 A	285/10 元	三国无双 2“魏延”彩色	80 元/10 元	信长野望霸王传	290/10	街机皮卡丘	380/10 元
拿破仑	185/10 元	三国无双 2“姜维”彩色	80 元/10 元	复制版拳王传	290/10	PSII X-BOX VGA	330/10 元
恶魔城	188/10 元	三国无双 2“刘备”彩色	80 元/10 元	七龙珠	180 元	日本原声原声 CD 限量	
地獄奇还屋	148/10 元	三国无双 2“关羽”彩色	80 元/10 元	GT 拳王传	790 元	推荐	
特大号足球	185/10 元	三国无双 2“张飞”彩色	80 元/10 元	超豪华天柱六变	950 元	樱花 1(2CD)	350 元/10 元



河南闯关族电玩商行

汇款地址: 河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人: 葛谦 邮编: 450002 邮购热线: 0371-3924564 7267309

由于版面有限, 详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个



特好消息 为答谢广大新老客户厚爱, 经公司董事会研究决定, 迎双节作如下活动:
 一: 邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。
 二: 让利酬宾活动, 凡持会员卡的客户活动期间, 购买主机均可享受进价。
 三: 每日前十名消费者在享受特惠价同时, 获得精美礼品一份。
 四: 每天都有进价主机销售, 数量有限, 切莫错过。

网上查询与购物请登陆 WWW.chuangguanzu.com
 EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

优惠套餐
 PS2 主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装进口发烧级电源+原装 8M 记忆卡+原装 AV 线+专用平衡支架, 仅售 2100 元
 PS2 主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+ PS2 用一般电源+原装 8M 记忆卡+原装 AV 线, 仅售 2000 元 EZFLASH 热卖中
 GBA + 原装进口镜头+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款, 仅售 580 元。 邮费 30 元

- 主机专区**
- PS2 - 39006 型, 39007 型 (原装黑框, AV 线, 电源线, 最新弥塞亚直读, 全套不拆机) 1600 元 邮费 50 元
 - PS2 - 39001 型 (原装黑框, AV 线, 电源线, 最新弥塞亚直读, 全套不拆机) 1600 元 邮费 50 元
 - PS2 - 50000 型 (原装黑框, AV 线, 电源线, 普通版 限量版) 2000 元 / 2600 元 邮费 50 元
 - PSone102/101/103/100 (主机原装白框, 电源, AV 线) 550 元 邮费 30 元
 - 掌机机: GBASP / GBA / 超薄 GB 770 元 / 530 元 / 200 元 邮费 30 元
 - X-BOX (主机, 完美直读, 原装手柄, 电源线, AV 线) 2050 元 邮费 50 元
 - NGC 主机, 原装手柄 1200 元 邮费 50 元 智慧宝烧录器 128M 190 元 64M 160 元 邮费 30 元

- 奥林巴斯眼镜电视 (最新) 3300 元 (带邮费)**
 大好消息: 河南省闯关族已取得 GBA EZFLASH 烧录器金牌销售资格, 货源多多, 服务完善, 欢迎选购!
 取得最新, 最快下载烧录器, 微器 TT 烧录器河南总代理 TT - 128M 330 元 256M 460 元 邮费 30 元
 EZ 128M 卡+烧录器 480 元 (免邮费) EZ 256M 卡+烧录器 680 元 (免邮费)
 PS PSII 功夫机 (娱乐, 健身, 减肥) 368 元 (免邮费)
 PS PSII 打靶机 180 元 (免邮费)
 PS PSII 钓鱼机 100 元 (免邮费)
 SP 新色珍珠蓝, 珍珠红 780 元 (邮费 30 元)
 EZ2 二代火爆上市 750 元 (免邮费)

十年技术 专业维修!

河南闯关族已取得外星科技GBA及游戏卡河南总代理资格特软件河南总代理
 产品质优价廉, 实行三包, 省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线: 0371-6967363
PS 二手手机 9002 9003 / 7501 530 元 / 450 元 主机、双手柄、AV 线、电源、直读 7000 / 5000 380 元
 闯关族比例模型工作室现已对外开放, 望广大模型爱好者给予支持
 地址: 郑州市纬五路 11 号水利厅大门内闯关族商行 电话: 0371-5842030

- GBA 卡**
- 银河之星 (中) 45
 - 疯狂的士 40
 - 红宝石蓝宝石 (中) 40
 - 麻将风云 (中) 40
 - 海底冒险 (过关) 40
 - 阿拉丁 25
 - 阿拉丁 25
 - 危险地带 25
 - 金太郎复仇 (中) 40
 - 银河战士 (中) 40
 - 我们的太阳 80
 - 牧场物语 (中文) 40
 - 间谍特警 40
 - 恶魔城月夜舞曲 (中) 45
 - 分裂细胞 40
 - 舞剑之刃 40
 - 玛莉奥 4
 - 珍珠台 28
 - GBA 牧场物语 28
 - 忍者战警 40
 - 决战三国 (中) 56
 - 大金刚 (过关) 40
 - 瓦利奥制造 38
 - 007 夜火 40
 - 勇者斗恶龙 (旅团之心) 40
 - 李小龙 40
 - 真·女神转生 III 40
 - 鬼眼狂刀 40
 - 古墓丽影 (中) 40
 - 荣誉勋章 40
 - 幻想传奇 40
 - 黄金太阳 (中) 40
 - GT 25
 - GTA 40
 - 变形金刚 (过关) 40
 - 沙罗曼蛇 (中) 25
 - 拳皇 EX 1, 2 40
 - 铁拳 40
 - 街霸 40
 - 索尼克 40
 - 特鲁尼克 40
 - 机器人大战 A (中) 40
 - 游戏王 5/7 40/85
 - 哈里波特 1, 2 40
 - 新约圣剑传说 (中文) 80
 - 黄金太阳 2 83
 - 机器人大战 R (中) 40
 - 三国志 (中) 40
 - 金手指 120
 - V 拉力 3 25
 - 少年街霸 3 40
 - 恶魔城 1, 2 (中) 40
 - 成龙 25
 - 实况 6 40
 - 火焰纹章 40
 - 机甲忍者大战 (过关) 25
 - 玛莉奥兄弟 1/2 25
 - 仙剑奇侠传 48
 - 金庸群侠传 25
 - 游戏王 1/2/3/4 25
 - 真三国无双 L/I 18
 - 水伊神兽+数码 35
 - 第二/三/五次危机 (中) 15
 - 生化危机 (中) 35
 - 傲视三国 (中) 25
 - 哈里波特 (中) 45
 - 拳皇 96/97 11/14
 - 拳皇 99/2000/2001 20/25/30
 - 太空战士 4/8/10 14/14/35
 - 洛克人 X2 15
 - 风来西林 (中/日) 45/30
 - 勇者斗恶龙 1+2/3/4 (中) 20/28/38
 - 萨尔达中 15
 - 05569 1: 100 MG 阿姆罗专用 Z GUNDAM 240
 - 05570 1: 100 MG RX-77-2 钢加农 240
 - 100642 1: 100 MG 神 GUNDAM 200
 - 100535 1: 100 MG 闪光 GUNDAM 200
 - 00572 1: 100 MG GP-03S GUNDAM 280
 - 100946 1: 100 MG MS-06F2 扎古 (新关节) 240
 - 105273 1: 35 MG 机动警察 INGRAM 3 240
 - 72575 1: 100 MG MS-05B 扎古 1 200
 - 48290 1: 100 MG-06S 夏亚专用扎古 200
 - 76633 1: 100 MG MS-07B 赖巴专用老 224
 - 70068 1: 100 MG RX-178MK2 GUNDAM AM MK2 泰坦斯 224
 - 61364 1: 100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
 - 48129 1: 100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
 - 61220 1: 100 MG GP-02 GUNDAM 二号机 320
 - 59766 1: 100 MG GP-01FB GUNDAM 一号机 240
 - 57919 1: 100 MG GP-01 GUNDAM 一号机 200
 - 77167 1: 100 MG FAZZ 重装 ZZ GUNDAM 480

- 高达模型**
- P G**
 60625 新 1: 60 PG RX-78-2 GUNDAM 790 (特价)
 75681 新 1: 60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980 (特价) MG
- M G**
 100 MSA-001HEXS 高达 520
 114215 新 MG 高达 VERKA RX-78-2 255
 113781 1: 100 MG MS-06F2 联邦军扎古
 112818 1: 100 MG 镜 GUNDAM 200
 05569 1: 100 MG 阿姆罗专用 Z GUNDAM 240
 05570 1: 100 MG RX-77-2 钢加农 240
 100642 1: 100 MG 神 GUNDAM 200
 100535 1: 100 MG 闪光 GUNDAM 200
 00572 1: 100 MG GP-03S GUNDAM 280
 100946 1: 100 MG MS-06F2 扎古 (新关节) 240
 105273 1: 35 MG 机动警察 INGRAM 3 240
 72575 1: 100 MG MS-05B 扎古 1 200
 48290 1: 100 MG-06S 夏亚专用扎古 200
 76633 1: 100 MG MS-07B 赖巴专用老 224
 70068 1: 100 MG RX-178MK2 GUNDAM AM MK2 泰坦斯 224
 61364 1: 100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
 48129 1: 100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
 61220 1: 100 MG GP-02 GUNDAM 二号机 320
 59766 1: 100 MG GP-01FB GUNDAM 一号机 240
 57919 1: 100 MG GP-01 GUNDAM 一号机 200
 77167 1: 100 MG FAZZ 重装 ZZ GUNDAM 480

- H GUC**
 114213 1: 144 HGUC PMX-003 THE-0 190
 114207 1: 144 HGUC FXA-05D/RX-178 超级高达 160
 76369 1: 144 HGUC RICK DIAS 96
 73329 1: 144 HGUC AMX-01S 扎古 3 改 120
 74438 1: 144 HGUC MSA-100 百式 120
 75894 1: 144 HGUC MS-07B 老虎 64
 77071 1: 144 HGUC RMS-106 高扎古 80
 110534 1: 144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80

- GB 卡**
- 射雕英雄传 45
 - 石器时代精灵王诞生 (中) 80
 - 光明之子 (中) 35
 - 幻想人生 (中) 35
 - 迷失世界 (中) 35
 - 笑傲三国 (中) 35
 - 特种部队-A 计划 (中) 35
 - 星之海洋 (中) 36
 - 仙剑奇侠传 48
 - 金庸群侠传 25
 - 游戏王 1/2/3/4 25
 - 真三国无双 L/I 18
 - 射雕英雄传 45
 - 石器时代精灵王诞生 (中) 80
 - 光明之子 (中) 35
 - 幻想人生 (中) 35
 - 迷失世界 (中) 35
 - 笑傲三国 (中) 35
 - 特种部队-A 计划 (中) 35
 - 星之海洋 (中) 36
 - 仙剑奇侠传 48
 - 金庸群侠传 25
 - 游戏王 1/2/3/4 25
 - 真三国无双 L/I 18

- 高达模型**
- H GUC**
 114213 1: 144 HGUC PMX-003 THE-0 190
 114207 1: 144 HGUC FXA-05D/RX-178 超级高达 160
 76369 1: 144 HGUC RICK DIAS 96
 73329 1: 144 HGUC AMX-01S 扎古 3 改 120
 74438 1: 144 HGUC MSA-100 百式 120
 75894 1: 144 HGUC MS-07B 老虎 64
 77071 1: 144 HGUC RMS-106 高扎古 80
 110534 1: 144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80

另有各种新到高达扭蛋全套 12 只 175 元免邮费, 特价: 1: 144 GP-03D 武器库 990.00 元
 还有大量军事模型, BB 战士及 MG 高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录, 电话: 0371-6996122 邮购 MG 模型将再享受九折优惠, 所有模型均免邮费。

郑重承诺
 属下在闯关族及各分店所购主机均有“闯关族”明显标志, 均为原装正品, 受法律保护, 如遇质量问题或其他问题, 请及时投诉电话: 0371-6967363 或 13700881128 联系, 诚信经营, 闯关族经八路零售部地址: 郑州市经八路北段 11 号院 7 号楼 13 号
 电话: 0371-3924564

- 各地连锁店**
- 纬五路 11 号水利厅大门内闯关族专卖店 电话: 0371-3924564 联系人: 葛先生
 - 经八路北段闯关族游戏专营店 电话: 0371-3924564 联系人: 葛先生
 - 正兴街邮局对面闯关族 电话: 0371-3924564 联系人: 葛先生
 - 庆丰街火车站南 50 米郑州超群模型玩具 手机: 13802821178 联系人: 付炎
 - 荥阳商场一楼 1558 号 友爱路批发市场 130 号 电话: 8938723 熊水河 电话: 13014616604 魏潮
 - 郑州大酒店小商品城闯关族游戏专营店 电话: 9780427 联系人: 丁先生
 - 新乡: 闯关族百货二楼 A 区 18 号 电话: 0373-2048332 13072656882 联系人: 周鼎
 - 周口: 荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2-1508 勇乐电玩游戏专营店 电话: 0394-8262209 联系人: 张勇
 - 平顶山: 建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话: 0375-7895279 1507718597 联系人: 李龙
 - 安阳: 安阳县公安局对面步步高专营店 电话: 0372-5997839 联系人: 郑先生
 - 许昌: 光明路中段附 8 号闯关族游戏专营店 电话: 0374-3126094 13323996936 联系人: 杨国杰
 - 郑州: 郑州针织批发市场瑞瑞游戏专卖 电话: 0371-9229728 联系人: 周霞
 - 平顶山: 西沿河西路杨村小学对面次世代游戏专营店 电话: 0375-2808152 联系人: 王先生
 - 焦作: 学生路 288 号电玩基地 电话: 0391-2334258 2335838 联系人: 倪利强
 - 开封: 滨河路信息广场三楼电玩区 1 号 育隆电子闯关族 (同乐园) 电话: 0378-5856545 联系人: 倪建义
 - 南阳: 工贸北厅东门口闯关族 电话: 0371-9155082 3381976 联系人: 黄露珍
 - 石家庄: 家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路 581 号 (四十一中) 电话: 13562101608 联系人: 刘明
 - 南京: 南京市中央路 47 号三联电玩 电话: 025-6699134 联系人: 张国庆
 - 洛阳: 新亚商场一楼北厅闯关族专卖 电话: 0379-3251127 联系人: 孟凡勇
 - 许昌: 许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件 电话: 13938899123 联系人: 杨大刚
 - 商丘: 梁园区健康路 32 号 (八派出所南 120 米路东) 电话: 0370-2813160 联系人: 姜磊
 - 许昌: 许昌大道九中正对面闯关族 电话: 13193449856 联系人: 杨国杰

索尼克电玩专卖

青島索尼克电玩专卖全新扩容
青島索尼克游戏动漫社已隆重登场!!!

经营项目新加 日本正版动画 漫画
 负责人手机 13505320982 赵嗣江 投诉电话 13708986721 任小姐
 索尼克电玩专卖批发部 电话 0532-4636020 传真 0532-4663147
 地址: 青島市李沧区四流中路40# 邮编: 266000
 索尼克游戏动漫社 电话 传真 0532-6029886
 地址: 青島市市北区辽宁路电子科技广场步行二街1135#
 索尼克官方网站 WWW.GNSONIC.COM 全新改版 全新奉献 欢迎访问
 各种主机 周边与日本同步上市 日本GAME上井社大陆唯一授权机构
 XG2、EZ2全面上市!! 索尼克全面代理所有品牌之GBA烧录设施
 注意! 在大陆范围内 所有索尼克地区代理均持有青島索尼克总部之授权书 弄第一时间
 在WWW.GNSONIC.COM和游戏机实用技术 播报 刊出 请消费者注意识别

凭此广告可免费获赠一份 (一月内有效)

话梅杂志 & 3DM-SM

www.plumbbook.cn



酷豹电玩精品系列

GAME



SP 电池包

SP锂电池便携式旅行充电器内置110V-240V国际通用标准开关电源



五合一最佳拍档



新增震动功能！多一电池箱让你一次high个够，3.6小时超长体验！



PS2、USB二合一方向盘



SP坐式二合一充电器锂电池及主机同时充电

国庆劲爆推出

酷豹，给你COOL的世界

经销商

全国总代理兼广州经销商：
广州市西堤二马路南太批发市场A002
电话：020-81291209
联系人：李小姐

武汉夏先生 027-82774106
北京敬先生 010-85618249
呼和浩特唐先生 0471-4312408
郑州盛先生 13607646059

杭州董先生 0571-86093989
合肥陈先生 0551-2624198
龚先生 020-33330599

热卖中

● 酷豹GBA/SP用金手指，内存密码550个 ● 酷豹GBA用超级冷光管 ● 酷豹SP用最佳拍档



上海游戏机地

邮购地址：**主机邮费30元（快件），正版15元（快件）**
卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正版游戏！

DreamStore

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

购PS II 主机，赠正版游戏！

PLAYSTATION 2 **¥1680**

XBOX **¥1780**

GAMEBOY ADVANCE SP **¥800**

GBA **¥490**

GAMECUBE **¥1080**

玩具货玩具 TOY MART 玩具

上海游戏机地附属店(玩具货仓)现已正式开业啦!!
本店主要经营: 日美模型, 手办, 变形金刚, 扭蛋, 食玩, 军人等等
本店经营理念: 最好的进货渠道! 最快的人货速度! 最低的销售价格!

CAPCOM美少女夏日泳装版! 我们熟悉的格斗美少女这次穿上了性感泳装! 绝对可以与DOAX一决高低!
售价: 138元 (6个)
另有特别色可选!
(全套12个) 248元

IQ博士(阿拉蕾)造型非常可爱 高约9厘米
售价: 128元 (6个)

海贼王人物 PT6 超酷男角组合 高约7厘米
售价: 138元 (7个)

龙珠国际象棋第一弹「死斗」悟空VS弗利「一尸编」全套12只(不含隐藏版)
售价: 490元

变形金刚: 声波+激光鸟 380元

本公司现已接受批发业务! 洽谈电话: 021-53063358 傅正

(全新) 正版游戏特价倾销区 (绝对疯狂的超特价!!!)

PS2 监视者 68元	PS2 混沌军势 280元	GC 生化危机1 (送59) 358元	GBA 口袋妖怪(蓝、红宝石) 290元
PS2 实况5 68元	PS2 真魂斗罗 280元	XB DOA3 (日版) 98元	GBA 陆行鸟 290元
PS2VR 战士4 68元	PS2FFX(国际版) 280元	XB 怪兽赛跑 98元	GBA 恶魔城-晓月圆舞曲 330元
PS2 麻雀 48元	PS2 樱大战 (初回版) 298元	GBA 新歌舞伎 98元	GBA 机战D 390元
PS22000 赛车 88元	PS2 宿命传说2 (日版) 298元	XB 老鼠大冒险 98元	DC 维罗尼卡 (完全版) 158元
PS2 双心 88元	PS2 魔界战记 298元	XB 空中力量2 158元	DC 生化危机2 加强版 158元
PS2 太空渔夫 98元	PS2SD 高达 358元	XB 幻魔鬼武者 158元	DC 莎木II (限量版) 188元
PS2 捉鬼 98元	PS2FFX-2 380元	XB 天空 158元	DC 莎木1 限量版 188元
PS2 机甲兵团G之同盟的反击 98元	PS2 第2次机器人大战α 380元	XB 枪之女神 198元	
PS2hack3 慢食污染 98元	PS2 樱大战 (初回限量版) 398元	XB 式神之城 198元	
PS2 漫画英雄VS CAPCOM2 158元	PS2 真三国无双3 398元	XB 世界名车 198元	
PS2 合金装备-资料集 158元	PS2 真三国无双2 + 猛将传 (白金版) 398元	XB 怪物史莱克 198元	
PS2 无尽的沙加 158元	PS2 实况7 398元	XB 李小龙 198元	
PS2 阿尔戈斯战士 (日版) 158元	PS2FFX 初回日版 488元	XB 丛 198元	
PS2 阿尔戈斯战士 (完全中文版) 158元	PS2 第2次机战α (限量版) 499元	XB 疯狂的3 258元	
PS2 电车go 友情篇 180元	PS2 第2次机战α 限量版 带特典DVD 550元	XB 红海 298元	
PS2 我的暑假2 180元	GC 蓝色风暴 150元	XB 真女神转生 NINE(超豪华限量版) 588元	
PS2 风之少年2 180元	GCVR 射手3 150元	GBA 铁拳 158元	
PS2 决战2 180元	GC 口袋妖怪 150元	GBA 黄金太阳 180元	
PS2 鲁邦三世 (卡通版 MGS) 180元	GC 动物番长 190元	GBA 机战A 180元	
PS2 格兰蒂亚2 180元	GC 炸弹人 190元	GC 仙乐传说 430元	
PS2 真三国无双2 180元	GC 世嘉街头足球 190元	GC 牧场物语 430元	
PS2hack2 恶性异变 180元	GC 哥斯拉大乱斗 190元	GC 天外魔境 II 320元	
PS2 吉翁前线 180元	GC 萨尔达-风之杖 198元	PS2 超时空要塞 380元	
PS2 拳皇2000 198元	GC 永恒黑暗 220元	PS2 机战SC 450元	
PS2 决战I (绝版) 198元	GCCVS 2送59 记忆卡 250元	PS2 GTA 3(日版) 450元	
PS2 超战斗封神 (可4打) 198元	GC 星球大战 250元	GC 仙侠传说 430元	
PS2 龙战士V 198元	GC 战斗封神 250元	GC 牧场物语 430元	
PS2 樱大战(日版) 198元	GC 口袋妖怪 (限量版) 250元	GC 天外魔境 II 320元	
PS2 秋之回忆 (完全中文版) 198元	GC 神机世界1-2 250元	GBA 圣剑传说 390元	
PS2 樱大战 198元	GC 生化危机1(送59 记忆卡) 280元	XB 真三国无双3 450元	
PS2 装甲核心3-寂静的前线 198元	GC 生化危机2 280元	XB SEGA GT online 450元	
PS2 钟楼3 198元	GC 生化危机3 280元		
PS2VR 战士4 EVO 198元	GC 阳光马里奥 298元		
PS2 星海传说3 198元	GC 银河战士 298元		
PS2MOTO - GP3 258元	GC P.N.03 298元		
PS2 王国之心 (最终混合版) 258元			
PS2 魔戒 (中文版) 258元			
PS2 鬼武者2 258元			
PS2 鬼泣2 280元			
PS2 维纳斯与布鲁斯 280元			

近期新货区

PS2 高达-相会宇宙(初回版) 430元
PS2 龙背骑兵 380元
PS2 真三国无双3-猛将传 328元
PS2 天外魔境 II 320元
PS2 超时空要塞 380元
PS2 机战SC 450元
PS2 GTA 3(日版) 450元
GC 仙侠传说 430元
GC 牧场物语 430元
GC 天外魔境 II 320元
GBA 圣剑传说 390元
XB 真三国无双3 450元
XB SEGA GT online 450元

DC 超平特价区(详见6月B本店广告)

(一百多个品种)
DC 游戏赠送大行动!(买二送一! 多买多送! 送完为止!)

上海游戏机地玩具部现已开业!! 友情推荐 中国电玩论坛: WWW.EGCHINA.COM/BBS 注册EG会员可享受EG会员价!

北京嘉兴游戏机经营店



嘉兴精品模型中心 6.5 折优惠

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

因版面有限，如有不详
请登录本网站或电询。

微软 X-BOX、日版 + 直读(热卖中)

Table listing various GBA cards and their prices, including titles like '炸弹人', '魂斗罗', and '超级马里奥'.

原装主机

Table listing PS2 consoles and accessories, such as '索尼原装 PS2 50000 型紫色透明限定版' and '索尼原装 PS2 39000 型春夏限定版'.

配件大全

Table listing various accessories for PS2 and GBA, including controllers, cables, and memory cards.

攻略大全

Table listing various game guides and manuals, such as 'GBA 版攻略' and 'PS2 攻略'.

Table listing DDR and GBA cards, including titles like 'DDR Ⅲ' and '星球大战 2'.

隆重上市：EZ-FLASH II, XG-FLASH II 请电询!
加装机壳和 SP 效果相同(可调光、可调节音量)
本店现场加装机壳夜光板，原装 330 元，组装 180 元

www.chinatvgame.cn 最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网 欢迎加盟 欢迎点击

上海新盛记游戏机专卖店 服务：主机保修一年，有质量问题 宗旨：35天包换，终身维修。

Table listing PS2 and GBA console packages with prices, such as 'PS2 主机(50000 型 + 硬盘 + 网卡 + AV 线 + 电源线)' and 'NGC 松下 Q 主机'.



高价回收旧机、日本原版片、古董机，以旧换新业务!



这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。现场改机，现场修理，立等可取!
宏口店地址：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203 (春天百货对面)
电话：021-63077219 联系人：卢小姐

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址:虹口店(总店):上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面(提篮桥)(可乘路线:37,135,22,13,28,922,868,510,746,841,934,134)

收款人:盛健华 手机:13901790511 邮编:200082 电话/传真:021-65358097 58715206

浦东店:上海市金桥路179号庆鑫商场 虹口店:西藏北路867号(原正江西路125号) 虹口店:四川北路188号弘基假日广场底楼5A203(春天百货对面) 电话:021-63077219

Table listing various game titles and their prices, including PS2, PS, and Game Boy Advance titles.

Table listing various game titles and their prices, including PS2, PS, and Game Boy Advance titles.

Table listing various game titles and their prices, including PS2, PS, and Game Boy Advance titles.

Table listing various game titles and their prices, including PS2, PS, and Game Boy Advance titles.

Table listing various game titles and their prices, including PS2, PS, and Game Boy Advance titles.

上海·静安·徐汇·普陀·青浦·游戏专卖店

游戏2000(静安店) 邮购地址:上海市市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口,南京路广电大厦对面) 电话:021-62179924 13002128661 收款人:冷浩 邮编:200041

PS II 39001型+AV线+震动手柄+直读IC"美赛亚2代"+游戏+支架 1580元

游戏2000(徐汇梅陇店) 邮购地址:梅陇路457号 邮编:200237 公交线路:50,218,131,957,地铁1号线(锦江乐园站下到本店只需5分钟) 电话:021-64252807 联系人:李兆中

游戏2000(青浦店) 邮购地址:青浦镇欧洲街92弄3号(或体育场路331号) 邮编:201700 电话:021-59720218 联系人:陆峰

游戏2000(普陀) 邮购地址:甘泉路49号(甘泉步行街) 邮编:200062 公交线路:112,40,224,甘泉路下车 电话:021-51005046 联系人:邓宏梁

PS II 系列, PS II 限定版主机, PS II 37000型, PS II 50000型, PS II 10000型, PS II 15000型, PS II 20000型, PS II 25000型, PS II 30000型, PS II 35000型, PS II 40000型, PS II 45000型, PS II 50000型, PS II 55000型, PS II 60000型, PS II 65000型, PS II 70000型, PS II 75000型, PS II 80000型, PS II 85000型, PS II 90000型, PS II 95000型, PS II 100000型

本店现货提供索尼数码相机 P10 3680元, 精灵卡系列, 本店主机一机一号, 索尼原厂封条, 本店只批发日本原装游戏和配件

敬请期待下期

东京游戏展

最权威报道

《恶魔城 无辜者的悼词》

等试玩影像及众多TGS展新作影像

下期 Gamehal 一次奉上!

Castlevania
キャッスルヴァニア

©1986-2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

国内统一刊号：CN62-1137/TN

邮发代号：54-98

订阅、零售价：人民币 9.80 元

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbook.cn