Tot.65

《最终幻想VII》艾莉丝不死大法完全公开！

游戏机实用技术

2002年10月B
TV GAME半月刊
20

新闻热点

全明星阵容的TGS2002前瞻

前线狙击

超级机器人大战原创世纪
CAPCOM全明星格斗
格斗之王2002
荒野大镖客
真·女神转生III

本期特稿

大道如天
——SONY的游戏路
梦与梦幻的结合
——SQUARE的A-RPG

特快专递

斑鸠
MGS2制作特辑
梦幻之星在线 I章&II章

特别企划

互动在卡通
——卡通渲染技术与游戏

本期焦点

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE®
最终幻想战略版ADVANCE三大页详细介绍

ISSN 1008-0600
9 771008 060006 20

本期赠送游戏贴纸与游戏迷门牌卡

酷豹电玩

从今天开始 享受明天

酷豹"三好"电玩

★ 质量好 ★ 服务好 ★ 信誉好

让你玩得放心..

酷豹金手指

- 全球第一家中文G.B-A金手指
- 可兼容三国语言（中，日，英）
- 已内建110种游戏密码
- 让你在游戏过程中永远处于不败之地.

酷豹电源变压器

本产品通过国家电工产品认证委员会认证
CH0059405-2001

酷豹G.B-A灯系列

- 新颖的时尚外形设计
- 无反光保护你的眼睛
- 还具有保护主机显示屏的功能
- 3D低音喇叭任意调节照射角度

酷豹电玩世界欢迎您

酷豹PSX-2四分插

- 超高质量
- 使用方便快捷

酷豹小电源

- 可反复充电800次
- 即插即充无需放电
- 1200MA镍氢可充电池
- 国际标准110V-220V两用
- 电子变压器安全耐用

■ 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

酷豹上海经销部：
上海市普陀区西康路1505楼25档
电话：13003123469
联系人：刘先生

华东地区经销商：
南京市纽沃德新世界电子有限公司
地址：南京市中央门建宁路27号
联系人：颜先生
电话：025-5504672

诚征：全国各地代理商

（本宣传资料产品图片可能与实物有差别，请以销售实物为准）

宏龙 GAMES

专业游戏贩售店

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanshai

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!

M2 PS2版 X箱版
芯片+人工
又降价啦!!
PS2:440元 XB:300元
10000、15000、18000均可改

大
>优惠中<
SALE

¥.950

GBA荧光板·改闪亮登场!
现场加装GBA屏幕发光板,
亮度超高，被窝精品!（夜间可做照明用）

¥.1800

¥.1430

¥.1820

cool

¥.540

¥.750
WS超酷新版机
FF4 WS套装
预约受付中

2002夏

洋&禅
新登场

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2400RMB

MM终结者
hello kitty 限定版
¥.1200（带游戏卡）

PS2彩色透明手柄
¥.220

绝赞大热卖中!!

松下Q（GAME CUBE兼容机）	¥.2800
BEATMANIA Ⅱ DX键盘机	¥.650
罗技GT方向盘	¥.900
南梦宫原装光枪	¥.300
DC全新正版片超大量供应 50～150（每片）	
本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修	
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务	
EZFLASH烧录器128M/256M 价格优惠出货	
部分PS2超低价供应：1950元（全配，有开机画面，已改好IC芯片）	

上海市卢湾区
斜土路723号
(近鲁班路)
欢迎光临
宏龙GAME
卢湾店
tel:021-63023315
吉
阿凤的店

地址：上海市黄浦区
浙江南路151号
店长：鲍晓龙
邮编：200002
总店Tel:021-63872721

话梅杂志&3DM.CMV
www.plumbook.cn

contents 目录

Tot.65

Tot.65 2002-10-16

2	**焦点**	
2	最终幻想战略版 ADVANCE	
5	**游戏情报站**	**GOUKI**
10	**至爱排行榜**	**多边形**
11	**黄金眼**	**GOUKI**
15	**特别企划**	**SOUL**
15	互动在卡通	
18	**前线狙击**	**GOUKI**
18	CAPCOM 全明星格斗	
20	格斗之王 2002	
22	超级机器人大战原创世纪	
24	SHINOBI	
26	荒野大镖客	
28	世界传说 换装迷宫 2	
29	钻子先生 钻探岛	
30	最终幻想 II	
31	欢迎来到咖啡屋 3	
32	RPG 工具	
33	首都高 BATTLE 01	
33	街道 BATTLE	
34	**特稿**	**GOUKI**
34	大道如天——SONY 的游戏路（上篇）	
38	梦与梦幻的结合 SQUARE 的 A · RPG	
43	**特快专递**	**GOUKI**
43	斑鸠	
44	传说的斯塔菲	
45	J 联盟 创造职业球会 ADVANCE	
46	X TV animation X 命运的选择	
47	忍者突袭	
48	恐龙猎人 进化	
49	SOCOM：海豹突击队	
50	MGS2 制作特辑	
52	梦幻之星在线 1 章 &2 章	
53	**游戏立方**	**多边形**
56	**攻略透解**	**纱迦**
56	正邪幻想曲 ZERO	
60	真 · 三国无双 2 猛将传	
63	**研究中心**	**纱迦**
63	火热秘技	
64	《最终幻想 VII》艾莉丝不死大法	
66	《最终幻想 VI》斗技场简析	
68	**游戏动漫园**	**D · S**
70	**星之心画廊**	**紫枫**
72	**读编往来**	**纱迦**
76	**自由谈**	**GOUKI**
79	**大喇叭**	
80	**本期推荐**	
80	真 · 女神转生 III 夜想曲	
82	**互动信箱**	**D · S**
84	**信息瞭望台**	
封面	《最终幻想战略版 ADVANCE》	
封底	《掌机王》第二辑	

每月两份，精彩加倍！

索 引
GAME INDEX

ARC

CAPCOM 全明星格斗 18
格斗之王 2002 20

DC

斑鸠 12 43
欢迎来到咖啡屋 3 31

GBA

超级机器人大战原创世纪 22
沉默的狙击手 13
传说的斯塔菲 12 44
J 联盟 创造职业球会 ADVANCE 12 45
RPG 工具 32
世界传说 换装迷宫 2 28
特鲁尼克大冒险 2 63
西红柿大冒险 63
正邪幻想曲 ZERO 56

PS

X TV animation X 命运的选择 13 46
最终幻想 II 30
最终幻想 VI 66
最终幻想 VII 64

PS2

刀锋战士 II 11
欢迎来到咖啡屋 3 31
荒野大镖客 26
街道 BATTLE 33
恐龙猎人 进化 11 48 63
忍者突袭 12 47
盟军敢死队 勇往直前 11
MGS2 制作特辑 50
SHINOBI 24
SOCOM：海豹突击队 11 49
首都高 BATTLE 01 33
铁拳 4 63
VR 战士 4 14
王国之心（美版） 63
真 · 女神转生 III 夜想曲 80
真 · 三国无双 2 猛将传 60 63

XBOX

疯狂出租车 3 63
脱狱潜龙 13

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔

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

编 委：翟 雷 曾 勇 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊

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

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广 告 总 代 理：北京东方天海广告公司
广 告 总 监：刘 方
联 系 电 话：010-84036022 84036023
广 告 许 可 证：甘工商广字:6200004000011
出 版 日 期：2002 年 10 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

焦点 Our Focus

最终幻想战略版 ADVANCE

文：SOUL

GBA	SQUARE	S·RPG	1人
	预定2002年冬发售		自带记忆功能
卡带	未定		售价未定

真想不到，在我们“误解”GBA版《FFT》是PS版的移植作长达半年之后，SQUARE突然宣布GBA版为原创，并非原来所说的移植版。这样再算上8月8日我们已经确认的另3款SQUARE的原创GBA作品，可以发现：SQUARE在GBA上预定发售的4部作品全部为原创作品！一下子有这么多原创作品同时进行开发，一方面说明了SQUARE的开发力量终于又回复以往那个盛产的时代，另一方面也说明GBA游戏的开发成本的确是较之家用台式主机要低得多。不管怎样，GBA玩家是最幸福的了，相信“《FF》系列”游戏开始出现在GBA之时，就是GBA主机进一步提高普及量的时候了。

《最终幻想战略版》(《FFT》)自推出后5年，终于公布最新作《最终幻想战略版ADVANCE》(《FFTA》)。作为S·RPG中的王者，《FFT》高达200万的累积总销量几乎是其他S·RPG所无法逾越的数字，作为《FFT》的续集，本作能够再创神话，超越《FFT》的成绩吗？

本作的总制作者仍是松野泰己，这位开发了“《皇家骑士团》系列”第1作及第2作的天才游戏制作人，加入SQUARE之后又先后创作了《FFT》及《漂泊的故事》两款超经典大作，其实力得到SQUARE的完全认可之后，SQUARE终于放心让他担负重任——负责开发《最终幻想XII》。但随着《FFTA》的开发提上日程，这位原《FFT》的缔造者自然也参与了这部新作的开发。

▲松野语：“本作既不是《FFT》的移植作，也不是《FFT》的续编，完全是一部新作。”

▲本作的主角马修，他与同伴来到了一个陌生的世界。

▲缪特似乎对所发生的变化感到高兴。

本作登场的种族和职业

本作中，除了人类以外，还存在着各种各样不同的种族，如莫古利族、维艾拉族等；在职业的类别上，也有战士、弓箭手等职业。游戏中职业的转化具有相当的自由度，因此不同的种族和职业进行组合，就可以创造出能力各异的角色。另外，游戏中不同的种族都会有一个特别擅长的职业，因此如何才能让种族和职业的组合不至于太怪也是要注意的地方。

种族

人类

最标准的种族，没什么特别突出的能力，但可以使用的各式技巧倒是比较多。

蜥蜴人

外形像只蜥蜴，嘴部很长，尾部还有尾巴。性格粗暴而且好战。身体非常强壮，擅长物理攻击。

职业

战士

可以使用多种武器，擅长进行直接攻击的职业。

白魔导士

能够使用回复系的魔法，是作战队伍中不可或缺的职业。

白僧侣

能够充分利用自己的身体作为武器，具有很强的力量。

游戏杂志&3DM3MV
www.plumbook.cn

《FFT》进入新的主机、新的世界、新的故事！

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE®
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

本作的标题图描绘的是什么？

伊瓦利斯虽然是一个剑与魔法共存的世界，但她同时也是一个由法与秩序来支配的世界。这里的所有战斗，都要遵循名为“法”（LAW）的规则。而监视及裁定“法”的，是一种名为“裁判者”的人物，本作的标题图上所描绘的图形，就一位呈骑士形象的“裁判者”！

◀ 马修：“我……只会默默地保护你，我实在不擅长吵架。”主角属于沉默寡言型性格。

▶丽兹：“你们两人都太老实了吧？什么嘛，反倒只有我才讲话强硬一些……”个性大胆的丽兹能改变马修的懦弱性格吗？

故事的开端

在一个名为“ST.伊瓦利斯”（圣伊瓦利斯）的小村庄中，有一位为家庭问题所烦恼的少年——马修。他身边有两位要好的朋友，一位是软弱而又老实、常被人欺负的缪特，一位是学习成绩优秀、有些骄傲任性的丽兹，3个好朋友常在一起玩。有一天，3人找到了一本记载着古代文字的书，想不到这本不可思议的老书竟然让圣伊瓦利斯村发生了巨变——圣伊瓦利斯村变成了一个名为伊瓦利斯的剑与魔法共存的世界！这是一个完全陌生的世界，有着以前从未见过的人种、国家，这个世界还存在着一种名为“裁判者”（JUDGE）的白银骑士。怀着各种各样的疑问，马修等人展开了他们的冒险。

本作充满魅力的主角们

马修·拉迪尤

◀本作的主人公，双亲离了婚，弟弟又得了病……马修陷于来自家庭的烦恼。他内心非常善良，而且乐于为他人消除痛苦。

丽兹·马露露

◀本作的女主角，她是马修的同学，学习上她是一位优等生，性格也比较好胜、大胆。她的头发原来是白色的，后来自己偷偷地染成了红色。

缪特·兰德尔

▲本作的另一位主角，他同样是马修的同学，性格害羞、又老实，手中还从不肯放开布娃娃。另外，他父亲的名字是希德（历代《FF》中飞空艇舰长的共通名字）！

嗯莫族

一个非常特别的种族。他们能够感觉到气体的流动，可以控制时间，还拖着一条长尾巴。

维艾拉族

气质高雅的美丽女猎人，动作敏锐是她们的特征，另外她们还可以和精灵进行交流。

莫古利族

什么技能都可以灵活使用的种族。他们的好奇心非常旺盛，而且很喜欢帮助别人。但有时候也很喜欢搞些恶作剧让人吓一大跳。

弓箭手

弓箭手的特点就是可以进行远距离物理攻击。

黑魔导士

能够使用攻击魔法，体力太低是其弱点。

莫古利出现在《FFTA》中

常在《FF》游戏中出现的莫古利也在这里出现。以往的莫古利总是一副胖乎乎的样子，有人因此将以往的莫古利称之为“飞天猪”。（笑）《FFTA》中，莫古利形象有很大的变化，背上的小翅膀还在，但样子变得相当轻盈，外形还有些像兔子，这样恐怕又会被人称之为“飞天兔”了。另外莫古利说话时总喜欢带上“库波”两个音的习惯也得以保留。

www.plumbook.cn

本作能成功打破GBA游戏无百万大作的局面吗？

令世界为之一变的古书“最终幻想”

古书的原书名为“古兰·古利莫亚”，书中封印着暗黑的力量。目前还不知道这个世界上还有几本这种可以改变世界的古书，只知道一些伟大的魔导书上将这些称之为“最终幻想”。

配合全新故事的全新系统

进化的战斗系统！

战斗场景仍然是一如既往的《FFT》风格。

前作《FFT》的战斗系统其实继承于《皇家骑士团2》，到了本作，战斗系统完全保留了前作备受好评的“战略战斗系统”（TACTICS BATTLE）。该战斗系统最大的特征就是具有高低差的地形设定。战略的展开是回合制的，每一步战略部署，包括战前的准备、出战人员的选择，都极具战略性，玩家必须充分开动自己的脑筋作出每一项抉择！

世界创造系统 (REGION CREATE SYSTEM)

本作中世界地图的地形设置并不是固定的！玩家可以在战斗或是专门的探索行动中找到一种名为“根据地标签”的道具，利用这项特殊的道具就可以让玩家自己在世界地图上配置各地点。也就是说，每个玩家玩《FFTA》都可以做自己独有的地点分布，创造一个只属于自己的幻想世界！当然地点的设定也要讲究一定的策略性。

▲注意右下角，表示日期的地方用的是“猛者之月12日”。

裁判系统 (JUDGEMENT SYSTEM)

在这个伊瓦利斯的世界中，是禁止进行自相残杀的战争的。所有的战斗都要遵循一种名为“法”的规则，那么由谁来监督“法”的执行呢？是“裁判者”！每场战斗中都会出现一位“裁判者”（即出现在标题画面中的那种白银骑士），负责监视战斗，并执行“法”。战斗中要灵活应用“法”的各种规则，这样才能很好地取得胜利！

▲“裁判者”会在战斗中如何执法？“法”究竟又指的是哪些规则呢？

CLAN系统 (CLAN SYSTEM)

伊瓦利斯世界有一种专门负责委托办事的便利店组织，名为CLAN（原意“种族”）。CLAN存在于各个种族、各个地域之间。（不然就不叫便利店啦）我们的主角马修一行也将会到CLAN中接受一些委托，这同时也是冒险和战斗的起因之一，当然，也有些委托根本不需要进行战斗就可以完成。

▲“说起来，我真是想不到马修也会接受委托啊。”

www.plumbook.cn

游戏情报站
GAME NEWS STATION

事件

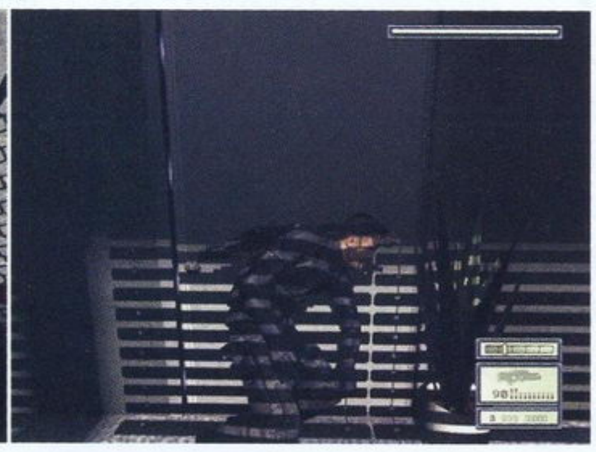
欧洲 ECTS 展报道

8月29日，为期3天的欧洲ECTS 2002（European Computer Trade Show 2002，2002年欧洲电脑贸易展）在英国伦敦开幕。如同前两年一样，这个一年一度的展会吸引了众多大牌游戏厂商的目光，他们都清楚这是他们向欧洲玩家展示自己最新力作的最好时机。如果你认为ECTS 2002只不过是5月份E3展的“复刻”那你就错了——在这3个月中游戏厂商们的努力都将会在这个展会上表现出来：你想知道《鬼泣2》、《汤姆·克兰西的分裂细胞》等游戏的最新消息吗？那你就不要错过这个机会了。

真正体现XBOX机能的游戏——《汤姆·克兰西的分裂细胞》

由育碧全力打造的以隐密行动为主的XBOX动作游戏《汤姆·克兰西的分裂细胞》（本刊上期有专门介绍，以下简称《分裂细胞》）是本次展会最引人注目的游戏，因为它不但有《MGS2》那样引人入胜的游戏方式，更有着堪称“家用主机最强”的游戏画面！甚至有玩家将它与《DOOM Ⅲ》的画面相比较！众所周知，PC版的《DOOM Ⅲ》是公认的最强游戏画面，而在会场上观看了《分裂细胞》演示动画的参观者都一致认为《分裂细胞》的画面效果不亚于《DOOM Ⅲ》！——在《分裂细胞》之前，《死或生3》曾一度被认为是最能体现XBOX机能的游戏，但现在看来，《分裂细胞》将会扛起体现XBOX机能的大旗！无论是在那令人叫绝的光影效果的表现上还是游戏场景的逼真程度上，《分裂细胞》都将是有着标志性意义的。

在《分裂细胞》展示台的现场，微软与育碧还联合发表了XBOX独占《分裂细胞》的相关消息，这样，《分裂细胞》将只会推出XBOX版与PC版，XBOX版将于年末在北美上市。



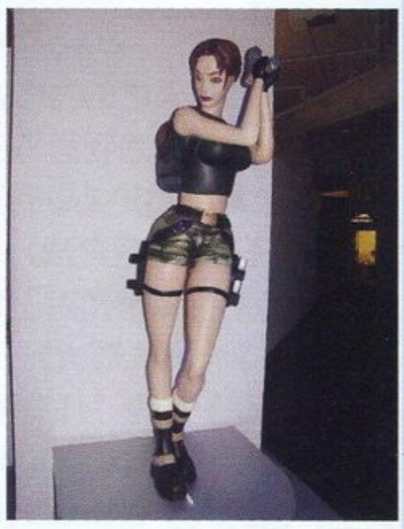
SCEE的“体验PlayStation大会”

SCEE（SCE欧洲）在自己的展区内举办了名为“体验PlayStation大会”（PlayStation Experience）的活动，展出了将在欧洲地区发售的各款PS、PS2游戏。这一次SCEE所展出的游戏基本上是以第三方厂商的游戏为主体，SQUARE、NAMCO、SEGA、Disney Interactive等第三方厂商的游戏都在这里集中展出。不过，这一次SCEE所展出的游戏绝大部分已经发售过日版，因此，对于我们来说吸引力不是很大，但对于没有见过PS2版的《铁拳4》、《王国之心》、《太空频道5第二集》等一大批PS2力作的欧洲玩家来说，情况就完全不同啦。

SCEE旗下的工作室TEAM SOHO开发的《大逃亡》（《the Getway》是年末欧洲市场的重头作品，以类似《横行霸道Ⅲ》的游戏模式来吸引成年玩家的注意。同《横行霸道Ⅲ》一样，此作暂时也没有发行日版的计划，看来欧美与日本的游戏审核制度有不小的差异。

《Primal》是SCEE旗下的Studio Conbridge工作室开发的3D动作冒险游戏，将于明年初在欧洲推出。这款作品以魔幻世界为背景，设定了一个由4个不同的王国所组成的混沌世界，玩家需要操作游戏的女主角进入这4个王国冒险，解开一系列的谜题。同《大逃亡》一样，《Primal》暂时也没有推出日版的计划，也许是因为这款作品的世界观太过于“欧美化”了。

EIDOS的黑暗天使

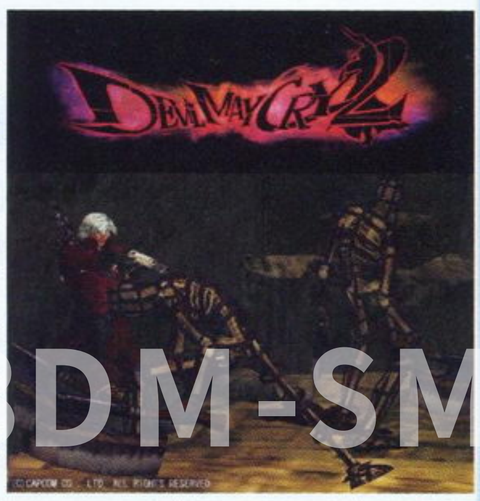


E3展时EIDOS的看家作品“《古墓丽影》系列”最新作《古墓丽影 黑暗天使》（以下简称《黑暗天使》只展出了一段很短的影像，让人失望不已。而在此次展会中，幸运的欧洲玩家可以试玩到完成度已达到70%的《黑暗天使》了！在EIDOS的展台中，除了试玩台之外，还有《黑暗天使》的最新游戏影像在反复播放，让不少劳拉FANS流连忘返。此外，1:1比例大小的劳拉模型在展台上非常醒目。

游戏的制作人在展会上公布的《黑暗天使》的进一步资料：

●PS2版将于11月在欧美地区推出；本作将会涉及到《古墓丽影4 最后的启示录》的部分剧情，冯·科瑞博士将会再度在本作中登场；●游戏初段将围绕5幅14世纪的宗教画的争夺战展开；●根据游戏的设定，游戏的一开始劳拉就必须执行一个“潜入任务”，就像《MGS》中的Snake一样悄无声息地隐密行动；●本作除了加强动作要素之外，还会大幅增加“冒险”的相关要素，解谜部分将会变得更加有趣。

CAPCOM的《鬼泣2》



在欧美极受好评的《鬼泣》最新作《鬼泣2》自E3展上公开了一段影像之后就鲜有新消息放出。此次CAPCOM也在其展台上展出了《鬼泣2》的最新影像。这段长度约为2分钟的影像以E3展上公开的影像为基础，增加但丁杀敌的片段。在片段中我们看到但丁的动作可以说是被强化到了“究极COOL”的级别，不但能以手持双枪向两个不同的方向开火，更能

SDM-SMV
www.plumbook.cn

够使出类似《鬼武者》中“一闪”的一击必杀技！画面极为华丽！此外，我们注意到游戏的标题设计也进行了修改。

除了《鬼泣2》之外，CAPCOM还展出了PS2版的《美国漫画英雄VS.卡普空2 新英雄时代》、《auto modellista》、《乔乔的冒险奇遇》以及《荒野大镖客》，本期的“前线狙击”中有对《荒野大镖客》的最新报道。

RAGE：洛奇重拳出击三大平台

事实上RAGE公司将著名电影系列《洛奇》游戏化的消息由来已久，但一直都没有得到什么实质性的进展。而在此次的展会上，RAGE终于再次展出了《洛奇》。根据RAGE发言人的说法，本作的故事将会概括电影《洛奇》～《洛奇5》的全部故事内容，可谓非常丰富；出场角色除了有史泰龙扮演的主角洛奇之外，其他在电影中登场的名角色也都会一一再现于游戏当中。更有趣的是，随着故事的发展，洛奇的造型也会相应地发生改变，一如史泰龙在从《洛奇》～《洛奇5》中造型的变化那样，绝对忠实原著。游戏将会有PS2、XBOX以及NGC版，预定将于11月同时发售。

《兰宝基尼》

《兰宝基尼》（《LAMBORGHINI》）是RAGE今年的另一重头作品。值得一提的是RAGE邀请了兰宝基尼公司参与了游戏的制作，以保证游戏在操作以及车辆造型上的原汁原味。此外，兰宝基尼公司还特别授权给RAGE，允许在游戏中出现名贵的兰宝基尼赛车被撞坏的场面，这在如今的一大堆实名赛车游戏中是不多见的。游戏将会有PS2、XBOX以及NGC版，XBOX版将在明年3月发售，PS2以及NGC版将在明年10月发售。

KONAMI三大作强力出击

已经跃居第一大厂的KONAMI近年来发展势头迅猛，这样的大型展会KONAMI自然也不会错过。在KONAMI的展台上，出现了《MGS2 实体》、《终极地带2 引导亡灵之神》以及《寂静岭3》这3款能够打动任何玩家的“AAA级”作品。不过，很遗憾的是这三款作品所展出的影像与E3展的没有太大区别，看来只有等到9月底的TGS展才能看到他们的“实体”了。除了这3款作品之外，KONAMI另一个在欧洲地区的王牌游戏《职业进化足球》（《PRO EVOLUTION SOCCER》）最新作《职业进化足球2》也参加了展出。此作实际上就是刚刚在日本地区突破百万销量大关的《WE6》的欧洲版，对于同样喜爱足球运动的欧洲玩家来说吸引力不容小视。

ECTS2002 游戏相关奖项

大奖：《汤姆·克兰西的分裂细胞》●《分裂细胞》有着惊人的画面表现力以及良好的游戏性，夺得大奖可谓实至名归。

最佳家用主机游戏：《职业进化足球2》●原因很简单：欧洲是足球运动最发达的地区。

最佳携带游戏：《超级猴球》

年度最佳主机：PS2

年度最佳家用主机游戏：《横行霸道III》

事件 BANDAI正式参入NGC，高达游戏蓄势出击

BANDAI日前正式宣布将加强与任天堂的合作，为NGC开发游戏。不过，令人感到意外的是，BANIDAI宣布的第一款NGC游戏居然是《海盗王子》的最新作《来自TV动画 海盗王子 财宝之战》，游戏预计10月31日推出。加盟NGC第二弹是预定于11月发售的《筋肉人二世 新世代超人vs.传说超人》。至于BANDAI的看家作《机动战士高达》则是“开发预定”，不过有消息称仍将会是一款以“一年战争”为背景的动作游戏。此外，《通灵王》也纳入了BANDAI的NGC游戏开发阵容。在发表会上，BANDAI的发言人还表示《筋肉人二世 新世代超人vs.传说超人》以及《来自TV动画 海盗王子 财宝之战》将支持4人对战，将游戏的参与性发挥到极致。

OUR VIEWPOINT

以BANDAI手中那么多动漫画的游戏改编权，加入NGC是迟早的事情。不过，从BANDAI所公布的游戏阵容上来看，BANDAI还是有所保留的——在PS2上大热的《机动战士高达》并没有成为NGC上的开路先锋，而是选择了低龄化的《海盗王》打头阵，相信这也与NGC玩家的年龄层有关。如果作为试金石的《海盗王》以及《筋肉人》能够获得不俗成绩的话，相信BANDAI的NGC游戏阵容会越来越强大的。

事件 美版《阳光马里奥》大幅带动主机销量

自从8月26日美版的《阳光马里奥》推出以来，NGC主机的销量也随之大幅增长，根据8月25日～31日北美游戏销量排行榜显示，《阳光马里奥》的销量已超过35万套，并且主机的销量超过了PS2以及XBOX，位居主机销售榜的首位。这也是NGC主机第二次登上销售榜首位，前一次是NGC首发当周。由此不难看出《阳光马里奥》在北美的超人气。任天堂为《阳光马里奥》所定下的全世界销售目标为一千万。

事件 《死或生2》裸女案TECMO胜诉，获赔200万日元

TECMO在去年11月控告金手指生产商WEST SIDE，因为该公司将TECMO的PS2版《死或生2》的数据修改成可以看到女主角的裸体，并且将其金手指公开放在日本各大游戏店出售。不过，WEST SIDE认为，那些“裸女”并不是他们制作出来的，而是“本来就存在于游戏资料当中”，他们做的只不过是将这些“资料”通过一定的手段重现而已，并没有违反著作权法，顶多也只是对游戏制作小组的人格权造成了影响。现在，这件著名的“裸女案”终于有了结果：东京地方法院认为，WEST SIDE对原告TECMO的产品的“同一性保持权”造成了侵犯，属于侵权行为，TECMO可获得200万日元的赔偿。这也是继“KONAMI的《心跳回忆》的记录被修改事件”之后另一宗有关游戏资料被修改的官司。

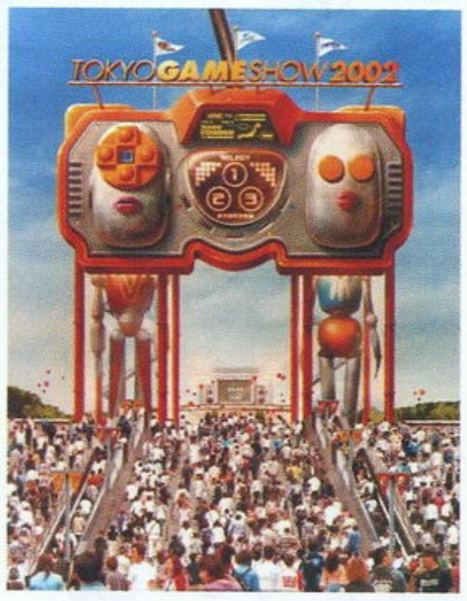
根据本刊截稿前得到的最新消息，WEST SIDE因对此判决不服，表示将会向东京高级法院提出上诉，而TECMO暂时未有回应。

硬件 SONY公布新型头戴式显示器

SONY于近日宣布，将从9月26日开始发售头戴式显示器新品“PUD-J5A”。该产品装有传感器用于检测使用者的头部动作。这一功能称作“头部运动跟踪器（Head Action Tracker，HT）”，与PS2连接以后可以将头部的上下左右运动反映到游戏中去。头戴式显示器售价高达59800日元，并只限SONY的官方网站上销售。利用PUD-J5A的HT功能，即使不使用手柄控制也可以全方位体验游戏的虚拟空间。不过，使用这种功能需要PS2游戏的支持，目前还没有支持该功能的游戏。该显示器装有两片0.44英寸液晶面板，虚像画面的尺寸相当于42英寸，配备有S端子和声音输入端子等。主机部分由显示器和头戴式耳机构成，重约340g。接驳器重约80g。主机的外形尺寸为宽200mm×高100mm×深250mm（当折叠时），接驳器宽70mm×高20mm×深110mm。

www.plumbook.cn

特报 TGS2002 开幕在即，主要游戏厂商参展游戏一览



由今年起，东京游戏展（TOKYO GAME SHOW，简称TGS）改为一年一次。作为日本国内最大的游戏盛会，此次的TGS正处于PS2与NGC软件的成熟期，各大游戏厂商都计划在展会上展出自己将在未来一年内发售的最新作品，其中更有大量游戏预定在展会上首度公开！随着开幕日的临近，我们也收到了大量关于出展游戏阵容的最新情报，现在就让我们来看看这次的TGS2002到底会有多精彩。本刊将在下一期对TGS2002做出超详细报道。

SCE

确定出展游戏

PS2	《暗黑编年史》	画面清新的A·RPG续篇，前作名为《黑云》。
PS2	《妖精战士 精灵的黄昏》	看家作品在PS系主机上的第四作。
PS2	《太空渔夫》	类型新颖、轻松有趣的近未来钓鱼游戏。
PS2	《THE 京浜急行》	类似《电车GO！》的模拟驾驶电气列车的作品。

除以上游戏之外，还有消息指出SCE将会展出《ICO》最新作、Naughty Dog小组最新作（Naughty Dog的代表作是PS上的“《古惑狼》系列”）、《GT赛车》的网络版、《大众高尔夫》的网络版、《妖精战士》的网络版以及两个原创的RPG游戏。

微软

XBOX	《极速追击》	以赛车为题材的追击游戏，伴有真人的演出片段。
XBOX	《格斗超人》	由曾开发《保镖》的Dream Publishing制作的华丽对战游戏。
XBOX	《布林克斯 时空清除者》	XBOX重量级的动作游戏，画面华丽流畅。

微软自社开发的游戏比较少，第三方软件才是XBOX的主心骨。有消息指出，微软会在展会上再度公开《光环2》的新消息。此外，微软在日本的另一重头戏“XBOX LIVE”也将在展会上公开亮相，让玩家参与其中。

SQUARE

确定出展游戏

PS2	《无限沙加》	自社年度最大作，预计将会成为全场焦点作品。
PS2	《最终幻想X派生作品》（暂名）	据说将会有两个完全不同的版本。
PS2	《王国之心 最终混合版》	美版《王国之心》+新要素的改良版本。
PS	《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》	新增CG的传世经典作品复刻。
NGC	《最终幻想 水晶编年史》	NGC上的原创《最终幻想》，必须与GBA版联动。
GBA	《最终幻想战略版ADVANCE》	GBA上的原创《最终幻想》，绝非移植作品。
GBA	《陆行鸟大陆》	以陆行鸟为主角的桌面游戏。
GBA	《圣剑传说ADVANCE》（暂名）	是移植还是原创暂时不得而知。

未确定出展游戏

PS2	《最终幻想XII》	据称SQUARE将会视参观者对其他游戏的反应来决定是否展出。
PS2	某个在线RPG新作	在《最终幻想XI》之外给玩家另一个选择？不会吧……
PS2	某个动作游戏新作	《保镖2》的开发消息已经传出来2年多了……会是这个吗？
WSC	《最终幻想Ⅲ》	真的还存在这个版本吗？

世嘉

确定出展游戏

PS2	《忍》	传奇名作重现PS2，增强了冒险要素。
XBOX	《铁甲飞龙 ORTA》	超华丽的异世界观的射击游戏。
XBOX	《梦幻之星在线》	对应XBOX LIVE的强力在线A·RPG。
NGC	《SONIC精选集》	合集作品，目前详细情况不明。
NGC	《超级猴球2》	美版已经发售，完成度自然不是问题。
GBA	《SONIC ADVANCE 2》	GBA版第二作，详细情况不明。
GBA	《世嘉拉力》	展会上将首度正式公开。

未确定出展游戏

平台不明	《光明力量》最新作	也应该公布最新作了。
平台不明	《VR战士4EVO》	家用版是肯定有的，但平台未定。
平台不明	《VR战警3》	也许会先公布街机版。
PS2	《咕噜咕噜温泉2》	颇受好评的大杂烩游戏第二作。
NGC	《VR战士QUEST》	很早就公布制作消息的作品，但一直都没有下文。
NGC	《永恒的阿卡迪亚 传说之章》	应该公布正式的发售日了。
XBOX	《SPIKEOUT X-TREME》	已决定制作XBOX版，但需要更进一步的消息。
XBOX	《死亡之屋3》	开发时间也不短了，会提供试玩吗？
ARC	《VR射手3ver.2002》	街机版已经正式公开。

如无意外，世嘉还会在展会上公布几款对应PS2网络的新作品，类型广泛。

KONAMI集团（含KONAMI、TAKARA、HUDSON及元气）

KONAMI

确定出展的重要游戏

XBOX/PS2	《潜龙谍影2 实体》	预定今冬发售的超人气作品，不用多说了。
三大平台	《EVOLUTION SKATEBOARDING》	收录了KONAMI其他名作场景的滑板游戏。
PS2	《终极地带 引导亡灵之神》	大空间的3D射击游戏续篇。
PS2	《J联盟WE6》	相较《WE6》有少许改进，以J联赛为舞台。
PS2	《真魂斗罗》	名作复活，对于国内玩家有致命诱惑力。
PS2	《寂静岭3》	百万大作第三作，风格依然一如前两作。
PS2	《流行音乐7》	仍然保持不错人气的音乐游戏。
PS2	《沉默的狙击手3》	街机版《狙击》+大量原创要素的新作。
PS2	《NBA STARTING FIVE》	目前只能从标题得知是篮球游戏。
PS2	《DOGSTATION》	移植自街机作品，会有专用控制器吗？
PS2	《THE THING》	美版已经发售，评价不俗的动作冒险游戏。
PS2	《COOL GIRLS》	以女性角色为主人公的科幻动作冒险游戏。
NGC	《斑鸠》	DC版获得极高评价，NGC版将会加入大量原创要素。
GBA	《J联盟WE ADVANCE2002》	GBA上的《WE》第二作。
GBA	《魂斗罗HARDSPIRITS》	集合SFC与MD两作之大成的作品。
GBA	《沉默的狙击手》	美版已经发售。
GBA	《实况世界足球POCKET2》	KCEO开发的GBA足球游戏第二作。

TAKARA

确定出展游戏

GBA	《Q版赛车ADVANCE2》	系列第二作，可爱依旧。
PS2	《机甲兵团J-PHOENIX格斗小队篇》	没有太高人气的机器人动作游戏。
XBOX	《机甲兵团J-PHOENIX+》	PS2版的加强版。

除了游戏之外，TAKARA还会展出一款名为“Q版汽车”的新型电气汽车，采用电能作为动力，造型非常之“Q”，售价为129万日元。

HUDSON

确定出展游戏

PS2/NGC	《桃太郎电铁11》	系列首个决定跨平台推出的作品。
GBA	《炸弹人杰塔斯 传说的炸弹人》（暂名）	系列最新作之GBA版。
PS2/NGC	《炸弹人杰塔斯》（暂名）	系列最新作，跨平台推出。

元气

确定出展游戏

PS2	《首都高BATTLE01》	系列最新作，有固定的支持者。
PS2	《街道BATTLE》	《首都高BATTLE》的派生作品。

CAPCOM

确定出展的重要游戏

PS2	《洛克人X7》	“X系列”首度3D化的作品，据传由美国CAPCOM开发。
PS2	《鬼泣2》	最强3D动作游戏的续作，将会展出最新影像。
PS2	《钟楼3》	超强制作阵容的AVG名作，年末重头戏之一。
PS2	《荒野大镖客》	美国西部风情的牛仔动作射击游戏。
PS2	《龙战士V DRAGON QUATER》	CAPCOM招牌RPG最新作。
NGC	《生化危机0》	系列最新作，将会提供试玩以及展示最新影像。
GBA	《逆转裁判2》	新概念的法庭文字游戏，完成度已经很高了。

未确定出展游戏

平台不明	以三国为题材的游戏	类型、平台均不明，会是像《真·三国无双》那样的动作游戏吗？
PS2	《鬼武者3》	可以肯定已经开始制作了，是否会展出就要看CAPCOM的计划了。
PS2	《生化危机ONLINE》	E3展上就已经公布了，现在是向玩家报告制作进度的好机会。
NGC	《恶魔计划》（暂名）	《鬼泣》导演神谷英树的最新作品，将会在TGS上首次公开！
NGC	未定名游戏	《维罗尼卡》导演加藤弘喜的最新作品。
NGC	《玻璃玫瑰》	据传是三上真司为NGC开发的最新原创作品。

NAMCO

确定出展的重要游戏

PS2	《宿命传说2》	NAMCO招牌A·RPG系列最新作，将会展出最新影像。
PS2	《摩托GP3》	每年一作的摩托赛车游戏，将会展出最新影像。
PS2	《维纳斯与布雷斯》	含在线功能的RPG，画面非常细腻。
PS2	《化解危机新作》（暂名）	据传只是一代的加强版。
XBOX	《脱狱潜龙》	美版已经推出，操作比较繁琐的动作射击游戏。

www.plumbook.cn

GBA	《世界传说 换装迷宫 2》	颇受好评的 NAMCO 迷宫 RPG 第二作。
GBA	《克罗诺亚英雄 传说的星之金币》	著名动作游戏的纯 RPG 化，除此之外详细情况不明。

未确定出展游戏

PS2/XBOX/NGC	《灵魂能力 II》	街机版评价褒贬不一，家用机版将会增加原创模式。
PS2/XBOX/NGC	《山脊赛车最新作》（暂名）	暂时没有更多消息公开，就看 TGS 展的了。
GBA	《幻想传说》	移植自 SFC 同名作，单单只是这一点就够让 GBA 玩家兴奋了。

KOEI

确定出展游戏

PS2	《信长的野望网络版》	拥有相当丰富的网络功能的 A · RPG。
PS2	《信长的野望威力提升版》	前作的修改版，追加了新人物、新道具及新事件。
PS2	《胜利海报》	著名的赛马游戏系列最新作。
XBOX	《红海》	与《真 · 三国无双 2》类似的以一当千的动作游戏。
XBOX	《真 · 三国无双 2》	移植至 PS2 版同名作，缺乏《猛将传》的新要素。

未确定出展游戏

PS2	动作游戏新作	极有可能是《真 · 三国无双 3》或是类似的作品。
PS2	《决战 3》	此作的制作消息已经放出很久了，会公开吗？
PS2	《少年佣兵传 2》	非常有特色的 S · RPG 作品。
PS2	《三国志 BATTLEFIELD》	完全在线的以三国为题材的 RTS，PC 版已开始测试。

TECMO

确定出展游戏

PS2	《疾驰赛手 6》	以赛马为题材的游戏系列最新作。
PS2	《阿耳戈斯战士》	也就是《未来战士》3D 版，名作回归。
XBOX	《DOA 极限沙滩排球》	美少女沙滩排球，卖点是穿着清凉的《死或生》女性角色们。
XBOX	《忍者外传》	传说中的《忍者龙剑传》最新作，与《鬼泣》类似的动作游戏。
GBA	《怪物农场 ADVANCE2》	TECMO 的女性向及儿童向作品最新作。

未确定出展游戏

XBOX	《零》	制作消息已经公开，相信完成度不是问题。
XBOX	《死或生 4》	此作是肯定存在的，但是否会这么快公开就很难说了。
XBOX	未定名作品	只可以肯定是对应 XBOX LIVE 的网络游戏。

ENIX

确定出展游戏

PS2	《星之海洋 3 直到时间的尽头》	发售日已经确定，是否会提供试玩呢？
PS2	《特鲁尼克大冒险 3》	游戏已经基本完成了，是否会提供试玩呢？

未确定出展游戏

平台不明	《勇者斗恶龙Ⅷ》	可以决定胜负的作品！应该公布了！

FROM SOFTWARE

确定出展游戏

PS2	《影子塔：深渊》	目前此作详细情报不明，TGS 上见分晓。
XBOX	《千岛》	风格非常奇特的模拟育成游戏，支持 XBOX LIVE。
XBOX	《O · TO · GI · — 御伽》	有着不俗画面表现的 A · RPG，和风味十足。
NGC	《RUNE II》	非常出色的卡片 RPG 第二作。

ALTUS

确定出展的重要游戏

PS2	《真 · 女神转生 III》	招牌作品的首个正式的 PS2 版本。
XBOX	《真 · 女神转生 NINE》	招牌作品的首个网络化版本，支持 XBOX LIVE。
GBA	《真 · 女神转生 恶魔混血儿 光之书 / 暗之书》	GB 版大人气作品续篇。

BANDAI

确定出展的重要游戏

NGC	《来自 TV 动画 海盗王 财宝之战》	同名动画改编的最新作。
NGC	《筋肉人二世 新世代超人 vs. 传说超人》	同名漫画改编的最新作。

软件 XBOX 的超高速战车游戏《Quantum Redshift》发表

微软近日公布了一款未来感十足的超高速战车游戏《Quantum Redshift》。所谓“高速战车游戏”，指的就是在普通的赛车竞速游戏当中融入对战的元素，曾在 NGC 以及 PS2 上发售的《EXTREME G 3》就是这样的游戏。本作由 Cruly Monster 公司制作，微软负责发行。从公开的游戏画面上来看，画面素质的确相当出色，而且那些设计得如同《星战前传 首部曲》中阿纳金所驾驶的赛车的机体更是充满吸引力。游戏预计今年 11 月 21 日推出日版。

☆☆☆☆☆短消息☆☆☆☆☆☆☆☆☆短消息☆☆☆☆☆

◆微软将会在今年年底于台湾省推出中文版的 XBOX 主机，对应日版游戏。是否推出汉化的 XBOX 游戏还未确定。

◆日本微软从 9 月 9 日开始公开募集参与 XBOX LIVE β 版测试的玩家。募集活动至 10 月 22 日止。

◆GBA 版的《V 拉力 3》获得了玩家很高评价，现在，世嘉也宣布他们将会在 12 月 19 日推出 GBA 版的《世嘉拉力》，希望将这款优秀的拉力赛游戏在 GBA 上发扬光大。游戏将保留“冠军赛模式”、“街机模式”以及“计时赛模式”等家用机版的内容，并且还将对应连线对战，售价 5800 日元。游戏将在 TGS 展上公开。

◆在日本，预订 11 月 28 日发售的《宿命传说 2》的玩家将会额外得到一张 NAMCO 送出的 DVD，DVD 将会收录游戏的部分开场动画以及游戏画面。游戏的主题曲将由仓木麻衣演唱。

◆GBA 版《太空频道 5》正式定名为《太空频道 5 乌拉拉的宇宙大进击！》，由 THQ 开发，预定将会有 18 关，支持 2 人连线游戏。发售日未定。

◆《KOF2002》街机版预定将于 10 月推出，其 NGO GEO 主机的卡带版发售日是 12 月 19 日，售价高达 39800 日元。

◆SQUARE 为 GBA 开发的以陆行鸟为主题的游戏正式定名为《陆行鸟大陆》，类型 TAB（桌面游戏），预定 12 月发售。

◆有消息指出，SEGA-AM2 的街机格斗巨作《VR 战士 4 进化版》将于近日公布其家用版的移植情报！究竟是 XBOX 还是 PS2，很快就见分晓了。

◆有消息指出，微软会在近日宣布把美版 XBOX 的定价从原来的 199 美元降至 149 美元。

◆SONICTEAM 的 NGC 游戏《SONIC 精选集》以及 GBA 游戏《SONIC ADVANCE 2》的发售日是 12 月 19 日，定价都是 5800 日元。

◆KONAMI 已经从 4Kids Entertainment 公司那里拿到了新的《忍者神龟》的游戏改编权，KONAMI 表示将会在 2003 年的 E3 展上公开基于新的《忍者神龟》改编而成的游戏。类型与平台都未确定。

◆微软日前宣布将会于 12 月在韩国发售韩国版的 XBOX，售价有可能是 256000 韩元（约合 199 美元）。对应游戏的详情尚未公开。

◆KOEI 为 NGC 开发的动作游戏《战斗封神》将向 PS2 移植，移植作名为《超战斗封神》，预定 11 月 21 日发售，售价 6800 日元。并且，届时 KOEI 还会推出“《超战斗封神》+《封神演义 2》”的同捆版本，售价 10800 日元。

◆预定将于 10 月 29 日在北美地区发售的黑帮游戏《横行霸道 罪恶都市》的游戏预约数量已经达到了 400 万套，看来此作的成功指日可待。《横行霸道 罪恶都市》是去年在北美大热的《横行霸道 III》的最新资料篇。

◆FROM SOFTWARE 宣布将于明年春季发售《装甲核心 III》的最新资料篇《装甲核心 III 寂静的战线》，将会加入新的游戏关卡以及新的游戏系统。

◆KOEI 为 XBOX 开发的动作游戏《红海》的发售日已定在 11 月 14 日，售价 6800 日元。

◆MicroProse 为 XBOX 开发的《F1 格林披治大奖赛 4》由于没有达到发行商 INFOGRAMES 所期望的水准，被 INFOGRAMES 抽走全部资金，胎死腹中。

◆任天堂年末的两款大作《马里奥聚会 4》以及《塞尔达传说 NGC》（暂名）的发售日已经公布，分别是 11 月 8 日以及 12 月 13 日。详细消息将在近期公布。

◆KONAMI 年末重头作品《MGS2 实体》的 PS2 版将在 12 月 19 日发售 。

◆ CAPCOM 日前表示，《龙战士 V》主题曲将由人气歌手鬼束千寻演唱。游戏的音乐部分的制作将由负责过《皇家骑士团》音乐的崎元仁担当，音乐监督则是大名鼎鼎的光田康典。游戏的发售日确定为 11 月 14 日，售价 6800 日元。

www.plumbook.cn

新作发售表

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

9月					
9月26日	《网球王子 SWEAT & TEAR》	《テニスの王子样 SWEAT & TEAR》	SPG	KONAMI	5800日元
9月26日	《傲慢的天使》	《天使な小生意气》	SLG	BANDAI	5800日元
10月					
10月10日	《SIMPLE CHARACTER 2000系列 Vol.12 机动武斗传G高达 THE BATTLE》	《SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.12 机动武斗传Gガンダム THE バトル》	FTG	BANDAI	2000日元
10月10日	《SIMPLE CHARACTER 2000系列 Vol.13 新机动战记高达W THE BATTLE》	《SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.13 新机动战记高达W THE バトル》	FTG	BANDAI	2000日元
10月31日	**《最终幻想Ⅰ》**	《ファイナルファンタジー》	**RPG**	**SQUARE**	**3800日元**
10月31日	**《最终幻想Ⅱ》**	《ファイナルファンタジーⅡ》	**RPG**	**SQUARE**	**3800日元**
10月31日	**《最终幻想Ⅰ・Ⅱ》（手办同捆版）**	《ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ》（プレミアムパッケージ）	**RPG**	**SQUARE**	**8800日元**

PLAYSTATION2

9月					
9月26日	《决战2》（PS2 THE BEST）	《决战2》（PS2 THE BEST）	SLG	KOEI	3000日元（预定）
9月26日	《真・三国无双》（PS2 THE BEST）	《真・三国无双》（PS2 THE BEST）	ACT	KOEI	3000日元（预定）
9月26日	《夺还屋 被夺的无限城》	《ゲットバッカーズ夺还屋 夺われた无限城》	RPG	KONAMI	6800日元
9月26日	《大战略1941 逆转的太平洋》	《大战略1941 逆转太平洋》	SLG	SAMMY	6800日元
9月26日	**《最终幻想XI 2002Special art box》**	《ファイナルファンタジーXI 2002 スペシャルアートボックス》	**RPG**	**SQUARE**	**8000日元**
10月					
10月3日	《信长的野望 岚世纪 with power up kit》	《信长の野望 岚世纪 with パワーアップキット》	SLG	KOEI	10800日元
10月3日	《捉猴2001》（PS2 THE BEST）	《ピポサル2001》（PS2 THE BEST）	ACT	SCE	3000日元
10月3日	《レガイアデュアルサーガ》（PS2 THE BEST）	《雷盖亚传说》（PS2 THE BEST）	RPG	SCE	3000日元
10月3日	《电车GO！新干线 山阳新干线篇》（PS2 THE BEST）	《电车でGO！新干线 山阳新干线篇》（PS2 THE BEST）	ACT	TAITO	3000日元
10月17日	《古惑狼4 炸裂！魔神力量》	《クラッシュ・バンディクー4 炸裂！魔神パワー》	ACT	KONAMI	2800日元
10月17日	《沉默的狙击手3》	《サイレントスコープ3》	STG	KONAMI	6800日元
10月17日	《牧场物语3》（PS2 THE BEST）	《牧场物语3》（PS2 THE BEST）	SLG	VICTORY	3000日元
10月24日	《太鼓之达人》	《太鼓の达人》	MUG	NAMCO	6980日元
10月31日	**《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫》**	《ドラゴンクエスト・キャラクター トルネコの大冒险3 不可议のダンジョン》	**RPG**	**ENIX**	**6800日元**

DREAMCAST

9月					
9月26日	《看着你的永远》	《君が望む永远》	SLG	ALCHEMIST	7400日元
9月26日	《看着你的永远》（初回限定版）	《君が望む永远》（初回限定版）	SLG	ALCHEMIST	7400日元
9月26日	《我、我的暑假》	《仆と、仆らの夏》	SLG	KID	7800日元
10月					
10月17日	《漫画同人会》（廉价版）	《こみつくパーティ》（ドリコレ）	SLG	AQUAPLUS	3800日元
10月17日	《Close to 祈祷之丘》（廉价版）	《Close to 祈りの丘》（ドリコレ）	SLG	KID	2800日元
10月17日	《井上凉子 室友》	《井上凉子 ルームメート》	SLG	DATAM	2800日元
10月31日	《正邪幻想曲AD》（廉价版）	《ブラックマトリクスAD》（ドリレコ）	S・RPG	NEC	2900日元

GAMEBOY ADVANCE

9月					
9月20日	**《超级马里奥ADVANCE3》**	《スーパーマリオアドバンス3》	**ACT**	**NINTENDO**	**4800日元**
9月27日	**《街霸ZERO3 ↑》**	《ストリートファイターZERO3 ↑》	**FTG**	**CAPCOM**	**4800日元**
9月27日	《人形电脑天使心 for GBA 你是我的人》	《ちょびっツ for GBA アタシだけのヒト》	SLG	MARVELOUS	5800日元
9月27日	《人形电脑天使心 for GBA 你是我的人 附送人偶版》（GBA同捆）	《ちょびっツ for GBA アタシだけのヒト chobits仕样パートセット》（GBA本体同捆）	SLG	MARVELOUS	14600日元
10月					
10月10日	《J联盟胜利十一人ADVANCE2002》	《Jリーグウイニングイレブン アドバンス2002》	SPG	KONAMI	4800日元
10月17日	《CROCKET！梦之BANCKER SURVIVAL》	《コロッケ！梦のバンカーサバイバル》	RPG	KONAMI	4800日元
10月17日	《沉默的狙击手》	《サイレントスコープ》	STG	KONAMI	4800日元
10月25日	**《星之卡比 梦之泉DX》**	**《星のカービィ 梦の泉デラックス》**	**ACT**	**NINTENDO**	**4800日元**
10月25日	**《世界传说 换装迷宫2》**	《テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2》	**RPG**	**NAMCO**	**4800日元**

NINTENDO GAME CUBE

9月					
9月26日	《永世名人Ⅵ》	《永世名人Ⅵ》	ETC	KONAMI	6800日元
9月26日	《世嘉足球大满贯》	《セガサッカースラム》	SPG	SEGA	5800日元
9月27日	**《星际火狐大冒险》**	《スターフォックスアドベンチャー》	**ACT**	**NINTENDO**	**6800日元**
10月					
10月1日	《THE BASEBALL 2002战斗宣言 完美职业棒球》	《THE BASEBALL 2002バトルボールパーク宣言パーフェクトプロ野球》	SPG	KONAMI	6800日元

XBOX

9月					
9月26日	《真・三国无双2》	《真・三国无双2》	ACT	KOEI	6800日元
9月26日	《极速危机》	《マキシムチェイス》	ACT	Microsoft	6800日元
10月					
10月24日	《古惑狼4 炸裂！魔神力量》	《クラッシュ・バンディクー4 炸裂！魔神パワー》	ACT	KONAMI	价格未定

经过了前一段时间的沉默，9月下旬到10月底可以说是一个小高潮。

10月10日，《G高达格斗》、《新机动战士高达W格斗》发卖，高达FANS又可以一睹热血的多蒙和酷酷的西罗的风采了，价格也很便宜，而且近来有关高达的游戏都卖得不错，所以，应该能让BANDAI满意。10月31日可以说是《最终幻想》FANS的节日，因为他们将在这一天迎接《最终幻想Ⅰ》、《Ⅱ》的到来，这可能是PS上最后的辉煌了。而《最终幻想Ⅰ・Ⅱ》同捆限定版还附送3个游戏人物手办，这更增加了让人购买的理由，看来PS来了一个小小的反击。

PS2上大量优秀游戏的廉价版的推出肯定会乐坏了玩家。在游戏推出一段时间后再发售廉价版，这是游戏厂商为拉拢玩家的一种惯用商业手段，特别是一些本身素质就不错的作品，如果你错过了，这次就不要犹豫了，买就一个字！

而DC上除了《正邪幻想曲AD》（廉价版），其他的都是一些恋爱游戏的廉价版，看来一台主机即将结束和已经结束的时候，会推出大量恋爱游戏的惯例还是没变哪。（笑）

9月下旬到10月底任天堂奏响了它年底反击战的序曲。GBA上的优秀游戏可以说让你目不暇接，让我们看看这些游戏到底有哪些：《超级马里奥ADVANCE3》、《街霸ZERO3 ↑》、《J联盟胜利十一人ADVANCE2002》、《沉默的狙击手》、《星之卡比 梦之泉DX》、《世界传说 换装迷宫2》，哪一个拿出来都会让你乖乖地掏腰包。NGC光是《世嘉足球大满贯》和《星际火狐大冒险》这两款游戏就足够了，看到这些优秀游戏，我们只能惊呼“任天堂抢钱计划始动了”！

XBOX上的《真・三国无双2》会是什么样的？相信很多玩家都有这个疑问，不过这个疑问即将在9月26日揭晓，请玩家拭目以待。不是我不明白，只是这个世界变化快，在XBOX上看到《古惑狼》的身影真的让人不是很习惯，不过由于主机机能强劲，画质大大提高是毫无疑问的。

一句话，能够玩到自己喜欢的游戏就行。

RDM-SMV
www.plumbook.cn

至爱排行榜

《游戏机实用技术》首家推出

中国TV GAME销量排行榜 VOL2

PS2游戏销量 TOP10

统计时间：8月29～9月13日

1

真·三国无双2 猛将传

光荣■ACT■2002-08-29 ◆累计251套

2

真·三国无双2（含中文版）

KOEI■ACT■2002-08-10 ◆累计146套

3

最终幻想X（含国际版）

SQUARE■RPG■2001-07-19 ◆累计127套

排名	游戏
4	**鬼泣（含MEGA HITS版）** CAPCOM■ACT■2001-08-23 ◆累计78套
5	**GT赛车概念版2002 东京－日内瓦** SCE■RAC■2002-07-25 ◆累计71套
6	**鬼武者2** CAPCOM■ACT■2002-03-07 ◆累计60套
6	**潜龙谍影2** KONAMI■ACT■2001-11-29 ◆累计60套
8	**世界足球胜利11人 6** KONAMI■SPG■2002-04-25 ◆累计58套
9	**VR战士4** SEGA■FTG■2002-01-31 ◆累计34套
10	**寂静岭2 最期的诗** KONAMI■AVG■2002-07-04 ◆累计29套

“无双”热潮继续席卷全国，“真·三国”的成长速度惊人。围绕着百万核心大作，许多挑剔的玩家依然选择了正版。随着MEGA HITS版的推出，《鬼泣》二度走俏。ACT已经成为众多玩家购买游戏的主要类型。来到PS2上，ACT游戏的画面素质普遍比其他类型的游戏要更胜一筹，这样就更能吸引玩家的眼球。看来，画面效果是众多玩家选择游戏的一个很重要的因素。

流行主机销量排行榜

排名	主机	销量
1	GBA	2026台
2	PS2	1018台
3	PSone	776台
4	GBC	215台
5	NGC	169台
6	XBOX	142台
7	DC	23台
8	WSC	19台

XBOX游戏销量 TOP 5

1

死或生3

TECMO■FTG■2002-02-22 ◆累计87套

排名	游戏
2	**光环** BUNGIE■FPS■2002-02-22 ◆累计61套
3	**丛** FROMSOFTWARE■STG■2002-03-19 ◆累计33套
4	**疯狂的士3** SEGA■RAC■2002-07-25 ◆累计13套
5	**枪之女神** SEGA■STG■2002-07-25 ◆累计11套

评论：由于近期无大作刺激市场，加之暑期结束，XBOX的硬件销量有明显下滑。游戏主要还是集中在那么几个上，销量变化不大。由于年底会有众多华丽作品登陆XBOX，许多玩家最关心的还是XBOX的价格问题。

NGC游戏销量 TOP 5

1

生化危机

CAPCOM■AVG■2002-03-22 ◆累计191套

排名	游戏
2	**阳光马里奥** 任天堂■ACT■2002-07-19 ◆累计169套
3	**生化危机0 体验版** CAPCOM■AVG■8月上旬◆累计100套
4	**沙滩排球** SEGA■SPG■2002-07-18 ◆累计84套
5	**任天堂全明星大乱斗** 任天堂■ACT■2001-11-21 ◆累计41套

“BIO”的魅力是无穷的，为了一睹《生化危机0》的庐山真面目，哪怕仅仅只有30分钟，许多玩家还是毫不犹豫地购买了游戏的试玩版。《生化》与《阳光马里奥》已经成为NGC玩家的必备游戏，这就是中国玩家的特色。

GBA游戏销量 TOP 5

1

超级机器人大战R

BANPRESTO■S·RPG■2002-08-02 ◆累计187套

排名	游戏
2	**黄金太阳 失落的时代** 任天堂■RPG■2002-06-28 ◆累计91套
3	**火焰之纹章 封印之剑** 任天堂■S·RPG■2002-03-29 ◆累计53套
4	**恶魔城 白夜协奏曲** KONAMI■A·RPG■2002-06-06 ◆累计49套
5	**J联盟 创造职业球会ADVANCE** SEGA■SLG■2002-09-05 ◆累计48套

很快半个月就过去了，“中国TV GAME销量排行榜”又和各位见面了。总结上期的工作经验，我们对“排行榜”数据的统计方式做出了一定的调整。为了避免重复统计以确保数据的准确性、权威性，我们还重新选择了协力店。由于时间的关系，协力店数量暂时未能达到上期的水平。“中国TV GAME销量排行榜”开张不久，与各大协力店的合作还处于磨合、探索的阶段。相信随着我们工作的深入，“中国TV GAME销量排行榜”会越来越完善，内容也会越来越丰富，加盟的协力店也会遍及祖国的每一个角落。

半月间数据变化可能不会太明显，所以从下一期杂志开始，“至爱排行榜”栏目将交替刊登“日本游戏最新销量排行榜”和“中国TV GAME销量排行榜”。希望广大玩家来信或者Email对本栏目提出有效的意见或建议。

数据来源：

青岛鑫鑫电玩游戏专卖店
成都蝌蚪电玩
安徽四通游戏
广州纽沃德电子
南京新世界电玩
上海游戏机地
北京新亚电玩
武汉汉口前卫电玩
重庆仙童电玩
长沙火星电玩
长春金卡王电玩商行
哈尔滨万佳电玩
南京阿童木电玩部
上海（静安）游戏2000
长沙火炬电子
石家庄游戏无限商贸中心
上海盛记（原盛天）游戏机专卖店
北京颐丰高达专卖店
合肥四海电玩
北京瑞明兴隆游戏服务中心
上海王子游戏
杭州玩之翼家庭游戏连锁店
杭州玩之星家庭游戏连锁店
杭州玩之岁家庭游戏连锁店
杭州玩之茵家庭游戏连锁店
宁波东新电玩
青岛索尼克电玩专卖
上海宏龙GAME
上海瑞通玩具
北京佳人游戏精品
沈阳小陆游戏专卖店
济南鑫龙电玩专卖店
上海普陀区立民游戏机经营部
上海浦东GAME风暴专营店
上海智力苑电玩超市
长沙恒源电游专卖店
武汉汉口电玩堂游戏商行
南京风云电玩
大庆路强电子

www.plumbook.cn

黄金眼

恐龙猎人：进化

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
难度 ■■■■■■□□

热血推荐

GOUKI

此作处于比较尴尬的境地：与XBOX版本相比画面相差太多，与PC版相比操作部分显然无法令人满意。单就游戏的每一个环节来看，比如该有的全有的武器设定、让人觉得比较有趣的敌人A.I.等都显得十分成熟，关卡的设计也显出制作者不凡的实力，后面的几个任务的确称得上是惊心动魄。但要命的是游戏的操作实在让人无法接受，连随心所欲的操作都无法做到，叫人如何心甘情愿地REPLAY呢？FPS游戏看来的确是游戏主机的天生缺陷了。

紫枫

趁这个机会给《荣誉勋章 前线》打个10分吧。相对PS2上的FPS游戏而言，《恐龙》和《荣誉》算是顶尖的两作了。和《荣誉勋章》所渲染的二战气氛不同，《恐龙猎人》传达给玩家们的是在美丽的大自然下与外星人之间的游击战。有过玩前作的经验，场景的庞大是意想中的，但实际玩到手时还是被靓丽的自然美景感动了一番。游戏中后期新加入的几关飞行关更是凸显游戏制作者的实力。玩家们在初玩该游戏时需要尽早熟悉操作（在菜单里可以调节为模糊射击），只向FPS爱好者推荐本作！

多边形

一个印第安人和一张弓，这就是《恐龙猎人》的标志。游戏虽然是传统的FPS类型，但是与众多FPS比起来，本作有它独树一帜的特点，令人印象深刻。与那些现代文明比起来，游戏让你感受更多的是原始世界的气息。众多细腻的原始森林和崇山峻岭等超大场景给人一种极强的层次感，即使玩家长时间探索也不会觉得枯燥乏味，新加入了飞行关卡同样给人一种进化的感觉。三大机种中，PS2版的画面是打了折扣的，加之手柄操作影响了游戏的流畅度，所以还是美中不足，令人遗憾。

ACCLAIM/PS2/DVD-ROM/TUROK：EVOLUTION/FPS/2002-09-01/至少111KB

SOCOM：美国海豹突击队

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■□□□
难度 ■■■■■■□□

热血推荐

GOUKI

在《三角洲》以及《CS》将团队合作的精神发挥光大之后，很显然作为PS2的首个网络游戏，本作最大的意义就在于让玩家知道“PS2上也有这样的作品”。游戏本身的专业程度非常高，光是那些术语就会让你感到自己英语词汇的贫乏。玩家只能控制其中的一名特种部队队员来完成任务，以追尾视角来展现，投入度非常高。游戏本身有些像《彩虹六号》那样战术与动作要素兼备，扮演一名特种部队队员的感觉的确是非常奇妙的，就是难度高了些，这也可能还是语言的隔阂造成的。

多边形

之前对本作几乎一无所知，因为朋友的强烈推荐才找来游戏试玩。起初，游戏浓厚的军事味道深深吸引了我，但很快游戏复杂的操作和系统又使我退避三舍。本作作为SCEA在北美地区展开PS2网络计划的第一弹，我想游戏素质一定不会差。为了深入认识这个游戏，我仔细研究了一番，最后得出的结论是：GREAT！能够在家用机上实现那么多的战术组合是游戏最大的亮点。如果能充分掌握这一系统，玩家将获得极大的满足感。随着游戏的深入，游戏内容越来越丰富，这种感觉实在太棒了。

SOUL

几年之前，电脑游戏玩家就整日沉迷于对战FPS游戏《CS》，直至今天。SCEA在美国的网络游戏首发阵容的主力之一就是这款《SOCOM》了。游戏综合了FPS和第三人称动作游戏两种游戏的要素。多人与多人之间的对抗自然要比二人对战热闹、有趣得多，这也是当前《CS》吸引人的地方，本作就支持最多16个人同时对战。虽然是一款多人在线FPS游戏，但《SOCOM》仍很重视单人游戏模式，甚至在单人游戏模式中，电脑同伴还能识别玩家通过麦克风所发出的特定语音指令。

SCEA&Zipper Interactive/DVD-ROM/SOCOM：U.S. Navy SEALs/S ・ACT/2002-08-27/网络连线对战时最大16人

盟军敢死队2 勇往直前

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■■
系统 ■■■■■□□□
难度 ■■■■■■■□

不过不失

GOUKI

PC版是少数几个自己愿意去认真玩的PC游戏，用一句话来形容这款游戏就是“伟大使命感、极限紧张感与100%的投入度的完美结合体”。游戏基于大家所熟识的二战来展开，玩家需要控制特别行动小队来完成一些看似不可能完成的任务。游戏最困难的地方就是不能有任何的疏忽大意，一个大意就功亏一篑了，非常非常非常有挑战性。特别值得一提的是游戏的音乐极有感染力，太棒了。但移植入家用机的本作再次暴露了PC游戏不适合向家用机移植的弱点，太多的组合键让人觉得无所适从。

多边形

仅就移植度来说，游戏并不存在明显的缺陷。游戏骇人的难度早在一代就是出了名的。本作中敌人的A.I.更高，可使用的战术也变得更加丰富，而这一切都意味着对玩家的操作提出了更高的要求。很难想象利用手柄如何能够将这款游戏进行到底！这是个需要盯着看，盯着玩的脑力游戏，玩家需要随时观察敌我的位置，而电视过低的分辨率很容易使人产生视觉疲劳。可能在PS2上，我们惟一能够完美体会的就是游戏那一首首出色的背景音乐了。

SOUL

原作本身就有很多方面是只适合于PC平台的，如要求鼠标操作及精细的显示屏（需要玩家很靠近显示器），因此移植到家用机平台上，显示和操作这两方面的表现就要差一些，因为在电视上玩该作就会嫌当中的人物太小，用手柄操作也显得生涩得多。与前作相同，《盟2》音乐之优秀令人印象深刻。本作仍然追求超高的难度，享受前作的人也会满意本作的，但过高的难度让新手望而生畏。原PC版有令前作FANS兴奋的多人联线模式，很遗憾PS2并没有加入此功能。

EIDOS&Pyro Studios/PS2/DVD-ROM/COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE/RTS/2002-08-30

刀锋战士II

画面 ■■■■■□□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□
角色造型 ■■■■■□□□□

不过不失

GOUKI

就电影改编的游戏而言，本作的素质还算上乘，除了主角的造型让人觉得有点“变形”之外其他设定也算是接近原作。本作让人觉得很别扭的一点就是主角的普通攻击居然要靠右摇杆来实现。也许制作人的初衷是好的，希望能够以这样的设定让玩家能够方便地向任意方向攻击，但事实就是这样的设计太无法让人习惯了。BLADE的那把刀竟然还要蓄能量槽才能使用，就像《鬼泣》中但丁变身那样。虽然威力的确配得上这样的设定，但如果能够让BLADE随时抽刀出来砍不是更爽快吗？

多边形

如果游戏真能表现出电影中那样的表演效果，那这款游戏真是不得了。可惜游戏的实际效果与电影、与玩家期待的水准相差了太多。游戏中出现了一个很古怪的设定，就是右摇杆负责主角的各种打击动作，所以玩家需要不断地、别扭地拨动右摇杆，这样做实在违背了广大玩家的操作习惯，令人百思不得其解。作为一款动作游戏，游戏的打斗缺乏流畅感，视角变化生硬，再加上游戏几乎所有人物都是5头身的矮短身材，玩起来就像在看戏剧一样，让人感受不到那种畅快的感觉。

SOUL

电影《BLADE》最早出自美国知名漫画，原作主角既会用枪，也会耍剑，这一设定与动作巨作《鬼泣》的主角但丁如出一辙，既然《鬼泣》已经成功在前，本作自然要在各个方面都狠狠地借鉴《鬼泣》一把，从游戏的流程到一些系统设定，仔细将二者进行比较的话你就会发现相似的地方真的蛮多。当然能在借鉴中做出自己的特色就好，本作就是一个好例子，它也是近期美版游戏中较突出的作品。美版游戏比起日版游戏最大一个毛病就是喜欢刻意地制造一些暴力场面，本作同样有这个问题。

ACTIVISION&Mucky Foot Productions/PS2/DVD-ROM/BLADE II/ACT/2002-09-03

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.ptambook.cn

黄金眼

忍者突袭

画面 ■■■■■■■□□□
音效 ■■■■■■■□□□
系统 ■■■■■■■■□□
难度 ■■■■■■■□□□

热血推荐

纱迦

这款游戏的画面没有经过重制，因此看上去比较差，没有达到PS2游戏应有的水平。和街机版比起来，游戏新增了一位女性角色，并把故事模式划分为了4种，不同的故事模式中玩家所控制的角色不同，而所打的关卡也不同。看得出来，NAMCO还是很费了一番心思的。游戏的关卡设计还算不错，敌人数量众多，BOSS的设计也比较成功，如果画面能够好一点的话，评价会高很多。值得一提的是游戏中的角色虽然带着浓厚的和风，但却说着一口流利的英语，给人的感觉怪极了。

D·S

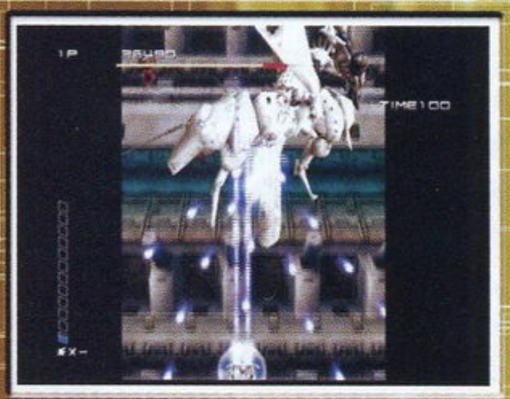
很早以前就想在街机上尝试一下《忍者突袭》这款游戏了，但是因为条件的限制始终无缘得见，现在NAMCO终于决定把这款硬派的街机游戏移植到PS2上。因为没有亲眼见过街机的画面效果，所以感觉上画面做到完全移植外，并没有发挥PS2的硬件机能，这一方面明显不如去年推出的街机移植作品《化解危机Ⅱ》。除了上述的不满，游戏的模式和玩法都相当令人满意。此外关卡的设计很出色，并且数量要比同类型的游戏多，实在让光枪射击游戏的FANS感到大满足啊！

多边形

NAMCO新生代光枪游戏的代表，曾经在日本取得了不俗的反响，以神幻的古代日本为舞台，顿时就给人一种新鲜感。游戏给我的最大感触就是敌人众多，视角变化相当频繁，这样使得整个游戏富有很强的节奏感和运动感。这次游戏并非单纯的移植，在街机原有7关的基础上，又增加了众多原创关卡，再加上隐藏的任务关卡，总的来说游戏内容比街机丰富了许多。以现在的眼光来看这款游戏，游戏的画面已经难以令人满意，这是PS2版最大的缺陷，但希望各位玩家还是不要错过它。

NAMCO/PS2/DVD-ROM/NINJA ASSAULT/光枪STG/1～2人/至少48KB

斑鸠



斑鸠

画面 ■■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■■■■
难度 ■■■■■■■□□□

黄金珍藏

纱迦

本来对这个在日本获得极高评价的STG充满期待，不过上手一玩才发现其实游戏的玩法还是没能跳出传统2DSTG的窠臼。当然游戏的素质还是值得肯定的，特别是画面，利用NAOMI基板的强大机能，游戏的画面比《零式枪手2》又更上一层楼。独具匠心的属性变换也体现出了TREASURE做STG的深厚功力。游戏的难度不大，只需要花彩京游戏一半的时间就能通关，但如果想取得高分就得多下苦功了。DC版附带的PROTYPE MODE是游戏的另一精华所在，向所有的射击游戏爱好者推荐此模式！

SOUL

未接触该作之前，自己对所谓新的STG实在是不甚感冒，但实际玩过之后，才发现《斑鸠》之优秀实在是超出我的想象。无可挑剔的雄壮音乐及华丽的画面都不算什么，黑与白两种属性的设定才叫创意十足，游戏中所有的战机及子弹都分黑白两种属性，同性可吸、异性攻击加倍；有此设定已经很吸引人，难能可贵的是TREASURE能在关卡设计中真正完美地应用到这个创意，两种属性的设定最早出现于同厂的《剪影幻像》，但只有本作才应用得最好。推荐！

多边形

我完全被震住了。不愧为名门《闪亮银枪》之后，不愧是玩家集体签名要求移植的作品，不愧《FAMI通》的36分——彩京可以放心地合眼了。（笑）尽管现在不是STG的黄金时代，但还是推荐所有DC玩家入手，也许你会和我一样扔掉“射击游戏没什么可玩的”这样的观点。你还能对一个射击游戏要求什么呢？画面、音乐、手感、系统……玩过游戏的人能理解我为什么打满分，实至名归。玩的时候奇怪地感觉像看乔丹打球，篮球就应该是这样打的，射击游戏本来就应该是这么做的……

TREASURE/DC/GD-ROM/IKRUGA～斑鸠～/STG/2002-09-05/1～2人/2格

传说的斯塔菲

传说的斯塔菲

画面 ■■■■■■□□□□
音效 ■■■■■■□□□□
系统 ■■■■■□□□□□
难度 ■■■□□□□□□□

不过不失

LIKY

以为能在玩到《星之卡比》之前靠它来解解馋，不过结果却实在让人失望，比起《星之卡比》这游戏差远了，无论角色动作的多样性还是游戏模式的丰富性上都无法与《星之卡比》相比，虽然两者走的都是可爱+搞笑的角色亲和型路线，但光有可爱的角色而没有值得推敲和玩味的系统是根本不够的。斯塔菲的动作花样明显过少，想不到今天的GBA动作游戏中竟然只用到A、B两个按键就已经足够的，而从游戏的画面、音乐等各方面的效果看来用GBC平台来做这游戏也完全可能。

阿修罗

以前有人说任天堂的游戏太幼稚，我从来不这么认为，因为那些游戏只不过是“连小孩”也能玩，其实它们是适合全部年龄层的游戏。但是对于这部作品我实在没什么话可以说了！原本对它的期待很高，但是实际上手以后才发现，这真正是一款小孩子玩的游戏！游戏的关卡难度很低，不像《风之克罗诺亚》还需要玩家动动脑筋。游戏中斯塔菲的人物比例显得很小，动作也不够丰富，对于年纪稍大一点的玩家可以说没有任何吸引力。另外游戏的手感太飘，操纵起来爽快感还不够！

SOUL

好清新可爱的游戏啊，游戏本身非常容易，主角星之王子的动作也很简单，游戏完全没有一般动作游戏中的紧张感，关卡中还设有很多简单的谜题，总之整个游戏进行起来都很顺利，果然是休闲极品啊。比起《马里奥》、《瓦里奥》等游戏，本作具有更多的冒险成分，经常会与其他角色进行交谈。制作ACT任天堂已经是手到擒来，除了基本的动作部分，游戏又加入了各种收集要素，如人物图鉴、宝物收集及迷你游戏等等，这在一定程度上让总游戏时间不至于过短。

任天堂&TOSE/GBA/64M/传说のスタフィー/ACT/2002-09-06/1人

J联盟 创造职业球会 ADVANCE

J联盟 创造职业球会 ADVANCE

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
武器丰富度 ■■■■■■■□

热血推荐

D·S

好游戏的前提是要有丰富的变化性，让玩家能够自由发挥出应有的能力，对于这一点来说，该游戏做到了。作为一款标准的SLG游戏，同时又是在低年龄层用户比较集中的手掌机上推出，制作人员尽量简化了游戏的指令，尤其是经营部分的内容比起家用机版来说大大削弱了。但对于游戏的重点——训练球队与人事调配方面却制作得一点都不马虎，丰富的资料加上得到强力球员的兴奋感都原汁原味地凝缩到了这小小的卡带中。在联机方面的设定是GBA版所独有的，规则简单，互换性很强。

多边形

原本并没有希望GBA上的这款游戏能够有什么作为，但等游戏发售之后上手一试，才发现许久没有征兆的“球会上瘾症状”再次出现，好耐玩啊，自由度相当高！别以为GBA是用卡带作为媒体就削弱了游戏的内容，其庞大的球员资料和独特的卡片联机对战绝对会让初玩者大呼过瘾，而老玩家也能从中体会手掌机那得天独厚的便携性能。由于比赛不能控制，设置多种进攻组合与射门表演成为游戏中的一大亮点，从实际的画面效果来看，制作人员已经尽最大的努力来发挥GBA的硬件性能了。

LIKY

世嘉的招牌足球育成游戏第一次出现在掌机上面，总的来说品质还是保持了一贯的高水准。系统方面与以前差别不大，保持了一贯简洁明快的风格，玩过前几作的玩家很快能够适应，当然新要素加入了不少，比如“战术类型”和“核心球员”的系统使游戏的战略性得到进一步提升。而比赛画面的表现也有不俗的演出效果，球员的动作自然流畅，花样不少，让人看得兴奋不已。虽说这个系列一直都属于“核心向”的游戏，但这款能够随时随地玩到的掌机版应该能使它的用户群得到扩展。

SEGA&SMILE BIT/GBA/64M/Jリーグプロサッカークラブをつくろう！アドバンス/SLG/2002-09-05/1人/对应连线对战

www.plumbook.cn

黄金眼

沉默的狙击手

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

GOUKI

发售之前从图片上看，移植度真的很惊人，让人无法相信这居然是GBA的画面。实际玩到之后，才发现KONAMI移植得真的很聪明，将游戏中一切需要移动场景的部分全部删掉，只留下固定画面的部分，在狙击镜里看到的敌人也只是一个大致的轮廓。不得不说用GBA来进行这个游戏眼睛的确是很受罪，因为在GBA的画面中，那些敌人远远地看上去和他身边的树没什么两样。所幸游戏的难度并不高，运气好10分钟就能通关。游戏的原创模式虽然想法不错，但还是受到诸多条件限制，可惜。

多边形

在KONAMI大胆的想象力下，这款全3DSTG竟然也被搬到了GBA上，实在令人有些意外。奢望GBA能够达到街机的效果是不可能的，但是游戏却成功地把握住了系列的神韵，巧妙地回避了ＧＢＡ机能上的不足，将“狙击”的精髓移植了过来，这一点令人佩服。如果说游戏有一定难度的话，那么GBA自身喜光怕黑的天生特性使得这个游戏到了第3关后几乎难以进行，即使玩家在ＧＢＡ上加上了背光板，游戏玩起来同样相当吃力，这不得不说是游戏一个无法忍受的缺陷。

LIKY

还以为要等到10月17日（日版推出时间）才能玩到这款力作，没想到美版这么快就有了，真是意外的惊喜。号称移植的是街机版的《沉默的狙击手》这话可一点都不假，剧情和场景绝对与街机版一样，只不过GBA版是以一张大的贴图来表现场景，做成3Ｄ效果还不至于。但是可以看到，场景中的敌人还是以多边形来表现，所以整体效果看起来还是很有原作的味道。游戏玩起来的确非常刺激，操作方式也非常体贴，而模式也相当丰富，但有一个致命伤让人遗憾——画面太暗。

不过不失

KONAMI/GBA/64M/SILENT SCOPE/STG/2002年9月/美版/1人/对应连线对战

梦幻之星在线 1章&2章

画面 ■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□□
耐玩度 ■■■■■■■■■■

阿修罗

好玩好玩真好玩！没想到Offline模式也可以这么好玩的！单人模式不仅在细节方面做了很多调整，还新增了很多要素，比如全新的任务，让玩过以前版本的玩家也不至于感到无聊。而多人模式更是借鉴之前Online模式成功的经验，加入了BATTLE和CHALLENGE模式，几个人一起挑战的感觉就是不一样呀，只不过分屏以后看起来稍微有一点累哟！（笑）这一次似乎更加容易出现RARE ITEM，大家要努力了哟！阿修罗现在最期望的就是早日上线，体验一下真正的《PSO在线》！

邪魔天使

FANS对这款游戏的推出期待很久了吧，多次延期的结果就是游戏素质非常地高。游戏画面奇炫无比，NGC的类比摇杆用起来相当地舒适。“多人合作模式”是新加入内容，，即使是在OFFLINE的情况下，也可以最多4人同时玩，体验合作的乐趣，不过由于屏幕被分成了很小的部分，看起来可能有点不大方便。死亡后只会失去金钱，装备的武器不会丢失，这是很体贴的设定。但游戏中存在这一些小BUG，比如在很窄的地方杀死敌人可能会被卡住出不来。不能错过的游戏！

多边形

绝对是近期NGC玩家最值得购入的一款游戏。游戏在Online状态下进行，魅力自然是无法抵挡，但那些无法上网进行游戏的玩家这次也有了快乐的本钱。游戏能够加入多人Offline模式，完全符合中国的国情，与朋友同乐的愿望这次终于得以实现。购买这款游戏还有一个好处就是游戏时间超长，保守估计玩家用它开心4个月真是一点问题都没有，这样的性价比是许多游戏都无法比拟的。短短一天之内，游戏在日本的销量就达到了5万余套，游戏的素质之高可见一斑。

黄金珍藏

SEGA&SONIC TEAM/NGC/特制DVD-ROM/Phantasy Star Online Episode Ⅰ&Ⅱ/RPG/2002-09-12/对应网络功能/下线模式中对应1～4人/至少28格

X战记 命运的选择

画面 ■■■■■□□□□
音效 ■■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□□
难度 ■■■■■□□□□□

邪魔天使

很早以前就开始买《X战记》的漫画，不过拖了很久那帮大姐都还没画完，就只好中途放弃了。由于有TAITO制作《超能力大战》的制作小组的加入，游戏质量可以说得到了保证，玩过之后确实感到《超能力大战》的味道很重，操作还是那么简单，难度也不是很高。不过我想对于《X战记》FANS而言，重要的不是战斗的操作和游戏画面如何，重要的是那个“梦见模式”吧，N多张精美CG图片让你目不暇接。喜欢《X战记》就不要犹豫！

D·S

CLAMP目前连载中人气最高的漫画作品，一开始针对的购买者就是原作漫画的FANS。因为只是BANDAI提供动画版权的关系，该游戏其实是由TAITO旗下的小组制作完成的，也因此使游戏的操作系统和玩法与《超能力大战2012》很相似。由于喜欢原作漫画的人都有那么一点唯美倾向，而游戏画面又实在无法令人忍受，对于漫画FANS而言也就只能看看片头动画或欣赏一下画集模式了。从这里可以看出，动漫画游戏化确实有很浓的商业味道，希望厂商在赚钱的同时还是多考虑一下游戏的素质。

纱迦

这个游戏的玩法比较接近TAITO的名作“《超能力大战》系列”，敌我双方都在空中悬浮着，而画面上的各种表示都和《超能力大战》差不多。再加上出招方法也差不多，几乎让人以为这就是《超能力大战》的续作了。游戏中还收录了很多原画、人物设定之类的东西，想必这是吸引FANS的绝招吧，对原著有感情的玩家自然是不容错过了。玩这种游戏的关键就是要能够找到一位志同道合的朋友与你一起对战，这样才能找到游戏的乐趣。

不过不失

BANDAI/PS/X TV animation エックス ～命运の选择～/FTG/2002-08-22/1～2人/1格

脱狱潜龙

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

GOUKI

不可不提的是游戏的OPENING，一定要看。就游戏本身而言，在吸收了《马克斯·佩恩》游戏特色的同时也着重表现了动作性的一面，游戏的展开是循序渐进式的，让玩家能够逐步适应本作复杂的操作，让人觉得非常体贴。游戏难度比较高，在初期是建立在不怎么顺手的操作上，在后期则建立在真正的“枪林弹雨”之中。要说本来这样题材的作品不能将“真实性”摆在第一位，但主角比《马克斯·佩恩》还要“英雄本色”的表现实在让人觉得太……此外，迷你游戏只能用“粗劣”来形容。

多边形

本来是一款跨平台的游戏，但最终由XBOX独占，由此可见游戏还是相当有分量的，同时也为游戏增加了一分神秘感。其实单看画面，游戏并没有充分发挥XBOX的机能，这一点就令人对游戏产生了置疑。起初复杂的操作方式，让人对游戏的兴趣大打折扣。如果你安下心来玩，你才会发现游戏的很多设定体现出了日式游戏的特点，这时也才有一种渐入佳境的感觉。总的来说，《DTR》在射击、动作方面比同类游戏有了一定的提高，但始终未能突破这类游戏的旧框框。

D·S

由人物设计和故事剧情上来看，从某种意义上来讲这款游戏可以算是NAMCO的野心之作。希望在游戏推出后得到欧美玩家的认可，并且将其系列化。游戏本身还是充满紧张刺激的感觉的，这种感觉既包括了《MGS》那种深入敌后、步步为营的玩法，也包括了和敌人火并的时候类似《马克斯·佩恩》那种嚎头式的画面效果。但游戏的败笔主要是在操作上，不仅令玩家对特殊动作控制很难把握，而且面对敌人攻击的时候操作起来也略显繁琐。

不过不失

NAMCO/XBOX/DVD-ROM/DEAD TO RIGHTS/ACT/2002-08-20/1人

www.plumbook.cn

文：VIRTUA GOUKI

VR战士4

PS2	SEGA-AM2	FTG	1～2人
	2002年7月19日发售		至少40KB
CD-ROM	对应街机摇杆		6800日元

顶点？

3D格斗游戏发展至今，很难让人相信它的发展没有遇上任何瓶颈——不过，若以我们这种只享受游戏不制作游戏的“无产者”的观点来看，到底是“瓶颈”还是“顶点”，一时之间还真说不清——你能够做的就是为新作叫好或者抱怨，仅此而已。

《VF》在3D格斗领域的地位毋需多言，每一次推出新作都会引发3D格斗游戏概念的大幅革新。《VF4》在新世代主机的洗礼下推出，又是退出主机市场的世嘉第一款基于NAOMI2开发的游戏，这款游戏所受到的压力空前：画面效果的强调、街机市场的复苏、老玩家的承接、卡片系统的开路先锋。虽然铃木裕在游戏推出之前接受访问时对记者所提出的“《VF4》是否肩负着复苏街机市场”的问题一再强调“我考虑不了那么多”，但是最后事实还是证明了《VF4》对于激活整个街机市场所起到的作用：最好的就是最好的，顶点。

墙壁、受身、闪避、蓄力攻击、延时出招……这些概念对于现在的格斗游戏来说并不是什么新鲜东西，但对于已经有5年没有推出新作的《VF》来说，作为新概念开创者的它已经错过太多了。是选择继续开创新概念还是利用现有的概念来制作出一款“完善”的作品？结果相信大家都已经看到了：《VF4》中没有令人叫绝的新系统，但每一个小细节都显得非常成熟和完善。而正是这样的作品，才经得起时间的考验，越是深入，就越能够感受到它的精妙之处。

门外汉

从初代的三键到3代的四键，现在又改回最初的三键，抛开技术含量这一点不谈，无疑操作是变得简洁了，更加容易上手。许多对3D格斗游戏怀有成见的或是干脆对《VF》有着畏惧之心的玩家这次也能够顺利进入角色。在门外汉的眼里，《VF4》不再像前作那样看上去“干巴巴的”，虽然还是P、K、G三键，但演出性的增强以及画面效果的强调使得《VF4》能够做到赏心悦目，让人更有尝试的欲望。能够为自己的角色起名字、换装绝对是格斗游戏的一个伟大的创举！这个强调玩家个性的系统有着让人欲罢不能的魔力！这些“表面工夫”使得《VF4》亲和力有了很大的提升，再加上无微不至的训练课程模式，就算是没有格斗游戏经验的玩家也能够独自悟出此作的乐趣所在。

大师的交叉游戏理论

攻击和防御，矛与盾。若想获得胜利，不但要在防守上做得比对手好，进攻更是不能手软，这是谁都知道的定律。在战斗中，玩家时刻都面临着选择，至少是二择，甚至三择。这种各系统间生生相克却又环环相扣的关系实在很难用简单的言语表达出来！铃木裕首次在3D格斗游戏中提出“攻击和防御的一体化”的概念，这个概念被他称之为“交叉游戏理论”。于是，在游戏的DEMO中，我们看到了陈洛与陈佩这对父女类似“武术表演”那样的对战片段，攻即是守，守也可转化为攻。虽然在实际的游戏中，我们不可能见到如此有美感的对战场面，但是，《VF4》的精神已经从这段DEMO中体现无余了。

“哈”地大叫一声，这是在告诉你已经成功躲过了对手的攻击；顺足或逆足决定了你接下来应该采用什么样的技巧；“投技确定”、“DOWN投确定”、“反击确定”等等“确定系”的系统是左右战局的关键；回转系、半回转系攻击是对手受身之后最怕的技巧……《VF4》的易学难精只要你稍加了解就有体会。闪避对手的攻击并不是件难事，但你若想闪避后立刻反击你就会发现连闪避途中的无敌时间也没了；对你有利的或者威力巨大的投技当然能够一下扭转局面，但往往这样的技巧的发生时间都比普通技或者威力较小的投技慢，角色的动作意图也非常明显，成功率低；试图为自己的角色找出一套百试百灵的“战斗模式”？告诉你这是不可能的。格斗游戏中非常重要的也是最有趣的一点——“变数”在《VF4》中达到了最高境界，“石头剪刀布”的赌博想法只会让你屡战屡败。领悟不到《VF4》的精神，是绝对无法得到提高的。

《VF》的王道

玩《VF》，不仅得有非常准确的指令输入，更要有冷静的思维，这一点像极了真实的格斗：基本功要扎实，心理素质更要稳定。技不如人输了比赛不要紧，关键是要知道“自己为什么会输”，举个简单的例子：“为什么他总是能够闪过我的进攻？”——这样的问题也许困扰了你多时，正确的答案不是“对方反应够快”，而应该是“他能够预先判断你的出招时间”，是对手的经验与心理素质战胜了你。从失败中接受教训，找到了原因，也就抓住了提高水平的机会。

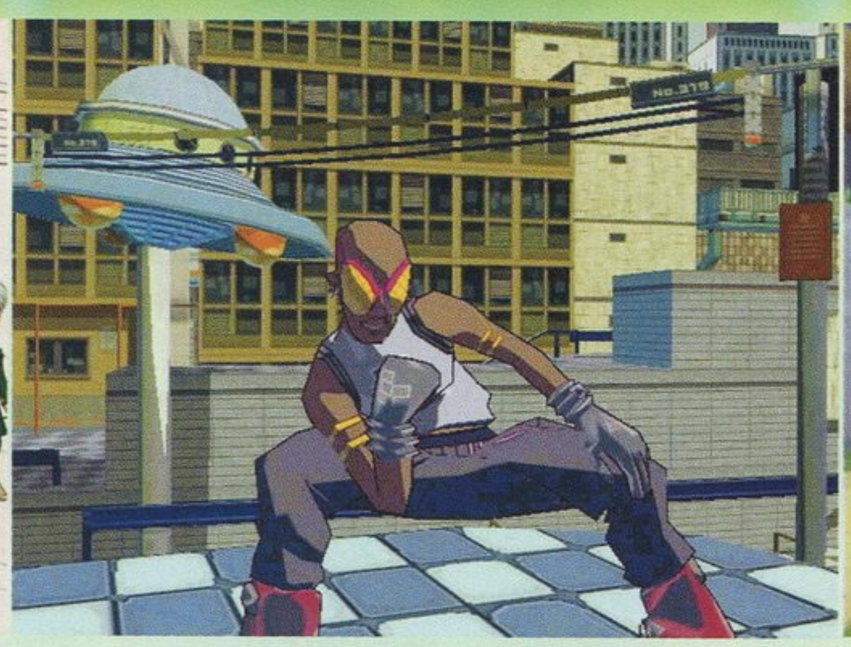
《VF4》中不再强调各角色的“特殊攻击”，也就是指令输入复杂的“必杀技”的攻击，而是要了解对手的进攻策略进而击败对手。铃木裕曾直言“只要使用某种特殊动作就能击败对手的想法将没有存在的空间！”就是对这个概念的最好诠释。当大家的实力相当时，心理战就是决定胜负的关键了。有人说通过玩《VF4》能够体现出玩家的性格，这话一点也不假。时刻强调进攻，从骨子里透出一分霸气的热血玩家就算是只剩最后一丝血也不放弃任何进攻的机会，在对战中给人的压力很大。但这样的打法只能算是西班牙斗牛表演中空有一身蛮力的野牛，到了最后还是摆脱不了死于冷静的斗牛士剑下的命运。在日本《VF4》“凤凰诞生”大赛的比赛中，最后胜利者就是一个看起来十分内向、在对战中异常冷静，等待对手露出破绽再给予重击的家伙。他的打法用一个字来形容就是“稳”，看起来没有任何风险可言，但你却实在很难达到那样的境界。

看了不下百场日本顶尖高手之间的比赛录像，最大的感受就是“朴实无华”，使用回报高、风险小的技巧才是王道，这也是在一场定胜负的遭遇战中惟一可以依赖的法则。与不同风格、不同角色的对手对战，你才能够最大限度地熟悉每一名角色的特点，这样才能够达到“知己知彼”的临战状态。《VF4》的王者，ちび太（使用角色：里昂）胜率一直都保持在93%左右，《VF4 EVO》推出才不过一个多月，他的对战场次就已经超过了2000场！除了过人的天分，勤学苦练也是绝对必要的。一位朋友把玩《VF4》比喻为修行，实在是再恰当不过了。

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

www.plumbook.cn

文：SOUL



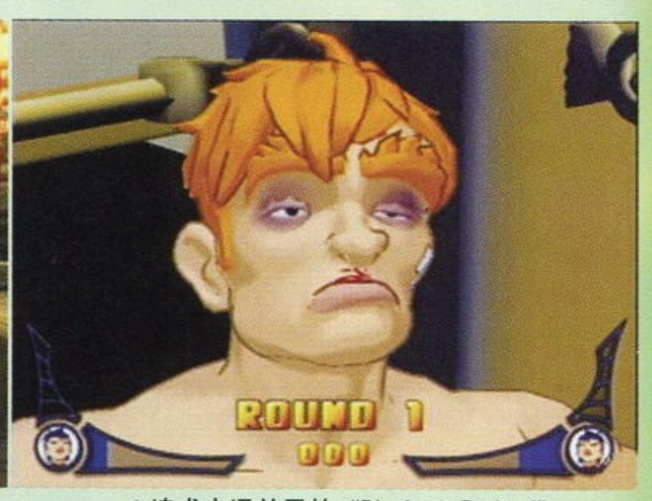
特别企划 互动在卡通

——将卡通片真正变为游戏的卡通渲染技术

不知不觉中，一种名为卡通渲染的新的3D表现方式悄悄向我们走来。卡通渲染自从2000年6月29日SEGA推出《JET SET RADIO》(《喷射小子》)，游戏中超凡脱俗的画面效果及游戏性一举震撼了游戏界。

《JET SET RADIO》中所应用到的画面效果当时SEGA方面称之为“漫画风格”，这种画面感觉如同传统的2D动画片或是漫画一般，所用的配色也如动画片一般简单明了，游戏中的各种角色及物体甚至有着和动漫画一样的黑色轮廓线。《JET SET RADIO》中的角色在做一些动作时，画面上甚至还有表示音效的文字出现，果然就像漫画一样。

▲追求真实度的《铁拳4》。

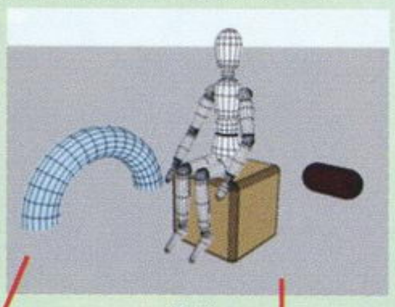


▲追求卡通效果的《Black & Bruised》。

自《JET SET RADIO》之后，业界很快就涌现出一批使用类似画面效果的游戏，各厂商在做宣传时，对这种画面效果都有自己的一套称法，如有的厂商称之为“Toon-Rendering”、有的称之为“Cel-shading”、也有“Cel-Render”、“Toon Shading”等称法。虽然在画面的表现细节上各游戏的确有其不同的地方，但总的来说，这些游戏的画面的主要特点还是一致的，在此我们统一称这种画面表现方式为“卡通渲染”(“Toon-Rendering”)。

卡通渲染的定义

什么是卡通渲染技术？这里首先要弄懂一些3D游戏制作的基本知识，一个3D角色的形成，先要建立一个3D模型，这时的模型是由无数方块或是圆组成的，只是具有一个角色的形状；之后就要开始为3D模型的表面加上一些图案，(即为多边形加上材质贴图)以使它由原来的模型真正变成一个角色。将3D模型经过多方面的处理，最后形成完整角色的过程在这里称之为渲染，一般的渲染就是大家在一般的3D游戏中所看到的效果了，而本文所要讨论的，则是所谓的卡通渲染。通过卡通渲染，就能让原来以3D多边形为主的游戏画面表现出如传统的2D动画片（手绘风格）一样的效果。如果从静止画面上看，这样的游戏画面与一般的2D动画片没有什么区别，但这里的“动画片”却是可以互动的！



▲模型

▲卡通渲染（未加轮廓线）

▲一般渲染

卡通渲染究竟凭什么让原来的3D画面变得如卡通片一般？

1.加上轮廓线。有了轮廓线，画面中的角色或是物体就会有手绘稿的那种感觉了。2.以色块来过渡颜色。传统的动画片在表现角色或是物体上的阴影（或是光照）时，一般不会使用太多的过渡色，而只是简单地用两种色块来直接表示颜色的过渡，卡通渲染正是使原来较为复杂的颜色过渡变得简单，才让画面看起来更像动画片。

卡通渲染诞生的原因

为什么如卡通片一样的游戏画面吸引人呢？其实只要想一想为什么卡通片吸引人就知道答案了，色彩相对单纯、线条相对简单就是卡通片的特点，对儿童来说，这种比现实图像简单得多、可爱得多的画面当然更有吸引力；对成年人来说，每天看多了现实世界的繁华颜色，再看看画面相对清新、内容有想象力的卡通片，才能达到休息、调节的作用。

动画片是如此精彩，但要如何将这样的画面应用到电子游戏中呢？

▲左为游戏画面，右为卡通画面，但其实反过来说也没有人会反对。

在3D技术未应用到电子游戏时，电子游戏要想表现出动画效果，就只能是按照画面播放的帧数，预先绘制好角色动作每一帧画，这样一来，游戏中的角色可以动了，但所能表现的角色动作就只限于已经绘制好的那几种，如果要更多的动作就意味着多得多的成本。况且，这样绘制出来的角色只能从单个角度去欣赏，如果没有事先绘制好，玩家永远也无法从其他角度来看角色；这样的角色还根本无法与周围的环境产生互动，不能随环境的变化而相应让角色的图像产生变化，如白天阳光照耀下的角色与夜晚月光照射下的角色的区别。

▲这是年底迪士尼将会公映的最新卡通长片《星银岛》，卡通片已经是好莱坞电影不可或缺的一部分。

▲《千与千寻》是一部卡通片，但却成为日本影史上票房收入最高的电影，为什么？

到了3D技术不断发展并被广泛应用的今天，各游戏商纷纷往将游戏做得更为真实这个方向去努力，但自从《JET SET RADIO》应用卡通渲染技术之后，各厂商这才恍然大悟：与其费尽心思追求真实，最终还总做得不如人意，不如反方向而行，回归最初，追求卡通感觉。应用3D技术，再加上卡通渲染，原来2D技术所无法表现的卡通效果在此彻底得以解决——丰富的动作、自由变换的视角、与环境互动的光源效果处理。从某种意义上，甚至可以说，3D卡通渲染的表现力已经超过了传统的2D卡通片！

www.plumbook.cn

卡通渲染游戏的过去、现在及将来

卡通渲染游戏在过去及现在究竟取得了什么样的成绩？卡通游戏的未来将会怎样？以下我们对卡通渲染游戏的过去、现在做个回顾，之后再对卡通渲染游戏的未来作一下展望。

◆卡通渲染游戏之过去时◆

要追溯早期的卡通渲染游戏，就不能不提到由EIDOS发行的“《恐惧反应》系列”（PS），该游戏第1作于2000年1月31日发售。游戏的最大卖点就在于画面上，通过游戏制作者的巧妙安排，整个游戏就像是一部完整的精彩动画片一样发展。其实游戏的构成非常简单，先是以《生化危机》那样的画面演绎方法（3D人物、2D背景）进行游戏，但每发展到某个剧情，游戏就会直接切换到动画中去，动画中的人物和背景却会和原来的游戏画面基本保持一致，让玩家完全察觉不到画面的切换，感觉就好像是游戏画面直接动起来了一样。制作者如何做到动画与游戏画面的一致呢？首先是把游戏画面时的人物也做成动画风格，虽然是多边形，但却使用了卡通片那样的材质贴图；其次是游戏画面中的背景，并不是单纯的2D背景，而是另一种形式的动画播放，也就是说背景是一段较短的允许一直重复的动画，之后让3D人物在这样的背景前走动，这就形成了游戏画面；最后就是游戏中动画师应用画面的镜头技巧来掩盖两种画面模式进行切换所造成的不协调。《恐惧反应》分别于2000年及2001年发售了第1作及第2作，都在欧美获得好评，E3展上又公布了基于PS2平台的第3作——《恐惧反应 地狱》（《fear effect INFERNO》），很显然，这次游戏真正地应用了卡通渲染技术。

真正让游戏界对卡通渲染技术关注的就是SEGA所出品的DC专用游戏《JET SET RADIO》，2000年5月份的E3展，DC《Jet Grind Radio》（《喷射小子》的美版名）参与展出，一举夺下了“最佳出展游戏”亚军及“最佳家用机游戏”两项奖项，一时风光无二。游戏之所以能够吸引美国人的眼球，除了游戏中极为出众的游戏理念及个性音乐之外，全新的、别致的画面演绎方式才是真正厉害的地方。

恐惧反应 画面卡通度：★★☆☆☆

机种：PS	发售日：2000年1月31日	厂商：EIDOS	类型：A・AVG

虽然还不能算是真正意义上的卡通渲染，但能将整个游戏做成一部流畅完整的卡通片的确是有够创意。

JET SET RADIO 画面卡通度：★★★☆☆

机种：DC	发售日：2000年6月29日	厂商：SEGA	类型：ACT

卡通渲染游戏的开山之作，其地位可以说是里程碑级的。

◆卡通渲染游戏之现在进行时◆

到了2001年，应用到卡通渲染的游戏大量公布，卡通渲染技术迅速应用到各大主机，首先是PS2，有数款应用卡通渲染的游戏先后发售，接下来后来者NGC及XBOX也不甘示弱，在2002年也各自有了自己的卡通渲染游戏；在游戏类型上，先是有最早的ACT，到了2001年、2002年，卡通渲染迅速“侵蚀”到RPG、SLG上，CAPCOM更别出新裁将卡通渲染用到了RAC里。

一下子，给人感觉游戏商商制作卡通渲染游戏有些过于激进了，实际情况是不是如此呢？让我们检阅一下目前推出的这些卡通渲染游戏再说吧。

心跳回忆3 画面卡通度：★★★☆☆

机种：PS2	发售日：2001年12月20日	厂商：KONAMI	类型：SLG

一直以来都以2D角色的魅力为卖点的《心跳》这次非常大胆地采用了卡通渲染技术，最初曾引起玩家的一片争议，但看过实际演示动画之后，大家立刻被“动”起来角色所吸引——这才是婷婷玉立的少女啊。

JET SET RADIO FUTURE 画面卡通度：★★★★☆

机种：XBOX	发售日：2002年2月22日	厂商：SEGA	类型：ACT

2002年2月，《JET SET RADIO》的进化形态终于在XBOX上登场，卡通渲染技术在这里自然是应用得无比纯熟，在角色高度行动时，画面还会加入一些表示速度感的直线，这更让速度感提升了一个级别。

荒野兵器3 画面卡通度：★★★☆☆

机种：PS2	发售日：2002年3月14日	厂商：SCEI	类型：RPG

SCE精品级RPG的第3作，这次将卡通渲染应用到了RPG，这里的画面虽然也是卡通渲染，但实际画面效果还是多经过了一些工序，使画面看起来更为特别，制作组将本作的画风称之为“柔和的插画感觉”。

炸弹人 年代 画面卡通度：★★★☆☆

机种：NGC	发售日：2002年6月4日	厂商：HUDSON	类型：ACT

NGC展示其卡通渲染机能的第一作。炸弹人已经是老牌动作游戏英雄了，这次虽然以卡通渲染后的形象登场，由于原来的炸弹人就是卡通味十足，因此这样的新画面还是没有吸引玩家太多的注意力。

www.plumbook.cn

JOJO的冒险奇遇

画面卡通度：★★★★☆

机种：PS2	发售日：2002年7月25日
厂商：CAPCOM	类型：ACT

今年最引人注目的漫画改编作品之一，CAPCOM应用卡通渲染技术还原了荒木飞吕彦笔下的角色，漫画感相当到位。更成功的是CAPCOM还能将原作各个角色的神奇替身术几近完美地搬到游戏中来。

波波罗古罗伊斯 最初的冒险

画面卡通度：★★★☆☆

机种：PS2	发售日：2002年6月20日
厂商：SCEI	类型：RPG

由于《波》原来就是一款面向儿童玩家的RPG，因此利用卡通渲染来演绎画面可以说是再合适不过了。果然，实际游戏画面非常清新，再加上游戏的玩法简单，因此游戏很能吸引儿童或是喜欢可爱画风的女性。

超时空要塞：Battlecry

画面卡通度：★★★☆☆

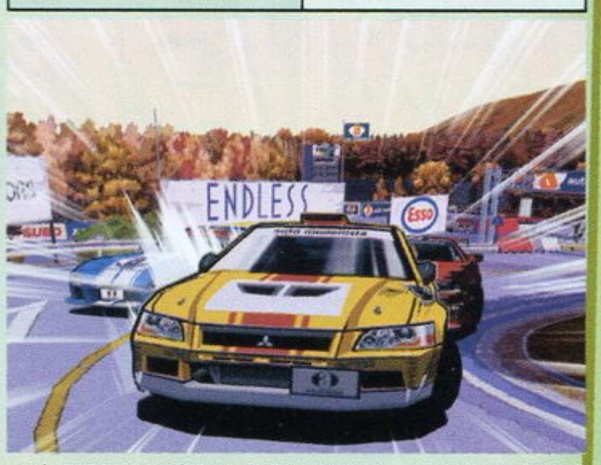
机种：跨平台	发售日：2002年9月
厂商：TDK Mediactive	类型：ACT

日本人的动画作品在欧美同样极具杀伤力，这款《超时空要塞》就是由老美制作，但看着战机也被描上了黑轮廓线，总还是觉得有些怪，因为这里的卡通味似乎比原作动画还浓了。

auto modellista

画面卡通度：★★★★☆

机种：PS2	发售日：2002年8月22日
厂商：CAPCOM	类型：RAC



出自CAPCOM的第2款卡通渲染游戏，相当大胆地将原来以追求真实度为主的赛车游戏制作成“卡通赛车游戏”。实际效果卓越，尤其是那些增强速度感的速度线，真正令赛车有风驰电掣的感觉，让人大呼过瘾。

当前阶段，除了《JET SET RADIO FUTURE》将卡通渲染技术应用得炉火纯青之外，最突出的就是CAPCOM的两款卡通渲染游戏了，《JOJO》与《auto modellista》两款游戏均获得极好的口碑，另外CAPCOM将推出的《龙战士V》、《洛克人X7》等也是卡通渲染，看来最大胆应用卡通渲染技术的当属CAPCOM了。以上总结了近两年的卡通渲染游戏，可以看出各作品的优秀度都在中上程度，令人欣慰。前面这些游戏也并不代表目前卡通渲染游戏的全部，还有诸多作品未能一一列举，如《牧场物语》、《涂鸦名作剧场》等等作品。

◆卡通渲染游戏之将来时◆

未来还有多少卡通渲染大作值得我们关注？看看下面目前已知的卡通渲染游戏，就可以发现卡通渲染游戏仍是方兴未艾，而且可以预见，在即将到来的东京游戏展上，会有更多的卡通渲染游戏全新公布！

在以下的卡通渲染游戏阵容中，最重头的作品当属《塞尔达传说NGC》！本作《塞尔达》是那种真正意义上的卡通渲染，因为林克的身上的光照（阴影）的表现也是实时演算的，林克做出不同的动作，身上的阴影就会产生不同的变化，这样画面就真正与卡通片的效果相同了。《塞尔达传说NGC》将是一部震撼世界之作，它也将定义卡通渲染游戏的全新标准！

塞尔达传说NGC

画面卡通度：★★★★★

机种：NGC	发售日：2002年12月13日
厂商：任天堂	类型：A・RPG

无话可说，这就是目前为止卡通渲染的最高境界！《塞尔达传说NGC》的卡通渲染技术向世人说明，卡通渲染本身技术难度并不高，但要想制作真正好的、完美的卡通渲染画面就没那么简单。

暗黑编年史

画面卡通度：★★★☆☆

机种：PS2	发售日：2002年11月28日
厂商：SCEI	类型：A・RPG

由SCE发行，LEVEL 5制作的《黑云》续集，卡通渲染技术让游戏画面能够与原来的精美2D人设保持一致，保持与原画同样的美感，看来卡通渲染技术也方便了游戏更好地还原角色设计理念。

恐惧反应 地狱

画面卡通度：★★★★☆

机种：PS2	发售日：未定
厂商：EIDOS	类型：A・AVG

利用PS2的高性能，相信这次动画与卡通演染的角色已经分不清了。像这样动画与游戏完美结合的游戏实在是不多。另外游戏虽然有创意，但一些游戏内容可能会令人反感。

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

画面卡通度：★★★★☆

机种：PS2	发售日：2002年9月24日
厂商：SCEA	类型：ACT

这是一款如《马里奥》那样的“平台”游戏，可以说是第一款应用了卡通渲染技术的平台游戏。画面之亮丽令人咋舌，整体感觉还真的如卡通片一般，但又比卡通片更华丽。另外长长的游戏名也是特点之一？

《洛克人X7》

画面卡通度：★★☆☆☆

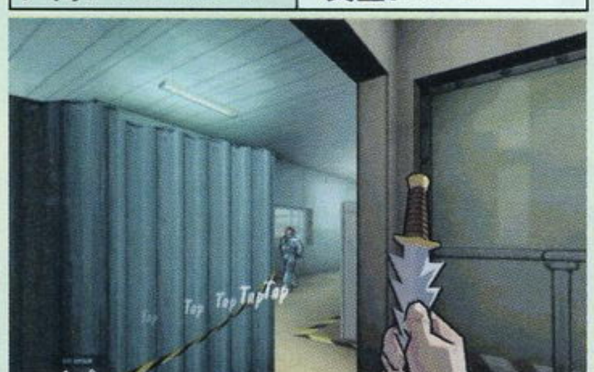
机种：PS2	发售日：未定
厂商：CAPCOM	类型：ACT

最早公布于E3时期，但之后就再也没有新情报公布，当时所公布的游戏画面也让人觉得有些对不起《洛克人X7》这个称号，也许只是因为这是初期开发画面吧。据闻《洛克人X7》将会在今年的TGS展上公布新的开发画面，期待！

xiii

画面卡通度：★★★☆☆

机种：跨平台	发售日：2003年第1季度
厂商：UBI SOFT	类型：FPS

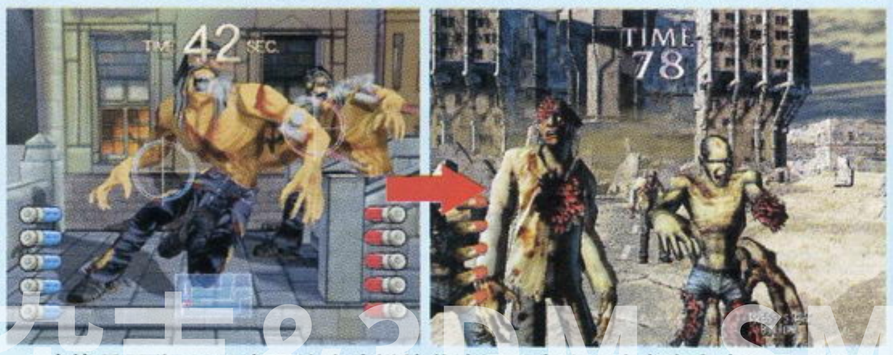


竟然将原来以追求真实为主的游戏类型以卡通渲染处理画面，其勇气之嘉可以媲美CAPCOM。但也需要看到该作的世界观是基于同名意大利漫画名作而改编的，所以该作采用卡通渲染并非一时头脑发热的举措。

除此之外，预定发售的卡通渲染游戏还有《龙战士V》、《超人》、《Black & Bruised》等作，在此不一一列举。相信TGS之后，我们又可以看到更多的新卡通渲染游戏的出现，让我们期待更多、更强的卡通渲染游戏的出现吧！

结语

卡通渲染技术的应用为游戏界的3D游戏带来了更多的新意，许多作品在应用了卡通渲染技术来对画面进行加工之后，游戏顿时变得更为独特，更能吸引人们的注意，从而在一定程度上刺激了游戏的销量。但卡通渲染又绝不是一贴灵丹妙药，并不是加上了卡通渲染就一定能够增加游戏销量，盲目跟风的作品最终也只能招致失败。卡通渲染也不是未来所有游戏的发展趋势，而是3D游戏的一个新分支，卡通味的3D与写实味的3D是共存的，就像美术，写实与写意永远都各有其存在的意义。



▲也许是因为SEGA方面认为这样的游戏还是应该以追求真实为主吧，所以将原来所公布的卡通渲染版《死亡之屋3》的方案彻底推翻，换为以表现真实为主的新《死亡之屋3》，相信SEGA这样的举措是正确的。

www.plumbook.cn

文：SOUL

ARC	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2002年12月推出		–
基板未定	–		售价未定

CAPCOM★全明星格斗

自去年CAPCOM在街机上推出了《CAPCOM VS. SNK 2》之后，距今1年多以来，CAPCOM就一直没有推出新的街机游戏，对CAPCOM这位昔日的格斗游戏天尊来说，这是不可思议的。终于，CAPCOM于近日公布将推出一款全新的3D格斗游戏，最初公布时，CAPCOM方面只愿意透露新作暂名为《CAPCOM新作对战格斗》，由于所公布的为街机3D画面，所以有人猜测这是以前CAPCOM与AKIRA合作的“《街霸EX》系列”的最新作；但又有人认为自从“《街霸EX》系列”推出受到诸多恶评的《街霸EX3》之后，CAPCOM已经不会再制作该系列的格斗游戏，也有传言AKIRA不再制作“《街霸EX》系列”新作，所以新作只会是一款融入3D格斗游戏要素的全新格斗游戏系列。正当人们议论纷纷的时候，CAPCOM又公布本作的正式标题名为《CAPCOM全明星格斗》！一下消除了人们的众多疑问，但同时又引起人们更多的猜测。(笑)

幸好，CAPCOM决定将于9月19日到21日举行的第40届日本街机娱乐展（AM-SHOW）上展出，届时CAPCOM将会公布更详细的情报，拭目以待吧。

目前正式公布的角色

本作的人设是重新绘制的，但这次既不是西村绢，也不是森气楼，而是北千里。虽然CAPCOM方面还未正式公布这个信息，但根据编辑部内一众SNK迷的辨认，这样的画风只有北千里才能画得出来。北千里的人设代表作为《侍魂：阿斯拉斩魔传》，SOUL个人虽然不是《侍魂》FAN，但却对北千里的人设叹服不已。

隆是CAPCOM的格斗游戏元祖角色，以往每一款以“STREET FIGHTER”或“CAPCOM”为名的格斗游戏他都是必登场角色。他初次登场的《街头霸王》街机版是于1987年8月推出的，至今隆已经诞生15周年了。另外值得留意的是，在CAPCOM的官方定义中，初代《街头霸王》属于ACT，而不是对战格斗游戏。

白色空手道服，红头巾、红拳套，永远都是隆朴实无华的装扮。他的格斗技也正如他的装扮一样，永远都是那么朴实、沉稳。隆的一生都在追求突破自己，希望成为“真格斗家”，他长期外出修行，为的就是寻找比自己更强的人进行对战。

谁也不能否认，春丽就是格斗游戏史上最知名的女性角色，作为CAPCOM格斗游戏中的代表人物，她的人气度甚至在隆之上。自1991年3月在《街头霸王II》中首次登场以来，她就一直是日本女性COSPLAYER们最乐于模仿的角色。

春丽身着中国传统旗袍，手腕戴着外围有刺的腕轮，一身以蓝、白为主的打扮就是她给人的象征性造型。(SOUL一直都担心有刺的腕轮会伤害到春丽）她的身份是一位ICPO（国际刑事警察机构）的国际警察，其父在调查谜之组织SHADOW时失踪，她为此也卷入调查。

传统角色

超硬派的街机横版动作游戏《快打旋风》(《FINAL FIGHT》，1989年12月推出）的主角之一，其角色设定其实较之另两个主角寇帝与凯更有个性，除了本作以外，1999年，他也登场于街机格斗游戏《FINAL FIGHT REVENGE》。他的身份是严格惩戒METROCITY市暴力滋长的市长，而市内的暴力集团MAD GEAR为了报复他，卑劣地绑架了他的女儿，哈格因此而亲自向MAD GEAR挑战。

哈格的格斗技与桑吉尔夫有些相似，都属于大体重的角色，都在投掷技方面很强，哈格甚至也有桑吉尔夫的“螺旋打桩”！

STRIDER，就是未来的特工，他们隶属于前身为忍者集团的谍报组织STRIDERS，STRIDERS不属于任何国家，是一家自由的佣兵集团，专门从事情报收集、暗杀等等隐秘行动。飞龙是STRIDERS组织中的一位特A级STRIDER，他喜欢用的武器是一把激光剑，剑身还会以等离子来创造出超强破坏力的剑气。

飞龙最早登场于1989年街机版《STRIDER飞龙》，10年之后CAPCOM又推出了《STRIDER飞龙2》(1999年12月)，类型仍为ACT，《2》中最令人印象深刻的就是焕然一新的飞龙原画设定。这次在北千里的神笔下，飞龙仍是最显眼的角色之一。

www.plumbook.cn

▲上图中，对战中的角色右为新角色“D.D.”，左为风间 AKIRA，她来自《私立正义学园》，是一位很喜欢机车的女子高中生。

本作的标题名为《CAPCOM全明星格斗》，一下子，这款格斗游戏给人的感觉就要更为休闲一些，如果是冠以《街霸》、《街霸EX》等以“街霸”为标题的名称，那给人感觉就要更“硬梆梆”得多了。为什么说要休闲得多呢？因为在玩家们的印象中，CAPCOM曾经推出了数款以乱舞格斗为特点的游戏（游戏中都有“VS.”字样，所以又称“《VS.》系列”），这几款格斗作品均没有什么详细的故事背景，可选的角色一代比一代丰富，各作必杀技的表演也是一代比一代夸张，也就是说，这几款格斗游戏都以追求爽快性和观赏性为主，属于较为休闲的游戏。而本作以《CAPCOM全明星格斗》为题，让人一下子就想到了“《VS.》系列”，当然感觉就比较休闲了。那么本作就真的会是一款3D版“《VS.》系列”新作吗？也未必！解析如下。

首先，本作有完全原创的新角色，新角色都有着具体的故事设定，因此本作很有可能会是一款拥有完整、详细的故事背景的游戏，而不是像“《VS.》系列”那样，故事背景极其简单。但如果本作有一个完整的故事背景的话，那么故事将如何交代CAPCOM的明星角色的出场呢？CAPCOM的各明星角色在原作的故事背景各不相同，如目前公布的角色飞龙就来自公元2048年的未来（指第一作《STRIDER飞龙》）。他们是用时空穿梭机运来的吗？（笑）

其次，从目前所公布的游戏画面上看，本作是一对一的对战模式，而不是以往二对二、三对三式的对战模式，因为如果是以往的多人对战的话，画面上是会显示出双方所有角色的体力槽的。本作的能量槽等设定也趋向于简洁化，3段式能量槽正是最标准的CAPCOM式能量槽设定，

▲上图中左为NASH（纳什），他最早登场于《街霸ZERO》。注意画面中体力槽下方那条较小的计量槽，CAPCOM还未正式公布它的作用是什么，单凭经验猜测，这既可能是防御能量槽（即GUARD BAR，一味防御的话，就容易会让角色“气绝”），也可能是“气绝”槽（即STUN GAUGE，被连续攻击的话，就很容易让角色“气绝”）。

而“《VS.》系列”一般都可以蓄3段以上的必杀技能量槽。

最后，本作标题名《CAPCOM全明星格斗》，不再以“VS.”为名，这就说明这次所有的登场角色都来自CAPCOM，而不再像以往一样，要么VS.漫画英雄，要么VS.SNK。

以上3点可以看出，《CAPCOM全明星格斗》不同于以往任何作品，将会是一款给人以全新感觉的新格斗游戏。期待9月下旬CAPCOM进一步公开游戏情报！

三大游戏场景公布！

▲城市一角，四周都相当豪华的样子，会是原创角色们的主场吗？

▲地下铁，让人想起《快打旋风》中的一些经典场景。

▲中华街，春丽的主场。注意所公布的场地似乎都有墙壁，难道……

目前原创角色们都只公布了他们的造型及相应的守护纹章，
相关的故事背景、格斗技类型等全都未明……

原创角色

ROOK（卢克）

一位美男子，但他的眼神也透露出一丝迷茫。卢克的守护纹章为堕落天使（Fallen Angel），很显然，他右手臂上的华丽纹身就是他的堕落天使纹章图案。卢克金发碧眼，造型洒脱，再加上那种迷人的自闭型性格（猜测），相信他将成为本作中最吸引女性玩家的角色之一。▼

INGRID（瑛格丽德）

她的守护纹章为永恒之女神（Eternal Godness），纹章就作为发饰绑在头上。瑛格丽德白色的头发令她显得非常特别，但更特别的是她那红色的双眼。再配上紫罗兰色的服饰，让她更显得楚楚动人，但在纤弱的外表下，她似乎还背负着沉重的命运…… ▼

D.D.

D.D.的守护纹章为雷之女神（The Godness Of Thunder），这个纹章也印在他衣服的后背。他有着相当奇怪的角色名，服饰红色为主，还戴着红色太阳镜，相当前卫，整体也给人感觉相当狂野、豪放，看来会是一名热血型角色。（红色？热血？狂野？“肯”型！）▲

www.plumbook.cn

前线狙击

ARC	PLAYMORE/EOLITH	FTG	1～2人
	预定2002年10月10日推出		–
MVS	–		售价未定

格斗之王2002

文：KOF FAN 紫枫

伴随着众多拳皇 FANS 的殷切期待，《格斗之王2002》即将于10月10日推出。按照国内各地的街机经营情况以及地理位置，香港、深圳应该能够与日本同时玩到，而上海、北京等地则要等个一两天了，其他中小城市的玩友们则更要耐心地等待。让我们一同企盼这神圣时刻的到来吧！“すぐらくにしてやる！（八神开场语：马上让你感到快乐！）”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲夏尔米美丽如故。

▲草雉与八神都是玩火的高手。

▲薇璞的鞭子很是恼人。

▲“你来呀！你来呀！”

▲“不要小看我马克希姆！”

新作的疑惑

上一期已经大致讲述了一下《格斗之王2002》的新系统，由于手头上资料不是很全，所以现在也不能作进一步的系统补充说明。用最短小精悍的言语来描述本作全新系统的话，那就是——取消了援护系统，靠爆气来增加更多连招的机会。据官方的声明称：该作将会是《格斗之王》历代作品中平衡度最高之作。但有一个问题很是令人疑惑，靠BC键发动的“POWERMAX”详细内容是：*消耗一个气点发动后，在限定的时间内可以用普通必杀技取消普通必杀技（例如山崎龙二可以踢沙＞踢沙＞踢沙……）；另外在该时间内可不耗点无限使用超杀；允许再耗一个点发MAX超杀（所有的超杀都有MAX版本）。*无限超杀倒还没什么，就当成是“96”血红了嘛。但这普通必杀技取消普通必杀技……天知道又会引发《格斗之王》的什么连招热潮，看来在《格斗之王2001》里面因连招练习不过关而“饱受苦难”的玩友们又要吃一番苦了（想象图：投币进去，选好人，对方爆气并开始对自己无限连击……手可以离开摇杆“观战”了）。要不然惟一的解释就是爆气后气槽消退的速度会像《街霸ZERO3》的OC系统一样很快，这样的话就不能给予对方过多连打了。当然还有一个解释就是爆气后所能接续的连招并没有我们想象中的那么多。那样的话倒不失为一妙计……不管那么多了，一切谜题还是要等10月份再解开吧。

背景的秘密

根据在试玩现场的“线人”们发回来的报告，发现《格斗之王2002》仍然和前几作一样会在角色动作或场地背景里做点小文章让众FANS有个惊喜：

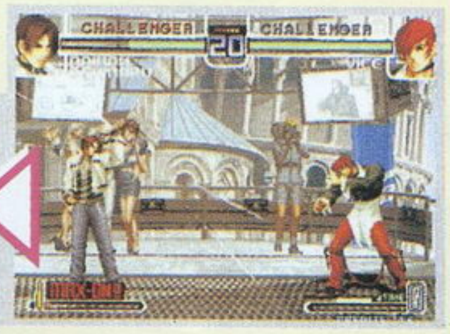
★首先，今作的场景会像“98”一样有时间变化。★另外，背景中的客串角色非常多，大家熟悉的有京、李香缘、包、洪福(“饿狼”角色)、全勋、哈迪伦、王觉山(《龙虎之拳外传》里的那个胖子)、麟(河北人，呵呵)，金秀一（2000援护）、藤堂香澄与藤堂龙白、陈鑫山、唐福禄、金氏兄弟、如月影二、美国队、BOSS队等等许多大家熟悉的人物。PS：在有一场地中能看到陈和李香缘在背景中比赛吃东西，而一局过后则看到：李香缘赢了……

▲包在干什么？这个场地好象是北京的故宫……好象而已，没有亲见（笑）。

系统的详解

在系统方面，“线人”们玩后表示游戏的平衡度确实有所加强。基本的跳跃、轻重攻击等操作细节和前几作无异。但细微的改变还是很容易感受到：

★普通投回到了原来“98”的攻击力。而WIRE ATTACK系统（打到版边再弹回来）还存在，但是没有很多招式有这种特性，也就是说利用此系统给予对手重创的机会不多了。★角色防御快要被破坏时，血槽会闪动红色以示警告。★另外能量槽系统接近“98”（第一个角色有3个，最后一个角色为5个）。同时按BC键，会耗一个气点来发动POWERMAX模式（就是爆气），这时玩家在一定时间内可以普通必杀技取消普通必杀技，无限发超杀，或者再耗一个点发MAX超杀。★每位角色都会有4种颜色的服装选择，靠ABCD4个按键来区分。



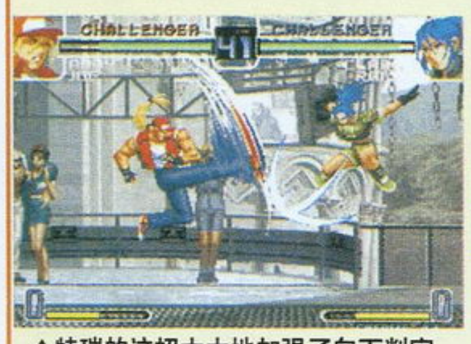
▲同按BC键发动“POWERMAX”模式，期待它“奇迹”般的效果。

追加的招式

新一年新气象，每年的《格斗之王》都会有新人新招式来吸引众多FANS，由于本作是回归“98”感觉的一作，没有任何故事作背景，所以没有新人的加入也就显得遗憾而又无可奈何了。但毕竟《格斗之王》是一款格斗游戏，所以再怎么说新作里新必杀技的追加是势在必行了。就我们目前所得到的资料看来，追加的招式还是很有看头的：

★薇璞可以在发动力量射状态（以往的反转A/B/C后按住）移动。★马克希姆有一招可以从胸部发出导弹，就像2000的援护Rocky一样。★东丈与薇斯的姿势均有变化。东丈的虎芒踢现在能将对手烧着。（今年流行玩火？）★克拉克有新招叫“光明向导”，一个跑摔，他的超级阿根廷攻击终结出招有变化。★凡妮莎有新招是乱舞技，叫“禁止之鹰”★BOSS卢卡尔有一招加强的火焰踢。★夏尔米有新招叫F Capitude。★陈克汉有了飞燕斩，落地导致地震。★椎拳崇又有了吃包子的必杀技。★罗伯特的飞行道具有很大变化。跳跃中超重击的动作也变了。★坂崎良的身上有了护具，像《龙虎之拳2》一样。暂烈拳有挡格效果，升龙像“98”一样无敌时间很长。★坂崎琢磨成了彻底的新角色。飞行道具不出手，他的飞燕疾风脚成了《饿狼传说 狼之标记》里的Macro（极限流大叔）的样子，防住了轻松被反击。他的霸王翔吼拳是普通必杀技了，不是飞行道具，但是可以导致WIRE ATTACK（版边反弹）。

▲想必克拉克的这一招就是“光明向导”了，动作很像雷蒙嘛，感觉蛮酷的。



▲特瑞的这招大大地加强了向下判定。

▲草雉的MAX版大蛇稚没有变化。

▲罗伯特的飞行道具变化果然很大。

▲很想看看陈可汉的飞燕斩会是什么样。

▲全新的坂崎琢磨！“看招！”

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

文：D·S

超级机器人大战原创世纪

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年11月22日发售		芯片记忆
卡带	—		5800日元

最近的“《机战》系列”可以用“风驰电掣”来赞颂它的销售成绩与开发速度了，8月2日刚刚在GBA上推出了《超级机器人大战R》，现在又紧急公布了开发度已经达到80%的《超级机器人大战原创世纪》！虽说是一款系列新作，但其内容却与以往相比有很大的不同。首先一点是登场的机体全部属于曾在“《机战》系列”中出现过的，由BANPRESTO游戏制作人员设计的原创机体，比如“魔装机神系”和“超机大战SRX系”等。其次在故事内容和系统上也均经过大幅度的修改，可以从某种意义上理解为“《机战》系列”发展的新开端！

◀在游戏开始的时候，玩家可以从流星或响介两者间挑选一人作为主角。

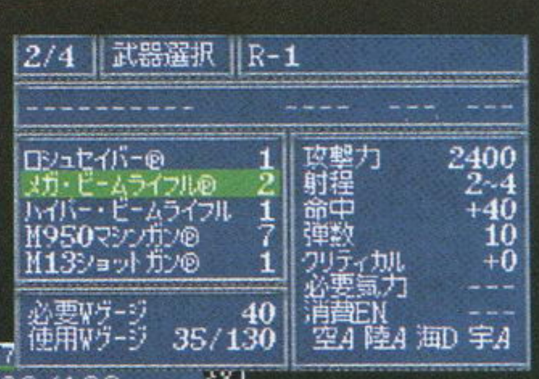
焦点系统！WEAPON SELECT SYSTEM

在这款最新作中，加入了一个名为“WEAPON SELECT SYSTEM”的新系统，只要被称为“PT”的机体都是能够更换武器的。玩家可以根据不同的战况而选择最合适的武器来使用，例如“激光射击系”武器和“物理实弹系”武器之间的转换。该新系统不仅可以使战斗的变化更为丰富多彩，最重要的是可以发挥出机体的绝佳性能！

◀“SRG-01-1古伦加斯特”也会登场，玩过《第4次》的老FANS必定感动至落泪。

◀使用实弹系武器的“古铁神”这一次在新作中竟然装备了射击系武器。

▶以前只有在家用机上才能看到的特写画面如今也出现在手掌机上。



▲这就是武器选择的画面，但目前还不知道具体的选择条件和武器的取得方法是什么。

◀通过新系统可以表现出机体的综合能力，培养出万能型机体的梦想即将实现！

故事背景

新西历××年，人类因遭受两颗陨石坠落地球的沉重打击，陷入了一片全球恐慌中，文明此时也仅仅停留在21世纪初的阶段。到了新西历179年，第3颗陨石“米迪奥3”坠落在地球上，调查的结果判定该陨石为人工制造的，并从陨石碎片中发现了未知的技术，并命名为“EOT”，最后全部都交由“EOT特别审议会”以及“EOTI机关”继续调查。在研究的过程中，“EOTI机关”的代表比昂·苏达克博士从研究结果中获悉地球将会受到来自外太空的智慧生命体入侵，为了及早准备对抗外星人的入侵，他便组织人员着手进行人型机动兵器的开发，并把该计划定名为“Personal Trooper”……

制作总监寺田贵信直击访问

开发《机战OG》的缘由

记者：为什么会以原创角色作为这款新作的主角呢？

寺田：其中一个主要原因是在收集玩家的意见时，听到不少希望只有原创人物和机体登场的游戏。另外随着原创角色数目的增加，也已经达到足够支撑一款游戏作品的分量，故此决定开发这个游戏。

记者：那就是说主要原因是广大玩家的强烈要求吗？

寺田：不错，没有这些意见的话根本就不会开发的。（笑）当然这其中也有一部分意见是希望下一个作品是普通的“《机战》系列”新作。

记者：那么，为什么会决定以GBA作为游戏的开发平台呢？

寺田：因为经费不足……开玩笑了。由于是原创作品的关系，游戏系统也是实验性质的，因此手掌机会比较适合进行实验，另一个原因是有很多年龄层较低的FANS提出这些要求，所以希望让他们玩到。

新的剧情和新的角色

记者：这一次的敌人是否只有故事设定中的外星人？

寺田：主要分为两方面，除了外星人之外，也会有人类敌人登场，对比起其他有多种类敌人出现的《机战》作品，这一次看来就简单多了。（笑）

记者：剧情方面是否沿袭以前的故事设定呢？

寺田：游戏开始时会有两名主角供玩家选择，选用不同的主角会发展出不同的故事。由于追加了大量新的剧情和新的角色，因此就算是“《机战》系列”的老玩家也可以乐在其中。

记者：那看来内容相当丰富呢！

寺田贵信

曾经监制过销量在70万左右的两款大人气S·RPG《超级机器人大战α》和《超级机器人大战IMPACT》，可谓名副其实的“机战之父”！而本作《机战OG》也由他担当制作总监。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

主人公
伊达流星
◀本游戏的其中一名主角，同时也是SRX队伍中的成员。他所驾驶的机体是运动性超强的R-1，为人性格热血率直，驾驶机器人作战是他最大的梦想。
雷迪斯·F·布朗修坦
▲和流星同样都是SRX的队员，他所驾驶的机体是远程攻击系的R-2。名门军事世家出身的他除了性格沉着冷静之外，平时的恶趣味是很喜欢挖苦别人。
◀雷迪斯·F·布朗修坦是SRX小队中战斗经验最丰富的成员，同时也是值得玩家信赖的强力机师。
R-2
◀远距离攻击是R-2的作战主体。威力超强的激光炮具有一击必杀的特征，实在是充满迫力啊！
R-1
SRX系参战决定！
原创主角大集合！
▲必杀技"T-LINK关节击"是R-1最具攻击力的一招。在这一组战斗画面中可以看到加入了许多机体动作，真是令人激动啊！
小林彩
◀SRX小队中的女性驾驶员，驾驶着具有飞行能力的R-3。为人责任感非常强，而且不愿轻易认输也是她最大的性格特征之一。
南部响介
主人公
◀本游戏的其中一名主角，同时也是ATX队伍中的成员，驾驶古铁神作战。面对任何事情都可以冷静处理，但从本质上来将是一名热血男儿。
▲在整个战斗的过程中，可以看到角色的表情是会变化的。
PTX-003C
幽灵型Mk-Ⅲ
古铁神
机战IMPACT系参战决定！
艾古莎妮·布朗宁
◀ATX的成员之一，负责驾驶白骑士。从故事设定上来讲她是响介的恋人。
▲《机战IMPACT》的主角机体必杀技也被原汁原味地收录到这款新作中。
PTX-007-3C
幽灵型Mk-Ⅱ
CUSTOM·白骑士
R-3
▲相对来说，R-3的武器种类很多，没有什么单一的感觉，只是攻击力有限。
依鲁姆格鲁特·卡扎哈拉
▼接受高等教育的依鲁姆是一位为了达到自己的目的而不择手段的人，也是在《机战α》中最出名的反面角色。
机战α系参战决定！
SRG-01-1古伦加斯特
▶由依鲁姆驾驶古伦加斯特一定能充分发挥机体的性能。
RTX-008L 晓击霸
◀被称为"幻之必杀技"的"计都罗喉剑 暗剑杀"再次出现了！

寺田：对！假如选择响介来进行游戏的话，在游戏前半部会发生的故事在整个系列中都是前所未见的。

自由度非常之高

记者：能否解释一下有关"武器选择系统"的内容？

寺田：以往"《机战》系列"中机体装备的武器大都是固定的。（以前只是增加了换装系统后有了一定的灵活性）而此次为了增加游戏的自由度而追加了这个系统，例如某部拥有飞行装置的机体，当受到地形影响不需要装备该飞行装置的时候便可以将其换装，甚至有些机体会因为装备的武器而变得更强。

记者：原来是这样啊！

寺田：作为开发人员，在制作游戏的时候彼此之间看到所装备的武器完全不同时，感觉也相当有趣呢！此外战斗中的角色头像也会随之而改变。

记者：看来战斗画面中的动画也相当丰富呢！

寺田：是的，虽然以静止画面为主，但机体的动作则相应增加了不少，尤其是使用某些必杀技的战斗画面直逼《机战R》的水平，这些比起刚推出不久的《机战R》来说确实进步不小。

记者：听起来都非常激动呢！

寺田：另外游戏与《机战R》一样都设有关闭战斗画面的机能，就算是在战斗画面中也一样的，使游戏的流程更加流畅，但负责制作战斗画面的同事却要大发雷霆了。（笑）

记者：最后有什么想对玩家说的话吗？

寺田：这一次加入的要素对于一直支持"《机战》系列"至今的玩家或是从未玩过的朋友来讲都会感到满意，相信这也是投入度和自由度最高的《机战》作品，无论如何都希望大家能玩一下试试看。

记者：感谢寺田先生接受访问！

▲已经公开声明过要休假多次的寺田先生至今仍然奋斗在制作第一线。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

前线狙击

PS2	SEGA/OVERWORKS	A · AVG	1人
	预定2002年12月5日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

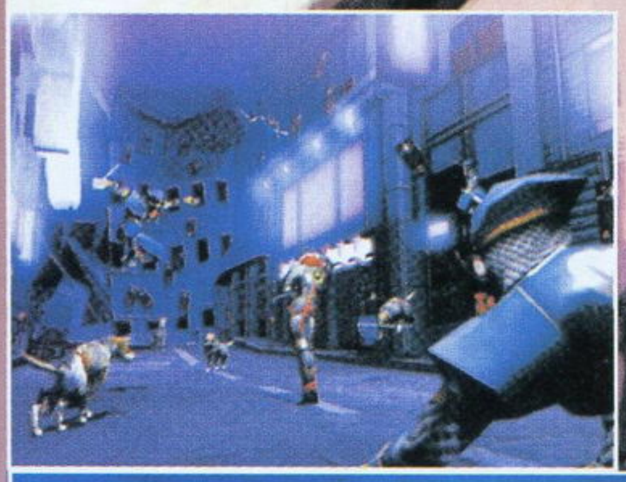
追踪报道第4回！

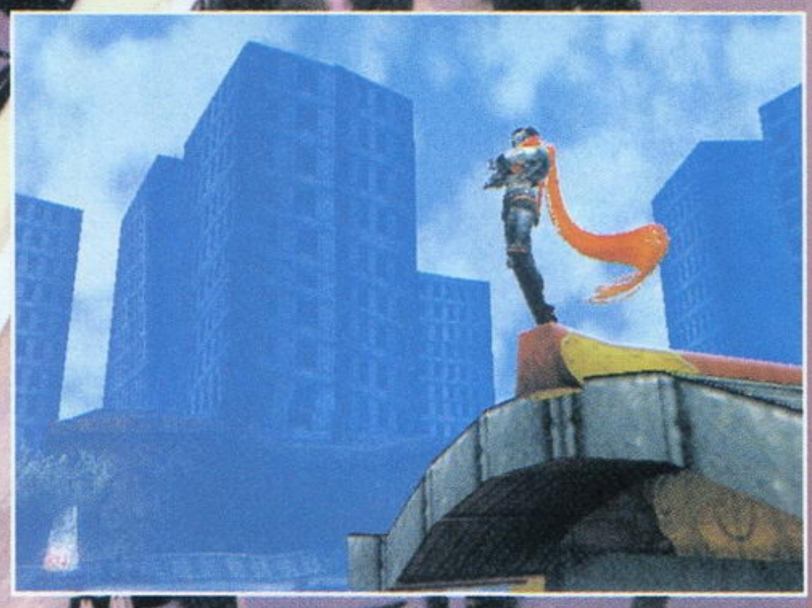
《超级忍》最新作正式确定标题名为《SHINOBI》！

SHINOBI

以往的“《超级忍》系列”都属于纯动作游戏，因此故事设定相对来说较为简单。但本作不同，本作的游戏类型定为动作冒险游戏，而且总制作人大场规胜也在E3展出游戏时说到本作动作和冒险两种成份的比例为4：6，因此本作的故事背景要复杂得多，这次报道，我们就将为大家介绍更多的《SHINOBI》（注：SHINOBI为“忍”字在日语中的发音）的故事背景及部分登场角色。

另本作美版的发售已经确定为11月14日，比日版的12月5日要早上20天左右，有机会购得美版的玩家就可以先睹为快了。





注重“速度感”的全新形态忍者游戏！

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

胧一族

拯救世界于危机之中的隐秘忍者集团

在胧一族集团中，是有阶级之分的，从上至下分别为首领、长老会、上忍、中忍、下忍。其中首领的位置是世袭制的，秀真正是与其兄（名为守恒）经过决斗之后当上首领的。长老会则是由退出现役的老忍者所组成，主要负责一些政治事业及与政府的交流，除此之外，所有的忍者都负责执行任务。胧一族集团还每4年都进行一次评级比试，以此来界定忍者的级别。

晋身于上忍级别的忍者都是忍者集团中的精英，目前胧一族中共有5位上忍，总称为上忍众。上忍众各自具有特殊能力，他们很少会参加集团行动，往往都是单独执行任务。5位上忍分别名为：焰、刻、拳、伯乐、金刚，他们所擅长的能力也与他们的名字有紧密联系，焰的能力就是能够自如地操纵火焰；刻是剑术；拳是拳法；金刚擅长的是使用巨型的忍者镖，他脚下的铁制高底日本鞋也是武器之一；伯乐最为特别，他擅长各种忍具，同时能够熟练地驾驭忍犬。以下详细介绍其中3名上忍的背景故事。

使用火焰的忍者。虽然他有喜欢挑逗女性的恶习，但却也是一个讨厌卑劣行径的正义汉。以前因为过于自信、轻狂而引很多问题，但自从在与刻进行的“御前试合”中惨败之后，他轻狂的性格才得以收敛，并真正成为上忍众中令人仰慕的有德之人。他小的时候有被火烧伤的经历，所以曾经非常害怕火焰，但他直面自己害怕的火，长期训练之后终于将火作为自己能够自由操纵的利器。

经过无数战斗磨练出来的剑术家，即使在上忍众之中，他也算得上是老资格，而且是上忍众中的第1高手。无数次的出战令他的身体留下无数的刀伤。他的拔刀速度快到极致，而且他还能让刀发出刀气，攻击到远处的对手。尽管他是如此优秀，但不知为何，在一次“御前试合”要与守恒对战时，他竟未战言败，称“没有人可以击败守恒大人”。他虽然已经失去了双眼，但这反而让他的剑术更为敏锐。

公认的超强忍者，也是上忍众的总领。他不但具有最强拳法，还博学多才，因此他也是忍者老师，培养了众多忍者，其中包括秀真、守恒两兄弟及朱刃。拳还负责与政府联络，是胧一族中少数几个与外界有联系的人。秀真在很小的时候就失去了双亲，后来成为首领的养子；守恒本身就是首领的亲生儿子。拳则是秀真、守恒两人的共同老师，将他俩一方面作为忍者进行培养，一方面作为自己孩子进行教诲。

世界观进一步公开

秀真的真实面貌公开！

同样进行刻苦修行的秀真，在修行上一直都紧追守恒。取得决斗的胜利后，秀真一直都为杀死自己所尊敬的哥哥而苦恼着，为了不让人见到自己的表情，他从那时候开始戴上面具。他也经常亲自接下任务，离开胧之里（胧一族的总部）去执行任务，希望通过任务让自己忘却悲伤及对哥哥的思念。

胧一族的决斗仪式

这是胧一族代代相传的血之传统，首领的后裔必须经过决斗，只有幸存者才能成为新的首领。遵照这个传统，秀真与守恒有10年的时间分开修行，10年后，终于开始进行决斗，之前谁都认为胜利者应该是守恒……

秀真之兄守恒

在胧一族的首领的亲生儿子。非常具有声望，同时他也具有极高实力，为了不辜负拳的期待，他每天都花比别人多出1倍的时间进行训练。由于他的容貌及性格所致，有不少少女因此而喜欢他。

故事中又一关键人物，胧之里中的女忍者，但因为个性比较好强、任性，经常为胧之里造成麻烦。后来朱刃喜欢上了守恒。在那场宿命的决斗之后，朱刃离开了胧之里。胧之里虽然曾派出数人追寻朱刃，但都没有找到她。另外，她与秀真从小就一起进行训练，秀真对她很有好感。

妖刀恶食 胧一族首领的证明

恶食是代代相传的胧一族首领才持有的妖刀，由一位极有名的铸剑师锻铸而成，具有令人恐怖的破坏力。同时，恶食还可以吸收“魄”，只要不断地吸收魄，恶食的威力就会不断上升。另外恶食有时也会失去控制，这时它就会大量地吸收魄，如果使用者无法从死人身上吸到魄的话，恶食就会吸取使用者自身的魄……因此，一旦用上恶食，这个人的一生都必须不断地击倒敌人，以让恶食吸取魄。

所谓“魄”，在《SHINOBI》的世界中，存在着阴与阳、魂与魄，只有阴与阳、魂与魄保持一定的平衡，这个世界才不致于混乱。

▲秀真全身都被红色的斗气所包围，这是因为恶食所引发的力量吗？

www.plumbook.cn

RED DEAD REVOLVER

前线狙击 荒野大镖客

文：纱迦

在E3展那期我们已经为大家初步介绍过这款作品了，不过当时的资料实在是太少了。如今又有了新的资料，而神秘的主人公终于也露出了真面目，现在就由纱迦为大家献上最新情报！

CAPCOM 官方对本作的游戏类型定义为“CINEMA ACTION SHOOT”，意指本作有着电影般的演出效果、具有动作游戏的精髓而又不失射击游戏的爽快感。如果游戏真能将三者的魅力有机地结合起来，本作一定能够大获成功！让我们一起期待吧！（可惜至今游戏还未确定发售日，残念至极……）

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

主人公·雷德（RED）

赏金猎人雷德是一位活跃在美国西部的传奇人物。他向来都是独来独往，和他作伴的只有他的爱马。雷德的武器是一把小手枪，枪法如神。与别的赏金猎人不同，他有着极强的正义感，死在他枪下的坏蛋不计其数，人称“死亡腥红之枪”。

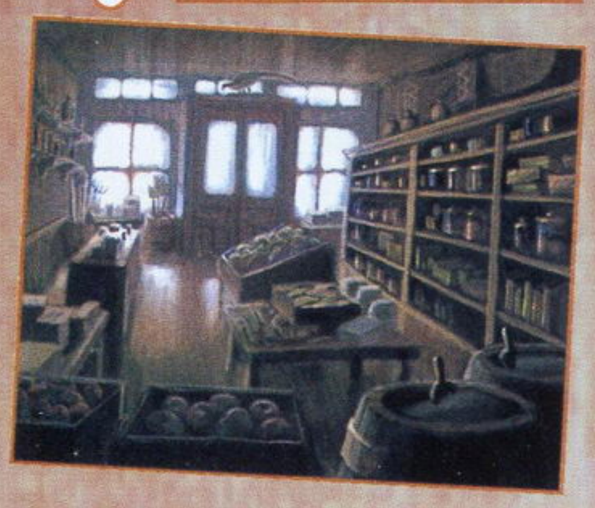
西部风光完全再现！

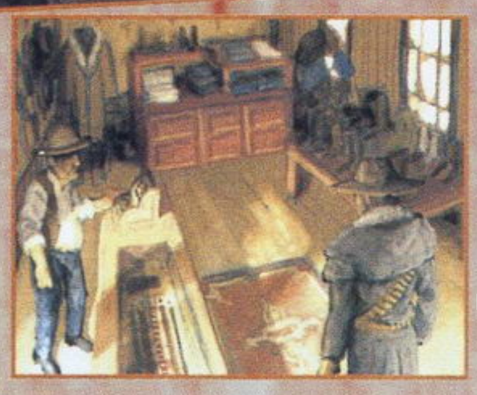
E3上公布的场景只有城镇和村庄，其实在游戏中登场的场景远远不止这些，像野马、列车、仙人掌、印第安人这些西部片中必不可少的元素也会一一出现，真是太令人兴奋了！此外，骑马追火车、驯服野马等经典场面也会再现于本作，喜爱美国西部风格的朋友可千万不要错过了！

▲在大雪纷飞的野外与人枪战，这个场面令人想起了《冰山上的来客》。

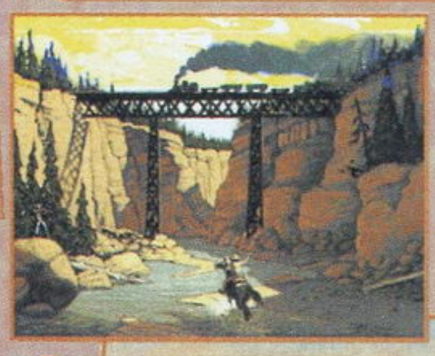
完全西部化的世界观

▶一家西部的小理发店。



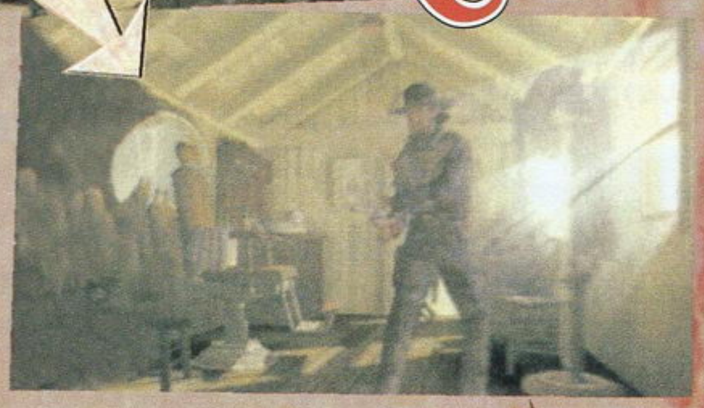


◀▶出售各种道具的杂货铺。



▶一架大河上的铁道桥。

逗梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲▶两种截然不同的开枪动作。

可以使用各种武器

如果从头到尾都只用一把小手枪就未免太不过瘾了，幸好现在我们已经证实，在本游戏中可以使用各种武器。图中的雷德就在用一把狙击步枪来攻击远处的敌人。此外游戏中打倒敌人后就可以使用他们的武器。

电影般的演出效果

可以看出，设计者有意将游戏画面上下都加上了黑边，这样看上去就很有电影的风格了。进入战斗画面后，黑边还会发生弯曲，看上去非常有感觉。

在游戏中，如果以帅气的动作干掉敌人，就会出现非常酷的特写画面，令游戏更具电影效果。右图中雷德发现了那个屋顶上的冷枪手后，还未等其反应，抬手就是一枪，结果就出现了冷枪手惨叫着从屋顶上摔下的特写画面——非常解气吧！

丰富多彩的游戏要素

虽然本作只是一个STG，但设计者为了提高游戏的耐玩度绞尽脑汁地设计了很多任务。游戏中的任务有很多种，除了最简单的铲奸锄霸外，还有很多类型，如保护商人、营救人质、城镇攻防等等。雷德从委托人那里接到任务后，要根据任务的性质来进行准备。此外在游戏中主人公并不是只能开枪，他还可以做出跳跃、翻滚等各种动作，限于目前资料不全，只能在此“点到为止”，本游戏在即将召开的东京电玩展上将会展出全新的影像，届时一定为大家献上最新的报道！

获得赏金

多么熟悉的画面。只要打倒这个家伙，就可以获得这么多钱，有了钱就可以买更好的装备了。不过从画面上看，似乎一向独来独往的雷德还可以找个PARTNER一起行动？期待！

面目狰狞的恶党们

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2

世界传说 换装迷宫2

历代主角汇聚一堂的传说

GBA	NAMCO	RPG	人数未定
	预定2002年10月25日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

以拯救世界为目的，以多姿多彩的换装为卖点，并汇集了“《传说》系列”众多人气主角的梦幻RPG——《世界传说 换装迷宫2》终于在大家的注目中定下了它高贵的发售日——2002年10月25日，让人振奋，让人期待，更让人牵肠挂肚。我跟大家一样，盼望着这一个月的时间能快点过去。

MAIN STORY

为了拯救不断枯萎的世界树，让这个世界不至灭亡，主角勇敢地背负起了拯救世界的命运，而在拯救各个时代的世界时需要将那个时代的勇者召唤出来，这些勇者就是活跃在以往“《传说》系列”中的众多主角。但是，在将他们召唤出来时却发现他们很多都陷入了各种各样的困境之中，他们似乎都受到了未知敌人的冲击……于是，围绕着这些熟悉的角色，游戏的MAIN STORY慢慢展开。你能否帮助他们脱离困境，解开隐藏在深处的各种谜题吗？

迷失在坑道中的克雷斯

▼与敏特（ミント）相遇时，她正在焦急地寻找着克雷斯（クレス）。克雷斯独自去了“漆黑的坑道”，一直未归，于是主角决定与敏特一起去坑道走一遭。

▼终于找到克雷斯，但是他的样子有点古怪，而且他的背后有一个奇怪的物体。

▶克雷斯竟然与主角一行人开战……

行踪不明的法拉

▶法拉（ファラ）突然不知所踪，赶快去寻找。

◀找到法拉时发现她的背后与克雷斯一样也有个古怪的物体。

▲与法拉的战斗也不可避免地展开了。

QUEST

除了主线剧情，游戏中还有许多作为分支剧情的QUEST，即委托事件。玩家可以帮助各种委托人完成他们的请求，触发这些支线剧情，而这些支线剧情也会有一定联系。游戏加入了一个名叫“因果QUEST GENERATOR”（因果委托触发器）的系统，即某些委托事件之间存在着因果关系，只有完成前一个委托事件，后面的委托事件才会顺序被触发，剧情也就会慢慢地发展下去。

◀寻求帮助的人各种各样，而委托事件也是千奇百怪。

▶迷宮中有许多陷阱等待着大家，但是不能轻易退缩。

换装的魅力

换装是游戏最让人关注的焦点，丰富多彩的衣服构成了众多特性各异的职业。继前两次报道了一部分职业后，这次又有几个新的职业披露，让我们一起来关注。

◀速度超快的职业 他最大特点就在于能够偷取敌人身上的道具 。

▲弹奏乐器，高唱歌曲，这个职业更多的是进行辅助攻击。

▲帮别人解决委托事件的同时，自己也得到了修行，一举两得。

学者

▲拥有丰富的知识，能使用各种魔法

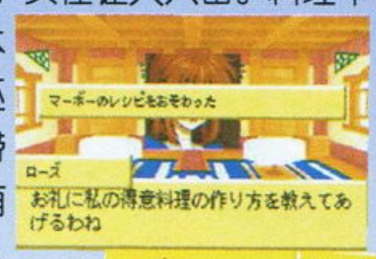
弓箭手

▼忍者其实是一个职业的统称，因为根据不同的特性他还能分为好几种。

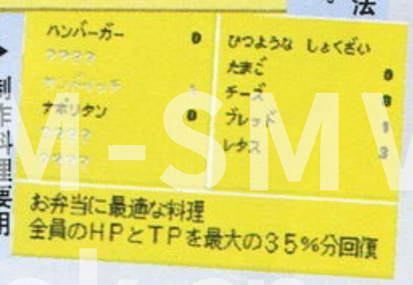
忍者

同样能做料理哦

做料理一直是“《传说》系列”极富特点的系统，虽然在GB上的前作去掉了这个系统，但是这次又在GBA上复活了，实在让人兴奋。料理不仅能回复体力，还会附带许多有利效果，对冒险帮助极大。



◀料理的制作方法必须向别人学习。



▶制作料理要用到多种材料。

看看熟悉的角色们

クラース

▲在《幻想传说》中活跃的精灵召唤师。

チャット

▲《永恒传说》中任性的海盗女，只有12岁哦。

ジョニー

▲如果没记错，他应该是《永恒传说》中那位风度翩翩的军官。

www.plumbook.cn

前线狙击 Drill Land

Mr. DRILLER

DREAM & ADVENTURE IN UNDERGROUND!

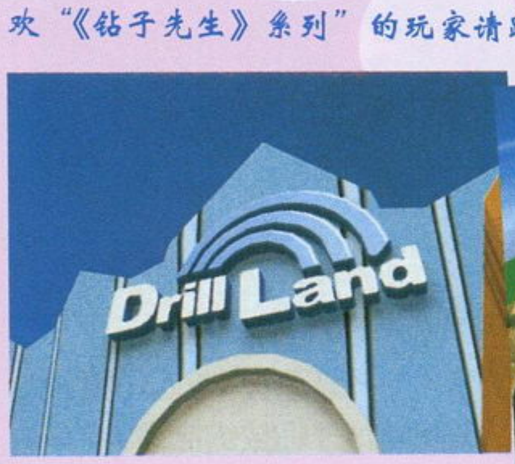
文：阿修罗

NGC	NAMCO	A·PUZ	1～4人
	预定2002年12月20日发售		使用容量未定
特制DVD-ROM	对应NGC-GBA专用联机线		价格未定

钻子先生 钻探岛

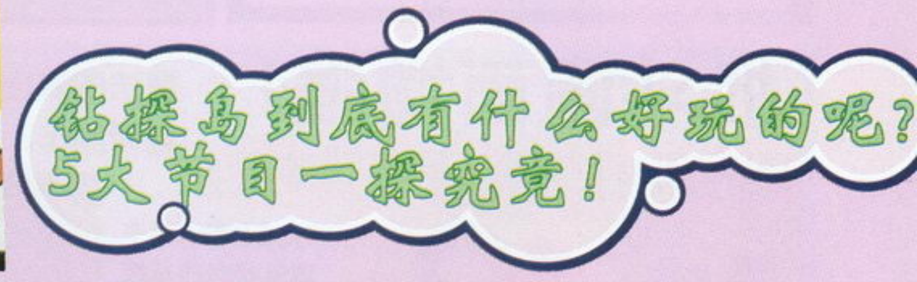
地下世界的梦想和冒险

在GBA《钻子先生Ace》公布的时候厂商就同时透露了NGC版《钻子先生》的消息，而且还说NGC版是可以和GBA的《Ace》联动的。但是从那以后，我们似乎只听到过关于《Ace》的报道，而NGC版就如传说一般即将被人们所遗忘……终于，在GBA版如期发售后，NAMCO给出了大量NGC版的新情报！喜欢"《钻子先生》系列"的玩家请跟随阿修罗一起进入钻子的世界吧！



游戏的舞台是……

身为最新作当然也要有全新的游戏舞台了！而本作的舞台的名字就是"Drill Land"（钻探岛），和游戏的正标题一样，同时也是游戏中那个巨大的主题公园的名字！这个巨大的主题公园建造在地底500米深的半球形空间里，在这里大家可以玩到5种各自有着不同乐趣的特色节目。因为搭载了众多系列从未有过的新要素，所以相信本作在演出方面一定会有惊人的表现！当然了，系列一直以来的那种钻探的乐趣肯定是不会改变的，毕竟这是《钻子先生》的作品么！


钻探岛到底有什么好玩的呢？
5大节目一探究竟！

Check it out！最多4人同时游戏！

虽然GBA上的两款作品都做到了可以4人同时游戏，但是在家用机上这还是头一次哟！而且以前因为GBA的机能限制，玩家只能用各自的机器游戏，只看一个小屏幕对抗的感觉自然弱化很多！这回可是在一个屏幕上大乱斗哟！

Check it out！全新的货币"玻利"！

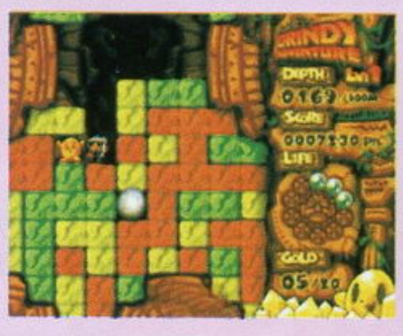
在本作中，不管玩家玩的是那个节目，每挖掘1米就能够获得1计量单位的钻探岛的特殊货币"玻利"（ボリ）。随着玻利的积累，玩家可以购买一些能够帮助通关的道具！另外，即使玩家在进行节目的时候失败了也没有关系，因为只要挖了就可以获得玻利，这对初心者来说真是非常体贴的设定呀！

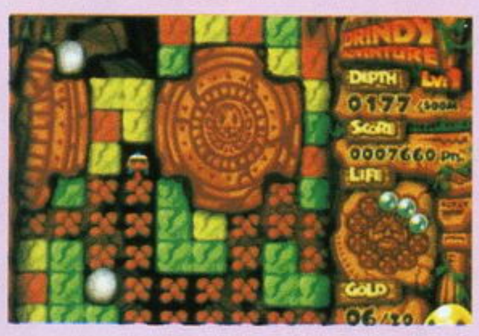
Check it out！钻子收集卡！

本作中另外一个全新的要素就是"钻子收集卡"了！这些卡片上描绘了系列各作的故事以及海报，得到以后相信能够对钻子世界有一个更深刻的认识的！有的卡片只要有玻利就可以买得到，而有一些卡片则要求将某个节目通关才行！卡片全部有50种，你能够全部收集到吗？

Check it out！和GBA版联动！

刚发售不久的《钻子先生Ace 不可思议的帕库太利亚》在公布的时候就传闻能够和本作联动，而现在这个传闻也得到了证实。但是，到目前为止，关于两款游戏的联动部分会采用什么形式则没有任何消息。不管怎么说现在还是好好玩玩GBA版，为11月的本作做好准备吧！





作为一个主题公园，钻探岛上有不同的娱乐项目，有冒险剧，有神秘的宇宙，有恐怖片……主角还是与GBA版相同的那6位，玩家就是要扮演他们完成这些节目！这里先介绍其中3种，大家肯定可以从当中发现很多新要素哦……

德林迪大冒险！ドリンディアドベンチャー！

在这个节目中，ホリ·タイゾウ将扮演冒险家德林迪展开探索沉睡在遗迹中的秘宝的大冒险！在这个节目中，场地中会出现一些滚石，タイゾウ就要像冒险电影里的主角那样，不断躲避这些滚石的同时还要不断前进，直到最后找到神秘的财宝。

世界钻探巡回赛！ワールドドリルツアー！

基本上这个节目就是同系列其他作品规则一样的普通《钻子先生》，钟爱这个模式的玩家不要错过了！在这个模式玩家可以自由选择自己喜爱的角色来进行游戏。而在以"世界"为名的这个节目中登场的场地则包括了美国、俄国、印度等20个国家，大大超过了以往作品的容量！如何制霸所有国家、取得最高分就要看玩家的钻探水平了！

星钻先生！スタードリラー！

这是以宇宙为题材的节目！在场地中除了通常的彩色砖块和X记号砖块外，还有新登场的"？砖块"。当玩家取得这种砖块的时候，会随机产生一些对游戏进程有利或者不利的效果，比如让所有砖块消失的"大爆发"，或者把玩家传送到不知道什么地方去的"时空跳跃"，这些不知道会有什么效果的砖块一定更能够激起玩家的紧张感！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

文：邪魔天使

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

随着《最终幻想Ⅰ》、《Ⅱ》（以下简称《FF》）发售日的确定，很多玩家都在静等这一天的到来，这样一来在PS上复刻的FC版和SFC版的《FF》就差《FF Ⅲ》了。该作可以说是WSC版的复刻版（都复刻两次了，汗……），新加入的开场动画非常精美，都可以和《FF X》的动画媲美了。想当年那些马赛克的小人，现在已经是威风凛凛、婷婷玉立的帅哥美女，真是非常感谢史克威尔对玩家的体贴入微。虽说复刻版加入CG是史克威尔的惯用手段，但不得不佩服它就是可以抓住玩家的心。好了，废话不多说了，现在让我们进入《FF》的世界。

交通工具加强

在《Ⅱ》里登场的冰雪船。不知道这一次还有没有那个迷你游戏？

嘴巴在闪光呀！

◀从这一作开始登场的陆行鸟，它的嘴巴居然这么亮。

有引擎？

▶冰雪船居然有这么厉害的引擎？那速度一定很快。

战斗画面增强！

魔法的演出、敌人的造型都经过了重新制作，超迫力的战斗！

导致混乱的陆行鸟有8只！

◀让全部敌人处于混乱状态的黑魔法“コンフュ”，跳着可爱舞蹈的陆行鸟数量居然达到了8只！

贝西莫斯居然有鬃毛！

▲强敌贝西莫斯的鬃毛居然这么多！尾巴上也有这么多刺，被打中一定很痛。

提亚马特的视线终于可以变了！

▶可以吸收魔法攻击的提亚马特，它左边的那个头正朝着我们看，真是太可爱了。（汗）

火真热啊！

▲黑魔法“ファイア”，火焰向4个方向扩散，看上去很热呀。

众多的游戏新画面公布！

▲知道“アルテマ之书”所在的地方了，呵呵，这下可以学会最强魔法了！

▲巨大的骷髅王，不知用凤凰之尾对他能否一击必杀。

◀使用强力魔法给敌人致命一击！

重生的最终幻想

▲战斗时主角的头上会显示出连击数。

激烈的战斗让你热血沸腾

PS版《FF Ⅱ》最新情报！

《FF Ⅰ》、《Ⅱ》以及《Ⅰ·Ⅱ》的同捆限定版发售日已经决定在2002年10月31日，在《Ⅱ》里面备受瞩目的就是新加入的原创动画和新的游戏画面，历经十几年，当年的“马赛克”现在已是清晰可见，新要素的追加更是让人激动不已。

FC版的画面

PS版的画面

▲游戏画面已经经过重新制作，新加入的“怪物图鉴”里可以看到天野喜孝大师的幻想式风格。

追加了开场动画！

在新加入的开场动画中，角色的脸和服装都经过了细致的描绘。

皇帝的指甲很厉害呀！

◀率领帝国军队的罪恶之源，帕拉麦基亚皇帝的“爪子”看上去很厉害呀，指甲也经过了修整，难道皇帝也是个追求时尚的人？

玛丽娅的发型是中分式的！

▶女主人公的前额头发是中分式的，看起来非常简洁，显出英武之气。呵呵，真是漂亮。

不是老头哟！

凯的造型大变样！

◀从左至右是凯、弗里奥尼尔、玛丽娅、莱昂哈特，其中最引人注目的就是凯，他剪头发了？还有，胡子呢？可能已经到了敏感的年龄所以很在意吧。（笑）

www.plumbook.cn

前线狙击

DC/PS2	NEC/F & C	SLG	1人
	发售日未定		记忆容量未定
GD/DVD-ROM	对应 VGA		游戏售价未定

文：D·S

欢迎来到咖啡屋3

君岛奈奈 NANA KIMISHIMA

居住在4号店美崎海岸大道附近，她作为一名服务生还是新人。性格天真烂漫，像个小孩子，做事经常失败。但因为其开朗的性格常常使周围的气氛很活跃。

羽濑川朱美 AKEMI HASEGAWA

外表年龄看上去很小，但却是4号店的代理店长。稳重的性格，看上去毫无工作经验的脸孔，总让客人觉得她是个打工妹。

高井纱绫香 SAYAKA TAKAI

与主人公在同一所学校上学，1号店的服务生。虽然看上去像一个深居简出的大小姐，但与她一交谈就会发现她是个非常活泼的女孩子。经常给主人公讲笑话，是很要好的朋友。

SS版《2》里初次登场的少女，现在已经到了可以到“Pia Corrot”打工的年龄，与主人公一样是从2号店转派过来的。从最初就可以和她很好地相处，这一次她还是那么憧憬“哥哥”吗？

爱泽朋美 TOMOMI AIZAWA

Pia♥キャロットへようこそ!!3

岩仓夏姬 NATSUKI IWAKURA

沉着冷静、不轻易表露感情、业务熟练的4号店经理，从小学开始就与朱美是好朋友，两者是前辈和后辈的关系，（前辈是朱美）但是从平时的表现来看夏姬反而更像前辈，非常奇妙。

木下贵子 TAKAKO KINOSHITA

继承了咖啡屋老板木下血统的正统继承人，4号店公寓的管理人。她是个具有奔放性格的姐姐型人物，虽然已经到了适婚年龄，但一天到晚就知道玩，但现在似乎被工作压得喘不过气来。

冬木美春 IMIHARU FUYUK

与奈奈一样，在4号店开张那一天起就在这里当服务生。与她那被太阳晒过后的小麦色的健康肤色不符合的是，她总是对主人公持冷淡的态度，是一个很阴郁的女孩。

相信所有喜欢美少女恋爱育成类游戏的玩家没有不知道“《欢迎来到Pia Corrot》系列”的吧？这部拥有5年多历史的系列游戏一直以来都以独特的“制服魅力”吸引着无数忠实的FANS，这次由PC版移植的最新作讲述曾在Pia Corrot 2号店工作的男主人公来到位于海滨的Pia Corrot 4号店，充满奇趣的恋爱生活也就此展开！

话梅杂志&SPM-SMV
www.plumbook.cn

GBA	ENTERBRAIN	ETC	游戏人数未定
	发售日未定		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		5800日元

RPGツクール® アドバンス

RPG工具ADVANCE

文：LIKY

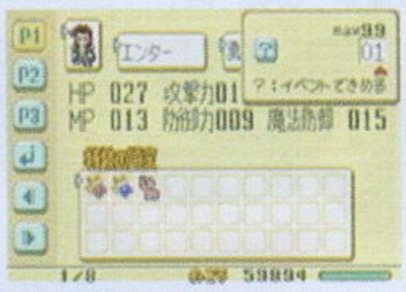
“《RPG工具》系列”自1996年发售以来，以其独特的创意和新颖的玩法吸引了大批拥趸，“通过游戏来创造游戏”这一理念让很多玩家的创意和才华得到了完美地体现。最近，随着PS2版的《RPG工具5》的发售，GBA版的《RPG工具》也浮出了水面。那么，掌机上的《RPG工具》会给我们带来什么呢？借用厂商的话语：“发挥GBA最大限度的机能，让玩家能够随时随地去创造出最有迫力的、最正统的、只属于自己的RPG。”

游戏怎么玩

“能够自己来创造一款游戏”这一想法恐怕在很多玩家脑海里是一个想都没有想过的念头，或许这也是很多人的梦想吧，但是在这款游戏里你却能轻易地实现这一梦想。游戏中的一切都是由你亲自来设定，角色、敌人、迷宫、事件、音乐全部都是你说了算。游戏犹如一张白纸，任你拿着五颜六色的画笔在上面绘出自己最满意的作品。

游戏的主题既然叫《RPG工具》，玩家要创造的当然是一款RPG类型的游戏，那么RPG游戏所必需的那些要素都必须一一设定。

设定角色和地图



▲编辑自己的角色，可别设定得太厉害了，那样游戏就没难度了。

例如，首先设定主角资料，包括姓名、职业、HP、MP以及多少经验值升级等等，然后是决定整个故事的世界，也就是大地图了。当然地图是不会要玩家去亲自绘制的（那太可怕了），玩家可以从候选的类型中选择。

▲这么大的世界，会发生哪些有趣的事情呢？全看你一手创造

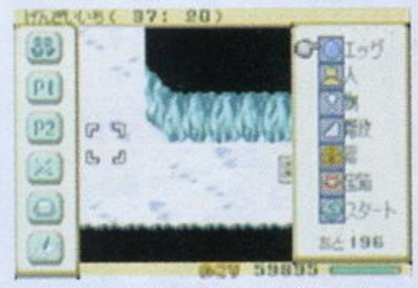
设定敌人

对敌人进行设定时可以设定它的颜色，即使外形相同的敌人，不同的颜色也代表了它不同的强度，这一招也是RPG游戏里经常用到的。

设定迷宫

RPG游戏离不开迷宫，游戏中的迷宫也要玩家一步步来设定。首先玩家要决定迷宫的层数，然后画出迷宫的大致形状，最后就要在迷宫里配置各种要素了，这些要素就包括楼梯、宝箱、人等等，甚至还能在迷宫里配置突发事件。

▲可以设计一个超复杂的迷宫让朋友去尝试尝试。



▲设定选项里面竟然有个叫“蛋”的要素，不知道有什么作用呢？

战斗系统焕然一新

在以往的系列里，战斗一直都是以类似《DQ》风格的第一人称视点来表现的，而这次的战斗大家从下面的图片就能看出来，已经变成了《FF》式的第三人称视点了。这一改变可以说让战斗系统有了质的提升，特别是在画面表现力上要比以往华丽和有迫力得多。无论是自己人还是敌人，每一个攻击动作都会细致地表现出来，而且施放特技和魔法时还有更加华丽的表现效果，临场感十足。

▲主角在攻击，可以清楚地看到他的挥剑动作。

说到战斗画面，个人一直都不太喜欢《DQ》式的第一人称视点战斗，感觉这种战斗方式太抽象，特别是看不到自己角色致使投入感大减。记得当初同时接触FC上的《DQ Ⅱ》《FF》，就因为战斗画面的缘故毅然投入《FF》的世界，相信很多玩家都会与我有相似的经历吧。这次GBA版的《RPG工具》将战斗系统进行了大改革，相信此举一定会吸引更多的玩家。

▲打不赢就赶快撤退吧。可以看到连撤退的表现都与《FF》一样——全员向后。

◀大家仔细看，非常搞笑哦，我方的角色都变成了小猫小狗，这可不是中了敌人的魔法，而是……自己设定的。

▶巨大的光之箭从天而降，给予单个敌人强力打击。

▼闪耀着紫色光辉的六芒星魔法阵。

◀“光之环”魔法给全体敌人造成很大伤害。

▲战斗的背景非常漂亮，其实这也可由玩家来设定的哦。玩家在地图上设定了什么地形，走到那里发生战斗时背景会自动改变。

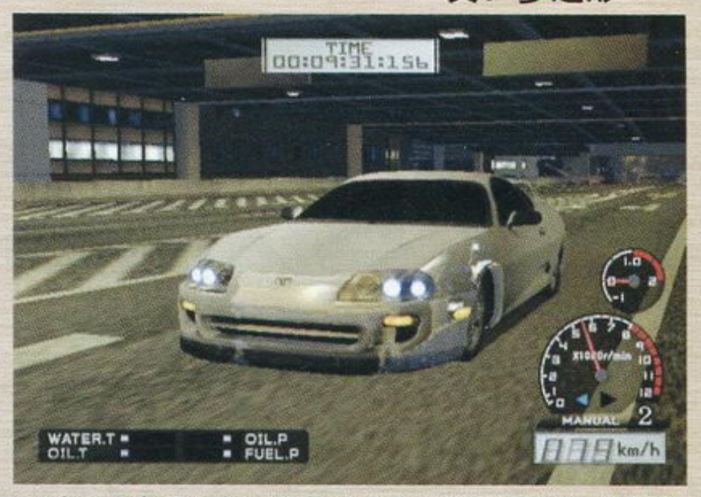
迫力十足的战斗画面

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

首都高 BATTLE 01

文：多边形

速度已经将周围的灯光拉扯成了五彩的直线，前方的灯火依然那样撩人，现在仅仅是起点而已，我的目标就是成为深夜高速公路上的速度之王……时隔一年，元气人性化赛车名作“《首都高》系列”最新作品《首都高BATTLE 01》终于发表。说起来，元气虽然充其量只能算是日本一家二线游戏小厂，但其制作实力不容小觑，对赛车游戏独到的诠释，更使得“《首都高》系列”个性实足，充满了吸引力。

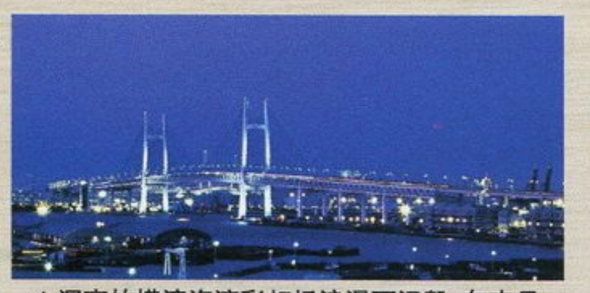


▲全部比赛都是在夜间进行，这在赛车游戏中是绝无仅有的。

PS2	元气	RAC	1～2人
	预定2003年春季发售		记忆容量未定
媒体未定	对应GT FORCE		6800日元

320公里的诱惑

完全以日本现实高速公路为战斗舞台，超真实的比赛路线一直是“《首都高》系列”引以为荣的特色。由于赛道就是真实存在的，所以会给玩家带来一种格外兴奋的驾驶欲望。在本作中，制作公司利用高空俯瞰照片和3D虚拟影像，充分分析了多条日本著名高速公路的实际情况，并完美地制作到游戏中。阪神高速公路、名古屋高速公路、首都高速公路等都是日本公路建设的杰出代表，这次游戏更追加了新横滨环状高速，壮丽的跨海大桥——横滨海湾彩虹桥也理所当然地被收录了进来，使得游戏的赛道全长由前作的180公里暴增到320公里。对于国内的玩家来说，开着跑车驰骋在日本高速公路上，游戏会给你带来别样的风味。


▲深夜的横滨海湾彩虹桥浪漫而温馨，向来是情侣约会的热点场所。

SP战斗 POWER UP

玩家驰骋在赛道的同时，千万不要过于陶醉，因为随时会有飙车狂徒向你发出挑战。随着挑衅的车灯闪过你的身边，比赛就正式开始，战斗的方式一样以“SP”（精神力）计算，落后一方的精神力会慢慢下降，下降到一定程度便算失败，胜利的一方除了可以获得金钱改装或购买车辆外，还可以得到各种称号，而在玩家战胜一定数量或特定的对手后，各种BOSS级对手还会加入向你发出挑战，整个游戏也变得富有戏剧性。本作同时飙车的人数增加到3人，对手总数也增加到了500名，绝对是系列最强阵容。

优化改装

清一色的白色外壳，看起来可能比较单调，本作同样提供庞大的车辆改装模式。玩家不仅可以用比赛中赢得的金钱为自己的爱车购买更高档的零部件，车辆外壳同样可以随意改变。创造个性化的赛车，也是《首都高BATTLE 01》强化的一个要素。

▲日产SKYLINE GT-R R34，活跃在各种赛车游戏中。

体验速度与激情的碰撞 元气赛车游戏二连发闪亮登场

◀ 画面上方是SP槽，左侧表示赛车的行驶状态。

街道 BATTLE

NIKKO HAKONE ROKKOU HARUNA

PS2	元气	RAC	1～2人
	预定2002年冬季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应GT FORCE		6800日元

享受侧滑的乐趣

赛道全部换成山路，赛车的感觉也就会变得完全不同。崎岖多弯，道路起伏跌宕是山路的特点，也正是游戏最引人入胜的地方。侧滑是赛车入弯必不可少的驾驶技巧，当玩家利用完美的侧滑通过每一个弯道时就会有一种说不出来的快感。游戏公司充分了解到了这一点，“侧滑”已经确定为《街道BATTLE》驾驶的主题。为了刺激玩家的驾驶欲望，游戏还专门设立了一个“Corner Artist Mode”（弯道艺术家模式），在这个模式中收录了众多具有代表性的赛段，CPU会对玩家每一次入弯动作进行打分，并会给出最终评价，以达到训练的效果。由于性能的不同，每种车辆的入弯侧滑技巧也会有很大的区别，玩家需要反复体会。追求一种行云流水般的驾驶技术是《街道BATTLE》的最高目标。

▲弯道技术平均将用点数PTS来表示。

天气要素

时间长了，千篇一律的大晴天会给人一种枯燥的感觉。如果能够有丰富的天气变化，会使每一条赛道焕发新的生命力。《街道BATTLE》引入了大雾、夜晚、黄昏等天气要素，这样

▲这就是著名的AE-86赛车。虽然该车速度并不算出色，但由于车身轻所以转弯性能出色。

不但会给玩家带来很多新鲜感觉，而且对玩家的驾驶技术提出了更高的要求。

◀ 漆黑的环山公路，令人想起《寂静岭》。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

大道如天——SONY的游戏路（上篇）

“PlayStation”这个偶然产物的诞生之初，或许没有任何人能够想到会取得今日这样空前绝后的成就。记得在1995年夏季，在日本最畅销游戏杂志《FAMICOM通信》中浜村通信和平林久和两位大佬主持的业界未来展望对谈的主题居然是“SS对N64——孰为业界王者？”，PS当时在TV游戏业界所处的微妙地位可见一斑。最终历史给那些先知先觉的预言者们开了一个天大的玩笑，SONY凭借着PlayStation一举击败了任天堂、世嘉等老牌厂商成为了业界的绝对主导者。时至今日，负责TV游戏事业的SCE其年利润已经占据了SONY集团的半壁江山，甚至可以称得上是维系SONY整个庞大经济体系正常运作的经济命脉，这点就算是明断如出井伸之等商界奇才也始料未及。太多的偶然、太多的必然，缔造了一段堪称史诗般恢弘壮阔的业界神话。我们且回眸审视一番那历历时光，或许能从中收获良多……

一 丑小鸭

SONY参入TV游戏领域的时间远比大多数人想象的要早，其生产的主机甚至先于任天堂的FC数月问世。1983年初，ATARI Shock的余波从美国散播到日本（注：ATARI Shock是指1982年圣诞节当时由雅达利主导的美国TV游戏市场因游戏产品质量低下造成突然市场崩溃的重大历史事件），当时日本有20种以上品牌的游戏主机在市场上展开无序竞争，结果所有主机年间的总销量都无法突破百万，大量劣质产品充斥于市场。有感于此ASCII社长西和彦联络微软共同开发了统一规格的游戏主机MSX，这款主机采用了16BIT的操作系统MS-DOS，微软还为之特意设计了专用的MSX-BASIC软件开发工具，从当时的角度看MSX无论软硬件两方面的设计都具有划时代意义，ASC II鼓吹的统一规格构想也获得了日本、韩国等许多大型家电制造厂商的认同，SONY是最早加盟该阵营的一家，1983年夏天即率先开始生产销售MSX，当时该社没有专门的游戏事业部门，所有的游戏相关业务都由丸山茂雄主持的SME（SONY音乐）兼顾。与任天堂的FC处于同一时代的TV游戏主机注定生不逢时，这年7月15日FC推出后很快把包括MSX在内的所有主机挤出了市场，1985年5月MSX2的发表标志着这个产品系列已经转型为特殊规格的家用PC。

SONY于1985年底宣布加盟FC软件开发阵营，负责游戏软件开发的主要还是SME旗下的EPIC SONY和CBS SONY CLUB两家子会社，首款游戏就是由CBS SONY CLUB制作的《圣飢魔II恶魔的反击》。圣飢魔II是当时SME旗下著名的音乐组合，丸山茂雄一直为如何在TV游戏软件领域打开局面而绞尽脑汁，他别出心裁地想出了将流行音乐与游戏结合的点子，《圣飢魔II恶魔的反击》是以该乐队的灵魂人物デーモン小暮为主人公的ACT游戏，小暮通过各种艰难险阻救出エース、ゼノン、ライデン、ジェイル等成员，最终齐心协力打倒大神ゼウス。从操作性、耐玩度等现今评价游戏性高低程度的标准来看，《圣飢魔II》几乎没有任何值得称道的地方，但是在游戏场景中随时回荡着圣飢魔II乐队的众多经典名曲，游戏里集结了众多SME的著名音乐人作为NPC登场亮相，后来非常走红的女歌星大黑摩季当时居然只是在万魔寺一关中一闪即逝的跑龙套角色。这款以偶像作为号召的游戏理所当然地受到了圣飢魔II等群星拥趸们的大力追捧，销量很快突破了60万大关，这款初试啼声的作品居然成了索尼在第三方时代最为成功的游戏，虽然该游戏被某杂志列入FC主机史上二十大劣作之林，但是后来被丸山茂雄大力提倡并被视为SONY游戏制作核心思想的音乐、游戏、电影三位一体的法则已经初具雏形。

此后SONY出品的游戏再也没有那样的风光，诸如《田代まさしのプリンセスがいっぱい》等以人气明星作为卖点的游戏因为失去了新鲜感而不再受欢迎，《キャプテンED》等作品也因为设计思路偏差饱受恶评，移植TAITO街机射击名作《究极虎》虽然比较成功但销量却并不如人意。从笔者个人角度看FC时代的SONY出品游戏暴露了其制作经验严重欠缺的弱点，但是几乎每一款作品都能让人感受到与众不同的特质。由于出于SME的缘故，该厂商游戏中所有配乐的品质绝对无可挑剔。虽然有些风马牛不相及，但每当看到PS2《ICO》我总会联想起EPIC SONY于1989年推出的《飞ingヒーロー》（《飞吧，勇士》），这是一款讲述消防员在着火的高楼中营救居民的小品游戏，整个游戏的操作非常简单明了，只需使用到手柄的十字键。通篇几乎没有什么背景音乐，但是大火燃烧的劈啪声响等效果音非常真实地烘托了气氛。进入SFC时代，由于业务严重不振SONY几乎完全停止了原创游戏的开发，基本只进行海外游戏的移植工作，比较著名的是向SFC移植了美国的RPG名作“《星空之门》系列”。在FC～SFC全盛的时期，SONY的游戏被众多璀璨群星的耀眼光芒完全掩盖而默默无闻，与任天堂、NAMCO、KONAMI等老牌厂商相比，SONY不过就是一只毫不起眼的丑小鸭。1987年时游戏事业在庞大的SONY集团体系中所占据的销售额仅为约0.6%，但是这创造了0.6%财富的那些开发人员后来都成为SCE软件部门的核心成员。

二 异端IL

久多良木健1950年8月2日生于东京都江田区一个小型印刷业世家，他的童年就是伴随着印刷机械的日夜轰鸣声度过的。中学时代久多良木健曾因为迷恋上组装音乐器材而终日游荡在秋叶原电器街，1969年考入浪后电气通信大学电子工学部，因与当时SONY创始人之一井深大“技术立国”的思想产生共鸣而立志进入这家企业工作。

1975年大学毕业后，久多良木健终于如愿以偿地进入了SONY第一开发部从事液晶彩电、LSI等的设计工作，因其狂热的工作激情和丰富的想象能力而很快成为各大部门争抢的人才，1988年10月调入SONY综合开发所负责音效DSP芯片的开发，

www.plumbook.cn

从此他渐渐开始展露峥嵘。综合开发部有人提案开发可替换卡带式携带游戏机，内部确定开发代号为“GAMEMAN”， SONY 将之视为与大获成功的 WALKMAN 同一延长线上的主力产品，由于过去久多良木健参与液晶TV显示技术开发的不俗成绩而被派遣主持这个项目。爱迪生过去曾说过：“技术的长期堆积能够促成在不同环境中同时萌发出相同的科学成果。”GAMEMAN和GAMEBOY的事例就证明了这个观点，SONY和任天堂在彼此毫不知情的情况下各自着手开发可替换卡带式携带游戏机，在设计思想上也几乎完全不谋而合，久多良木为了降低耗电量而放弃彩色液晶选择了高精度黑白液晶，在机体设计上务求轻巧方便，两者同样考虑到连线对战的重要性，在技术层面上 GAMEMAN 因采用了当时最尖端的红外线通信技术而更胜一筹，我们甚至可以从主机的商品名称看到共同点。不过 GAMEMAN 的命运和历史上电话、电报等伟大科学发明背后的曲折故事完全吻合，1989年3月15日 GAMEBOY 上市后迅速席卷了整个市场，而SONY的计划被迫终止，GAMEMAN被极少数的人永远尘封于记忆深处。这个失败对于久多良木健来说是刻骨铭心的，他由此得出一个结论：“在技术力相等的情况下，能否先于竞争对手把商品推向市场往往是成败的关键！”（注：在电话、电报等最初被发明时几乎有多人同时取得了相同的技术突破，但是历史最终只记住了那些把发明成功推向市场者的名字）

正所谓祸福相倚，SONY 悄然终止了自社携带用主机的发售计划后很快就为 GAMEBOY 提供电子元件和任天堂方面进行了磋商。当时雅玛哈与SONY是日本两大音源器材配件的供应商，而雅玛哈很早就与任天堂的主要竞争对手之一世嘉结成业务提携关系，所以SONY的主动上门是求之不得的事情。经过协议 SONY 获得了以 GAMEBOY 音源为主的约 40% 元器件的巨额订单，无论价格和产品品质都让任天堂大为满意，而 SONY 也因为 GB 的畅销收益不菲，1989～1990年这两年成为两社短暂的蜜月期。SONY 在 1989 年专门设立了 HOME VIDEO事业部，久多良木健专门负责大规模集成电路（LSI）的研发工作，在与任天堂合作研制游戏机用电子元件的往来中他接触到了横井军平、上村雅之等业界名人，同时对 TV 游戏产业的未来前景有了更加直观的感悟，所以当任天堂为开发SFC主机发出技术支援的邀请时久多良木上书SONY高层提出了直接参入 TV 游戏市场见解。他认为任天堂目前所开拓的市场还很局限，TV 游戏产业的未来前景相当广阔，SONY 可以利用与任天堂的合作逐步在业界打开知名度，最终取而代之。出井伸之等高层或对 TV 产业缺乏了解、或对未来与任天堂角逐市场信心不足，所以对久多良木健的计划并不热情，只有丸山茂雄表示了大力支持，于是SONY开始着手与任天堂进行 SFC 硬件研发的紧密协作。

SONY 和任天堂在开发 SFC 时对先期发售的世嘉16位主机MD的硬件结构进行了彻底的解剖从而掌握其弱点，SFC 主机增加了 MD 所不具备的扩大缩小机能，SONY 专门开发的音效芯片可以同时表现 8 路 PCM 音源，最终 SFC 的硬件性能完全超越了竞争对手。不过在开发期间，两社就开发 SFC 搭载扩充 CD-ROM 主机进行了谈判，SONY 方利用任天堂急于完成 SFC 开发的迫切心理而提出了发售 SFC 用 CD-ROM 兼容机的苛刻要求，当时任天堂社长山内溥并不看好 CD-ROM 主机的未来前景，所以最终破天荒地承诺了SONY发售CD-ROM兼容机的要求。1989 年 10 月，SONY 专门成立了 VIDEO DISK 事业本部，久多良木健担任 PS 事业室室长。次年 1 月两会社正式缔结开发契约，SFC 用 CD-ROM 主机的开发代号为 “PSX”，由久多良木健主持该计划的实施运作。1991 年初 PSX 硬件结构初步确立，为了牵制世嘉即将发售的 MEGA CD 主机，任天堂与 SONY 多次举行了 PSX 相关大型记者招待会，会场中演示的精美演示画面震惊了所有与会者，很多第三方软件商表示了参入开发的强烈意愿。同年夏局势突然急转直下，NOA（美国任天堂）的主席、前大律师霍华德 · 林肯在研究了 SONY 和任天堂两者间 SFC 用 CD-ROM 主机相关契约后发现了不利于任天堂的法律漏洞，于是 NOA 社长荒川实返回日本要求与 SONY 解除合作关系，山内溥在了解事态严重性后迅速做出了相应行动。

1991 年夏季美国芝加哥举行的消费电子展览会上，SONY 正式在其展位发表了和任天堂合作开发的 SFC 扩充 CD-ROM 主机 PlayStation。但是在翌日，任天堂与荷兰著名家电制造厂商 PHILPS 举行了记者招待会宣布共同开发 SFC 搭载用 CD-ROM 主机，此举顿时在业界引起轩然大波。SONY 被突如其来的变故搞得阵脚大乱，宣传部长福永宪一立即前往任天堂进行质询，任天堂方对此的回答是：“与 PHILPS 合作开发的 CD-ROM 主机与 PlayStation 是同一延长线的商品，并没有与 SONY 的原合同产生任何抵触！”此后 SONY 与任天堂之间的协商断断续续进行了将近一年，直到1992年5月才正式宣告破裂。在协商期间任天堂并没有对外明言合作的破裂，相反不断放出开发顺利的风声以牵制世嘉等对手，具有讽刺意味的是任天堂的宣传人员把 PSX 的硬件性能百倍夸大，使得消费者对PCE-CD、MEGA CD等现有机种完全持观望态度，不过这样的商业运作手法也为后来埋下了无穷祸根。

1992年的3月期年度财务决算，任天堂凭借着 SFC、GAMEBOY 等主机的一路高歌猛进而风光八面，耀眼的经营业绩在日本上市企业中稳居前 15 位，而当年纯利润则压倒了销售额十数倍于它的家电业巨头 SONY。对于 SONY 和久多良木健本人来说，如此强烈的屈辱和愤恨是从未有过的。

（注：任天堂最终放弃使用 CD-ROM 媒体的理由主要有以下几点：1.CD-ROM 的数据读取速度过慢而严重影响游戏的流畅度；2.CD-ROM 媒体的采用必须使用大容量内存，然而内存居高不下的价格使得主机过于昂贵；3.没有有效的防止非法拷贝的手段。）

三 跋涉

1992 年 5 月与任天堂的合作正式破裂后，在 SONY内部游戏主机事业全面撤退的论调一时占据了主流，很多人都认为 SONY 根本无法在 TV 业界和称霸多年的任天堂相抗衡，甚至连社长大贺典雄也这么认为。惟有久多良木健再度独持异议，在内部经营会议上他用任天堂数年来的经营状况来说明了 TV 游戏产业的巨大潜在价值，同时指出了任天堂经营思想的诸多局限性和弱点，久多良木着重指出发售游戏主机是加速普及 CD-ROM 媒体的重要保证，对于SONY娱乐事业未来的发展也将起决定作用。老上司 SME 社长丸山茂雄又一次对久多良木健的想法表示了全面支持，丸山声称：“电子游戏将和电影、音乐一样成为未来SONY娱乐事业的重要支柱。”在该次经营会议上 SONY 领导层初步确立了独自展开TV游戏事业的方针，PlayStation 的开发部门得以幸免被解散。

1993年初松下与美国EA合作开发32位元CD-ROM 规格多媒体主机 3DO 的消息促使 SONY 领导层决定全力推进 TV 游戏事业。一直以来 SONY 都视松下为争夺家电业霸主地位的假想敌，特别是过去录像机制式大战的落败一直是SONY方面心中的隐恨，有猛将之称的出井伸之当然不愿在另外一场竞争中再次落败！（注：当年在录像机推出之初 SONY 和松下各自推出不同的产品规格，结果经过激烈较量松下的 VHS 制式战胜了 SONY 的 β 制式，为避免更大的损失 SONY 被迫全面采用了 VHS 制式，但是已经元气大伤。）SONY 于 5 月 12 日午后在东京都赤阪发表了独自发售高性能家庭用游戏主机的声明，福永宪一指出：“任天堂过于重视为低年龄层玩家提供娱乐，而鄙社则认为应该以高年龄层为核心展开事业，在市场定位上不可调和的巨大分歧，是我们和任天堂最终分道扬镳的主要原因！”同年 8 月 21 日，SONY 与 SME 共同出资设立的Sony Computer Entertainment（简称SCE）宣布正式成立，久多良木健任取缔役开发本部长统括硬件开发工作。

新主机的开发代号依然为 “PSX”， 当时的局面可以用强敌环伺来形容，HUDSON 与 NEC 发表了 NEC-FX 计划，世嘉秘密开发中的新主机的代号为 SS，SNK 也声明将很快发售 NEO GEO 的 CD 机，最令人震撼的依然是霸主任天堂，在 NOA 社长荒川实撮合下与美国著名的硅图像公司（SGI）合作进行 64 位主机的研发，这个神秘计划的最初代号是 “真实”。至于老对手松下的 3DO REAL 也是气势逼人，截止 1993 年 10 月末全球已经有 100 家软件厂商与之缔结了契约。在大多数人眼里 SONY 不过是一家来趟混水的家电制造商而已，日本各大媒体普遍认为铩羽而归是必然的结果。（松下是通过与 EA 共同出资成立 3DO 会社进行商业运作的）

SCE 的核心主要由德中晖久、久多良木健、佐伯雅司等组成，德中晖久精于财务运作而佐伯雅司被社内誉为 “宣传怪才”，这些各有擅长的人们对当时任天堂主导的 TV 游戏市场进行了详尽透彻的

www.plumbook.cn

分析，从中找到了许多突破口。首先在软件开发许可的问题上，任天堂有感于过去ATARI Shock造成的可怕后果而采取了严格的审核制度，对厂商每年发售的软件数目也进行了限制，所有的卡带都必须由任天堂负责生产，厂商还需交纳高额的权利金和委托制造费，任天堂对软件规定的首期生产量为20000套，如果在小卖店先期预约数无法达到生产底限即宣告发售中止（任天堂本社产品也如此），任天堂严格控制的结果使得相当部分中小软件开发商因为无力承担费用和风险而被拒之门外。针对这一点，SCE大幅度降低了权利金和委托制造费，每款软件的首批生产量最底限仅为5000本，软件的审核也采取了相当宽松的政策，对软件数目及发售数目没有特别限制。于是大批中小厂商和独立制作人都对PSX产生了好感，特别是饭岛健男、高桥秀五等对任天堂强硬政策不满的业界名人纷纷与SCE展开了合作。

任天堂的营销系统维持着十年一贯制，仍然以过去制造玩具时代成立的初心会作为主要流通渠道。任天堂推行的分纳制度令小卖店怨声载道，所谓分纳就是任天堂把游戏产品交给初心会中数家大批发商负责销售，批发商再按比例把货物摊派给各小卖店。这种手法将商业风险完全转嫁给了小卖店，但同时中间环节的增加也导致了商品周转容易发生窒滞。SCE采取了直销的手段，小卖店可以直接向SCE订货，这样有效杜绝了层层盘剥的情况发生。SCE还充分利用了自身的优势，SME全国约有6000家音像制品专卖店，PSX的相关产品也利用这个渠道进行贩卖，此渠道对SONY拓展全新消费层也起到了积极作用。

不过在硬件开发的核心思想上久多良木健却非常赞同山内溥的观点，他对松下3DO鼓吹的多媒体概念完全持否定态度，不断对技术人员叮嘱："我们需要的只是纯粹的游戏机，一切都应该围绕着游戏制作而考量，其他的都可以忽略。"当时曾有同事揶揄久多良木为"山内信徒"。在硬件的定价上久多良木健等一致认为家电业那种依靠贩卖硬件获利的思路在TV游戏业根本行不通，采用任天堂惯用的亏本低价销售的方法是惟一可行手段。当1993年末3DO主机正式发表会上松下社长森下洋一报出78000日元的天价的那个时刻，SCE的团队成员全都露出了会心的微笑。

SCE最迫切的当务之急是需要一个能够帮助渗透进TV游戏业的领路人，老牌游戏厂商NAMCO被锁定为最佳合作对象。NAMCO是日本屈指可数的实力派软件开发会社，涉足电子游戏领域的时间甚至比任天堂、世嘉等更早，不但出品游戏的素质有口皆碑，技术力量在日本业内也罕有匹敌，早在1988年8位主机FC为主流的时期NAMCO就斥巨资对三维透视技术进行研究。NAMCO当时在游戏业界微妙的处境也是SCE对之钟情的关键原因，1989年该社因为权利金问题与任天堂对簿公堂，一直以来完全处于被压制的状态。而NAMCO又和另一个硬件巨头世嘉在街机领域处于不死不休的竞争态势。鉴于这样的局面可以确信NAMCO一定乐于见到可能对任天堂、世嘉造成沉重打击的新游戏主机！SCE副社长德中晖久亲自登门造访了NAMCO社长中村雅哉，共同的利益使得两方几乎是一拍即合，当即初步达成了合作意向。不过中村雅哉毕竟老谋深算，当时的混沌局面也迫使他不得不谨慎行事，在承诺合作的同时NAMCO也先后与松下、世嘉签署了提供软件的协议。但是通过与各方接触后汇总的反馈意见使中村雅哉意识到，SCE的合作诚意和行事手腕都远非其他那些可以相比，与之联手必然能够得到更多实质利益。两社很快进入了紧密合作阶段，彼此都收获颇多。SONY向NAMCO提供了低价优质的街机用电器元件，使得产品竞争力飞速提高，此后SYSTEM系列街机基板能够在日本境外凭借高性价比大行其道，与SONY的技术提携有着莫大关系。SCE方面还向NAMCO提供了大量SONY独有的C影像技术使其实力大增，权利金的待遇方面NAMCO享有最惠待遇并被允许推出PSX互换街机基板。SCE从NAMCO那里同样也得到了很多，在两社共同开发新主机的过程中NAMCO的技术员指出多边形技术将很快成为未来TV游戏发展的方向，强化三维处理能力是必不可缺的关键。于是SCE方放弃了3D处理能力薄弱的原SFC CD机用CPU V803，进而采用高级工作站用CPU R3000的简化版本，同时借鉴NAMCO开发SYSTEM22街机基板时的经验搭载了一枚MPU以减轻CPU处理数据时的负荷，这使得PSX的3D处理能力成倍提高。在两社技术人员的共同努力下PSX的硬件规格在1993年底初步确定，这是一款与旧PSX有着天壤之别的TV业界最尖端产品，凝聚了家电巨人和游戏老铺的智慧结晶。1994年5月10日SCE正式公布了PSX的硬件规格，所有与会人士都对DEMO影像留下了深刻的印象，从那一天起人们才真正感到了PSX的与众不同。

NAMCO的参入在业界引起了很大反响，不少厂商在了解到PSX超强性能和极其优惠的加盟条件后试探性地签订了合作协议。他们很快就体会到了选择的正确性，SCE为软件商提供非常廉价实用的工具包，在技术上也尽量提供全方位的协助，PSX软件的程序开发比当时所有的主机都要简易，制作同样的软件所需要时间和资金都比世嘉土星等少得多。在1994年夏季松下3DO的销售进入冰河期以后，更多的中小型游戏开发商倒向了PSX。

世嘉和NEC都把新主机的发售时间定在了1994年末，SCE也不甘示弱地把正式定名为PlayStation的新主机发售日期确定为该年的12月3日。6月开始SCE展开了为期半年的宣传造势活动，佐伯雅司发挥了其宣传天才，"1、2、3——PlayStation"的电视广告很快让消费者对PS产生了深刻印象，这个广告创意被誉为20世纪日本最成功的电视商业广告之一，不但让观众接受了"PlayStation"这个新名词，同时也让他们了解到该商品的正式推出日期——12月3日。在游戏的传统消费层的认知方面，SCE的宣传人员利用了当时任天堂的市场号召力，在《FAMICOM通信》等游戏杂志上用各种手段暗示PlayStation原本是作为SFC搭载CD-ROM机而存在的，于是许多玩家自然而然产生错觉，视PS为正朔而SS、PC-FX等为贼寇。具有讽刺意味的是，过去任天堂为了牵制MEGA CD、PCE主机等销售，采取了对SFC搭载CD-ROM机近乎神格化的的炒作，使很多玩家产生了强烈的期待感，无形中也为PS的普及做了嫁衣。

1994年12月3日，一件饱经磨难的伟大商品终于破壳而出。秋叶原等各处都出现了排队的人龙，即使是那些人也丝毫没有意识到TV游戏产业的新时代已经悄然来临。

四 新名词

SCE为PlayStation的首发做了相当充分的准备，硬件的价格被定在39800日元，如此低廉在当时是相当令人惊异的。主机发售首月共推出了23款游戏，从TV游戏业诞生至今都是没有过的最高记录。相比较同时间段发售的世嘉土星44800日元、

首月4款游戏，PS第一批出货30万台被一抢而空完全可以理解。

32位主机王位争霸战的初期一直处于胶着状态。为了抗衡世嘉SS，SCE对发售软件的日期进行了精心安排，世嘉用来牵引硬件销售的主力软件是《VR战士》和《梦游美国》，而SCE与之对抗的是NAMCO的《山脊赛车》、《铁拳》以及TAKARA的《斗神传》。NAMCO两大移植作虽然在街机领域的风头略逊色于世嘉的两个主打作品，但是该社在移植家用机时有意识地加入了一些新要素以迎合大众，另外由于是基板互换的原因使得游戏的品质特别出色，最终销量完全压制了世嘉的主打作品。《斗神传》的历史可以追溯到1992年末，TAKARA是最初和任天堂缔结PSX软件开发契约并获得开发工具包的50家厂商之一，《斗神传》就是在那时开始制作的，后来因为PSX计划流产被迫搁浅，加盟SONY阵营后《斗神传》再次复活，因为PS本来就是以PSX为基础改良的缘故，所以《斗神传》的高完成度在当时非常令人瞩目。这款现在看来游戏性一塌糊涂的3D格斗游戏，在当时因为以极尽华丽的画面有力地证明了PS在多边形技术上的独到之处，在日本和海外都获得了极大成功（SCE在北美宣传时曾用《斗神传》的画面与SS《VR战士》进行比较，很直观地向玩家证明了硬件性能上的优势）。1995年5月7日，SCE和世嘉不约而同地宣布自家的主机突破百万，实际上PS一直比SS领先着半个马头。世嘉为了摆脱PS纠缠，很快宣布了其有史以来最成功的街机大作《VR战士2》的SS移植计划，一时间话题独占。两家不但在软件上较量，在硬件价格上也展开了殊死搏杀，仅一年间就进行了两次大幅度降价，1995年12月8日时PS的价格已经调整到24800日元。

最初在很多业界资深人士眼里，PS和SS的战争不过是真正王者登场前施放的礼花，任天堂凭借

www.plumbook.cn

着自身雄厚的实力和掌握着SQUARE、ENIX这两大王牌，必将携其尚未定名的64位高性能主机再度君临天下（N64在1995年8月的统计报告显示支持率高达81.3%，这个成绩连PS2都望尘莫及）。SCE远比世嘉更清楚SQUARE和ENIX的价值，这两家不加盟PS就没有成功的可能性。凭借“《最终幻想》系列”享誉业界的SQUARE早已经不是1987年时那个奄奄一息的小厂商，踌躇满志地希望能有更大的作为。SONY和任天堂共同开发SFC CD机时SQUARE就表示了非常浓厚的兴趣，在《FF》主策划人坂口博信的鼓动下该社高层决定全力研发CD-ROM技术，甚至决定在SFC-CD上推出《FF》最新作（《FF Ⅶ》的前身），当任天堂决定放弃CD-ROM媒体时SQUARE非常失望，这意味着多年潜心研究的成果从此付诸东流。1997年日本某游戏杂志曾含蓄地提到这样一件业界逸闻：1994年中，某办公地在东京的著名软件会社XXXXX的首脑XXXX只身前往京都拜见山内溥，希望任天堂能与SONY共同制定TV游戏业的统一硬件规格，结果遭到严辞拒绝，山内表示：“如果要制定统一硬件规格，那还是让任天堂来独立完成这项工作吧！”很多人都认为那个神秘人物就是SQUARE的社长水野哲夫。1994年末当SCE以协助开发一款能充分体现硬件机能的RPG来进行试探性接触时，SQUARE欣然答应。

ジークラフト（G-CRAFT）过去是美塞亚的主力游戏开发小组，曾制作过SLG名作《重装机兵》，移籍SQUARE后开发了脍炙人口的《前线任务》。这个团队协助SCE进行了《ARC THE LAD》（《妖精战士》，2代也是由G-CRAFT协助开发，由SCE独力完成的3代无论风格和水准均相差甚远）的开发工作，这部1995年7月15日发售的PS最初原创RPG大作虽然由于制作时间不足而流程过短，但是却达到了SCE展示硬件性能的初衷，无论是可绕梁数日的高品质CD音源还是纵深感极强的二次元场景绘制，都可以使接触者彻底感受到与过去以SFC为主流的16位主机截然不同的感官冲击，但是最大的震撼却还是在这个全部流程仅数小时的“大作”结尾STAFF中飞速掠过的“鸣谢SQUARE提供技术支持”字样。1995年度SQUARE两大力作《圣剑传说3》和《圣龙传说》都遭到惨败，《圣剑传说3》因为临出货前发现重大BUG而紧急回收，最终销量仅70万份不到预期的一半。《圣龙传说》上市不到三周就发生了游戏大幅贬值现象，最低价甚至仅980日元使得SQUARE血本无归（传说任天堂在《圣龙传说》的出货和发售档期上动了手脚才令这款被SQUARE寄予厚望的S·RPG大作遭遇惨败）。正当SQUARE因财务情况处于水深火热之时，SCE及时施以援手使之摆脱困境，实际上在1995年11月任天堂初心会正式发表N64规格以前SQUARE已经秘密和SCE达成了合作协议。那一年的年末商战PS阵营相当低调，任天堂SFC最后的大作狂潮给亲历者留下无法磨灭的美好回忆。拥趸们期待的世嘉SS最强大作《VR战士2》也终于发售，这款游戏成了SS主机惟一的百万超大作。面对两大阵营的气势汹汹，胜券在握的SCE并不为之所动，仅用一款《山脊赛车 革命》聊以应景。

1996年1月31日，也就是任天堂预订展开N64主机发售前宣传造势活动的前夜，SQUARE在东京召开大型发表会，坂口博信当场宣布正式加入PlayStation的软件开发阵营，同时大魄力地展示了PS版《FF Ⅶ》的开发中DEMO影像。这个似乎早在部分人预料之中的消息震撼了整个游戏业界，任天堂股票次日急速下挫了7%以上。受这个消息的影响PS主机的硬件销量开始成倍飚升，把缠斗多时的SS远远甩在了后面，并在N64发售前占据了全面主动，到1996年末PS主机全球出荷量就突破了1000万几乎是N64和SS的总和。我们不能忘记那年发售的这款游戏——CAPCOM青年游戏策划人三上真司的AVG开山作《生化危机》，这部作品在发售前并没有受到任何期待，CAPCOM社内的销售目标也不过是30万，但最终却成了PS主机首个真正意义上的原创百万大作！很多人把PS的成功全部归功于SQUARE和《FF Ⅶ》，但日本业界著名游戏评论家平林久和却并不这么认为：“TV游戏主机是否成功我们应该看是否出现了可以作为标志的‘必杀’游戏，就如过去FC的《超级马里奥》那样。革命的《生化危机》完全可以视为PS的样板，利用最新3D CG技术来描绘游戏场景、电影化的叙事手法……这些都是过去没有过的创举，标志着PS软件已经完全成熟。然而在SS主机上我们并没有看到任何一款类似《生化危机》那样的突破性游戏，所以即使没有SQUARE和《FF Ⅶ》，未来的胜负也一目了然！”事实上PS和SS销售形势曲线图也为平林久和提供了有力的旁证。

ENIX的加盟则充满了曲折离奇，该社的招牌作品“《DQ》系列”被视为日本国民游戏，市场号召力甚至连马里奥、《FF》等都要退避三舍，“《DQ》系列”的归属问题成了大多数玩家选择主机的标尺。一直以来ENIX的态度都暧昧不明，把《DQ》制作在主流硬件上是该社的一贯宗旨，虽然ENIX成为了N64首批加盟的第三方厂商，但是却也只发表了二线游戏《J计划2》敷衍，结果这款游戏以最终销量18万惨淡收场。SCE对ENIX的重视程度也决非外人所知，从1994年初开始副社长德中晖久每周风雨无阻的功课就是步行到本社数里外的ENIX去表示问候，其心之虔诚可见一斑。但是在PS和SS两者间，ENIX社长福岛康博却属意于后者，一来他与世嘉的母公司CSK集团的总裁大川功私交甚笃，二则始终认为世嘉在业界的深厚根基非SONY可以相比，关键的症结是ENIX一直视SQUARE为威胁其RPG王者地位的假想敌，颇有在不同阵营正面对垒一番的意愿。在SQUARE发表PS版《FF Ⅶ》后ENIX内部多数意见是将《DQ Ⅶ》制作在SS平台，该社与世嘉一度已经秘密展开了实质合作，世嘉社长中山隼雄也多次暗示将有与《FF Ⅶ》同等级的RPG超大作发表于SS，但是最终因为世嘉无法满足ENIX的漫天要价而谈判破裂。（笔者个人对所谓ENIX漫天要价一说颇不以为然，这件事情足以证明了世嘉管理层的无知和傲慢，就当时而言还有什么比争取到《DQ Ⅶ》更重要的事情呢？令人感叹的是在《FF Ⅶ》发售后不久，《FAMI通》对世嘉负责软件事务的冈村秀树进行了采访，当问及SS为什么没有诸如《FF》、《DQ》那样的大型RPG时，冈村的回答居然是：“世嘉讨厌RPG！！”如此言语也证明了该会社的虚伪本质。相比SCE领导者久多良木健的果敢明见、美国任天堂社长荒川实巨金买断《俄罗斯方块》版权的大胆泼辣，世嘉高层的无能注定其失败的命运）

1996年末的圣诞商战尘埃终于落定，SCE一方的优势地位已经更加明显，SQUARE的铃木尚等应SCE委托多次劝说ENIX社长福岛康博加盟PlayStation。在谨慎评估了形势后，ENIX决定软件开发重心全面转向PS阵营。

1997年1月14日这天是最终决定TV游戏业未来的关键时刻，SCE在东京举办了庆祝PlayStation全球出货突破1000万的大型酒会，业界的大佬们济济一堂。ENIX社长福岛康博作为特殊贵宾也出席了该酒会，他即席宣布ENIX正式加盟PS并为之推出《DQ Ⅶ》。

《DQ》与《FF》，得其一可安天下，何况囊括两者？

对于SCE那些为PlayStation事业奋斗多年的员工来说，那一刻的无比荣耀足以洗去过去所有的屈辱和艰辛，就连跟随盛田昭夫共同打下SONY江山的商界健者丸山茂雄也禁止不住热泪盈眶，素来风度翩翩的德中晖久在演讲中也时断时续，他用手指着会场的穹顶喃喃说道：“有了《DQ》的保障，我们的事业犹如头上的青天那样安如磐石……”

令人万般不解的是在记述当时情景的所有相关报道中，几乎没有提及久多良木健这个PS之父，我们无法获知他在那个历史时刻说了什么、做了什么和想了什么。（未完待续）

志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

梦与梦幻的结合

SQUARE的A·RPG

文：太阳黑子工作室 Meltina

一、SQUARE 的 A·RPG：梦与梦幻的结合

所谓A·RPG（动作角色扮演游戏），就是一种ACT加RPG的混合游戏类型，自1986年任天堂的《塞尔达传说》开创了日式A·RPG以来，这种类型的游戏就一直占据着相当一部分市场。A·RPG结合了RPG与动作游戏各自的一些长处并加以改造，既有RPG丰富的剧情和系统，亦有动作游戏紧张激烈的战斗感觉，在战斗场景上比起一般的RPG更加直观和真实，直接在地图画面上进行战斗也使游戏更加流畅，完全没有一般RPG切换画面的拖沓。正是由于集结两家之长，A·RPG可以说是众多玩家最喜爱的游戏类型，数量虽然不算多，精品率却十分高。只是长久以来A·RPG都无法占据主流游戏市场，支持者也远远没有正统的RPG来得多，对于一种优点一目了然的游戏类型来说这种结果似乎有点不可思议，但反过来分析一下，正是因为A·RPG在吸收ACT与RPG各自的优点的同时，也各自吸收了它们的缺点，介于两者之间使得A·RPG处于一种比较尴尬的境地。

对于A·RPG来说如何去平衡ACT和RPG这两个要素一直至关重要，一个成功的A·RPG作品对开发者要求很高，原因在于比起一般的RPG，制作战斗部分的时候还要考虑大量动作要素。早年的A·RPG中也不乏操作与故事同样出色之作，只是游戏类型本身的限制使得游戏发挥空间大大缩小，比较明显的就是角色必须由玩家亲自操控，这就导致A·RPG通常都只能是单一主角，这种局限性使其很难像“《DQ》系列”那种的正统RPG一样有着丰富的同伴，使得很多本来属于RPG内在的可塑性都大打折扣。因此早年的A·RPG多数在故事上表现相对简单，游戏流程也以解谜、探索为主要元素，这种元祖的A·RPG模式甚至被一直沿用，例如在PS上的SCE作品《ALUNDRA》（《阿兰多拉》）。

过去笔者一人在家品味着某RPG之时会突然回忆起童年在FC的动作游戏上和友人合作攻关的情景，心中不禁想起若RPG游戏能二人同游岂不乐趣增倍？对于如何用动作游戏的形式去表达RPG的战斗更是充满了各种奇异的构思，有时候会不断地想自行设计A·RPG一定是很美妙的事情。对A·RPG类型的热爱使过去的我拥有着不少看似不能实现的梦，也许正是SQUARE的A·RPG的出现才使我开始觉得这些“梦”的实现变成可能。

SQUARE是一家梦幻的厂商。在大量杰出的RPG游戏背后，SQUARE的A·RPG作品其实并不算太多，但却都拥有着强烈的独特风格。SQUARE是以《FF》翻身继而以制作RPG开始闻名于世的厂商，因此她的A·RPG都以强而有力的RPG元素及故事性著称，再加上本身大胆创新的精神，使得这些A·RPG作品完全否定了过去人们对A·RPG的印象，形成了自己的风格。也许其本身的高度无法匹敌《塞尔达传说》，但是SQUARE对原来以高难度为定位的A·RPG加以改造，让不少过去一直不敢尝试的玩家也能亲自感受A·RPG的魅力。

对笔者来说，SQUARE的A·RPG便是梦与梦幻的结合。

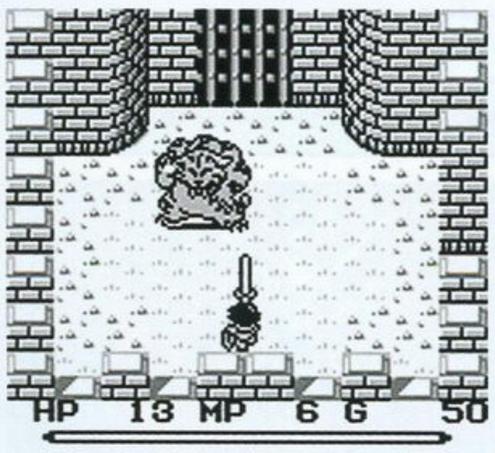
二、圣剑传说：玛娜的大地

Final Fantasy 外传·圣剑传说

机种：GB	售价：4800日元	容量：2M	发售日：1991年6月28日	日本推定销量：48万套
策划／人设：石井浩一	剧本／游戏设计：北濑佳范		音乐：伊藤贤治	

SQUARE的第一款A·RPG作品事实上与元祖形态的A·RPG风格无异。早前在FC-Disk System（编注：FC磁碟机）上SQUARE就有计划制作一个名叫《圣剑传说》的游戏，后来开发因故中止。1990年《FF Ⅲ》的大热卖让SQUARE扭亏为盈，《圣剑传说》亦转移至GB上继续开发，并且定位为“《FF》系列”的一个外传。《FF外传·圣剑传说》以动作操作形式表现RPG的战斗部分，这也是SQUARE首次尝试A·RPG的制作。游戏的开发由《FF》1～3代CG设计者石井浩一负责（也曾参与《FF Ⅱ》的游戏设计），入社不久的北濑佳范更是负责了本作剧本和整个游戏的设计工作，注意这个游戏是北濑佳范在SQUARE的处女作（此君现在已经成为“《FF》系列”最主要的开发人，代表作品《FF Ⅷ》、《FFX》）。整个游戏设计的初衷为刻意简化RPG繁琐的系统让玩家更能投入到战斗部分中去，相比起“《FF》系列”和“《SAGA》系列”，这个《FF外传·圣剑传说》（以下“《圣剑传说》

www.plumbook.cn



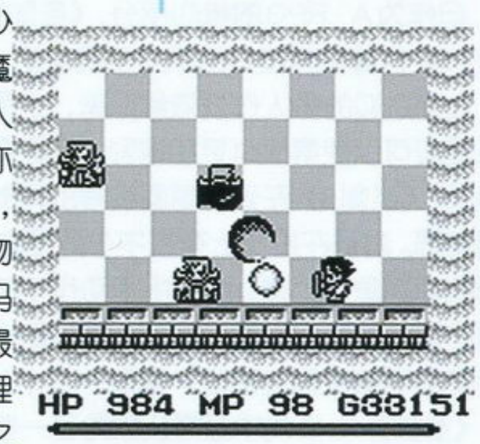
系列”均简称《圣剑》）的系统极为简单，道具、武器、魔法数量均不超过20种，状态栏也只有几种属性，一目了然，对于A·RPG来说这个设计理念可以说是正确无误。游戏当时就动用了2MB的大容量，无论是怪物还是环境刻画都相当细致，在GB上有如此表现已经是难能可贵。

出于游戏本身的素质和《FF》的名气，《圣剑1》在日本热卖了48万份，成绩虽不算十分理想，但已经相当不错。既然为《FF》的外传，《圣剑1》自然有不少东西来源于《FF》中，例如主角的外貌、一些魔法的名称，还有著名的陆行鸟，这些东西都让人着实感觉到熟悉的《FF》气息；同时《圣剑1》亦有不少原创的东西，这些东西自1代开始确立后，便成为“《圣剑》系列”的标志，例如可爱的怪物拉比、蘑菇，还有“玛娜（MANA）之树”、“玛娜之剑”等。“玛娜”是整个“《圣剑》系列”最重要的关键词，其意思为“力量、能量”，可以理解成能量的源泉。自1代开始就存在的“玛娜之树”，是游戏中整个世界得以支撑的关键；而拥有强大玛娜力量的剑，就是副标题“圣剑传说”所指的圣剑。这些世界观的确立，形成了日后整个“《圣剑》系列”的特色。

《圣剑1》的剧本在一片悲伤和无奈中展开，主角是一名帝国的角斗士，每日都要用生命与怪兽战斗，看着身边的朋友一个个死去却无力回天。一天当主角最好的朋友临死之前告诉他世界的玛娜力量快要消失了，并嘱咐主角逃出这里去寻找玛娜骑士。主角在逃走时候却不幸遇袭而跌下瀑布，在机缘下救到一名有着神秘身分的女子，之后为了解开玛娜之谜正式展开了他的旅程。北濑佳范在故事前期埋下了不少伏笔让人感觉到谜团重重，到后期一一解开，让人恍然大悟。最后主角虽然用圣剑打倒了敌人，但女主角却化作了新的玛娜之树……整个剧情不算复杂，但是十分紧凑，毫不拖泥带水。战斗部分的把握也很到位，很重要的一点就是所有攻击和魔法动作基本上都可以用GB上的两颗键完成，战斗过程中并不要求时常打开菜单（这一点恰是日后的几作没有做到的），保证了游戏时的爽快感是一个成功的A·RPG的关键。为此游戏配乐的是伊藤贤治，由于他在《沙加2·秘宝传说》中的出色表现，使他有机会独立负责了这款作品的配乐，伊藤事实上也很快地向社内证明了他的能力。《圣剑1》有别于《沙加》的空想式风格，使伊藤出乎意料地胜任了此项工作。标题画面的主题曲悠扬而略带悲伤，记得笔者当时对此曲甚为喜爱，之后不顾投诉将GB极为简陋的音源用音箱大声播放出来反复地听。整个游戏的音乐都略带伤感气息，也很好地烘托了整个剧本的气氛。

▲编按：石井浩一是目前为止所有4作《圣剑》游戏的主制作人，近期的主要力作为家用机上另一里程碑级网络游戏《FFXI》。他继续担任新《圣剑》的制作人的可能性极高。

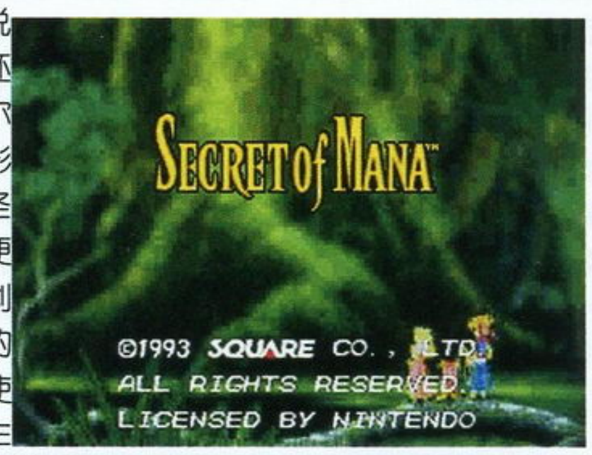
《圣剑1》销量达到了SQUARE预期的目的，而且作为SQUARE的第一款A·RPG作品，它已经为开发续作打下了良好的基础。认真玩过《圣剑1》的人无不为之所动，更有人将她称之为系列最完美的一作，实际上也说明了SQUARE早年对游戏可玩性孜孜不倦的追求精神！



圣剑传说2

机种：SFC	售价：9800日元	容量：16M	发售日：1993年8月6日	日本推定销量：150万
策划：田中弘道　游戏设计：石井浩一、田中弘道　人设：龟冈慎一　音乐：菊田裕树				

要是说《圣剑1》有还着一些《塞尔达传说》的影子，那么《圣剑传说2》便是真正开创了一个新的纪元，不但使得SQUARE的A·RPG开始确立自己的风格，甚至是自《塞尔达传说》发售以来让整个A·RPG类游戏步入了新的巅峰之作。



1993年可以说是SQUARE发展史上重要的一年，1992年底发售的《FF V》取得史无前例的巨大成功后，SQUARE和任天堂的关系日趋密切，两社也开始确立更加紧密的战略伙伴关系。得到任天堂的全力协助后SQUARE开始着手开发A·RPG《圣剑传说》的续作，也有意让这个作品完全脱离出来成为全新的系列，于是决定把“FF外传”的头衔去掉。另外由于开发机种从便携机到超级任天堂，意味着前作的许多东西都不能继承，同时也从另一个角度说明完全创造出自己风格的游戏的时机到了。《FF》1～3的主要功臣、SQUARE的元老制作人田中弘道（和坂口博信曾是大学同学）被委以重任，他将和石井浩一共同打造这个全新的“圣剑传说”。《圣剑传说2》（简称《圣剑2》）由于是将“《圣剑》系列”独立出来的第一作，因此她的成败将直接影响到这个系列以后的发展，也直接影响到SQUARE日后对A·RPG市场的投入……

《圣剑2》的出色程度震惊了世人。首先剧本相比1代扩充了数倍，世界观的设定在保留玛娜之树、玛娜圣剑等设定的基础上增加十分完整的说明。出色的故事几乎使得人们对A·RPG改观，但更令人震惊的是《圣剑传说2》破天荒地在A·RPG中加入了多人战斗系统，同伴总共3人，而3人更是可以同时出现于同一屏幕战斗。通过SFC的手柄分插器，《圣剑2》最多可以支持3人同时玩，当有朋友在身边的时候便可以实现多人合作战斗，作出各种梦幻般的战术配合。这个设定在A·RPG历史上绝对是史无前例，同时也使游戏的乐趣成倍地增长，亦是直接导致《圣剑2》成功的主因。单人玩的时候其余两名同伴会交由电脑的AI控制，玩家可以自由设定电脑的作战思考方向，而且这个过程中朋友可以随时加入，切换非常简单方便。

绝佳的创意并不可能直接导致成功，《圣剑2》在其他方面也极为用心。游戏动用了16M的容量，在画面表现上也几乎达到了同期最高水平（笔者认为就画面而言《圣剑2》要比《FF V》、《浪漫沙加2》出色，《圣剑2》堪称SQUARE在超任上技术进步的转折点），蘑菇王国林荫道上阳光投下的星星点点、角色与怪物丰富流畅的动作，以及后期乘坐法拉美翱翔于天空时俯视大地的3D效果都让人惊叹SQUARE当时的美工水平。人物设定起用了龟冈慎一，此人清新独特的风格为整个“《圣剑》系列”确立自己的风格立下了汗马功劳，以至整个“《圣剑》系列”都一直沿用他作人设；音乐上由于伊腾贤治忙于“《浪漫沙加》系列”的制作从而起用了多才多艺的菊田裕树，使得2代的音乐犹如脱胎换骨，一摆前作的哀伤之风，清新、欢快、节奏感强的乐曲很好地配合了整个2代的风格。在战斗系统上石井浩一紧记前作成功的经验，《圣剑2》的系统依然是力求简洁，菜单画面十分简单，装备、魔法、道具都是类似界面，种类只是适当地增加。值得一提的是例如回复药这样的道具每种只能带4个，相比起一些RPG动辄99个回复药，这样让人感觉更像A·RPG，也使玩家不能过分依赖菜单操作来帮助战斗，让游戏流程保持流畅。一些武器的解谜效果也被保留了下来，如剑可以砍草，斧头能砍石柱，长鞭可以拉住远处跳过去等。按住普通攻击更可以蓄力使出必杀，诸如拳套等用武器还会有波动拳之类华丽的演出。一系列的设定让人充分感受到了ACT + RPG的优势所在，多人同时作战更显出游戏的魅力。游戏的故事从一小孩失足坠下瀑布（又是坠瀑布？）无意拔起圣剑开始，之后主角到各个神殿去唤醒圣剑的所有能力，让真正的玛娜圣剑复活。玛娜树下的故事更是催人泪下，主角得知15年前的玛娜骑士就是自己的父亲，而面前这颗树就是由母亲牺牲性命变化而成。剧情的发展有很高的自由度，选择去不同的地方会影响到故事、对白的不同，包括同伴的加入顺序。《圣剑2》许多设定都打破了过往A·RPG的传统，让人看到了ACT与RPG一个相对完美的结合，剧情与角色再不是单纯的。

《圣剑传说2》最后一口气卖出了150万之多，销量是前作的3倍。此作的巨大销量使得“《圣剑》系列”与“《FF》系列”、“《沙加》系列”一并被玩家称为SQUARE的三大RPG，作为一个非主流的游戏类型，取得这样的成功实属不易。在SQUARE的超任黄金时代制作的游戏中能超过《圣剑传说2》销量的，除了“《FF》系列”，也只有与ENIX合作的超大作《Chrono Trigger》能做到，由此可见《圣剑传说2》的地位。作为整个系列正式独立的第一作，至今在不少日文网站仍可看到很多人直言“圣剑2最高”，也足见其影响力之大。但《圣剑2》并非毫无缺点，首先毕竟SQUARE对动作游戏不是十分擅长，游戏的各种攻击以及受到攻击后的无敌时间判定不是太理想。另外游戏平衡度有点失衡，前期十分容易，到了玛娜圣域后难度却突然加大数倍，让人无所适从。最严重的问题是对于魔法的强弱和消耗没有控制好，显得过于霸道。这个设定也为后作埋下了隐患……

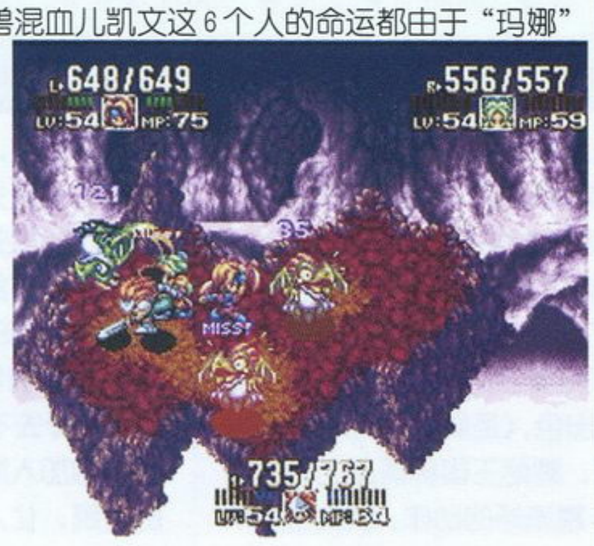
www.plumbook.cn

圣剑传说3

机种：SFC	售价：11400日元	容量：32M	日本推定销量：80万	发售日：1995年9月30日
制作：田中弘道	策划：石井浩一	人设：结城信辉、龟冈慎一	音乐：菊田裕树	

在《2》的巨大成功后SQUARE继续探求A·RPG的可塑性，时隔两年后（1995年）推出了《圣剑传说3》，机种仍然还是SFC。1995年SQUARE正值SFC上的黄金时期，其一举一动都受人关注；而《圣剑3》作为知名系列的续作更是让人万分期待。田中弘道、石井浩一、菊田裕树、龟冈慎一等原班人马继续担任开发工作，另外游戏中的人设和CG插画有了著名插画家结城信辉参与之后更是生色不少，菊田裕树的音乐也依然保持着高超水准。游戏的故事性及画面效果都有提高，同时系统也作了相当大程度的创新，依然独特的清新风格让人一下就能感受到《圣剑》的气息。《圣剑3》是一个无可置疑的佳作，直至今日仍是国内众多玩家的最爱，原因在于本作出色的剧情、音乐、画面以及变化甚多的职业系统。

《圣剑传说3》容量比起2代多了一倍(32M)，借助了大容量以及SQUARE对SFC日趋了解，在各方面都做的几乎完美无缺。精灵之日的设定也极具心思，不同日子的属性会影响战斗效果。游戏主角更是激增至6人，剧本也更趋多元化，虽然是一款A·RPG，但有很多人评价《圣剑3》的故事描写已经远远超过了很多正统RPG作品。如果说《圣剑传说2》的故事像一首动人的小夜曲，那么《圣剑传说3》就是一个壮大的历史故事。风之王国的公主莉丝、草原王国的佣兵迪云朗、魔法王国的安婕拉、圣都的夏洛特、盗贼鹰眼、人兽混血儿凯文这6个人的命运都由于“玛娜”而交织在一起，为了国家、为了爱情、为了友情、为了亲情、为了自己、为了世界而战。根据所选主角的不同，就连最后BOSS都会不同（一共有3个），所以即使是单单为了看全这3个BOSS，也要玩3遍以上。这次更加入了大受好评的职业系统，每个主角都可以实现2次转职共计4种职业（6个主角就是20多种职业），每种职业都拥有不同技能，使得战术搭配更加多元化，这样庞大的系统设定在A·RPG游戏中也算十分少见。《圣剑传说3》的多样化选择使得游戏耐玩性提高不少，玩家为了尝试不同人物、不同职业以及不同剧情把游戏反复玩上五、六遍是常有的事。



但作为A·RPG的核心部分，《圣剑传说3》的战斗设定却一直备受争议。平心而论，《圣剑3》有着各种良好的职业系统设定，升级时候也复活了1代时候自由选择点数的做法，大受欢迎的多人作战依然保留，主角和敌人的攻击动作也显得异常生动，各种搭配本来理应可以使得战斗更加精彩。但是《圣剑3》对画面质量过度的追求让游戏走上了一个极端，《圣剑3》在追求画面极限的同时作出了很多牺牲，最令人不满的还是动作性被大幅削弱。游戏在操作上存在不少问题之余，白刃战中需要思考和操作的步骤大大减少，画面跳帧现象很严重，而且由于动作不够简洁导致与一堆敌人在画面中打斗时经常还会有看不清楚的情况发生。为了照顾不擅长动作游戏的玩家，3代更加入了按住攻击键便可完全交由电脑控制的设定，这是一个十分友好的设定，但同时也让动作性进一步降低。

《圣剑》1、2代中经常玩家为了一些有着奇怪攻击方式的敌人而绞尽脑汁，必须考虑如何利用操作巧妙躲开它的攻击，再从不同方向发动攻击，这种情形在3代已经很难见到。另外多人合作战斗的乐趣相比起2代已经骤减。而在2代出现的缺点在3代中并没有改善，魔法的运用依然霸道，无论是攻击敌人还是遭敌人攻击，这样的魔法攻击不能躲开，令玩家心里很不平衡，魔法也让战斗节奏变得更加缓慢。记得一些很喜欢《圣剑传说3》的玩家曾经说过：“《圣剑传说3》是一个不像A·RPG的A·RPG”，的确，3代在各方面的表现本应有着全面超越2代再创辉煌的资本；但是动作性的大幅度削弱，已经使3代逐渐叛离了A·RPG的本质……

3代于1995年9月30日发售，最后80万的销量只达到前作的一半多一些；相反同年发售的《浪漫沙加3》则一举突破《浪漫沙加2》而达到了130万套销量，市场反应和玩家的选择给了最好的解释。《圣剑3》的失利多少对SQUARE日后给这个系列的投入造成了影响，例如SQUARE在97年就加紧发售《沙加》的续作《沙加开拓者》用于拓展PS市场，而“《圣剑》系列”的下一作一隔便是4年！

圣剑传说 LEGEND OF MANA

机种：PS	售价：6800日元	媒体：CD-ROM	日本推定销量：75万套	发售日：1999年7月15日
策划／企画：石井浩一	剧本：井上信行等	人设：龟冈慎一	音乐：下村阳子	

《圣剑传说 Legend of Mana》（以下简称《圣剑LOM》）1999年7月15日发售于PS上，是《圣剑传说》在次世代主机上的惟一一作。从时间上看可谓正值PS鼎盛时期，只是不少玩家为了这个“《圣剑》系列”的次世代新作已经翘首等待了4年之久。由于田中弘道忙于负责《Chrono Cross》等游戏使得石井浩一再次独自指导圣剑新作的开发。从“Legend of Mana”的副标题可以看出这是一个“《圣剑》系列”的外传式作品，只记得拿到这个游戏的第一感觉就有如大多数SQUARE在PS中后期发售的游戏感觉一样：新。而且是差点认不出来了。

《圣剑LOM》可以说是几乎完全放弃了原来的系统，在多方面作出了巨大的变动，很多期盼能再次重温昔日《圣剑传说》的玩家，在游戏进行了不久之后就会感到十分失望，如果说游戏中除了玛娜之外还有什么地方能让人第一眼就感觉到是《圣剑传说》的话也许就只有龟冈慎一的插画了。一直为“《圣剑》系列”担当人设的龟冈慎一还是保留了他一贯的奇特风格，在《圣剑LOM》里面借助PS的强大机能也使人物描绘更加细致，加插了大量新奇亚人种之类的设定也是这一次的特色之一。游戏的系统则完全屏弃了过去的传统，故事线用了一种相当离奇的方式来表述，相信很多人在初接触到A.F产生场景的一幕时都会为其天马行空的想象力惊叹。《圣剑LOM》与以往系列比较所产生的改变主要体现在对故事的表达手法上。主角在一个幻想式的世界里观察世间百态，来回穿梭多个不同故事中。游戏将几个大故事和零零碎碎的小故事分散成68个小事件。小事件有些是独立成章，有的却是串连起来的故事；地图本来是一块空旷的土地，通过玩家不断摆设A.F从而架构出一个属于自己的世界。如何摆设和发展事件都对游戏中很多细节有影响，例如地区的属性强弱会影响到敌人的强弱等等。石井浩一通过不同故事的穿插表达了一个相对深刻的主题，围绕着种族生存、争夺玛娜力量等问题进行了一系列的探讨，在世界观的设定上也复杂了很多。游戏中很多对白都比较深奥，特别是玛娜女神最后的一番话，即使懂得日文也未必能完全领会其含义。

《圣剑LOM》画面和音乐非常值得一赞。在3D大行其道的当时，《圣剑LOM》明智地选择了与《沙加 开拓者2》相同的2D风格，背景的水彩画令人印象深刻，无论用色还是线条都让人倍感清新。音乐方面也很值得嘉许，由于菊田裕树已经退社，所以此作的音乐由SQUARE社内的音乐制作人下村阳子接手。与菊田裕树比较，二人的音乐创作风格可谓各有所长，向来擅长多元化音乐创作的下村阳子也很好地配合《圣剑LOM》的世界观。游

www.plumbook.cn

戏的创意可谓十分丰富，在收集、创造等各方面可说是面面俱到，而且“《圣剑》系列”的一些传统例如怪物拉比、商人尼基塔、工匠沃特等也依然健在，让人感到欣慰。可除了这几点之外，这个作品在太多地方由于创新“过度”使其备受争议，评价一直毁誉参半。首先是对故事的表达的问题，石井刻意找来了井上信行、八木正人、生田美和等不同人负责几个大支线剧情的剧本（众人曾分别参与过《FFVII》、《FFT》等作品的开发），而且更请了近 30 人分别担当各个不同场景的背景、物品、效果的描绘，力求做到风格多元化，以展示真正的“世间百态”。《圣剑 LOM》这种高度分散的处理手法与同期发售的《沙加开拓者2》有着异曲同工之妙，只是剧情过于零散会让玩家觉得有点不知所云，本来就分散的故事再细细分成68个，主角几乎是作为“旁观者”存在于世上更让玩家投入度大减，前文提及的深奥对白也略显晦涩难懂。核心部分——战斗也是问题明显，再难以回归《圣剑 2》时那种“真正的 A · RPG”感觉。《圣剑 LOM》同 3 代一样也是遇到敌人才会进入战斗状态，虽然在魔法和必杀技施放上作了相当程度的修订，大大改进了《2》和《3》中施放魔法时候的拖沓感，而且加入了不少搓招、组合、大技等新系统，但设计上还是有诸多问题，技多而不实用。《圣剑 LOM》的战斗是遭到玩家批判得最多的一个地方。

石井浩一勇于开发新事物使得《圣剑 LOM》成为了“《圣剑》系列”最多姿多彩的一作，游戏本身所含的大量丰富元素也非一般游戏可以相比：武器锻造、乐器作成、植物培养、魔兵作成、饲养宠物……而且所有武器、人物、宠物、魔兵等都能改名，玩家可以完全创造一个属于自己的世界。若囫囵吞枣式游玩一遍之后不要说掌握那使人眼花缭乱的新系统，也许单单连剧情也未能弄懂；与很多 SQUARE 后期的游戏一样，《圣剑 LOM》在游戏基本系统上衍生的许多子系统即使不去研究也能完成游戏。游戏中虽然还有 2P 合战要素，但对笔者来说，当初那份合战的感动已一去不复返了……但在这些多姿多彩的系统背后，《圣剑 LOM》与传统 A · RPG 早已大相径庭，很难再在战斗中找到过去可以媲美动作游戏的紧张刺激感了。

《圣剑 LOM》最后的销量为 75 万，这个销量亦是自“圣剑传说”独立成为一个系列以来最低的一次，但从另一方面也证明了SQUARE这个知名系列还拥有着相当数量的支持者。另外我们可以从《圣剑 LOM》里面的某些现象看出一些内幕，有不少场景的着墨有偷工减料的嫌疑，不少人猜测游戏后期是赶工完成而且开发资金不足，笔者相信若非这些原因此作应能再上一个层次。这个事件也反映了SQUARE内部的一些问题，最后导致圣剑小组离去的事件绝非偶然……

埃薇莫的秘密

机种：SFC	Square USA 开发	容量：24M	发售日：1995 年 10 月 23 日
策划／企画：？？？	剧本：？？？	人设：？？？	音乐：？？？

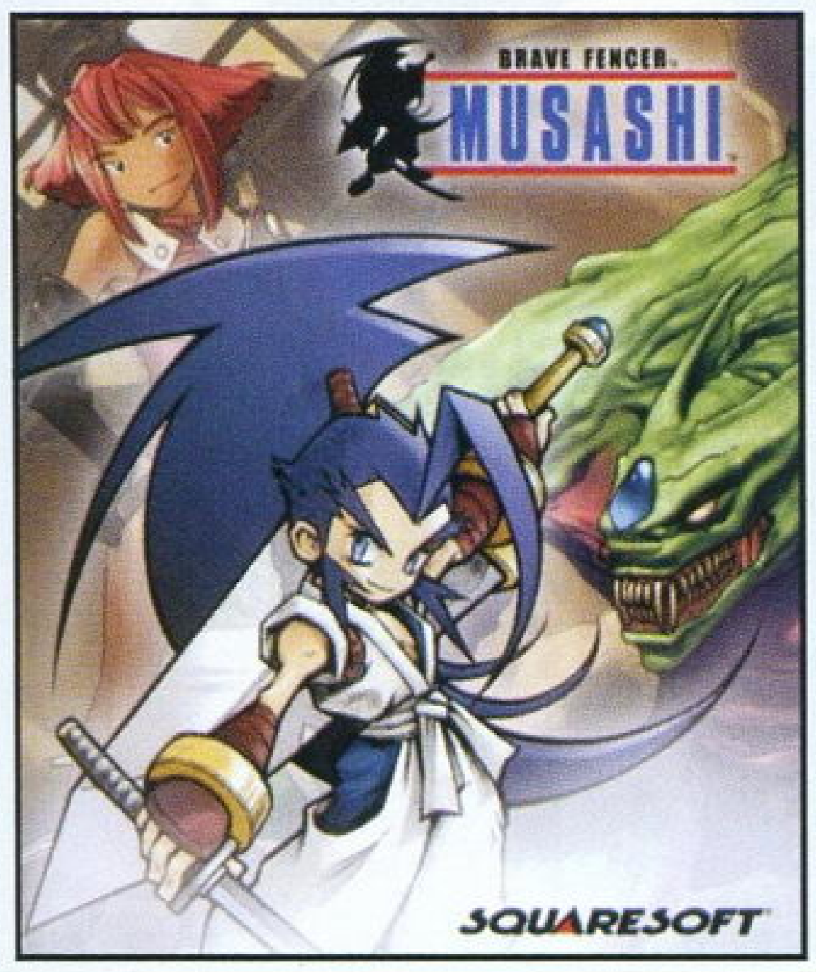
什么是《Secret of Evermore》（埃薇莫的秘密）？SQUARE 其中一款 A · RPG 叫做《Secret of Evermore》（Evermore具有永恒之意），但即使是日本玩家也有可能对此闻所未闻。早年 SQUARE 在美国发行《圣剑传说 2》的美版的时候名字为《Secret of Mana》，但之后的《圣剑传说 3》迟迟不在美国发售，正当美国的玩家心急如焚的时候，等待而来的是 1995 年由 SQUARE 的一美国小组开发的《Secret of Evermore》，从名字也可以看出此作是《圣剑 2》在美国的续作，游戏中基本的系统与界面也继承了《圣剑 2》，以致几乎一模一样。只不过该作品继承的也仅仅是名字和界面而已，背景和设定上与“《圣剑传说》系列”毫无关系，完全是两个独立的作品。故事讲述了一个热爱电影的美国青年和他所养的狗的冒险故事，主角由于误闯实验室惨被送到埃薇莫的世界，经历了几个具有各个时代特色的冒险后终于又回到现实。因为游戏中经历的时代有好几个，所以武器较之《圣剑 2》要丰富，从最早的骨头到后来的激光枪，充满想象力；整个游戏如何与自己的狗配合是一个关键，这头聪明的宠物全程由电脑控制，而且随着时代还会产生不同的变化（由最早的野兽到后来的机械狗），也是游戏的亮点之一。游戏的整体风格有别于一般的日式游戏，日美两地的文化差异使得《Secret of Evermore》一眼看上去就是美式硬派作风，强烈的“反惟美”风格更令东方人“叹为观止”，再加上游戏本身在美国也评价一般，所以游戏在日本根本无法流行，在国内知名度也很低。

三、新的理想：武藏传与晶莹之露

如果单单因为《圣剑传说 Legend of Mana》的变化便得出 SQUARE 已经放弃了传统 A · RPG 的定论未免过于武断。因为 SQUARE 在 PS 时期又制作了 2 款“相对简单的系统、丰富的动作性”的 A · RPG：《BRAVE FENCER · 武藏传》以及《泪水晶传说》（Dewprism）。

BRAVE FENCER 武藏传

机种：PS	售价：6800 日元	媒体：CD-ROM	日本推定销量：70 万套	发售日：1998 年 7 月 16 日
制作：坂口博信	策划：吉本阳一	人设：野村哲也	音乐：关户刚	



《BRAVE FENCER · 武藏传》（简称《武藏传》）于 1998 年 7 月 16 日发售于 PS 上，制作阵容非同凡响：监制坂口博信、人设野村哲也都是耳熟能详的名字。游戏主角武藏的名字来源于日本古代剑神“宫本武藏”，只不过游戏的舞台并不是日本古代，而是在另一个星球亚克伊尼克王国，给人的感觉有些像西方中世纪的世界，武藏也变成了幼童的形象，只保留了二刀流的设定。有人曾评价《武藏传》可能是 SQUARE 在 PS 上除了《FF》之外做的最用心的一个游戏，细心观察其实发现这样的说法也不无道理。首先《武藏传》可以说是一个彻底的 A · RPG，整个游戏的动作性十分强，玩家需要有良好的反应、操作技巧才能得心应手地进行游戏，许多场面紧张刺激，关卡与谜题设计也十分精妙，与一般动作游戏无异。系统方面虽然比较简单，但是可以产生不少变化，“雷光丸”和“兰罡多”两把剑都有不同的技能，“吸收技”可以吸收不同敌人以求多变的攻击方式，但主要还是用来解谜，“五轮书”类似必杀技的系统，会随着封印的解开追加不同绝技，SQUARE 制作时无疑在动作部分花了大量精力。美中不足的是游戏故事性稍弱，但并不影响游戏整体的素质，表达手法上的精彩也弥补了这一个缺点。在日本本土本作有70万的销量，相比起《圣剑LOM》，《武

梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

藏传》属于一个全新的原创作品，没有系列前作的口碑作铺垫，没有经过大肆的宣传，却能取得如此成绩实属不易。有趣的是，当年完全冲着《武藏传》里面附带的《FF Ⅷ》试玩版去购买游戏的玩家不计其数，但在玩过《武藏传》之后马上惊讶于游戏的高质量，因而也幸运地使得这样一个优秀的作品不至于“失传”。

（SOUL 乱入：《武藏传》是 SOUL 最喜欢的 A · RPG 作品之一，SOUL 认为该作在音乐、故事、游戏性等方面都非常完美，甚至认为它才是最严格意义上的 A · RPG，因为游戏在对玩家的 RPG 能力有一定要求的同时，又真正做到对玩家 ACT 能力的高要求，甚至如果不是动作游戏达人的话，就难以完成游戏。但也许当年 SQUARE 对《武藏传》过于寄予厚望，而且还动用了坂口博信与野村哲也这两位镇社大将来操刀制作，所以最终 70 万的销量仍未让 SQUARE 有为它开发续集的动力，从而食言未将《武藏传》系列化，成为 SOUL 心中永远的遗憾。）

泪水晶传说

机种：PS	售价：5800 日元	媒体：CD-ROM	日本推定销量：14 万套	发售日：1999 年 10 月 14 日
制作：田中弘道　策划：杉本浩二　剧本：渡边大佑 人设：臼田忠泰、寺田努　音乐：仲野顺也				

相比起《武藏传》，SQUARE在稍后一年推出的另外一个 A · RPG《泪水晶传说》（《Dewprism》）就没有那么风光了。《泪水晶传说》发售于1999年10月14日，机种同样也是PS，但前后数月间可谓大作如云，知名系列的新作几乎是一个接一个，《圣剑LOM》、《前线任务 3》、《Chrono Cross》以及《寄生前夜 2》无一不是大力宣传的作品，在这数款大作的“前后夹击”下《泪水晶传说》最后只落得10多万销量的惨淡收场。但这绝对不能说明《泪水晶传说》是一款劣作，在严重缺乏宣传的宣传下此作的知名度一低再低。说到这里也许有人会对《Dewprism》这款完全原创的“不知名作品”不以为然，但是说到制作阵容相信能令不少人大吃一惊：导演是曾负责过《圣剑》2、3 代的田中弘道在内，大部分开发人员诸如杉本浩二、小林正树、寺田努等几乎全部都是来自《异度装甲》的制作小组。画面方面比起《武藏传》也进步不少，用色格外鲜艳夺目，让人感觉到一种强烈的卡通气息，镜头角度的出色运用更是为剧情表达增色不少，充分体现了 SQUARE 对游戏“电影化”手法的纯熟运用。让人关心的

A · RPG 游戏动作性上此作也没有令人失望，Mint可以收集“色”发动魔法，而Rue更可以变身成为敌人进行攻击，化为形形色色敌人运用特技攻击的敌人的设定让人大呼过瘾。《Dewprism》也有其缺点，首先其音乐并不算太出众（作曲仲野顺也，后来也参与《FFX》的音乐制作），二来两个主角虽然在各自故事中都会登场，但给人的感觉两边的剧本是独立的，有时还会有互相矛盾的地方。

《武藏传》与《泪水晶传说》这两个风格清新的 A · RPG 让人感到欣慰，笔者认为这两个作品在 SQUARE 于 PS 上制作的纭纭 46 作中可谓难得的“精品”。

四、尾声：《王国之心》

王国之心

机种：PS2	售价：6800 日元	媒体：DVD-ROM	日本推定销量：80 万套	发售日：2002 年 3 月 28 日
策划 / 人设：野村哲也　　剧本：秋山淳、渡边大佑、野岛一成　音乐：下村阳子				

SQUARE 最新的 A · RPG 作品就是今年 3 月 28 日在 PS2 上发售的《王国之心》（《Kingdom Hearts》）。这款作品是日美两社合作的产物，开发历时近 3 年，SQUARE 以画师野村哲也为中心，与迪士尼的子公司“Disney · interactive”在联手的基础上开发，两社总共动用了 150 人左右的开发团体，可谓倾注了大量心血。相信在这个时代能够花如此大投入去开发一个 A · RPG 作品的厂商已经寥寥可数。《王国之心》的角色出场阵容十分豪华，当中有米老鼠、唐老鸭等迪士尼世界的经典动画角色以及来自《FFVII》、《FFVIII》、《FFX》的数位主角同台演出，主题歌也找到了美日语均擅长的日本巨星级歌手宇多田光负责。众多经典角色已使游戏本身的吸引力非同凡响，但是《王国之心》绝不是单靠人气角色而成功的，（编注：在日本游戏界游戏销量普遍不振的形势下，《王国之心》近 80 万套的销量可以说是取得了成功）游戏处处都显现制作者的用心。有别于过去SQUARE的A · RPG，这次《王国之心》是一款追尾视点的全 3D 游戏，游戏可以说是《塞尔达传说 时之笛》的一个低难度简易版，具有不少解谜要素，而且更添加了两位电脑控制的同伴，除了唐老鸭、果菲这两名常规同伴外，到了各个世界还能找到如泰山、小飞侠等令人怀念的角色作为同伴。令人吃惊的是这些用多边形造出来的迪士尼卡通角色栩栩如生，各种动作与动画中无异，有时候会令你怀疑自己是不是正在看一部迪士尼的电影！本作在动作性方面也丝毫不弱，战斗过程感觉十分畅快，连续技最后一击击溃敌人瞬间漫天彩球飞散，撒满一地的快感岂是单单一个爽字可以形容。视点的切换使得游戏具有十分强的临场感，但这样的视角也带来了一些弊病。战斗中虽然可以用 R1 键锁定对象，但有时候画面晃得太厉害，经常因为这样看不清战斗情况，对付一些攻击力强的敌人很容易死得不明不白。值得一提的是游戏的难度不高，即使是任何人都可以开心地进行游戏，而《Final Mix》版中也会加入高难度的选项，抱怨难度太低的玩家也可以一偿心愿了。

SQUARE 的 A · RPG 未来

A · RPG 发展距今已经历多个阶段，在《塞尔达传说》为 A · RPG 奠基和《圣剑传说 2》开创新风的那段时间前后，业界曾涌现出大批优秀的 A · RPG 作品，其景象实在是现在的状况无法比肩的。近年来的超大作 A · RPG 似乎除了 N64 版的两作《塞尔达传说 时之笛》之外，就只有《王国之心》了。不久前公布的NGC版《最终幻想 水晶编年史》，这可是一款以“最终幻想”命名的 A · RPG，（编注：《最终幻想 水晶编年史》是否为 A · RPG 目前还没有正式消息）足以看出 SQUARE 继续开拓 A · RPG 市场的决心，这让笔者不禁想起前段时间网上曾经流传着一条《FFXII》将做成 A · RPG 的消息，笔者刚看到时候心头不禁一阵窃喜，但后来大部分玩家都对此表达强烈的不满，这也只能说明了 A · RPG 的确在一些方面有它的局限性。SQUARE 也刚刚公布了 GBA“《圣剑》系列”的最新作，而且是由《圣剑》原班人马制作，笔者获悉这个消息的时候突然有千万感触涌上心头：个人衷心希望《圣剑传说》能回归过去质朴的 A · RPG 风格。除了以上提到的两款未来的 A · RPG，如果再算上可能还遥遥无期的《王国之心 2》，可以看出：SQUARE 将把 A · RPG 进行到底！

此文感谢天幻网站长 chocobo 的大力支持。

注：《陆行鸟不可思议迷宫》等游戏类型定为 RPG，不在本文评论范围。

www.plumbook.cn

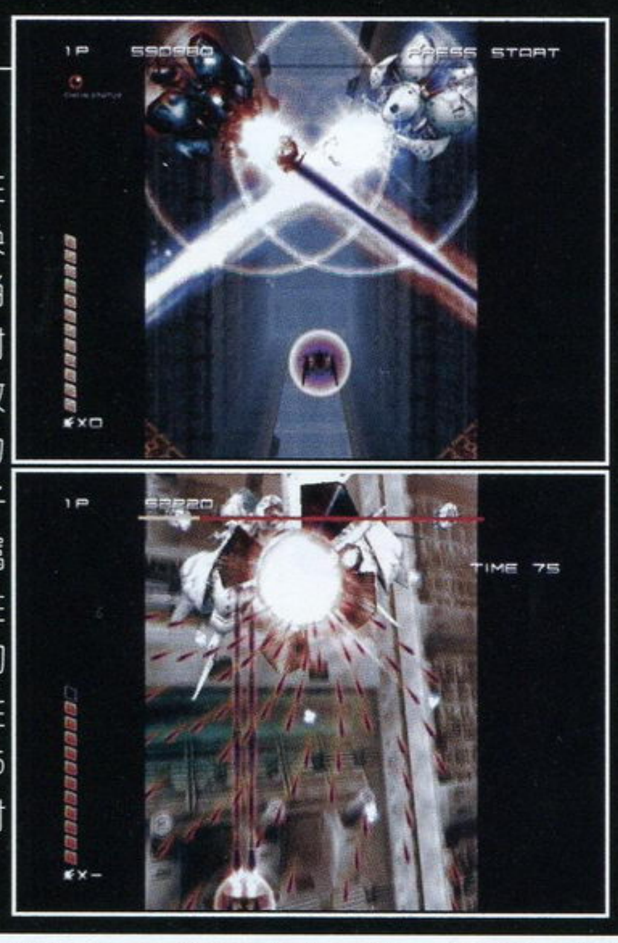
斑鸠 IKARUGA

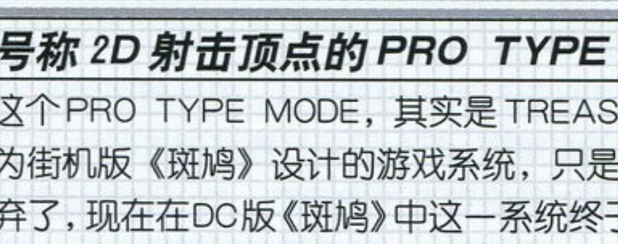
文：纱迦

初心者向

属性设定

游戏的最大特色就是引入了属性设定，B键是专门用来进行属性转换的。游戏中只有两种属性：黑与白。当自机为白色时，即为白属性，此时射出的子弹也是白属性的，而自机对敌人白属性的攻击完全不怕；当自机为黑色时，即为黑属性，此时射出的子弹也是黑属性的，而自机对敌人黑属性的攻击完全不怕。如果用不同属性的子弹去攻击敌人，就会产生两倍的杀伤力。注意游戏中还存在着无属性一说！当玩家按下切换属性键后的5帧之内自机即处于无属性状态。此时不惧任何攻击！





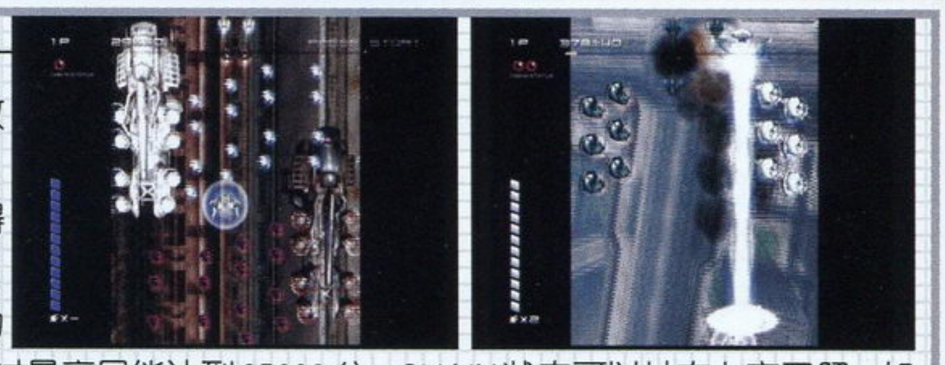
力之解放

我方战机的火力是不能加强的，因此主要攻击手段就是“力之解放”。只要同时按下A、B两键或是R键就会发动“力之解放”，能够瞬间放出大量的跟踪激光歼灭敌人。此技只要画面下方的计量表在1格以上时就可以发动，不过计量表越长威力越大，计量表增加全靠吸收同属性的敌弹。但是力之解放没有任何无敌时间，它是用来进攻而不是用来救命的，而且力之解放不能储存，这点相当使人恼火。

难度选择

游戏共有3种难度可供选择，但不同的难度下的关卡没有任何差别，难度的差别只表现在残弹设定上。所谓残弹，就是打爆敌人后留下的子弹。在EASY难度下是无论如何也不会有残弹的；如果是NORMAL难度，只要用同属性子弹消灭敌人就会出现残弹；如果是HARD难度，即使是异属性也会出现残弹，只是用同属性子弹消灭敌人的话，残弹更多。但残弹越多，力之解放的计量表就增加得越快，这样对破关也是不无裨益的。所以即使是EASY，也简单不到哪儿去。

中级者向



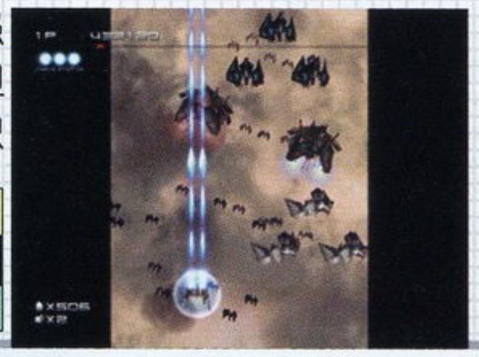
通关不在话下后，自然就要追求分数。游戏中，只要玩家吸收同属性敌弹就会加分，1枚子弹为100分，如果是激光则按秒计分，由于实在太爽，我们一般将吃激光称为“喝汤”。不过游戏的主要得分手段还是要靠连锁，连续击破同属性敌机三架才能形成一个连锁，如：按黑黑黑白白白的顺序消灭敌人就是2 CHAINS。1 CHAIN为100分，2 CHAINS为200分，然后每增加1CHAIN分数再翻倍，不过最高只能达到25600分。CHAIN状态可以从左上方了解，如果MISS或是CHAIN失败就从头开始计算。每关获得的分数将直接影响到评价，评价从最低的C到最高的S++一共有12种。

号称2D射击顶点的PRO TYPE MODE

这个PRO TYPE MODE，其实是TREASURE的设计者们最早为街机版《斑鸠》设计的游戏系统，只是后来由于某些原因放弃了，现在在DC版《斑鸠》中这一系统终于得以重见天日。大家只要仔细观看这两张图就会发现，原本游戏左边的“力之解放”计量表现在已经完全没有了，而在左下角出现了两项数据，下面的当然是自机数量了，不过上面那项数据是什么意思呢？其实这是我方机体的子弹数量！

没错，在PRO TYPE MODE里，虽然关卡设计、出现敌人等等和原来无异，但我方的子弹是有数量限制的！最初我方只有300发子弹，如果子弹打完，就丧失了攻击能力，只能坐以待毙。增加子弹数量的方法是吸收同属性的子弹（吸收异属性子弹就爆了……），由此可见，在此模式下，玩HARD反而会比EASY简单很多。

相信大家现在玩STG时连按射击键已经成了习惯吧？如果已经养成了这个习惯，在这个模式里可真要受罪了，一不留神子弹就被用光了。不过这个模式的出现条件非常苛刻，需要玩家在不续关的情况下将游戏完成才会出现。如果你游戏时间达到20小时以上，也会出现这个模式，这也许是TREASURE对那种水平不够，但又热爱STG的玩家的一种变相奖励吧！



DC	TREASURE	STG	1～2人
	2002年9月5日发售		2格
GD-ROM	对应VGABOX、专用街机摇杆、ASC II手柄		

隐藏要素

关卡选择：只要你打过的关卡，都会出现在训练模式中。不过需要注意的是，这些关卡有难度之分，如果你想在训练模式中玩HARD级的第3关，就得在正式游戏中选HARD难度打过第3关才行，打过NORMAL或EASY的第3关是没用的。

增加接关次数：游戏时间满1个小时，就会增加1次接关次数，最大9次。接关次数为9次的情况下，只要再玩1个小时，就可以获得FREE PLAY的奖励（即无限接关）。

画廊模式1：只要不接关完成任意难度下的お试しモード，就会开启画廊模式1。在这个模式里，一共有17张精美的插画供玩家欣赏。游戏时间满5个小时也会自动开启。

画廊模式2：只要完成游戏就会开启画廊模式2，难度不限，接关不限。在这个模式里，可以看到森罗、篝等登场角色的详细设定，FANS必见！游戏时间满10个小时也会自动开启。

音乐模式：只要不接关完成EASY级的游戏，就会出现音乐模式。游戏时间满15个小时也会自动开启。

PRO TYPE MODE：不续关完成NORMAL级游戏，就会开启最后的PRO TYPE MODE模式。游戏时间满20个小时也会自动开启。

注意：游戏时间是指玩家实际操作的时间，把机开着放在一边不去动它是没有用。

《斑鸠》能够在DC上推出，应该归功于日本的《斑鸠》爱好者们。虽然本作采用的是与DC主机具有互换性的NAOMI基板，但由于去年1月31日SEGA宣布DC主机正式停产，TREASURE的高层人士并没有想过要将其移植到DC上。不过这些热爱《斑鸠》的人并没有绝望，他们在全日本发起了声势浩大的请愿活动，号召所有的射击游戏迷都来签名。最后TREASURE终于被大家感动，收回了“本公司从来没有考虑过移植DC”的话，所以我们今天就能在DC上玩到这个游戏啦！不过现在这些FANS又有了新的目标，他们的下一个目标就是——《斑鸠》的原声大碟！目前新的请愿活动正在如火如荼地进行中，看来我们马上就能够听到啦！

www.plumbook.cn

文：阿修罗

GBA	NINTENDO/TOSE	ACT	1人
	2002年9月6日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	–		4800日元

在游戏公布之初，其独特的风格的确让不少玩家眼前一亮，还有不少任FAN一定心想又一个卡比那样的角色即将诞生了。当游戏的发售日确定在9月6日，只比GBA版《星之卡比》早了1个月左右时，肯定有不少玩家觉得很高兴，因为在《卡比》之前又有一个好游戏让大家消磨时间了！现在游戏终于拿到手里了，玩了以后有什么感觉呢？还像发售之前那样对这款游戏信心百倍吗？请跟我来仔细研究一下。

传说的斯塔菲

动作一览

斯塔菲可以做的动作并不是很多，而且有不少还是需要通过学习才能使用的！

A键：跳跃，长按可以在空中滑翔一段时间。

B键：旋转攻击；配合方向键可以做出突进动作（需要学习才能使用）；按住以后配合方向键可以奔跑，这个时候按A键就是高跳。

特殊动作：斯塔菲在得到各个同伴的帮助后就能够获得各种交通工具，从而就能够到达新的地方。有的交通工具是有特殊动作的，比如魔法师装备。穿上魔法师装备后，用十字键控制斯塔菲移动，B键是发射魔法子弹，而A键则是隐身（进入无敌状态，有次数限制）。

试玩报告书

在开始新游戏的时候玩家是无法自由选择游戏关卡的，玩家所能做的就是按照游戏中各个同伴的提示或者要求去完成各种任务。游戏本身一共有9个大关，每个大关又有若干个区域。有的区域斯塔菲最初是无法到达的，需要学得某种技能、得到某种交通工具才行，其中有不少地方甚至要在通关以后才能进入！

因为最初游戏的时候只能按照固定路线行走，所以会让人觉得自由度很低！加上这款游戏的整体难度太低，而且游戏本身与任天堂其他作品相比可以说没有丝毫特色，（因为本作其实是由TOSE公司开发的，任天堂只负责发行，所以在质量上难免……）可能有不少原本对这款游戏期待很高的玩家在通关之前已经选择放弃了！

但是，实际上通关后会增加很多要素，完全可以弥补第一遍流程时自由度低、隐藏要素少的缺点。（当然，这并不是说游戏因为这些要素使整体的素质得到了提高，只是说通关后游戏的可玩性比通关之前要强一些罢了！）通关之后进入游戏就会发现多了一个大地图，在这里可以进行关卡选择，查看图鉴、照片，挑战各种小游戏以及观看结局动画、STAFF，进行BGM试听等活动，算是比较丰富的了！

在第一遍通关后的动画里，粗心的斯塔菲又把45个宝箱掉到了海中，而且再次解放了最终BOSS，所以二周目的游戏目的就是要收集这些宝箱，而且再次用天界的神奇水壶封印最终BOSS。在二周目的时候，原来关卡中那些被红色石块封住的道路现在全部可以进入了，而宝箱就在这些道路的尽头。当然，如果只是增加一些宝箱，想必对玩家的吸引力还是不够大的，在这些新的道路里还有一些从来没有见过的敌人，如果想把图鉴模式中同伴加敌人总共202种图像全部收集到，那么只有反复挑战这些关卡了！还好，因为这些宝箱都是放在一些以前没有去过的地方，所以游戏起来还不至于显得过分重复和单调。

在游戏中，斯塔菲能够得到很多小星星，每收集五个就能够为斯塔菲恢复一格HP。当然了，小星星的作用也不仅仅如此而已。每大关结束的时候玩家都可以看到一张巨大的照片，只要玩家收集了足够多的星星，照片就会不断出现新的人物，最后就能得到一幅整个游戏的人物大合影了！收集星星的路还是蛮艰苦的，在这里阿修罗给大家一点小提示：1. 敌人是会反复出现的，只要玩家离开它们的所在地一段距离就可以了，甚至不需要用切换房间来刷新敌人；2. 在游戏中经常可以看到5个一组的敌人，只要在最短的时间内将它们消灭掉，就可以得到一颗大星星作为奖励。（一颗大星星=5颗小星星）看到这种敌人千万不要错过了，一定要拿到奖励分哟！

游戏的难度很低，阿修罗相信每个玩这个游戏的人都能够轻松通关，所以在这里就不详细介绍关卡的细节部分了。但是不要忘了，打败最终BOSS只不过是一个开始，还有更漫长的路在等着你呢！

后记

失望呀！这款游戏的确太让我失望了！超低的难度、毫无特色的BGM、“巨”小的人物比例、超少的人物动作……总之很不满意就是了！GBA上任天堂发行的游戏中，这款游戏看来是可以算得上后几名了！不过幸运的是，很快《超级马里奥兄弟A3 耀西岛》和《星之卡比 梦之泉DX》就要发售了，这两款游戏是绝对不会让广大玩家失望的！在那以前，大家先将就将就这个“斯塔菲”吧！

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

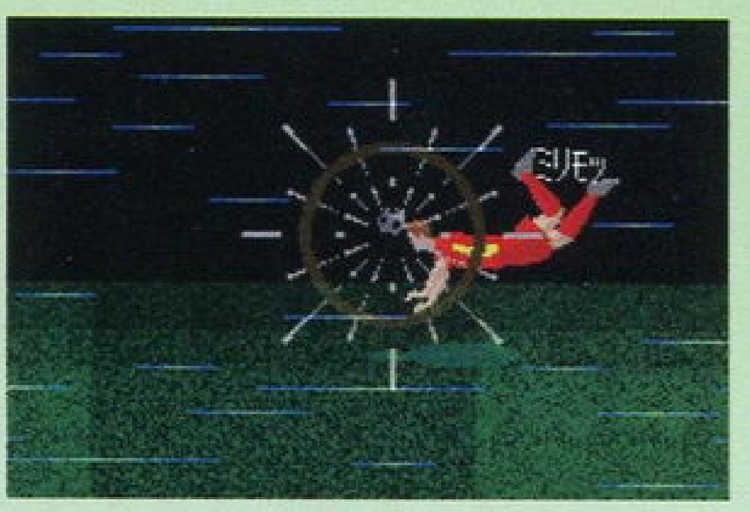
J.LEAGUE

プロサッカークラブをつくろう！アドバンス

特快专递

文：D·S

如果你是一个足球迷，又或者你非常喜欢玩SLG类型的游戏，那么你没有理由不去尝试一下“《J联盟创造职业球会》系列”。该系列作品曾经先后在家用游戏主机SS、DC和PS2上推出过，系列作品累计销量已经突破170万大关，再加上它以超耐玩的游戏性作为强大的后盾，因此该系列的FANS也在逐渐增多！为了将该系列让更多的玩家认识，SEGA旗下的Smilebit公司特别制作了一款对应手掌机GBA的《J联盟创造职业球会ADVANCE》，在没有环境限制的情况下，让FNAS能够随时随地享受“球会的乐趣”！



GBA	SEGA/Smilebit	SLG	1～2人
	2002年9月5日发售		芯片记忆
卡带（64M）	对应GBA通信对战线		5800日元

J联盟创造职业球会ADVANCE

目标是成为世界第一的球会！

STEP 1 组建球队前的准备

当玩家开始新游戏时，首先要做的事就是输入自己的姓名，以球会监督的身分进入游戏中；然后选择现役日本J联盟球会中的一支队伍，这其中包括了J1的16支队伍和J2的12支队伍。在了解了球队目前的战绩后，便要从3位秘书小姐中选择一位作为自己的秘书，她在游戏中的主要工作就是向玩家传达情报和整理统计月末或年末的经营资料。而作为刚上任的球会监督，需要从现有的队员中筛选出16位球员继续留任，而且必须保证在接下来的3场比赛中取得不错的成绩才能够正式被录用。

STEP 2 球会开始运作

在正式成立了新的队伍后，就要为球会的经营、管理与训练考虑了。年初的时候会有赞助商来向球队投资，玩家除了要留意这些赞助资金有没有什么违约条件外，还需要综合考虑每个月估算的广告宣传费用。另外聘请球探也是球队成立之初所需要做的事，第一年因为没有太多的资金，所以物色一位能力平均，合约期较短，善于发现国内新人的球探就可以了。

STEP 3 球会准备工作

球队正式组建完成之前，先要决定每个队员的球衣号码，玩家可以预留下一些主力号码给未来聘请的强力队员，当然球衣号码并不会影响球员的能力。接下来要任命球队队长，这是一个关系到全体球员士气和球员关系的重要问题，万一选择不当，球队就会很容易出现球员之间发生争执和精神状态低迷的情况，从而导致球员在赛场上表现失常等严重后果，所以在选择队长时一定要谨慎。一般来讲，队长的年龄大约在27岁或以上最为合适，如果玩家不清楚哪一名球员的统率能力较高，可以参考每一位球员自己的评价。对于球迷会的营运费问题，因为这个费用的多少对于球迷会的会员数量增长有很大影响，所以千万不要吝惜这笔支出，不过由于第一年的资金往往不够用，所以可以适当酌情减少。球迷会的营运费将分为12个月逐月扣除，因此不用担心一次性超额支出。一般来讲，建议划拨出2000万至3000万日元最佳。决定了球迷会营运费之后，第1年的第1个月便会结束，玩家就可以看到1月的结果报告。在这个报告中，可以观察先前1个月的比赛结果、收支报告、收视率和球迷会会员的增减，并且在今后每个月结束时都有一次月度报告出现。

STEP 4 编排日程

在每一个月的月初，玩家可以察看该月的日程表，每个月会被划分为八节，其中日程表中完全空白的那一节是可以由玩家自由编排的，以第1年的第2个月为例，玩家在这个月可以安排一些友谊赛或海外集训，不过由于海外集训的费用非常昂贵，所以不建议玩家在资金明显不足的第一年便到海外集训。反而应该邀请国内的球队进行4场左右的友谊赛，一来可以赚取门票收入，二来可以加深对球队的认识。当决定日程后就要选择广告费和门票的价格，广告费建议设定为5000万日元，（假如这个月没有主场的赛事，广告费可相应减少，或直接设定为零）而门票则可定为1000～2000日元。在球会日常事务中，玩家需要处理包括人事调动、球队训练、球会根据地的发展、扩建球场、修建练习场地设施和了解球员的意见等事务。

STEP 5 球会菜单

要管理球队的日常运作，主要通过“球会根据地”和“办公室”两个主菜单进行。

先介绍一下“球会根据地”，在这里可以直接从菜单上看见球会根据地的规模和经济状况，其中选项共有6种。“日程进行”就是进行目前的比赛（如果没有就会自动跳到下次的日程安排中）；“办公室”就是转移到办公室的主菜单；“练习场”可以安排球队练习并观察练习效果，（GBA版的训练分为“队伍练习”和“重点指导”两种。前者就是一般的训练，而后者则是新加入的元素。玩家可以从12种重点培训中选择某一种来强化队伍。随着监督（玩家）等级提高，还可以学到很多不同的训练方法。就初期训练而言，最好先选择“基础体力”、“基础技术”和“连携强化”；“监督记录”是一些综合性的资料统计；在“会客室”内可与各位球员见面，听取他们的建议和不满；“日程表”是查看每个月的安排。

“办公室”的主菜单共有6个不同的指令。“日程进行”是进行目前的比赛（如果没有就会自动跳到下次的日程安排中）；“球会根据地”是转移到根据地的快捷指令；“人事”包括探索及获得球员、解雇球员、让球员出国留学、更换球探；“情报”是作为监督的参考资料；“设施”包括增建或改建球队会所、球场和练习场；“日程表”是查看每个月的安排。

STEP 6 比赛中的设定

当正式进入比赛之前，可以决定所采用的战术、阵型，球员的调动和胜利时给予奖金与否及数量，当完成设定后便可开始比赛，在观看比赛过程中玩家便能代替教练向球队发出指示。此外极具观赏性和戏剧性，并充满紧张刺激感的必杀射门依然健在。

独创要素！卡片对战

在《J联盟创造职业球会ADVANCE》中，除了可以使用自己育成的球队通过GBA联机对战线进行对战，还可以通过卡片进行对战。每当与一位球员达成合约的时候，同时会得到该球员的卡片，优秀的球员所附带的卡片当然非常珍贵了。取得的卡片都可在对战中使用或者和朋友交换。目前游戏中的卡片大约有200多种。

此外在玩家对原创球员能力进行修改的时候，可以最多使用两张不同的卡片改良原创球员的能力，从这一点可以看出在育成模式中要更加努力地去发掘强力球员了。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS	BANDAI/TAITO	FTG	1～2人
	2002年8月22日发售		1格
CD-ROM	—		5800日元

文：邪魔天使

X TV animation X 命运的选择

1999年世界毁灭之日，天之龙与地之龙永远的宿命对决，惟美的画风，日本著名漫画小组CLAMP的经典漫画改编的游戏，可以说该游戏是对应纯FANS的（当然是漫画FANS了，而且还是以女性居多）。利用漫画与游戏的互动是BANDAI的拿手好戏，而且这次又有TAITO制作《超能力大战》的小组成员加入，所以大家看到这款游戏充满《超能力大战》的风格时请不必惊讶。

命运的齿轮已开始转动，审判之日即将到来，成为天之龙的神威和成为地之龙的封真，世界的命运掌握在你的手上。

被命运所指引，交错的两条龙

众所周知《X战记》是日本著名漫画小组CLAMP连载了10年的人气漫画，虽然动画版已经结束，但漫画还在连载中，这次BANDAI将其搬上了游戏平台，并请来了《超能力大战》的制作小组将该漫画3D游戏化。以两名少年为中心展开的超能力大战，比原作更具魄力！简单的操作和连技的随意性更突出了该作的特点。（从这些特点可以看出游戏很大程度是对应女性玩家的，笑）

司狼神威

掌握地球命运的少年，性格温和，回到阔别6年的东京，在经历了一系列不可思议事情的情况下，他的“天之龙”力量觉醒了，从此担任起守护地球的使命。

与相继出现的5人进行战斗的模式，是游戏的主要部分，每个角色都有不同的对战对手，最后一个出现的敌人完全忠实了漫画原作。当你用全部角色通关的时候到底会出现什么呢？

对战模式。可以任意选择对战对手，两人对战就不必说了，还可以跟电脑进行对战，或者两个都选电脑，自己在一旁观摩。

预兆 说明画面与基本操作。

战斗胜利后会得到一定的点数，在“梦见”这个模式中可以用这些点数换取“特典影像”或“特制原画”。

依靠连击给敌人大的伤害

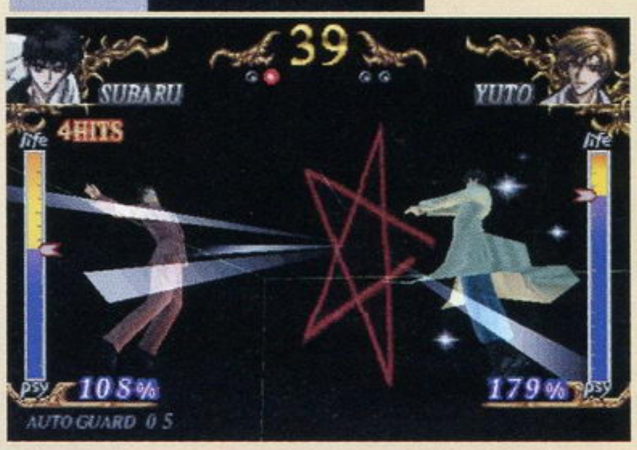
这款游戏中基本的攻击方式就是弱攻击和强攻击，将两者很好地连用之后可以进行连击，熟练地掌握了连击后可以给敌人致命的伤害。

弱攻击

首先使用硬直时间短的弱攻击，接近敌人是关键。

弱攻击

紧接着再利用弱攻击进行打击，最后接上任意的技，连技完成。



强攻击

赌上地球命运的战斗，现在开始了

兽 进行游戏设定。

桃生封真

具有与“天之龙”相反目的的“地之龙”，和司狼神威是非常要好的好朋友，但在命运的指引下两人在战场相见了。他所肩负的使命就是“毁灭地球上所有的生命”。

▲根据与对手的距离不同，采用打击或是运用超能力进行远距离进攻。

▲利用L1和L2的快捷键反复使用强力的必杀技，考虑到不同的性能，有效地发挥其效果。

▲在没有地面与墙壁的立体空间中展开的战斗，宿命的对决开始了！

www.plumbook.cn

文：D·S

忍者突袭

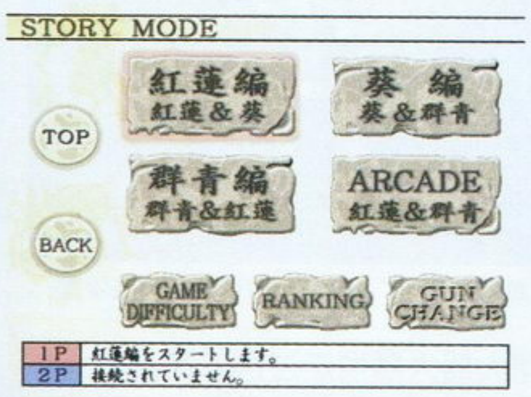
PS2	NAMCO	STG	1～2人
	2002年9月12日发售		637KB
CD-ROM	对应GUNCON2		6800日元

NAMCO为了继续巩固在光枪射击类游戏中的领先地位，近期每个季度都会推出一款对应GUNCON2的射击游戏，在今年的第3季度与光枪射击爱好者见面的是早在2000年于街机推出的《忍者突袭》(《Ninja Assault》)。这款以忍者为题材的游戏特色在于忍者所使用的武器并非日本刀或飞镖，而是手枪，这样幻想冒险类的创意的确让玩家有种眼前一亮的感觉。

说到这次移植的PS2版，除了游戏画面与街机版不分伯仲之外，还加入了全新的女性角色葵。游戏在街机模式外，还设有3个原创的模式，通过不同的角色组合讲述不同的故事，所挑战的关卡也有所不同。另外数量和内容都非常丰富的特殊模式当然是NAMCO奉献给光枪射击类FANS的一道大餐了，难度不一，对于想在这款光枪射击游戏中得到全面锻炼的玩家来说，确实不能不练。

STORY MODE

这是游戏中的主模式——故事模式，也是玩家考验自己实力的不二选择。故事模式中除了包括街机模式外，还加入了原创的“红莲篇”(红莲&葵)、“葵篇”(葵&群青)、“群青篇”(群青&红莲)。在3个原创模式中，3位主人公都会登场，但实际上参战的角色则只有两人。此外原创模式中每位角色都装备有一种能够全屏攻击的“忍者书”，但在使用上有数量的限制，类似于一般射击游戏中的“保险”。无论是原创模式还是街机模式，都以消灭鬼骸王为最终目的。原创模式中的关卡设置有难度上的区别，“红莲篇”和“葵篇”主要针对初级或中级的玩家，而“群青篇”则是针对已经对该游戏有一定认识并擅长光枪射击类游戏的玩家。当然如果还是觉得难度太低的话，可以在GAME DIFFICULTY中选择难度。



EXTRA GAME

PS2家用机版独创的新模式，包含任务模式(MISSION GAME)和练习模式(TRAINING GAME)两个部分。其中开启任务模式中的任务需要在故事模式中通关才可以得到。任务模式包含6个部分，其中难度从低到高，FINAL为最高级别。在进行每个任务之前必须要看清楚任务的达成条件，这样才能够按照自己的打法完成任务。练习模式最初可以选择4个道场，由于条件没有限制，所以争取最好的成绩就是练习模式的关键所在了。此外在练习模式中同样是可以两人对战比较成绩的，最高分和排名都能够在RANK模式中看到。

开讨道场	进行击落飞镖的练习。
武者道场	击倒身着武者盔的武士，注意不要击中女孩子。
怪鱼道场	射击水中的怪鱼，但如果击中青色的鱼会减少分数，击中金色的鱼可以增加分数。
小判道场	以射击金箔让它不下落为条件，连击次数越高得分也就越高。

游戏心得

综观近年来的光枪射击游戏，除了在游戏画面上讲究精益求精之外，在模式和玩法上已经很难有什么突破了。这款在PS2上新推出的《忍者突袭》当然也不例外。由于此类游戏均对应手柄和光枪两种控制器，所以对于初学者来说自然是手柄比较适合，以该游戏为例，在使用光枪的情况下是看不到画面上的准星的，但使用手柄的时候却可以看到，这样很方便玩家瞄准目标，再加上射击键和上弹键分别是手柄上的○键和×键，距离靠得很近，适合初学者快速地上弹并发射，而不像使用光枪一样必须在上手之前灵活掌握握枪的姿势与射击的节奏。可是真正的光枪射击游戏高手当然不屑于使用手柄，因为一旦经过了上手与进一步熟练这两个阶段后，才能真正领悟光枪的灵活性与射击的感觉。枪枪准确命中敌人的要害，面对多个屏幕上的攻击点时镇定自若，有次序地化解危机的感觉就是光枪射击游戏的精髓所在。

结合《忍者突袭》这款游戏本身，可以看出制作小组对于光枪射击游戏的把握非常独到，既有讲求命中率的高精度射击，也有考验反应能力的隐藏加分与连击系统。而每一关的BOSS均有七八种不同的攻击方式相互杂糅在一起，玩家必须要有扎实的基本功才能应付自如。此外隐藏道具在游戏的过程中很常见，这也算是考验玩家观察力的一个方面。游戏的场景是属于近两年来同类型游戏中制作得非常完整的那一类，其中天气的变化与雾化效果都为这款游戏增添了不少的魅力，真正考验玩家那种“眼明手快”的动手能力。

说到游戏的不足，也多少有些令人惋惜。角色所使用多边形数量并没有什么突出的表现，棱角分明，让普通玩家有种高解析的PS版画面评价，完全没有达到PS2应有的水准，这一点比起SEGA去年底推出的《吸血诡夜》多少有些不足。此外游戏的整体节奏稍慢，没有那种完全强调感官刺激与追求速度感的关卡，使忍者的特色没有得到突出的表现，只是在画面上跳来跳去，显得非常单调。

综合评价《忍者突袭》这款游戏，还是优点远大于缺点的。如果哪位玩家要使自己的光枪射击水平得到综合性的锻炼的话，无疑这款新作将是您的不二选择。

幻想战国冒险活剧，喜爱光枪射击游戏玩家的不二选择！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

恐龙猎人 进化 TUROK EVOLUTION

文：多边形

PS2	ACCLAIM	FPS	1～2人
	2002年9月1日发售		至少111KB
DVD-ROM	–		49.99美元

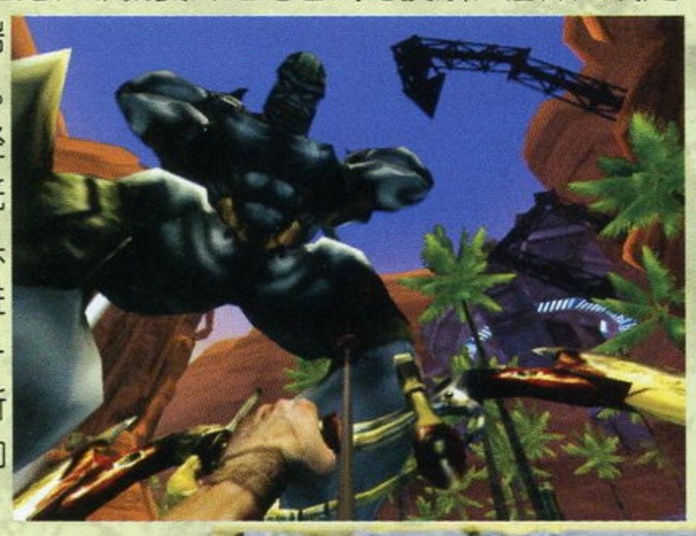
“《恐龙猎人》系列”是先从N64崛起，随后迅速壮大的著名FPS（第一人称射击游戏）游戏。由于N64硬件平台的高起点，所以当年（1997年）游戏一经推出，华丽的画面顿时就震慑了众多正陶醉在PS、SS中的玩家，并为Acclaim公司创造了丰厚的利润，据说N64版的《恐龙猎人》全球总销售额竟达到了10亿美金。现在，该系列的第5部作品《恐龙猎人 进化》已经推出，并且以全平台制霸的姿态隆重登场。如果已经错过了前几作，这次可不要再错过了。

▲“我就是传说中的恐龙猎人TUROK！”

猎人指南

《恐龙猎人 进化》共计15大关，每关又由若干小关组成，游戏采取自动存档的记录方式，每过一小关才能进行存档。“《恐龙猎人》系列”的一大特点就是拥有广阔的户外场景，游戏中壮丽的景观让玩家充分体会大自然最原始的美丽。在游戏中是没有“地图”这一设定的，所有道路完全要靠玩家自己去探索，所以留意观察周遭的地形就显得格外重要。搜索前进的道路一定要仔细，如果马虎就很可能遗漏许多重要的道具，这样会加大游戏的难度。游戏的场景一大，玩家往往会迷失方向，以我的个人经验来讲，被卡住的原因有3点：1.游戏中某些特殊的墙壁（如布满藤条的岩壁）是可以往上攀爬的，这是刚刚接触游戏的玩家容易忽略的问题；2.游戏某些关卡需要消灭场景内所有的敌人才可能触发固定的事件，否则无法通过；3.游戏中存在着很多机关门，需要玩家走上前去触动开关，门才会被打开；4.如果玩家在一个场景内逛了半天还没有找到出路，那就要开始地毯式地搜索，估计八成是有暗道。游戏中某些场景的岩壁或者地面可能隐藏着暗道。在游戏中迷路是FPS游戏经常遇到的困难，我建议大家既不要半途而废，也不要硬着头皮往前冲。如果实在无法进行，可以暂时先把游戏放一边，等脑袋清醒了再开始重新冒险，那时你一定会有一种柳暗花明又一村的感觉。

▲《恐龙猎人》已经出版了大量漫画作品，同样热血！



▲乘坐翼龙进行空中战斗是本作的又一突破点。

潜入要素

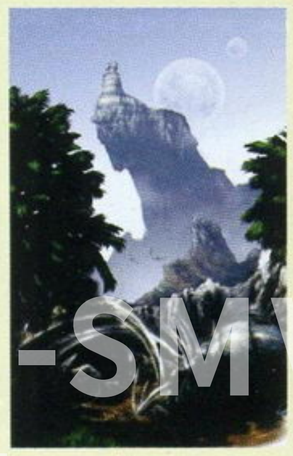
进行到游戏第4大关，玩家会来到敌人的基地。这里戒备森严，敌人个个荷枪实弹，而且一出来就是五六号人，游戏的难度突然上了个档次，比较棘手。其实制作公司并不希望玩家硬拼过关，只要玩家远远狙击掉路口的几个站岗的敌人，接下来就可大摇大摆地走过这一地区了，这比硬拼过关来得“艺术”了许多。所以在这里特别提醒那些喜欢用武力解决问题的玩家，《恐龙猎人 进化》同样是一款结合了“潜入”概念的游戏。

▲如今，“狙击”已经成为FPS游戏必备要素。

特别武器

本作中的武器共计12种，除了最原始的木弓（Bow）外，其他武器都可进行二段，甚至三段进化。武器进化的原则很简单，只要在游戏中找到武器相对应的配件就可以了。在这12种武器中，最具创意的武器首推蜘蛛雷（Spider Mine），下面介绍一下它的具体功能。蜘蛛雷的作用有3点：1.引诱敌人，可吸引周围敌人的注意；2.炸弹，把敌人引诱到蜘蛛雷附近并引爆炸弹，爆炸威力视距离而定；3.毒气弹，引爆后可放出毒气使周围的敌人全部中毒身亡。

▲从游戏的各种原画设定中可以彻底感受原始的粗犷美，这就是TUROK的魅力。

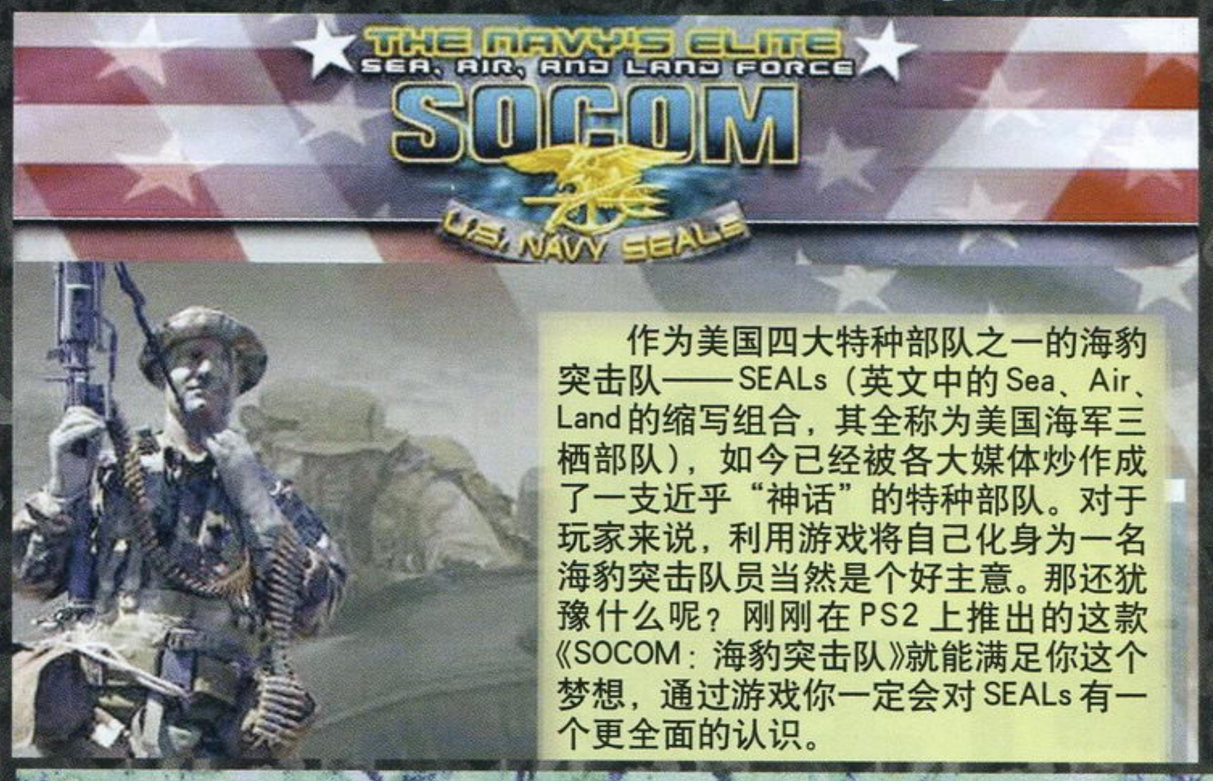


话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

PS2	SCEA	S · ACT	1～16人
	2002年8月27日发售		记忆容量至少162KB
DVD-ROM	对应宽带网络		49.99美元

SOCOM：海豹突击队

文：多边形



作为美国四大特种部队之一的海豹突击队——SEALs（英文中的Sea、Air、Land的缩写组合，其全称为美国海军三栖部队），如今已经被各大媒体炒作成了一支近乎“神话”的特种部队。对于玩家来说，利用游戏将自己化身为一名海豹突击队员当然是个好主意。那还犹豫什么呢？刚刚在PS2上推出的这款《SOCOM：海豹突击队》就能满足你这个梦想，通过游戏你一定会对SEALs有一个更全面的认识。

了解操作

上帝，正如我想象的那样，游戏利用到了PS2手柄的全部按键，但不要因为这一点就打退堂鼓。整个游戏的操作方式共分为4种，建议以游戏默认的“SCOUT PRESET”来操作，因为这比较符合大多数玩家的习惯。

方向←、→	侦察、窥探。
方向↑、↓	狙击镜、视线的放缩。
L3键（左摇杆）	角色进退；原地旋转；按下L3键可选择单发、3连发等射击方式。
L4键（右摇杆）	角色左右移动；枪口上下移动；按下L4键为补充子弹。
SELECT	地图、任务目录。
START	管理菜单。其中的INVERT PITCH用来调节枪口上下移动操作方式。
△键	角色行动姿态切换，可分为站、蹲、匍匐。
○键	团队命令菜单。
X键	命令执行，捡武器，调查行动图标。
□键	跳跃。
L1键	快选主武器。
L2键	快选副武器。
R1键	开火。投掷手雷，投掷的力量根据按键时间长短来决定。
R2键	开启武器选择窗口。

个人感觉角色和枪口移动是比较难配合的，这需要一段时间去适应。

进入游戏

初步了解了操作，我们就可进入游戏。开始任务前，游戏会列举出游戏的故事概要，本关需要完成的任务等内容，其实这些统统都不需要现在了解，惟一需要了解的就是ARMORY，我们可以理解为装备。按照海豹突击队的惯例，一般为两人一小组，游戏同时参与行动的小组共有2个，玩家被分配到了A队（ABLE ELEMENT），而B队（BRAVO ELEMENT）的一切行动完全听从你这个队长的指挥。行动小队每位成员都配备了手雷、闪光弹等副武器，其实玩家不必费心地去更换它们（也没多少可以更换），因为游戏已经进行了合理化的安排，利用现有装备保证可以完成任务。

游戏解说

纸上谈兵是没用的，通过实战玩家才能掌握游戏的各种玩法。我们现在就以第一关为例子，向各位讲解游戏的方方面面。反恐行动开始，玩家代号KAHUNA，队友BOOMER将紧紧跟着你一同行动，B队的两位同袍JESTER和SPECTRE一开始是原地待命的。按下○键就会弹出一个团队命令菜单，这是体现整个游戏协同作战系统的重中之重，也是游戏的精华所在，必须掌握。下面是团队命令菜单的解说。

TEAM	向全队发布命令。
ABLE	向搭档BOOMER发布命令。
BRAVO	向B队发布命令。
FIRE AT WILL	有必要就开火。
COVER AREA	朝KAHUNA枪口方向开火。队友可拒绝执行。
DEPLOY	朝KAHUNA枪口方向投掷或安放炸弹。其中FRAG为烈性炸弹，BANG为闪光弹。
AMBUSH	消灭一切附近的敌人。队友将向你展示他们出色的歼敌本领。
RUN TO	移动到某一目标。
LEAD TO	掩护KAHUNA到目的地。
ATTACK TO	一路歼敌，直到指定地点。队友会有生命危险。
STEALTH TO	潜伏至指定地点。
REGROUP	回到KAHUNA身边。
FOLLOW	一路跟随在KAHUNA身边。
HOLD POSITION	呆在原地待命。

在RUN TO、LEAD TO、ATTACK TO、STEALTH TO这4个命令中，还包含了众多子命令，这些子命令其实目的一样，就是要求队员按照特定的行动方式到达地图上的NAV地点。这需要玩家自己通过实际操作来体会它们的不同。

了解了团队命令菜单，整个游戏就等于理解了一大半，游戏中玩家要根据具体情况灵活运用。按下SELECT键，游戏会出现地图和任务简报。在这个画面再按下R2键，就会出现地图字母的解说文字，由于很简单，这里就不再详细解说了。游戏将任务分成了主要任务和附加任务，玩家只需要完成主要任务就可以过关。在地图上主要任务地点都已经用★表示出来，甚至还有清晰的行动路线图，按下X键，游戏还会给出所需完成任务的影像，天哪！这样体贴的设计简直就像“教猪”一样。

本关的主要任务有3点：第一，破坏敌人的通讯设施；第二，收集敌人情报；第三，在发动机房安放炸弹。在完成第三个任务时，由于每位队员随时只能携带一个炸药包，所以玩家必须在DEPLOY下重新下达命令，这时只要选择新出现的SATCHEL即可。值得一提的是，在消灭敌人后，玩家只要站在尸体旁，屏幕会出现多个动作图标，按住X键不放再配合十字键的左右就可对图标进行选择。其实游戏第一关仅仅只是热身而已，根本就没有任何难度可言。但是要将游戏的整个系统熟悉一遍，至少需要1个小时，所以这对玩家的耐心和热情都提出了比较高的要求，而后来的关卡才是对玩家全方位的考验。

后记：

《SOCOM：海豹突击队》作为8月底SCEA在北美推行网络计划首部作品，其素质可见一斑。虽然国内玩家无法体会游戏Online合作的乐趣，但游戏Offline下的单机任务模式同样有它独特的魅力。喜爱军事的玩家千万不要错过。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

全球六百万MGSers不容错过的《MGS2》珍贵资料集终于登场！

PS2	KONAMI	ETC	1人
	2002年9月12日发售		60KB
DVD-ROM	—		2980日元

特快专递

THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID 2

MGS2制作特辑

12个主要模式介绍

文：GOUKI

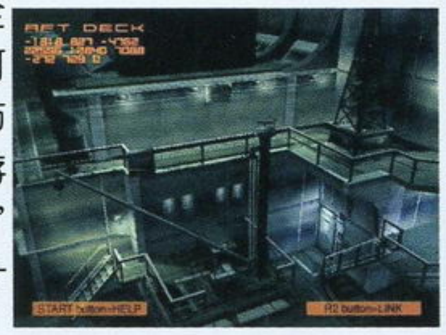
CHARACTERS◆角色设定

在这里可以看到在《MGS2》中出场的全部角色的3D造型、原画集以及从未公开过的“实验用造型”及“未使用角色造型”。包括“卡通渲染版Snake”、“雷电试作版”等等极为珍贵的3D造型都能够在这里看到。

MECHANICS◆机械设定

在这里可以看到在《MGS2》中出现过的全部机械的3D造型以及部分原画集。值得一提的是出现在前作中的REX也收录其中，这意味着什么呢？除此之外，一些没有在游戏中登场的“实验性机械”也都收录其中，最吸引人的莫过于那个双螺旋桨的大型运输直升机了。

BACKGROUND◆场景设定



在这里可以看到在《MGS2》中出现过的全部游戏场景的3D造型以及部分设定原画。你可以任意旋转、放大、缩小场景，任何一个小细节你都可以尽收眼底！除此之外，一些没有在游戏中出现的“未使用场景”以及“实验性场景”也都收录其中，想看看PLANT的原始设定是什么样的吗？

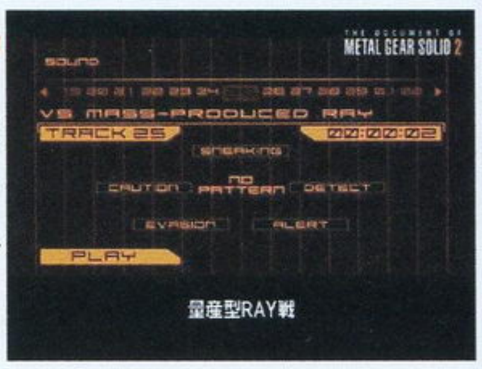
POLYGON DEMOS◆即时演算的剧情画面

这应该算是这张碟中第二珍贵的模式了。在正式的游戏中所出现的全部即时演算的剧情画面都收录在内！当然，这不仅仅只是供你随时观看那么简单，你可以在剧情画面播放时随时暂停，再放大、缩小甚至旋转整个场景！试想，当雷电与Solidus首次会面时，Snake乘坐的直升机在干什么？雷电被剥光接受Solidus的审问，这时如果能够旋转画面会怎么样？当Snake纵身跳下乔治·华盛顿大桥时，左轮的直升机停在哪里？

PROGRAM◆有关程序部分的解说

这个就比较专业了，如果你有志于在游戏业发展，相信这份解说书会让你受益匪浅的。

SOUND◆音乐部分的收录

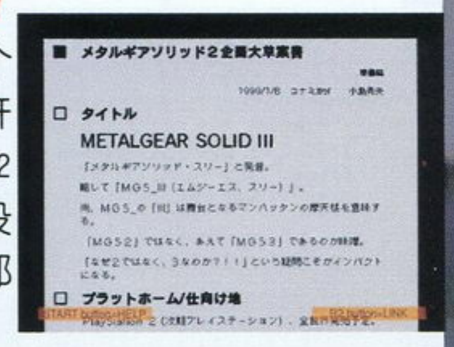


在这里可以听到《MGS2》中出现过的全部背景音乐，但并不包括那首美妙的主题曲。一共有29首之多。并且，每个场景中的潜入状态以及被发现状态下的音乐也都收录其中，可以随时回味那惊心动魄的感觉。

ITEMS◆相关制品

收录了与《MGS》以及《MGS2》相关的制品，包括宣传用海报、手办、原画集封面、游戏包装封面等等。并且，小岛组在E3上出展时的部分相关道具也收录其中，非常有纪念价值。

GAME PLAN◆游戏企划书



关心《MGS2》故事的玩家就一定要注意这个模式了！“企画草案”中收录了《MGS2》正式开始制作之前小岛秀夫于1999年1月提交的《MGS2企画大草案书》的全部内容！包括故事的背景设定、人物关系等等未在游戏中正式出现的设定都能够在这里看到！

SCRIPT◆台词

收录了《MGS2》中的全部台词，并且分为许多章节供玩家随时查阅。

STAFF◆制作人员名单

在这里可以看到制作《MGS2》的主创人员名单以及部分人员的详细个人简历。

CHRONICLE◆制作年表

从1998年6月《MGS》制作完成到2002年3月《MGS2》欧洲版发售，带你回顾这四年来的开发历程。

SPECIAL FOOTAGE◆特别影像

最珍贵的模式！收录了《MGS2》发售之前在E3展、TGS展、ECTS展上公布的影像以及从未对外公开过的“机密影像”！想知道油轮的原始设定是什么样的吗？想知道军事顾问毛利元贞先生是如何教小岛组成员相关军事知识的？除此之外，《MGS2》的4个电视广告也都收录其中，你会错过吗？

MGS2制作スタッフによる
ニューヨーク取材が行われた

社外プレゼンテーション用映像
(コラボレーション用ver.)

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

公园》……

……

……这个实在忒多了，单就带“龙”字的游戏名称已不胜枚举，何况其他！（干脆改成哪些游戏里没有龙登场得了……）

作为东西方神话中的圣兽！最著名的怪物之一！强大力量的代名词！龙在游戏特别是RPG里简直随处可见。不过，众所周知“龙”和“竜”毕竟是两码事，在西方人家可是爪子抓牙咬尾巴抽火焰喷射生有一对蝙蝠翅膀的蜥蜴怪兽形象，游戏里大多是这种货色；东方的“龙”则高高在上，拿神格形象武装全身，不容亵渎与侵犯。相比之下，还是“竜”自由，没什么顾虑，上至神兽下到杂鱼，它们的身影几乎遍及各条战线。

“龙”和“竜”有太多不同，但似乎并不妨碍将两者混为一谈，就像PS2与NGC再怎么着也都是游戏机一样！况且各大厂商游戏角色形象设计师们绝非等闲之辈！介乎于两者之间或在某类基础上得以升华亦或是全新品种总之奇形怪状的龙还有和龙相关的物品人名机甲地址头衔等，在设计师令人敬畏的创造思维下衍生游戏。（反正龙本身就是想象的产物）

作为RPG一大特色，龙往往被委以重任，许多RPG甚至靠龙吃饭维持生计。《女神》、《光明》、《DQ》等系列影不熟，列举还得指着《FF》！目前贯穿系列始终的龙王巴哈姆特！多次作为隐藏BOSS登场的神龙！您再瞅早先几代，Ⅰ转职Ⅱ飞龙蛋Ⅲ究极召唤Ⅳ龙骑士凯因Ⅴ飞龙海龙+LOGOⅥ传说中的八龙！哪个没起到关键作用？

游戏中的龙喜欢按种类划分，比如《CC》就有水土炎绿黑天六龙之分。各类中暗黑龙最可恶（罗丝除外）！代表邪恶一方不说，实力那叫一强！多数是远古时期祸害人间，牺牲了不计其数的古代各族人民才费劲封印住，可惜几×年后，因为人类贪婪、野心、环境污染等过错，暗黑龙又重现江湖，害得无辜群众生灵涂炭家破人亡……不过！××勇者××屠龙士还有N多深明大义卖女求荣的国王，却就着乱劲捉住这难得出名机遇，满世界大肆宣传屠龙之举惹得人人熟知，达到光宗耀祖之目的！

种族之间免不了战争，战争又不能没有武器。牵扯龙族的各种族混战，或者单纯的人龙战役，在游戏里被演绎的还少吗？武器更是五花八门，什么“龙王剑”、“龙神盾”、“灭龙剑”、“屠龙刀”、“封龙杖”、“青龙偃月刀”……只是如今和平年代，战争话题免谈为妙。

找茬继续，厂商里CAPCOM对龙的敬仰之意如滔滔江水……（省去N字）旗下著名RPG“《龙战士》系列”，男主角一水地叫“龙”！还有FTG和老卡双重标志性人物，就是那个系头带着道服不愁吃穿只顾世界各地寻衅滋事的RYU！名字同音不伦不类，招式中“升龙拳”“龙卷旋风腿”总说得过去吧？侃到招式，最强当属飞影那记超杀——“邪王炎杀黑龙波”！一旦中招，无须注册即可立马升级为偶们影子一族的免费会员！

罗嗦半天，总结陈词：游戏里可以没龙，但有龙的游戏更精彩！“啊！”（影被“嚎You根”放倒……）

蛇：

“Snake！Snake——！！！！”

Solid Snake！这位被众多玩家在心里奉若神明“《MGS》系列”永远的主角影可不敢得罪，麻烦请下去好生安置先。小岛赋予他蛇的ID，经过努力+完美表演，他几乎成为地球人都知道的英雄！捎带着“Snake”这称呼理所当然要被反复提及，升华至各大媒介。可能起初《MGS》沾了蛇的灵性，后来一出名蛇又沾了《MGS》的名气，总之可算作双赢吧。

关于蛇，接着请出的这群人可比Snake有发言权，他们就是曾在“《KOF》系列”里不可一世的“大蛇一族”！虽然“大蛇事件”距今已过去5年，但这些个“八杰集”“四天王”之流偶怎敢忘却！在系列评价最高的BOSS大蛇英明领导下，这伙人为打造《KOF》最辉煌的两年立下汗马功劳，让偶们用掌声欢送。

“且慢！”只听一声怒吼，一形象猥亵的老头窜上台来，扯住山崎龙二不放，呵斥道：“我中华蛇拳源远流长，岂能容你这等鸡鸣狗盗兜里藏刀瘪三之辈所滥用！我代表……”话音未落，老头已被山崎一拳放倒。待大蛇一族退于幕后，偶上台验尸，方才发现老头是“《街霸ZERO》系列”里的元……

此外，八岐大蛇也是《神凰拳》里的最终BOSS。至于“大蛇雉”“蛇骨大佐”等还是趁早找地凉快去吧，下面轮到神形兼备货真价实的真蛇登场，望诸位壮胆观之。

作为杂鱼，蛇打《成龙踢馆》时期便为敌人服务，随后在RPG特别是国产RPG里频频露脸，一般带有毒属性，被灭后，还慷慨地留下蛇胆等物，扭脸造福主角。《BH》那条巨蟒！实力不大名气不小，早先版本，此蟒犹如纸糊一般，一点不渗人；NGC版才把这位的神韵和该起到的作用表现完美，只是依然外强中干不堪一击，手枪灭之，EASY！

蛇家族综合实力最强者，偶代表自个决定由米德加斯奥姆许德拉利维亚桑并列当选！

勿问原因，谁叫人哥仨是神话里的魔物呢……哦，老八强中STG代表《沙罗曼蛇》也非泛泛之辈，它可是把许多人引领上游戏之路的“元凶”之一！

马：

今年是人家马儿本命年，偶决定豁出小命，为其平反！马儿也忒可怜了，招谁惹谁了，干吗改变不了从古至今被人骑的悲惨命运！莫非是宿命传说不成？

在众多游戏里，制作者们凶残毕露，将坐骑这一特点表现得淋漓尽致。CAPCOM街机ACT《吞食天地》尤以为甚，刘皇叔们PP上仿佛抹了502，任凭毒打，只要不死，誓不下马！到了《赤壁之战》则一反常态，在马背上打天下的五虎上将，步兵状态生龙活虎，转职为骑兵立马歇菜，不过黄忠老儿还是离马不得，关羽等也可不顾马儿死活一路舞刀弄枪一旋到底嘛。同时期的《圆桌骑士》，骑马设定越发离谱，在马背上待烦了，竟可瞅准敌人，将马放出，撞他丫的！兰斯洛特三人身着各色铠甲怎么不撞？非让马儿代为受死！人心何在！？

在RPG（含A、S）中马儿仍是主要坐骑（瞅人《FF》，一水地骑鸟！@_@），《浪漫沙加3》开场就有它飞奔的身影。高贵的骑士群体更是离马不得，如若无马，攻击力暴减是小，降为步兵薪水下调可要了命了。驮个人马儿也就认了，但《DQ Ⅳ》《火焰纹章 封印之剑》等游戏仍不依不饶，整出什么“马车”系统，前者一车十几口子人，后者一车剑枪杖斧，谁受得了，典型的虐畜！

此外，马儿不但要被骑，还要竞速争第一，以《德比赛马》为代表的游戏应运而生，一度甚至成为热门。

还有几位代表！国外是战神奥丁的八蹄坐骑斯莱普尼尔，《FF》中它屡屡露脸，只是屈就于主人胯下，难以表现自个；在《兰古利萨Ⅱ》中，它终于摆脱奥丁，首次作为独立召唤兽登场！虽实力一般，但可喜可贺。国内两匹神马皆出自三国——赤兔及的卢！影这儿一笔带过。最后是在RPG中多以马匹外形登场的“梦魔”，可能没人敢把它当成坐骑骑来骑去冲锋陷阵吧……

羊：

这个（汗）……说实话，偶知道的寥寥无几，要不是CAPCOM好心好意将《羊之心情》移植到GBA上，影失语症必患！（某人：活该！）

嗯，《羊之心情》是款颇具创意的游戏，其中最值得推崇之处，当属牧羊犬和性格各异的绵羊那可爱的形象设计，自然是吸引（勾引）MM首选游戏之一。还有那个《牧场物语》也是这号的。而SCE的《拉米乐队》则为羊家族捍卫荣誉，女主角Lammy就是小羊的说！只是她一改羊温顺的本性，邋遢+乐于助人的性格实在是－__－b，慌里慌张赶场途中还要救火哄孩子，结果临末了把小命都搭进去了……

深夜，每当我站在窗前，凝望浩淼繁星中的狮子星座，就会联想到她！那时我上高三，一旦晚上睡不着觉，就会强迫对门的藤崎诗织为我“数羊”！“一只羊、两只羊、三只羊……”甜甜的声音传入耳中，那叫一幸福！管她乐不乐意，反正我睡不着，她就甭想休息！

游戏里也少不了以羊的形态登场的怪物，譬如《FF IX》就有一种外形可爱的小羊，实力不俗！万不可被其外表所惑大意轻敌以致挨砸，应当趁早灭之方为上策。

猴：

活跃的种族！多年来为游戏界输送了N多猴崽子不说，所占游戏比重亦叫人羡慕。更有甚者，那些个厂商不但把猴刻画得惟妙惟肖，还明目张胆地把好好的游戏名称加入猴字，像《粉色猴城》以及知名度颇高的《超级猴球》、《捉猴》等。

猴子们除了在游戏中干好本职工作，各行各业也得劳它们发挥余热，《桑巴DE阿明哥》教人如何鼓捣沙锤属正当职业。SNK也爱掺和，安排旗下几大人气角色和猴扯上干系，《侍魂》中的小猴巴古巴古实力巨强，难怪会和帕比、玛玛哈哈并称《真·侍魂》三大宠物（汗，好像只有这三个宠物）！有

www.plumbook.cn

说巴古巴古是主人查姆查姆的哥哥塔姆塔姆所变（瞅人这名起的@_@）！《饿狼传说》的特瑞同样以猴为宠，只是此袖珍猴可爱有余，无用。只设为宠物怎能过瘾，和猴有过节的SNK还尝试走另一路线，干脆设定几个猴性角色，于是李白龙、蔡宝健几位市井之徒沾猴的光，纷纷步入游戏神圣殿堂。

除了搞音乐和宠物，猴子还是正义的化身，《财宝猎人G》里天使就伪装成小猴的说（绝妙的创意！PFPF）；既是正义化身自然少不了邪恶帮凶，骨灰级游戏《马戏团》来也！STAGE 2走钢丝玩家就要面对N多小猴的阻挠，特别是那种连蹦带跳类型，碰上主角就一击必杀！特烦人！但纵观全局，数这关EASY，当时技术有限，反正不碰猴就掉不下来……强烈要求制作3D版！

不管猴子德智体美劳往哪方面发展，SCE一款《捉猴》全囊括在内！混乱的世界观＝猴子们尽情表演的舞台，放任自流的态度使数千只猴子成为BT！比如最近的《捉猴2》，表现欲强烈的猴子在世界各地广泛开展COSPLAY活动，忍者骑士小丑斗牛士等等等等还有那个战队五猴组，BT的扮相＋搞笑的举止让人无不捧腹，真服了猴子们和制作者的想象力。

好些人引以为豪的国产RPG王者《仙剑》也离不开猴，要没猴逍遥兄在神木林也不至于瞎逛个没够……提及国产猴，总算到请出中国制造——齐天大圣孙悟空的时候了（叩拜！国产动画片一半以上都有这猴头加盟，还都是一德行，这咱得感谢中国卡通形象的匮乏和部分主创人员迂腐守旧的思想）！他护送唐僧西天取经的事迹被后人和外国友人拿到游戏中以不同机种不同类型反复讴歌，台湾IGS推出的《西游记·释厄》、PS上KOEI的《西游记》是其中最值得一提的作品，前者一度再掀街机热潮，后者以S·RPG类型面市。此外，孙猴和他的子孙后代还客串其他游戏，有《世界英雄》、《神凰拳》、《超人学院钢帝王》、《美国漫画英雄 VS. CAPCOM 2》等，前头提过的《武装飞鸟》更狠，直接蹦出个中华女版孙悟空……寒！不晓得九泉之下的吴老师知道了会有何感想？

本来杰坦、超级赛亚人、大金刚等也在影计划之内，只是这些家伙可否纳入猴类还有待斟酌……

鸡：

“《FF》系列”永远的人气明星陆行鸟！管它算不算，反正偶要趁乱解决了它先。打从《FF II》出道以来，诙谐可爱吃苦耐劳不同品种的陆行鸟很快便赢得了大家的认同，储存道具的胖陆行鸟、可以飞天的紫陆行鸟、爬山涉水的黑陆行鸟、以及无所不能的究极黄金陆行鸟（比飞空艇还NB！）！具有召唤兽骑兵团饲养挖宝发电赛跑等作用，总之脏活累活缺它不成。况且它还担负着神圣职责——被人骑！从弗里奥尼鲁到泰达，哪位主角没尝过骑鸟的滋味？这一根深蒂固的特点直接影响陆行鸟，致使在《陆行鸟不可思议的迷宫》中，荣升为主角的它仍改变不了被骑的命运。陆行鸟家族比较特殊的一位是《FF V》的波可，和巴兹一道游荡世界交情深厚外加有名有姓不说，还娶妻生子，在海盗港过上了幸福生活。

鸡这种东东无论是主角还是跑龙套在好多游戏里都有登场，像SUN SOFT在GB上的《小鸡英雄》，小鸡阿尔弗雷德为救朋友展开冒险之旅；FC《恶魔王子大冒险》STAGE 2 BOSS就是老母鸡一只的说（原来阿鲁卡多小时侯就开始SM动物，难怪整个恶魔城被他闹得鸡犬不宁）；还有，可怜的鸡往往被人用各种手法弄熟了，转职为“美食”，扔路上供一路打杀而来的主角们捡起就吃补充HP（也不嫌脏 −_−）。生命渺小贡献伟大！如若无鸡，我们能逮住曹操吗？能救出市长的女儿吗？能拯救世界吗？能打击宇宙侵略者吗？能吃到美味的KFC吗……

鸡也经常充当恶搞对象，比如《塞尔达》著名的人鸡大战！再比如《CS》ITALY的菜市场，它们可是偶用来解气的调剂品。

最后由风靡一时、令人民大众乐不思蜀的“宠物蛋”收尾，发明者BANDAI不仅凭借“电子鸡”获得了大约35亿日元的收入，同时激励我国无数鱼虾厂家知耻后勇，争先恐后推出各色“电子宠物”，乱七八糟的效仿产品投放市场……到末了，白送都乏人问津。

狗：

狗在游戏中可是一超重量级的角儿，论露脸次数十二生肖里应该也就仅次于龙，何况还诞生过N多经典，于是偶打谱一改漫无边际方式分五类逐一介绍：

1. 作为爱犬

顾名思义，爱犬，宠物也！狗狗是许多好与动物为伴的游戏人物之首选，《饿狼》的玛莉就是其中一位，她的爱犬在她战斗时可以替她暂为看管衣物，但相比同门《侍魂》中加尔福特的帕比，玛莉还是抱着她的爱犬下台歇着为好。加尔福特和玛莉不同，这位美国忍者完全是一个靠狗吃饭的人、他半数以上招式得依赖忍犬帕比，真不知那狗是怎么练出来的，比主人还NB！（忍者不如忍犬……寒）就在帕比表演如何变为加尔福特博得阵阵掌声之时，台上突然烟雾骤起！待烟雾散尽，台上已多出两人两狗，瞅行头原来又是两位带狗忍者，左边这位来自MD的《影舞者》，他的忍犬较帕比可有过之无不及！帕比虽跟着加尔福特满世界转悠，但经历的往往是些单挑的小场面，而且它还和主人以二敌一欺负人家，本事再大，同以一挡百一路搏杀的同行相比还是稍逊一筹；右边这位来头更大，说出来没准吓死几个，《FF VI》影忍驾到！他的狗狗截击者不会什么忍术，但传说比主人还强！初期影忍好几刀砍死的敌人它一口就完事（又一例人不如狗症……）！提到《FF》，台上几位忍者忍犬尽数被打发下台，请出最后一位——莉诺雅……的爱犬Angel！找宝冲撞子弹全体无敌以及“幸运星”，在各方面几乎无所不能，不愧为《FF VIII》的最强召唤兽。

2. 作为魔兽

冥界看门狗刻耳柏洛斯代表魔兽类，它参与的游戏之多简直是羡煞旁犬，甚至连《哈里·波特》都要劳它捧场。不过，在影知道有它参与的游戏里，它的作用一般不大，像《FF VIII》里只是辅助类GF；《兰古利萨》里更过分，只属于低位魔族不说，好好的一只狗竟被归为骑兵？还不如回家守门。

3. 作为敌方

当你胜似闲庭信步于别墅1F右侧空荡的走廊时，两只突然破窗而入的丧尸犬一准让你体验到了什么叫真正的恐怖！玩过《BH》的哪位没在此处受到过震撼＋惊吓？（偶和几位朋友闲扯《BH》皆对此处怨声载道）《BH》凭借丧尸犬的经典一跃奠定经典地位，丧尸犬、丧尸和三上真司同样可爱可敬。此后的《寂静岭》，可怜的狗们也难逃变异之灾，满寂静岭袭击梅森，还好只是普通杂鱼不足挂齿。《MGS》的Snake就惨了，还要躲箱子里忍受狗狗尿尿的屈辱。而《寄生前夜》中警犬希帕，变异后荣升BOSS！只是面目全非，似有出格之意。

4. 作为NPC

此类狗多势众，待影从中列举几个，首先狗是桃太郎兄三个动物伙伴之一；其次《寄生前夜2》Aya也要劳小狗带路的说；还有《王国之心》，和索拉一道的果菲以及那四处藏匿让人心烦的101斑点狗尽可纳入此类。

5. 作为种族

犬人族是游戏中常见的种族之一，特征狗头人身多以狩猎为生，像《巫术》《FF XI》（喀尔卡族？）都有这一种族设定。（那个啪啦啪是否也属犬人族呢？）

猪：

面对这群以憨傻特色誉满全球的家伙，偶决定从最具代表性的莫古利下手。

“库啵、库啵”，飞天猪莫古利（偶MM非说《FF VIII》的莫古利是猫的说……），SQUARE的又一人气明星，特征语调不清模样可爱，最早出道于《FF III》，起初群居帕人后来成为伙伴接着和陆行鸟联袂登场随后个唱不成又在世界范围组织通信网络兼负SAVE重任。目前是被露露姊姊据为己有（《FF XI》不算），修得圆满了。 虽然在《陆行鸟不可思议的迷宫》、《陆行鸟R》、《王国之心》等也有客串，但相比好友陆行鸟，莫古利尚需努力，相信它成为主角的那一天不会遥远！期待ing！库啵！

然后是一位国产猪类明星——猪八戒。沾大师兄的光，悟能老兄在游戏里可没少露脸，《西游记》系列一般都由他充当二号人物，HOHO待俺老猪先混个脸熟再说。

《东巴冒险》、《猪兔大战》等许多游戏都有猪喔，至于最著名的首推FC《猪小弟》！可惜这种趣味十足创意巧妙影响一代人的游戏已近绝迹边缘……说起《猪小弟》，影特喜欢许多狼“嘿哟嘿哟”推石头砸猪妈妈的那关，为了欣赏狼和小猪们滑稽的表演，害猪妈妈没少挨砸。

文末由变身魔法收尾，《真·侍魂》罗将神的“我神变裂魂”让霸王丸等人体验到了当猪的滋味，而《FF IV》的黑魔法“ポーキー”诸位可有印象？效果同样是把敌味方单体变成肥猪，某书关于此魔法的注解是：若队伍肚子饿时，把其中一人变做肥猪烧来吃掉会是个好办法……

www.plumbook.cn

大喇叭

告别最终回

为更多的读者提供一片畅所欲言的空间，是当初推出“大喇叭”的原因。只要玩家能够写出自己对游戏的真情实感，一般都会被“大喇叭”采用。从内容选择上来说，“大喇叭”与“自由谈”、“黄金眼”等栏目有几分相似之处。为了精兵简政，避免内容空洞、重复，现决定将“大喇叭”撤销，将其化整为零，以后本栏目相关内容将合理分配到本刊其他栏目中，所以希望广大读者们能够一如既往的积极投稿。

我为XBOX说几句公道话！

日本的XBOX玩家集中在日本本州及大阪，在大阪一个健身杂志社不多的员工中就有7 人买了XBOX！我的一个在大阪上学的湖北老乡讲：他们22个同学中就有4 人买了PS2、2人买了XBOX，我对10月A“游戏立方”中“日本玩家眼中的三大主机”中把XBOX比成“粪箱”很反感！就是我的朋友：民子、合川秀子、忠雄等绝不会同意，民子上个月底讲：在日本有五花八门的协会，这些协会通报购主机者返邮的资料单子，还有大小老少的“协力店”等，统计数字和返还意见均是由此而来！而“粪箱”XBOX就不会作秀这些东西，购XBOX的成年人由于工作、学习忙，不会填这些无聊的“选答题”，和邮寄卡片，因此真正玩家意见返不上来，而那些8岁、13岁的小字辈就大发“意见评语”了。汗！

中国有中国的国情，与日本是不相同的！中国的主机能火，就是火在“改机D版”上，NGC在中国一次不解决“改机”D版，一天就火不起！我想，中国有三大主机：PS2和XBOX、GBA！今年暑假武汉汉口前进路一家游戏店销量是：PS2 27台、XBOX21台、NGC1台，这就是事实！我想我们的杂志主题介绍也应该按中国的行情来介绍，千万别忘了这个己在广东投产的XBOX！我想：《红海》、《分裂细胞》、《DOA极限沙滩排球》、《铁骑》、《铁甲飞龙ORTA》推出之后，如果广东、苏州产的XBOX的卖价能降到1000元左右，我想中国将是PS2和XBOX的“天下”了，至于索尼受不受得了“价格战”，那也很难讲。

《游戏机》的“排行榜‘中国篇’”也证实了中国与日本的差异。上个月，我买了一台XBOX，通过二周试玩，唉呀，真开心！XBOX的优势实在是太明显了。第一是音效极好；第二是读盘比PS2快得多；第三是画面比PS2好；第四，游戏也不错；第五，日版XBOX手柄比PS2更适合成年人（象手握AK-47），这十天来我竟将PS2忘得一干二净！

XBOX的硬件环境比当年的PS2强多了。它不像PS2玩游戏要买记忆卡、硬盘！我想如果史克威尔加入XBOX网络计划，XBOX可以插上线及接通相应设备就可上网游戏，传闻：目前国内一家著名大公司正在策划加入XBOX网络计划！传说某省的三家软件公司正在探讨XBOX游戏的汉化……所以XBOX和PS2一样都是未来中国的主流机种。

武汉　　一位没有透露姓名的大龄玩家

TVGAME中文游戏真能走进我们吗？

编：自从9月B刊“大喇叭”推荐话题“TVGAME中文游戏真能走进我们吗？”提出之后，陆续收到了不少玩友积极的投稿，他们都发表了对未来TVGAME中文游戏的看法。大多数玩家对中文游戏的推出还是持乐观、积极的态度，但很可惜，众多来信都未能较深刻地阐述自己的观点，大都是泛泛而谈，缺乏说服力。以下是有关中文游戏未来的新动向，管中窥豹，我想玩家能够从中找到自己想要的答案吧。

PS2中文化游戏软件陆续推出，市场反应如何？SCEH和台湾光荣表示：虽然中文化需要更多成本投资，但是对厂商来说，绝对值得，不仅在销售数字上有明显的提升，玩家也更热情。SCEH今年陆续推出了中文化PS2游戏《盖盖乐》、《两人的电脑花火》、《GT 赛车概念车赛 2002东京－日内瓦》，其中《东京－日内瓦》不仅是第一款全中文化的PS2赛车游戏，连制作人山内一典都亲自去台湾做宣传，并承诺《GT 赛车 4》也会中文化、还会加入台湾地区路段。SCEH表示，中文化的游戏的确在市场上吃香，以这三款游戏来说，卖得最好的就是《东京－日内瓦》，这款游戏早已有很多死忠玩家，又是台湾玩家特别偏好的赛车类型，而且价格不到900台币，比一般PS2游戏低廉，自然受欢迎。SCEH董事长安田哲彦也，游戏中文化是必然的趋势，未来还会在台湾推出更多中文PS2游戏。

台湾光荣推出中文化PS2游戏《真·三国无双2》，目前也已销出5000套，有些店家还处在缺货状态。台湾光荣副总裁刘政和指出：深耕本地市场、扩大玩家族群，游戏中文化势不可挡，但将日版游戏全中文化，究竟死忠玩家接受度如何呢？厂商应该多注意。他举例指出，斥资六十万台币支付配音员费用，就有玩家反映“听”不习惯，建议光荣以后只要打中文字幕、不必配音，也有玩家自告奋勇，愿意帮光荣游戏担当义务配音员，心甘情愿为游戏公司省钱，让刘政和感动不已。

看好PS2中文游戏市场，电子艺界（EA）年底几款游戏也将推出多部中文游戏。台湾EA总经理林守杰表示：年底前，EA将在台湾陆续推出《荣誉勋章》、《哈利波特 2》、《指环王》等一批中文版PS2游戏，突破玩家的语言限制，动员日、英、台三地工作人员制作。林守杰说，除了中文化外，TV Game向来被玩家认为价格太贵，因此EA的PS2游戏也会以更大众化的价格问世。

也论史上最耐玩的游戏！

谁说史上最耐玩的游戏是《生化危机2》，那我手上花了1000多个小时去研究的《恶魔城X 月下夜想曲》算什么？还有那些《月下》的超“月下”狂拥趸足足用了5000多小时呢！说它最耐玩当然不是我的一厢情愿了，而是这款游戏的确有种不可磨灭的魅力和经得起风雨吹打的持久力，不信你去JGAMES.NET大型网站巡察一番，《月下》的讨论由创站以来就已稳居No.1了。

好了，是时候数一数《月下》有哪些出类拔萃的地方了。众所周知，从以往《游戏机实用技术》的“最爱游戏”投票结果就知道它的受欢迎程度了。良好爽快的操作性、跌宕起伏的韵律音乐、悠闲惬意的自由度、更具新颖创意的系统，都是《生化2》不可比拟的。握惯了剑，我就飞剑、飞矛、飞碟、飞……，我可不想整天握住那些来来去去的枪支“游街示众”呢！

《月下》最难得的就是常玩常新，驱使我们将游戏进行到底，而上述具备的优点主要是为研究性和完成度铺路的。游戏还刻意把高难度给舍弃了，为的是让我们在研究途中更为方便。收集物品、地图完成率、最速通关（日本玩家创下的719记录已经被大陆玩家打破了，恭喜！恭喜！）等奠定了以后游戏研究的衡量标准。这些只是表面上的研究，更让人振奋人心的是那无迹可寻的集BUG之大全，如不被死神收装备、“烟消云散”、离经背道的通关方法、出城等等。这些空前的BUG无疑又让《月下》的耐玩度更上万层楼。说到出城，它可是将所有游戏狂牢牢地执在掌心之中，让你欲罢不能，但那高不可攀的出城率又让你瞠目结舌。从初回报道的出电梯、礼拜堂到“飞狼法”（那里都这么叫的）、“密室出城法”，再升华至“500心出城法”（更高级的出城法有待发掘），这都得力于我们那颗为征服出城率至死不渝的心。现在最高出城率已高达300%以上了（但就从来未见过一幅自称为完美出城图）。有位网友说得好：如没出城，《月下》早就不玩了，可见这是游戏的精髓所在。虽说《月下》的剧情方面比较薄弱，但它从侧面上让我们去留意了吸血鬼伯爵一族的历史，你不见网上有关于这方面的小说么。

我不知《恶魔城X月下夜想曲》是不是史上最耐玩的游戏，但它可能是，不，应该必定是同类型游戏中最耐玩的游戏。

广东　　何渝

洛梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

真·女神转生III 夜想曲

事件的发端

故事的主人公是一名居住在东京的少年。在与朋友前往新宿探望住院的班主任途中，少年做了一个奇怪的梦——诉说世界末日来临的梦……

当这名少年到达医院之后，发现除了身边的朋友以外，完全感觉不到其他人的存在，而迎接少年的只有一名叙述着和他刚才梦境完全相同内容的神秘男子……

随后非人类的“使者”接连出现，为了迎接“重生”，整个世界陷入名为“东京受胎”的灭顶之灾，而此时的日本也迅速变成异世界“贝迪古斯”，所有在危机中生还的人都面临死亡的威胁……

然而少年却像谜一样以恶魔的姿态重生，为了查明事件的原因，化身为恶魔的主角决意踏入异世界“贝迪古斯”，一段布满危机的旅程即将展开……

▲少年的梦中出现了一位不可思议的女性，她会告诉少年些什么呢？

故事的主题是“创造”！

▲去探望班主任的途中，主人公需要搭乘地铁，而奇怪的梦也正是从这里开始的。

PS2	ATLUS	RPG	1人
	预定2003年春季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		游戏售价未定

真·女神転生III —nocturne—

说到ATLUS最著名的游戏系列，相信非“《真·女神转生》系列”莫属了。自从ATLUS加入PS2游戏的开发阵营以来，一直都有传闻《真·女生转生》的最新作将在PS2上推出，就在FANS苦等了两年多之后，ATLUS终于公布了这款蕴涵着无限潜力的《真·女神转生III 夜想曲》！就目前公布的资料来看，只能对故事的概要和系统有一些浅显的了解，相信随着9月21日和9月22日在东京幕张召开的“东京电玩展2002”，将会有更多的资料奉献给该系列的FANS。

最新公开的游戏画面全接触

从目前开发中的游戏画面可以看出，该系列最新作的游戏画面无论是在剧情模式还是在探索模式下，都是全3D的！这种对于“《真·女神转生》系列”来说飞跃式的进步在FANS的眼中的确是最震撼的地方。由于游戏的世界观相当独特，所以初次采用3D的形式来表现的话，能否达到要求就显得很重要了。从已公布画面来看，FANS的担心是多余的，画面的光影效果和视角都制作得非常细致，与游戏的风格和故事的气氛相当接近，更完美地将“《真·女神转生》系列”的世界观展示出来。

▲既是人类，同时又是恶魔，身为掌握未来世界关键的少年究竟何去何从呢？新的世界真的是完美的吗？

▼变身后的少年来到异世界“贝迪古斯”，那些旋涡状的异世界入口很容易让人产生不安的情绪。

地狱的审判所？

◀谜团接连出现，异样的世界被诡异的气氛所笼罩，究竟真实的世界在哪里呢？

▶由无数镂空的立方体所构成的世界就好像一个巨大的迷宫，而少年就站在这新创造的世界中。角色的移动使游戏包含了大量的动作要素！

▲来到地狱的审判所前，少年遇到了看守恶魔，他将面临怎样的审判结果呢？

▲少年走到神奇的建筑物前，而出现在他面前的竟然是传说中的恶魔，到底是什么将它们召唤到这里的呢？

www.plumbook.cn

新的世界将如何被创造出来?

在本作的故事中，为了取代已经崩溃的世界，新的世界正在逐渐形成。而影响着新世界发展方向的就是名为“理”的概念。（“理”就是该游戏世界观的基本元素，无论是旧世界还是新世界都是由“理”所构成的）不论主人公采取任何言行举止，都会影响到“理”，进而改变着新世界的成长，到底玩家能否建立自己理想中的世界呢?

▲“理”（コトワリ）的世界包括两个部分。崩溃的旧世界代表“沉默”（シジマ），意味着人类的感情受到支配，每一天几乎都过着相同的日子；诞生的新世界代表“依赖”（ヨスガ），意味着只有最优秀的人才能支配真理，蕴涵着崇高的理想。

充满迫力的3D战斗

在《真·女神转生III 夜想曲》中，主角的队伍同时可以由4名成员构成，而随着主角能力的增强，队伍中还可以加入更强的成员，使用超魄力的特技进行战斗。战斗画面与前作的最大区别无疑是采用了3D表现形式，并且可以由玩家自行切换视点。

▲留意画面右上方的标志，可以确信它一定同游戏的战斗系统有很大的联系，只是具体的使用条件不明。

“《真·女神转生》系列”的精髓——恶魔系统

喜欢“《真·女神转生》系列”的玩家都相当熟悉其中的“恶魔系统”。而所谓“恶魔系统”的重点就是“交涉”，主角可以与冒险过程中遇上的敌人进行交谈，进而结交同伴，并从它们那里得到必要的援助。另一个“《真·女神转生》系列”的突出特色就是“恶魔合体”，通过交谈使恶魔加入己方队伍后，玩家可以通过合体来衍变出更稀有、更强大的恶魔。

首先与恶魔交谈才能了解它是否有加入己方队伍的兴趣，而有些恶魔在对话的过程中会询问主人公一些问题，只有正确解答出这些问题，才能得到恶魔的信赖。在对话结束之后，满足条件的恶魔就会成为同伴，为己方卖力。

「恶魔系统」仍然健在，游戏的变化就在这里！

▲选择不同种类的恶魔进行合体，是游戏中颇具创造性的一部分。最强的恶魔都是在这样的衍变过程中诞生的。

▲站在神台中央的人物是谁呢？相信游戏中进行恶魔合体的过程都需要他在场。

◀ 恶魔合体成功！新种恶魔无论是攻击力还是防御力都会有所提升，外形也有很大的变化。

3D制作风格完全再现

个性十足的角色设计是“《真·女神转生》系列”成功的要素之一，这款新作在角色设计方面仍然由金子一马先生负责。诡异的绘画风格要如何渗透到游戏中呢？在这方面ATLUS的游戏制作人员很好地解决了这个问题，采用3D技术制作出来的角色模型的确与原画很接近，特别是金子先生有棱角的笔触与3D制作技术有些共同的地方，才使得相似度非常高。

▶以前欣赏金子一马先生的角色设计只能通过原画来领略其神邃，但是在《真·女神转生III 夜想曲》中，玩家就有福气了，与原画造型相当接近的3D造型有着更突出的特色，毕竟这种技术让角色“活”了起来！

www.plumbook.cn

互动信箱

栏目宗旨：为杂志出谋划策，办好属于大家的游戏杂志！

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

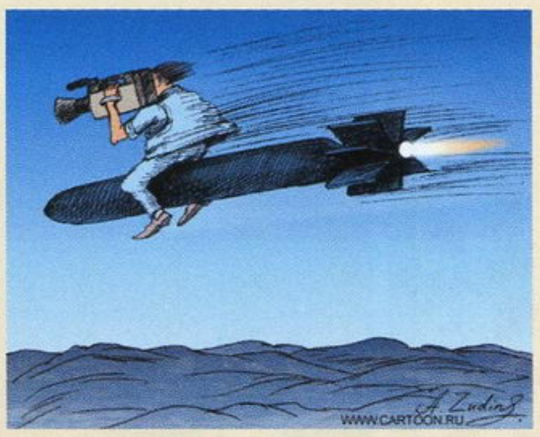
批评家的声音

◆个人认为，一本好的游戏杂志必需具备的几个方面是时效、新颖、广博、特色与交流。

时效，是期刊尤其是游戏期刊所必须达到的第一要求。绝大多数人不会花钱买昨天的晚报来看，所以你这本杂志没有最新游戏情报的话读者就会买有的那本来看。这一点，我想诸位编辑比我要清楚得多。虽然贵刊的时效保持领先，但也希望可以永葆青春，不会在这个关键的地方出差错。

新颖，是杂志可以吸引读者的杀手锏。对于游戏杂志来讲，内容上讲求新闻、攻略、研究、秘技……形式上讲求封面、色彩、排版、语言风格……统统都离不开一个“新”字。如果不新，自然没人理睬，更谈不上喝彩了。贵刊的新颖性在同类中也很出众，无论内容还是形式，给人的感觉都很清新，读完一遍感觉十分舒畅，意犹未尽。但是美中不足的地方依然存在，比如有的时候图片和文章的排版略感杂乱，有些标题的字体也显得与整页的排版风格不符……对于追求完美的读者来说还是不愿经常看见这些问题。

广博，是指杂志的涉及面应该包罗游戏的方方面面。虽然游戏杂志具有一定的专业性，但是游戏的基础——生活是丰富繁杂的，所以有时候游戏所涉及的深度是很令人惊讶的。作为游戏杂志，虽说不能将背景资料全部归入杂志中变成百科全书，仍然可以引述一二，以飨大众。就这一点而言，个人认为目前没有一本杂志做到及格。如果能将“广博”做到，那杂志在可读性和知识性上必定又可以升华到新的层次。游戏所自有的涉及广泛的特性体现在游戏杂志上就是“广博”的需要。个人认为这点是杂志所追求的方向，是高标准的要求，需要一步步的积累和改进，而且永无止境。



▲发现问题就要马上着手解决，让“油细鸡”永远保持前进的动力！

特色，是每本杂志区别于其他杂志的标志，是各家杂志自身的定位。失去特色就失去了被读者认同的资本，也失去了在同行中说话的分量。特色大部分来自于诸位编辑，有什么样的编辑就有什么样的杂志特色。个人认为，编辑的灵魂就是杂志的灵魂，编辑的风格就是杂志的风格。每期买杂志之后第一个要看的就是“小编寄语”，那绝对是一种精神上的交流，纸面上的聊天。希望那份亲切可以留住十之八九的读者，只要它还存在。

交流，是对读者的反馈。没有交流的杂志犹如一潭死水，迟早是要臭的。读者毕竟是上帝，虽然有些做的不好，但是个人认为每个读者都希望能够加入到自己喜爱的杂志的成长中去，所以杂志对于读者的意见与建议的实际采纳率的高低也是一本杂志办刊态度和发展潜力的反映。在这方面贵刊还有许多不足之处，恳请摸索出一条有益的路线。　　北京　张申

◆看了贵刊10月A的“焦点”栏目，对三上真司发表的言论中的观点和语气有部分不敢苟同，而其用心之“险恶”更令人瞠目。与其说他要自命不凡、不落俗套，不如说是商业炒作、哗众取宠，为《生化危机0》的销量铺路。（大家不必再观望了，放心买好了，只此一家NGC，别的主机我已经心灰意冷）但游戏界（广义上泛指游戏厂商、消费者、游戏杂志等）的现状却也被他一语道破。

本来一个游戏是否好玩，可以从多方面去探讨。A君认为剧情好，很感人，值得玩；B君认为系统好，符合我心目中需要的或是“我正想创造这样一个系统”；C君说画面好，我玩游戏更多是从欣赏的角度出发的。但总应该自己明白喜欢的是什么吧？

事实呢？君不见“藤原纪香打野战”热卖中？“真·玩家”们言必“《FF》系列”、SEGA（无贬义）、动不动就要为XBOX“平反”？更有甚者整天拿着几款陈年破GAME大发谬论，另一方面又无病呻吟地“慨叹”新不如旧。也有以主机来分门别派、互不相让的。

为什么要盲从？找一款自己真正喜欢的游戏很难吗？当然不是，只不过游戏界也是社会的一部分，并不是一方净土。现在来说更多是从商业角度出发去考虑和操作的，因此有各类的传媒抛出一系列不负责任的言论去误导玩家，而电子游戏发展区区二十年，可是目前的消费对象群体还是偏于低龄化（按平均年龄算），恰恰就是主消费群的辨识能力较差，盲从性强。不是说所有游戏传媒都不负责任，我认为《游戏机实用技术》还是值得信任的，衷心希望你们继续客观、公正、及时地做好“游戏迷”们的风向标，少些主观武断。　Snake

◆先说说“博弈论”，想必小编应有所耳闻，再简单作一下概括：

“纳什均衡”理论：个体从自身利益最大化的角度作出决策，结果却导致整体利益最小。

由此引发我的看法：贵刊甘于纳谏，听取百家之言，反思不足进而完善自身，虚怀若谷，可取，可贵。然而毕竟众口难调，读者所处诸环境，情况均异，是以一家之言，偏颇难免；贵刊若无扬弃之功，不能坚定自身的风格，便有可能落于俗套；大杂烩看似全面完整，却最是令人感觉乏味。

杂志毕竟是具备相关专业知识与办刊经验的编辑制作的，读者固然重要，但在这方面仍属参与者，不能喧宾夺主，而使编辑们迷失了方向。归纳起来一句话：坚持自身的办刊风格，不轻易为各色意见所左右。　上海市　朱晓毅

七嘴八舌

●一个小建议，杂志社能否出本目录，列出贵刊所写的攻略，一些游戏研究心得，一些重要大事，一些游戏的报道在某年第某期第某页上，因为有很多游戏并不一定第一时间就能玩到，而如果玩的是个比较早期的游戏，那在成堆的杂志中找关于这个游戏的报道、心得、秘技、攻略实在是一件很辛苦的事。

●对于前几期引起很大争议的“大喇叭”栏目，我很惊讶为什么这样一个

调查提问

A. 您觉得近期杂志中最令你满意的栏目（或文章）是哪个？满意的地方在哪里？

B. 您现在最关心的与游戏有关的话题是什么？

C. 您认为加强与读者之间的交流还需要做哪些方面的工作？

D. 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。

征稿范围

A.“研究中心”和“火热秘技”欢迎您的深入研究和小秘技。

B.“自由谈”栏目请您自由发挥。

C. 有关游戏或业界的评论性文章。

具体活动办法

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

2. 我们本期在来信的读者中抽取26名送出礼品。

3. 每封信都有参与机会，未赶上当期赠礼的信件会被安排在下一期进行。

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

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

www.plumbook.cn

有创意的栏目会引起这么多的意见，而且主要还是贬多于褒？但是我觉得这个栏目还不错。游戏是一门综合的艺术，包含剧情、声音、图像等方方面面，所以每一位玩家对同一个游戏都会有自己不同的看法。大家各抒己见，意见看法有时甚至产生强烈矛盾对立也是正常的。何况玩家并非专业游评人士，怎能要求其在短短的篇幅内就作出什么全面权威的论断？就算是资深评论家，也不能把一家之言判为权威吧？恰好是玩家的这种平民身分所发出的声音才是最纯朴真实的，在“枪手”充斥的游戏界，能听到这种声音才是最宝贵的。每人都有自己的判断力，所谓当局者迷，旁观者清，发表意见的玩家也许只看到了问题的一个方面，但放到栏目中综合起来，就可以给那些欲购买游戏或认识游戏的人提供全方位的参考信息。

●谈到贵刊就不得不说到攻略这个老问题，我的观点就是越详细越好，我就不相信有人可以不看任何资料玩出游戏中的所有隐藏要素，就算是一个英、日文的高手我想也不太可能！贵刊在这方面做的我认为还不够好，特别是最近几期，就算是没有最新的游戏可以写，也可以将一些好的老游戏进行多多研究研究嘛！此外，我觉得所谓的小说攻略应保留在最低限度内，一篇有着作者心得的流程攻略虽然读起来比较费劲，但玩起来却比小说攻略实用100倍！

意见集中点

根据10月A的调查提问，许多热心读者均发表了自己的看法。谈到需要改进的栏目中的共性问题，主要是保持住每个栏目的鲜明特色，并且尽量做到客观与公正。这一点也是近80%反馈意见的读者的共同心声，因为在这些读者看来，《游戏机实用技术》始终以时效性强、观点公正、攻略实用的特色而参与到激烈的市场竞争中来，失去了这些原有的特色，也就意味着失去了大量忠实的读者。

就近期的杂志而言，小编们可以说在发掘游戏题材方面绞尽脑汁，究竟读者关心的热点问题是什么呢？在根据统计确定选材后还要考虑如何制作与篇幅的设置，有些时候因为制作时间比较仓促，其中的观点和内容在杂志上刊登出来后并没有达到预期的效果，这个时候那些热心读者的意见就是我们改进工作最好的方向标了。最近编辑部强化了注重读者建议的工作基础，也同时让我们这些编辑看到了《游戏机实用技术》在大多数读者心目中的定位，牢记杂志受欢迎的特色，同时修正欠缺与不足的地方，就是“互动信箱”这个栏目主要使命。希望今后参与调查提问的读者在重视当期问题的基础上，可以继续就杂志的方方面面发表自己的看法，帮助我们改进工作。

变身大改进

根据关注“读编往来”与“互动信箱”的读者的意见，发现在固定读者群与强化编辑与读者交流的部分还有许多工作要做。近期编辑部开会决定，在认真对待每封读者来信的基础上，也同时加强Email的回复率。在小编力所能及的基础上尽量回复读者的问题，并针对提出宝贵意见的读者给予必要的奖励，进而增加与他们的沟通。这一点改进的举措虽然看似简单，可实际执行起来必定会有许多困难在其中。这里还是希望读者能够在理解的大前提下重视我们在这方面的改进工作，如果有令人失望的地方，同样可以向“互动信箱”进行投诉或提出自己的意见。

读者关于“互动信箱”的意见

★“互动信箱”的问题就是字太小，太密，看坏眼睛事小，但漏掉什么有趣的内容就不好了。

★关于“互动信箱”，不但应体现杂志与读者的互动，更应关注读者之间的互动，多回复读者的意见。

★“互动信箱”我个人认为不需要改进什么，这个栏目很好呀！但近期奖品数量减少了。

★“互动信箱”做得很好，要是能再多加一版就好了，毕竟来信的人太多，加一版能登多几封信，给我们更多上榜的机会！

▲每天都有很多信件寄到编辑部来，为了避免受伤，邮递员甚至穿上了护身衣。

★“互动信箱”栏目不能只刊出读者的意见，在以后的几期里应适当地增加针对刊出这些意见的解决办法。

★“互动信箱”办得不错，每期刊登的读者意见都很客观与精辟。希望小编们能真心接受意见，切实改进。但也不要失掉杂志的特色。

★“互动信箱”对于建议的筛选要加强，希望将这个版块能够办成游戏界的《读者》！多出好文，多出精文！

以上是读者对于“互动信箱”几个方面的代表意见，作为这个栏目主持人的D·S首先还是对提出这些宝贵意见的读者表示衷心的感谢。“互动信箱”在编辑与读者之间的交流作用上确实不如“读编往来”，因为那不完全是这个栏目的核心作用，“互动信箱”是一个收集读者有价值的建议，并监督编辑的工作，改进杂志缺点的栏目，同时也向读者反馈我们的工作成果，由每一位购买杂志的读者来对他（或她）购买杂志的消费作一个客观的评价，让我们在收集这些意见的同时认清杂志在市场中的定位，发现问题，解决问题。在字体方面本期已经有了改进，与杂志中其他正文字体大小保持一致。对于赠送礼品的问题，很多读者误认为这是杂志搞的“抽奖活动”，其实不然，给提供有价值意见的读者馈赠礼品本身就是感谢读者帮助的一种手段，同时也是给读者参与“调查提问”增加一些动力。对于每期送礼活动的公正性，广大读者可以放心，只要提出建议被记录在案或采纳的读者，以及热心向各栏目踊跃投稿的玩家就能得到礼品，而完全不是广义上的“抽奖”。这里有必要给所有参与“互动信箱”活动的读者提个醒，在拿到当期杂志的时候，如果您要发表自己的意见，请尽量第一时间通过来信或Email告诉我们，并请注明详细通讯地址。（注意加上邮政编码，最好附上联系电话）这样不仅便于我们的统计与整理，同时也保证您的意见能够参与到竞争中来。

礼品放送

礼品一　超值NGC套装

原配置NGC主机一套＋记忆卡一张＋《阳光马里奥》一套（不计电源）

礼品二：《石器时代掌机版　精灵王诞生》15套

《石器时代掌机版　精灵王诞生》由GOWIN公司提供

礼品三

游戏T恤　10件

看看你的名字在这个大名单中吗？

9月B互动信箱送礼名单

礼品GBA

江苏省吴江市盛泽镇目澜新村二区250号　张帆

北京市中国政法大学2-99-1　张申

礼品PS2正版软件

上海市合肥路458弄45号　黄中敏

上海市武宁南路438弄2号2301室　朱晓毅

辽宁省鞍山市鞍刚西部铸造厂机动科动检车间　徐仁峰

礼品PC版《生化危机3　复仇女神》

四平市　赵聚群
南平市　应骏
广州市　区炽坤
天津市　何宗翰
上海市　钱中杰
长沙市　秦觅
上海市　罗磊
襄樊市　覃振华
上海市　李翔
荆州市　赵楚文
大厂县　韩长会
封开县　Match
鞍山市　于占家
滕州市　刘伟
武汉市　杜雷
南平市　应骏
恩平市　吴斌涛
自贡市　钟昕
铜川市　张哲
天津市　郑宇晖

礼品《最终幻想X》男主角项链

成都市　王祺
上海市　巫佳斌
西安市　周远川
天津市　李亮
广州市　陈建生
武汉市　张浩
北京市　果然
重庆市　黄瀚
南宁市　施建华
上海市　朱胤

礼品GBA卡盒

保定市　王金贺
广州市　赵汉青
成都市　白栋梁
西安市　王希
上海市　白金
天长市　王昆
上海市　陈笔军
常州市　徐栋
广州市　李健祺
沈阳市　张振国

上海杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

HY 湖南恒源游戏机专卖

本店历来不以虚假价格欺骗顾客，不换光头、配件、不以二手、翻新欺瞒顾客，全部以实实在在的商品以及价格赢得顾客，款到即发，绝不拖欠。

值此国庆佳节特价酬宾

PS2 原版区(二手)

寂静岭 2	240
太十（日）双 CD	260
太十国际双 CD	280
异度传说	280
荒野兵器 3	240
鬼泣	240
鬼武者 II	240
实况 5(全新)	160
（二手）	80
实况 6	240

GBA 卡(超低价、新卡请电询)

黄金太阳 2	125
黄金 I 代（中）	70
白夜协奏曲（中）	65
光明之魂（中）	65
麻将（中）	65
正邪办奏曲	70
洛克人京	65
老游戏 64M	58
老游戏 32M	38

主机区(电询、时价)

PS2 30006（改完美）	2150
PS2 30000（改完美）	2180
PS2 39001（改完美）	2050
PS one 103(配振柄)	600
PS one 102(配振柄)	580
NGC(原配置)	1500
GBA(日)	530
GBA 限定版(银)	680
DC(原配置)	750
X-BOX(日)/(美)改完美	2500/2300

周边区：品种齐全，请电询

GBA 电视接收器(99 个台)	450
GBA 金手指	150
GBA EZ-flash 128M/256M	600/1000
PS2 罗技方向盘原 / 仿原	800/160
XBOX、NGC、PS2 3 合 1 VGA	260
PS 二手机(配件齐全) 九成新	400
DC 二手机（配件齐全）九成新	450
PS2 二手机 30000 型 (已改好完美直读)九成新	1700

DC 原版区

樱花 III	150
梦幻之星 II	100
索尼克限定版	55
刀魂	45
格兰蒂亚 II	50
机战 α	50
恋爱 2002(原装记忆卡)	100
世嘉拉力 II	50
超时空要塞	50

提供各种主机以旧换新业务，回收各类主机，维修疑难问题。

地址：长沙解放东路 34 号　　电话：0731-4143617(白天)　2221823(晚)
建设银行：4367422926780096371 马娟　　交通银行：6014285064419400 禹翔

浦东 GAME 游戏风暴 专营店

特来!! 省钱

持此广告两周之内购买 PS2 可赠送会员卡一张（价值人民币 50 元）！

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！

PS2 100%免引导（专业人士当场为你改机）

主机类

PS2 限定版(37000 洋・禅)	2400 元
PS2 39001	1780 元
PS2 30001	1400 元
XBOX	1880 元
NGC	1480 元
PSone	570 元
DC	580 元
GBA 日版	520 元
港版	505 元

高价现金回收各类主机

GBA 游戏 40 元起，土星游戏 400 余种、DC 正版 50 元起，各种主机周边配件、特约经销 DVD 动画片。(版面有限，请来电垂询)

本店办理邮购、维修、保养业务。

地址：上海市浦东大道 276 号　邮编：200120
公交线：遂道 5 线、8 线、9 线、775、935、936 623 到乳山路下车即到
联系人：王先生
电　话：021-58889005

上海静安 青浦游戏 2000

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

PS2 主机(全套)	2130 元	PS2 记录卡	150 元	PS2 VR4	180 元
PS2 直读改机	380 元	PS2 鬼武者 II 代	300 元	PS2 零	330 元
PS2 限定透明版主机(深海蓝)全套	2480 元	PS2 合金装备	280 元	PS2 鬼泣	360 元
PS2 硬盘	1600 元	PS2 吸血鬼之夜	300 元	PS2 异度传说	380 元
PS2 分量端子	230 元	PS2 ICO 中文版	320 元	PS2 原装手柄	150 元
PS2 S 端子	150 元	PS2 合金装备(限定版)	1150 元	PS2 格兰蒂亚二代	220 元
PS2 S 端子(组装)	80 元	PS2 波波古罗斯物语	330 元	格兰蒂亚 X	220 元
PS2 原装遥控器	150 元	PS2 恐龙危机枪下游魂	350 元	PS2 ZOE 限定版	550 元
PS2 GT3 专用方向盘	900 元	PS2 FFX(国际版)	290 元	PS2 波波罗古罗斯物语（限定版）	600 元
PS2 光线枪	290 元	PS2 三国战纪	250 元	PS2 心跳限定版	850 元
PS2 皇牌空战摇杆	600 元	PS2 吉翁前线	330 元		
PS2 铁拳 4 摇杆	450 元	PS2 基连野望	340 元		

PSone 主机	580 元	X-BOX 主机直读(日版)	2300 元	GBA 光明之魂	65 元
PSone 原装液晶显示器	750 元	X-BOX 限定版	2900 元	GBA 魔法假日	65 元
PSone 原装手柄	95 元	X-BOX 疯狂出租车	300 元	GBA 家庭网球	70 元
PS 北欧女神限定版	1380 元	X-BOX 游戏盘	一律 300 元	GBA 原装包	150 元
NGC 主机(美版)	1500 元	DC 主机(全套)	680 元	GBA 原装保护翻盖	65 元
NGC 无线手柄(波鸟)	320 元	DC 刀魂	70 元	北美限定 GBA 机(银色)	750 元
NGC 251 格记录卡	160 元	DC 索尼克限定版	180 元	GBA 口袋妖怪限定版（3 种）	950 元
NGC 松下版全套	2950 元	DC 樱花 III	190 元	GBA Kitty 猫限定版（全套带原装卡）	1350 元
NGC 阳光玛丽奥	400 元	DC 梦幻之星 II 代	120 元	GBA 纯银限定版	750 元
NGC 沙滩排球	430 元	DC 樱花大战豪华限定版	1650 元	GBA 文章传说限定版	890 元
NGC 炸弹人	410 元	DC 机器人大战 α	180 元	GBA 原装机战 R	380 元
NGC 星球大战	380 元	机皇双倍速光碟机带 13 张原装游戏		GBA 原装黄金太阳	370 元
NGC 封神演义	370 元		2800 元	GBA 组装卡机战 R	70 元
NGC 猴子球	250 元	任天堂 Pokemon mini（带卡）	430 元	GBA 组装卡风云克罗蒂亚	60 元
NGC 分量线	250 元	GBA 主机(终身保修)	特优价	SONY 索尼电子狗	9800 元
NGC S 端子	220 元	GBA 卡黄金太阳 II 代原装	350 元	MD 索尼 R909 型	1780 元
NGC 原装移动支架	430 元	GBA 纹章之谜	330 元	MD 索尼 R900 型	1580 元
NGC Pik Min	380 元	GBA 恶魔城白夜	80 元	MD 索尼 N1(NET)	2300 元以下
NGC 战斗封神	380 元	GBA 实况足球	75 元		

注：可为您从日本预定任何产品

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

持此广告购游戏物品均送游戏人物手办!

凡在本公司购 NGC 主机一律免费借碟(终身制)

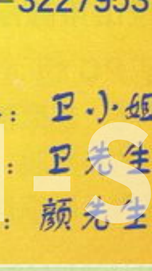
本店提供 MARUI(东京丸井公司)玩具和配件，并专卖各类电脑配件等。

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

●青浦店　地址：上海市青浦镇欧洲街 92 弄 3 号　邮编：201700
电话：021-59722018　联系人：陆峰　营业时间：早 10：00- 晚 20：00

南京新世界电玩

南京纽沃德（新世界）实业有限公司，是专营家用游戏机及其周边的专业公司，面向全国，集批发与零售为一体。一流的品质、齐全的品种，低廉的价格、完善的售后服务是我们的经营特色。热诚欢迎新、老客户光临游戏的新世界。



- 新世界鼓楼专卖店：中央路 33 号　Tel:025-3227953
  鼓楼新品店：中央路 41 号　Tel:025-3210718
  新街口专卖店：中山东路 113 号　Tel:025-4545355
- 新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼 734 包间　Tel:025-5613838-2277
- 建宁路批发部：建宁路 27 号　Tel:025-5504672
- 维修中心：（城中）中央路 33 号　Tel:025-3227953
  （城北）建宁路 27 号　Tel:025-5504672
- 邮购中心：中央路 33 号　Tel:025-3227953
- 广州公司：广州新基路 26 号五金大厦 406 室
  Tel：(020) 81871103　联系人：卫小姐
- 新世界业务邮购总查询：13002571904　联系人：卫先生
  批发业务查询：13805175341　联系人：颜先生

www.plumbook.cn

邮购精修 长沙火炬电子 实话实惠

地址：长沙市解放东路22号，邮编：410001，电话：0731-4156067，超过两周未收到货请电询。
汇款：邮局或银行，建行：4367422926170020122，交行：6014284064667708，收款人：闵炼南

主机：PS2、GC、XB、GBA、PSone、DC，保修5个月，绝不换光头，手柄，价平。PS2、XB现场加直读。
维修：PS2、GC、XB、GBA、PSone、DC、PS、SS、GBC、8年专修经验，用新配件，收费低，保质3个月。
回收：PS、PSone、PS2、XB、GC、DC、GBA或贴换。
邮费：GBA 10元，其他主机20元，GBA卡，配件、软件、攻略每次邮费5元。随主机购物不另收邮费。
廉价软件超过10张免邮费，所有快件各加10元。

GBA卡：毁灭	57	上海麻将	40	罪恶格斗X	57	银河之星	57	死亡弹珠台	60
恶魔城中、日	60/58	职业麻将	57	火爆摔角Ⅰ、Ⅱ	55/118	机器人 X	61	祝福的钟声	67
白夜协奏中、日	62/57	大富翁	40	怀旧街机合集	48	特鲁尼克	57	美少女学院	60
炸弹人红、蓝	57	古惑狼	57	魔法封神	57	武士进化	72	正邪幻想曲	58
快打旋风	37	洛克人	57	黄金太阳中、英	60/57	换装迷宫Ⅱ	70	机械化军队	57
风之少年Ⅰ、Ⅱ	39	伍佑卫门	39	黄金太阳Ⅱ	119	炸弹人RPG	38	NBA	50
俄罗斯方块	45	超魔界村R	40	光明之魂中、日	62/57	火焰文章	57	天使之翼	55
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ	37	羊之心情	52	机战A中、日	57/56	三国志中、日	60/56	胜利11人A	57
超级炮炮龙	39	米奇米妮冒险	45	机战T、C、R	57/60	信长野望	56	F14战机	39
索尼克	55	七龙珠	60	幻想水浒传	40	大战略Ⅱ	55	沙罗曼蛇	39
绿色兵团	40	洛克人与佛特	57	洛克人Ⅰ、Ⅱ	57	皇家骑士团	57	GTⅠ、Ⅱ	36/58
坏玛莉	55	玛莉耀奇岛	70	魔法假日	56	游戏王Ⅳ、Ⅴ	57	GTA	57
钻地小子Ⅰ、Ⅱ	39/57	街霸Ⅱ	57	哈利波特	59	游戏王Ⅵ、Ⅶ	119	玛莉赛车	40
东尼滑板	58	铁拳	57	沉默遗迹	56	寂静岭	67	V拉力Ⅲ	40
彩虹六号	55	拳皇EX	57	龙战士Ⅰ、Ⅱ	39	幽灵陷阱	61	越野拉力赛	57

PSone原振手柄A、H型，组装手柄、导电胶	56/78/7/1、2	DC组装手柄、2、4M记忆卡、振动卡	30/28/32/25
PSone原装新光头保修5个月，原、组电源	212/40/30	光头电机、数据线、驱动板、驱动IC	25/10/80/20
1M记忆卡、改机、免改机VCD卡	12/160/190	原AV线、组S线、手柄延长线、驱动开关	15/15/6/10
制转、四分插、金手指卡、AV分叉三组	20/40/26/24	制转、全兼容VGA、33/56kModen	30/55/50/70
原、组装AV线、S线、手柄延长线	15/8/10/5	原装飞行+格斗摇杆、电源板、记忆卡	95/70/60
PS、SS、DC电源，90、150、200W电源	15/30/32/50	SS原装新光头JVC、三洋、驱动板	100/90/80
原装新激光管、物镜、光头顶帽、油	25/15/15/10	直读IC、制转、4M加速卡、AV线	75/30/75/10
光头支架、电机、齿轮、保护电阻	55/15/20/10	8M记忆卡、手柄、导电胶、十字架	75/12/2/2
光头数据线、延长线、电机线、驱动IC	20/5/5/40	GBA屏幕盖、摇杆、2.4头连机线	10/12/10/12
直读IC含PSone、原、组电源板、二手光头	30/55/35/95	高效充电器、可调荧光灯、粘膜、镜面	22/20/5/5
PS2原装新光头保修5个月、手柄、组S线	380/130/10	64M对录器带卡、手包、护套、卡盒	300/15/7/2
原装8M记忆卡索尼、授权、横竖支架	168/135/40	电视接收器、中文金手指、耳机、扣带	450/128/7/5
原、组装遥控器、原、组装分量线	180/32/230/24	烧录器带卡：北通128、EZFLASH128、256M	510/590/1020
5声道光纤线、四分插、竖支架、制转	96/65/15/35	GC原装新手柄、记忆卡、组装S线、VGA	180/94/22/240
光头数据线、复位出仓信号线、对战线	40/40/28	XB直读IC、原装新手柄、遥控器	300/260/270
直读IC：3万5，3万、01、03、04、06、07，39001，VGA	320/230	太10情侣表、男、女表，项链3合1	95/45/20

正版：刀魂	50	格兰蒂亚Ⅱ	58	钓鱼	60	超时空要塞Ⅲ	46	异度传说	400
限定索尼克Ⅱ	45	樱花大战Ⅲ	196	机战α、高达	60	世嘉拉力Ⅱ	66	装甲核心Ⅲ	380
限定版莎木Ⅱ	196	限定版心跳	95	恐怖公园	52	鬼泣太、0	350/300	王国之心	400

GBA攻略每本14元，游戏王Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ		鬼武者Ⅰ、Ⅱ	15	王国之心、鬼泣	16	永恒传说	28
黄金太阳Ⅰ、Ⅱ，天使之翼、光明之魂		国际太10、大本	15/32	创造球会2002	16	太空战士8、9	22/10
皇家骑士团、火焰文章、沉默遗迹		合金装备Ⅱ	28	寂静岭、GTⅢ	16	鬼屋魔影四	15
幻想水浒传、洛克人Z、银河之星		荒野兵器Ⅲ	15	机械人大战	16	恶魔城Ⅰ、Ⅱ	17
白夜协奏曲、魔法假日、机战A、R		异度传说、零	15	幻想水浒Ⅲ	15	寄生1+2、寂静岭	18/15
DC攻略每本15元：金手指书		绝命绝体	15	基连野望	15	恐怖1+2、纹章	16
生化外传、樱花Ⅲ、Ⅳ、恐怖公园		ICO、实况六	12/15	生化1+2，生化3	20	恐龙1+2、古墓V	15
猎头者、莎木Ⅰ、Ⅱ、阿卡迪亚		三国无双Ⅱ	16	生化2+3、勇者7	18	大本金手指	22

上海永富百货游戏总汇

重要新闻：PS2实况6游戏杯大奖赛圆满结束。
第一名：上海选手 俞永德 奖NGC一台
第二名：杭州选手 赵奇东 奖GBA一台
第三名：上海选手 姜黎明 奖PS2原版1盘
鼓励奖：所有参赛选手各奖国产DVD1盘
感谢参赛选手和工作人员，明日再相会。

批零邮购

老店新开，低价大酬宾，真情大派送：凡购DC、PS、PS2送8件礼品；购配件、软件打8折；学习用品5折。

全新原版片大特价：
DC、PS10元起售，欢迎选购！

凭此广告前来购物送精美礼品一份，多购多送，送完为止，马上行动哦！

本总汇所售游戏机，免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧！

信誉是我们的品牌：优质低价、优良服务、客户满意是我们的目标。

原装全新PS2(免引导)全配置促销价1999元

原装全新PSone102(全配)促销价599元

原装全新亚版DC(全配)促销价699元

原装全新GBA(港)促销价480元(送保护面贴)
原装全新日版XBOX（免引导）促销价1999元
原装全新NGC促销价1399元

总汇特色服务

- 专业维修中、高档游戏机，改直读，帮您排忧解难；
- 贴换、收购、寄售中、高档游戏机、卡，助您升级换代；
- 租赁原版片、游戏机，少花钱，多玩游戏，玩得开心；
- 凭本部会员卡，天天可来总汇，免费演示、免费交流，免费咨询；
- 总汇定期举行各类大奖赛，参赛者人人有奖，其乐无穷。

让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣！

地 址：上海虹口区东宝兴路639号(近中兴路口)
公交线路：47、66、862、823、942、508、592、531、502、541、203、217等
联系电话：021-56629961 联系人：华女士 苗先生
投诉热线：13901958640 邮编：200081

宁波华元GAME

所有游戏主机及周边批发、零售

台湾卡通DVD、D5、D9
原装高达、游戏人物模型

海洋蓝限定版PS2

本店以诚信为主，透明销售，欢迎各玩家来电、来店选购！

海曙店：宁波市海曙区迎凤街118号 邮编：315000
电话：0574-87312514 传真：0574-87314080 姚亚荣
江东店：宁波市江东区曙光路东杏阳巷35号
电话：0574-87374556 王先生
慈溪店：慈溪市浒山开元街57-59号
电话：0574-63038721 徐小姐

南京 风云电玩

专业批发、维修、邮购，热情服务，真实待客！

◆鼓楼新店开业：所有商品特惠供应，欢迎实况高手前来切磋！
地址：中央路63号(鼓楼隧道北口 五星城旁) 电话：025-3249216

特价：PS2主机+PS2原装振柄+DVD完美直读+电源=1980元

XBOX主机+完美直读 2280元
NGC主机（原配） 1580元
PSone主机（原配） 550元
GBA主机（原配） 490元
GBA卡带 50-80元
PS2改机(DVD完美直读弥赛亚2) 380元
PS2原装支架 150元
PS2原装遥控器 190元

所售PS2主机均有原始开机画面，并现场拆封，加装完美直读！

GBA EZ FLASH烧录器 650元
强劲推荐：GBA聪明卡、GBA背光灯

★本店长期以较低的价格批发、零售PS2、NGC、XBOX、GBA、PSone等各类游戏机及周边配件。
★专业维修各类游戏机、现场维修，立等可取（现场加装PS2完美直读(弥赛亚2)）。
维修部：中央路63号 电话：025-3249216 中央路359号 电话：025-3462500
★长期回收各类光碟机、GB机，可以旧换新，价格从优！

所有邮购物品均经检测后寄出，款到当日发货，一个月内有问题包换！
邮购部：中央路359号 陈强(收) 邮编：210037 电话：025-3462500
邮费15元 保价另计

许府巷店(批发部)：中央路359号(公交车站旁) 电话/传真：025-3462500 联系人：陈强 徐小姐
鼓楼店：中央路31号 电话：025-3351378
鼓楼新店：中央路63号(鼓楼隧道北口 五星城旁) 电话：025-3249216 联系人：浦国华
大厂店：建设路69号(联华超市对面) 电话：025-2201076

注：请各位玩友认清“风云”店标，就近购买，各店价格全部统一！

插梅兵志&3D M-SM
www.plumbook.cn

凭此券购XBOX、PS2、NGC主机可抵50元

杭州玩之系列

家庭游戏连锁店

玩之翼

310007

天目山路12号（原装产品批发）

0571-88066025　88066027

玩之茵

310009

建国中路176号（批发卡通动画）

0571-87019987　85526175

玩之星

310007

文三路166号

0571-88803882　13018960069

玩之友

310012

德胜东村22幢底楼

0571-85373316　13003695241

本连锁店专业批发及零售：PS2、XBOX、NGC、GBA、DC、PSone等各种主机及配件，专业维修各种高、低档家用游戏机并加装PS2完美直读。

回收各种家用游戏机，也可以旧机贴换新机。

重庆游戏天国

TG Game 游戏天国 —重庆游戏天国— PlayStation

专业批发邮购　本店宗旨：以优质服务　立金牌信誉　欢迎索取免费商品详细目录

凡在本店邮购 满50/100元送 电玩小相框 电玩大相框 并有机会获得（每月抽奖）

10年以上维修经验的技师专业维修各种主机，现场维修！！！

各种电玩周边配件、维修材料、游戏攻略、游戏写真相框、电玩模型应有尽有

各种普通PS2 DVD游戏17元/张　各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

PS2欧美版（不能改机）1400元
30000型+完美直读=2480元
30006型+完美直读=2530元
30000型（原配置）1780元
30004型+完美直读=2530元
30007型+完美直读=2530元
保证原装光头
本店主机有一次性开机画面、原装封条、一机一号立等可取
邮费30元/套
SONY--Playsrtion2

DC欧版机755元 邮/30元 Dreamcast

X-box+完美直读2680元 邮/40元 X-box

NGC（原配+生化危机+原装记忆卡=1950元 邮/30元 GameCube

102型（原配置）638元
101型（原配置）648元
103型（原配置）648元
100型（原配置）658元
邮/20元 Playsrtion-one

免邮费 绝对物有所值，特价每张15元 进口原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的10-20倍，耐用，原版品质，可校正激光头并延长光头使用寿命。 进口精装黑碟

GBA粉红、橙、黑 港产520元，进口550元，邮/20元
GBA白、紫、蓝透 港产475元，进口505元，邮/20元
GAME BOY ADVANCE

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS1、PS2、DC、节目齐全。新增动画VCD500余种（金碟3元、蓝宝石碟4元、散装港产黑碟3元，邮费一次3元，数量不限）

大攻略书

小马王（GBA卡）4.8元/邮费5元　恶魔城白夜协奏曲（GBA卡）6.8元/邮费5元　机器人大战R（GBA卡）6.8元/邮费5元　魔界村（GBA卡）4.8元/邮费5元　恶魔城白夜协奏曲（GBA卡）5.8元/邮费5元　大盗伍佑卫门（GBA卡）4.8元/邮费5元　网球王子（GBA卡）4.8元/邮费5元　魂斗罗（GBA卡）4.8元/邮费5元　侏罗纪公园3（GBA卡）4.8元/邮费5元　七龙珠（GBA卡）6.8元/邮费5元　钻地小子2（GBA卡）4.8元/邮费5元　炸弹人2（GBA卡）4.8元/邮费5元

机械化军队（GBA卡）4.8元/邮费5元　快打旋风（GBA卡）4.0元/邮费5元　星家骑士团（GBA卡）4.8元/邮费5元　机器人大战A中文（GBA卡）6.8元/邮费5元　暴破仑（GBA卡）4.8元/邮费5元　炸弹人（GBA卡）3.8元/邮费5元　哈利波特（GBA卡）4.8元/邮费5元　风之少年（GBA卡）5.8元/邮费5元　玛丽奥（GBA卡）3.2元/邮费5元　魔法假日RPG（GBA卡）4.8元/邮费5元　天使之翼（GBA卡）6.8元/邮费5元

小魔星（GBA卡）6.8元/邮费5元　信长野望（GBA卡）4.8元/邮费5元　索尼克（GBA卡）4.8元/邮费5元　龙战士1（GBA卡）4.8元/邮费5元　玛丽奥赛车（GBA卡）4.8元/邮费5元　GT赛车2（GBA卡）6.8元/邮费5元　足球6（GBA卡）6.8元/邮费5元　罪恶格斗X（GBA卡）5.8元/邮费5元　火焰之纹章（GBA卡）5.8元/邮费5元　玛丽奥2（GBA卡）4.8元/邮费5元　物璃号邮　人统中　玩档框（中）2.2元/费5元　电高像

洛克人新（GBA卡）6.8元/邮费5元　三国志（GBA卡）4.8元/邮费5元　幻想水浒（GBA卡）4.8元/邮费5元　龙战士2（GBA卡）4.8元/邮费5元　光明之魂（GBA卡）5.8元/邮费5元　奇奇怪界（GBA卡）5.8元/邮费5元　洛克人终极版（GBA卡）6.8元/邮费5元　拳皇EX（GBA卡）5.5元/邮费5元　实况足球（GBA卡）5.8元/邮费5元　黄金太阳（GBA卡）4.8元/邮费5元　玩档框（小）1.3元/费3元　物璃号邮　人统中　玩水桶费8元　电高像邮

光明之魂中文（GBA卡）6.8元/邮费5元　铁拳（GBA卡）5.8元/邮费5元　洛克人（GBA卡）4.8元/邮费5元　游戏王5（GBA卡）5.8元/邮费5元　坏玛丽奥（GBA卡）4.8元/邮费5元　大战略（GBA卡）5.8元/邮费5元　露娜-银河之卡6.8元/邮费5元　街霸2X（GBA卡）4.8元/邮费5元　机器人大战@（GBA卡）4.8元/邮费5元　恶魔城中文（GBA卡）5.5元/邮费5元

玩片300品随挑 电相个种您

GBA配件8件套86元/邮费免　最终幻想10项链、28元/邮费免　最终幻想10项链、戒指、钥匙扣全套5.5元/邮费免　最终幻想8钥匙1.8元/邮费免　最终幻想10钥匙1.8元/邮费免　最终幻想烟盒打火机、全套7.5元/邮费20元　最终幻想烟火刀缸、金属全套9.5元/邮费免　最终幻想10女表7.5元/邮费免　合金装备女表1.35元/邮费免　GBA聪明卡128M可下载一卡通5.5元/邮10元　最终幻想10皮包3.3元/邮费免　PSONE 9XXX指纹型用记忆卡65元/邮费8元　PS标准手柄4.5元/邮5元　PSONE普通手柄5.2元/邮5元　PS手柄四分插（对应足球）6.0元/邮费15元　GBA聪明卡可反复录制千种游戏GBA游戏(64M)160元/邮费免

最终幻想10全套男表7.5元/邮费免　最终幻想10戒指（金、银）2.5元/邮费免　最终幻想8项链2.0元/邮费3元　最终幻想8灯精钟致小说1.05元/邮费免　PS金手指全书2.5元/邮费免　PSONE全激光头新原装头185元/邮费10元　另有PS激光管8元/邮费免　最终幻想10手链2.5元/邮费3元　PS小攻略书约100种每本2元/邮1元　PS2组装振动手柄4.5元/邮5元　北通连发小手柄2.2元/邮费5元　PSONE组装振动手3.3元/邮8元　GB聪明卡可反复录制千种GB游戏(32M)60元/邮费免/拷贝机180元/邮费免(特价5折)　PS金手指全书2.5元/邮费免　PS、PSII通用豪华手盘178元/邮30元　PS中文指金手2.5元/邮费免

GBA保护套+摇杆3.5元/邮3元　GB全系列耳塞30元/邮费免　GBA可调白光灯5.8元/邮5元　PSONE液晶显示屏598元/邮费20元　PS双振斗格制动手7.5元/邮10元　PS灰色外壳38元/邮费8元　PSII原装DVD激光头免邮费　全新组装435元/邮费　全新组装235元/邮费　DC原装全新激光头165元/邮费免　GBA机充电池[送电源]4.5元/邮5元　GBA包600型4.8元/邮3元　GBA皮套1.8元/邮2元　PS原装AV线2.1元/邮5元 PSS原装端子线3.0元/邮5元　PS1M精块装集成记忆卡3.2元/邮2元　PS透明记忆卡（2M）3.3元/邮2元　AV4分插3.5元/邮5元

GBA3合1放大镜3.6元/邮费免　GBA收音机4.6元/邮费免　PSII机座5元/邮10元　PS2、PS、DC、NGC通用VGA360元/邮费免　GBA伸缩灯2.6元/邮费免　正版DC超鼠音7.5元/邮费免　PSONE原装振动手6.8元/邮8元　PS、PSII通用飞行摇杆128元/邮20元　PS2记忆联入电脑连接器（可将电视记忆卡变成PS2记忆卡的好东西278元/邮费免

第2届天国杯电玩节隆重闭幕共8强冠军及称号：1.PS 实况足球2002-PS9 得主刘佳 2.PS2 实况足球6-GBA 得主杨光 3. 刀锋-天下无双 斯扬 4. 生与死2-伊贺忍者 叶小光 5. 十二人街霸-街头霸王佳俊 6.97 拳皇-暴走八神 张开第 7. 血腥咆哮-钦差白雪冰 叶小光 8. 侍魂大作战2-建你重机炮 刘静 9. 快车3-火焰发人拳 陈燕波 10. 街霸EX2-真·豪鬼 张开第 11. 少年街霸3-真·豪波动拳 鹿飞飞 12. 兵杀奇甘陵-白令之王 家宏宇 13. 伸魂3-罗神幻十郎 郑丹 14. 泡泡龙-挂神 江艳群 15. 98 拳皇-真·卢古尔 郑丹 16. 99 拳皇-圣火 卓娘京 秦德达 17. R4-泡舒飞车 店铺 18. 月华剑士-光辉之苍月 林丹

电玩节评选人气游戏：RPG-FF10 SLG-FPT ACT-真·三国无双2 AVG-生化危机3 SPG-实况足球2002 TAC-R4赛车

最受欢迎的游戏：实况足球2002

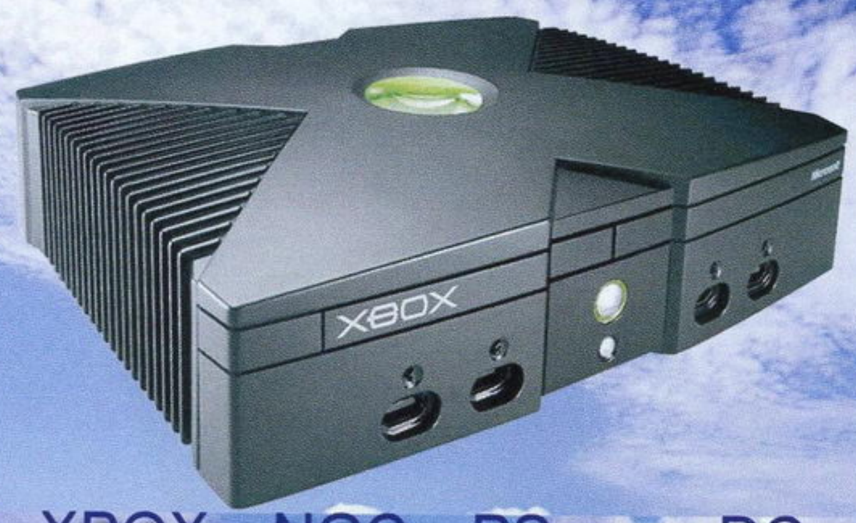
：解放碑店-重庆市渝中区邹容路21号（邮购地址）　邮编：400010　邮购业务电话：[023]63826186　批发业务电话：023-63741569　如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：一：汇款方法有两种。1.邮局汇款（一周后收到款）　收款人：游戏天国　请您在汇款单上务必详细写明您的地址、姓名、联系电话、所邮购的商品名称数量。2.银行汇款（当天收到款）　收款人：文跋　招商银行卡号：002311297932　请顾客们汇款后立即来电话说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二：到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在10至15天左右，如逾期未收到请即时与我们取得联系。三：邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可调换。投诉电话13908378911　即将开业的沙坪坝店-重庆市沙坪坝山区三峡广场赛博数码广场2楼C06 欢迎您

Email:tianguyouxi@163.com

www.plumbook.cn

吉林省金卡王电玩商行总店

金卡王



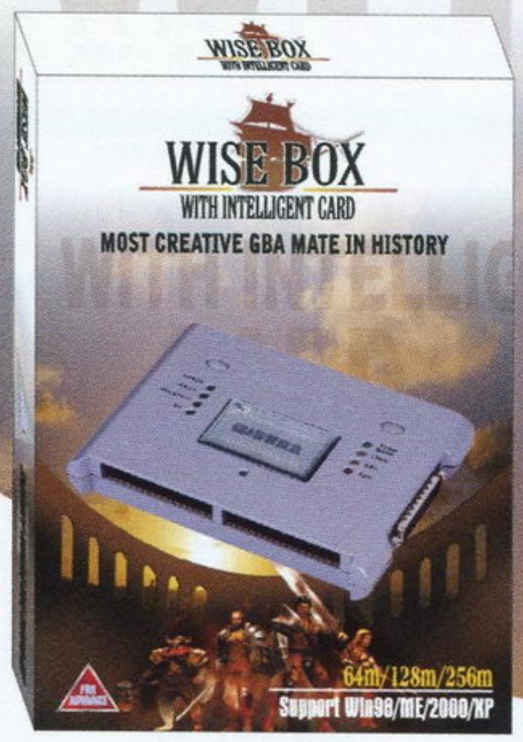
本公司批发，零售： PS2、XBOX、NGC、PSone、DC、GBA、GBC等各种游戏机及周边设备；货真价低、保证原装，所售商品实行“三包”详情请咨询。

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场三楼A35
传真/电话：（0431）8956096 （晚）8525498 手机：13514400446
开户行：长春市建设银行汇发储蓄所 帐号：22189795810001043626 户名：赵文君 邮编：130041

www.gamejkw.com

NEWISE

史上最低价之GBA伴侣 智慧双宝



- 适合拥有电脑并经常在网上冲浪和下载的玩家使用,可下载网络最新的MP3,电子书(可自己编辑),烧录在WISE卡中,从中开发更多的游戏乐趣。
- 适合无电脑但需进行资料反复备份的玩家使用,但价格比WISE卡更优惠更省钱。

WISE卡

单卡价格百元内

智慧卡

更新资讯请关注www.newise.com

经销商:上海西康路1505号1楼25档
电话:021-62779909 手机:13003123469(刘生)

浦东洪山路190号
手机:13901626651(陆生) 021-56338834(王生)

www.plumbook.cn

游戏影视集一身
随时随地打机睇

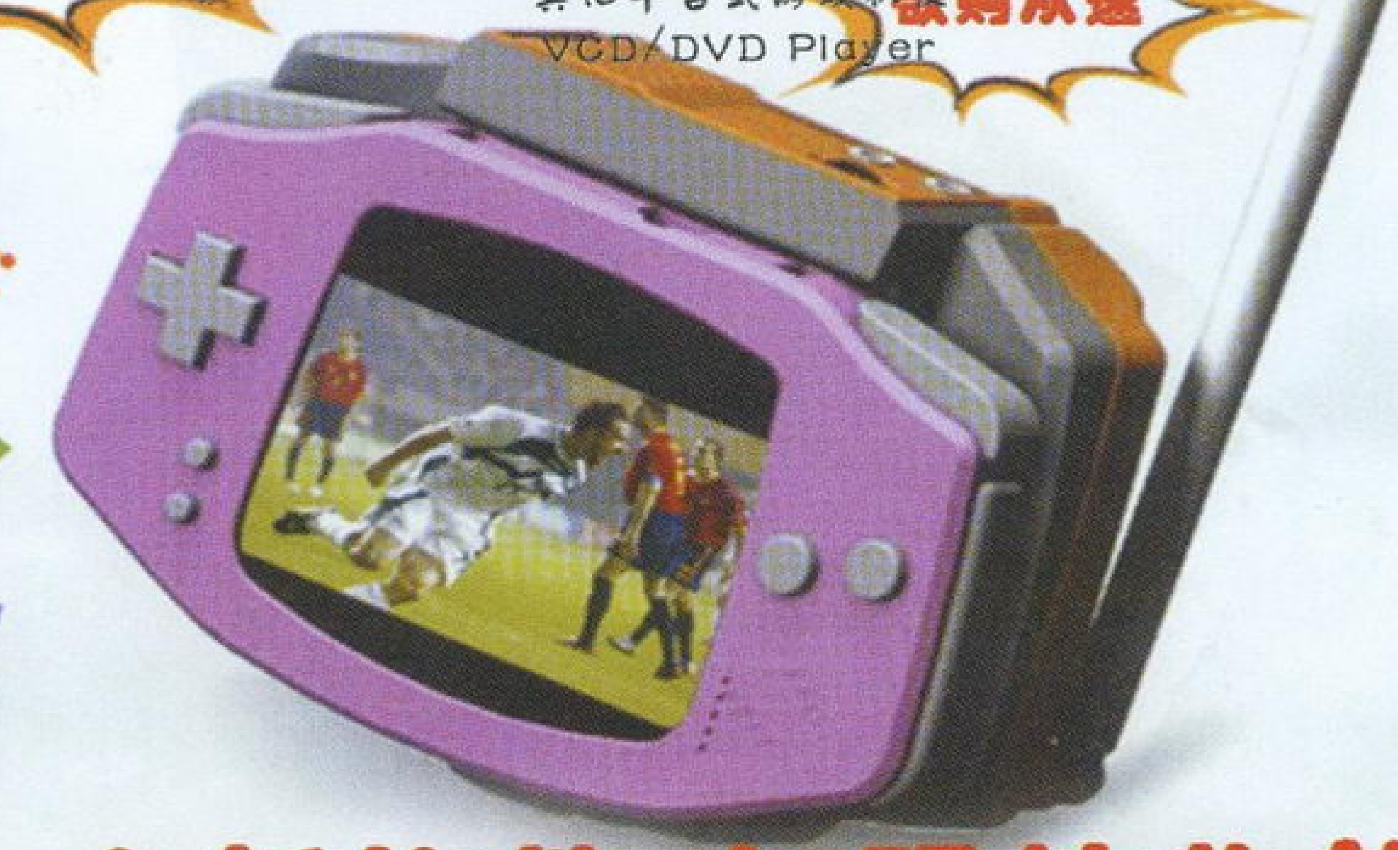
全球首创 GBA TV Tuner

打机同时睇电视...

全城热卖中

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

欲购从速



全新软件 加强接收效果

批发各型主机

PS2 PSone X-BOX
GameCube GBA

专营 PS2 新老版完美
直读（日版、美版、欧版）

地址：广州市西堤二马路
8号南太日用品市
场 A012
联系人：黄先生
电话：13808860546

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华 手机:13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

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

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

品名	价格/邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	1780/30
PS2 主机(30001 型全套)	1380/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2480/30
PS2 主机(39001 型)	1730/30
PS2 主机(39002 型)	1680/30
PS2 主机(30006-30007 型)	1780/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量S端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/30
PS2 啪啦啪啦专用控制器(送游戏)	450/30
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	430/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	260/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	650/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	1280/30
PS2 auto Modellista	380/10
PS2 三国无双(白金限定版)	880/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	450/10
PS2 实况 5 最终版	200/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 ICO(中文版)	250/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 波波罗古罗斯物语	360/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	260/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 格兰蒂亚 2 代(特价)	250/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	280/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	880/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 声控足球加控制	780/30
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	250/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 皇牌空战 4	365/10
PS2 NBA 2K	348/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 铳蕉(限定版)	750/10
PS2 捉猴 2 代	350/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 RS 摩托车	420/10
PS2 剑豪 2	380/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10

PS2 完全直读免引导 只需 350 元
XBOX 直读仅 150 元

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取!

品名	价格/邮费
PS2 我的暑假 2	380/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	380/10
PS2 空中飞舞 4	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 烟火(中文版)	298/10
PS2 寂静岭(最期之诗)	298/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2机器人大战IMPACT	450/10
PS2 绝体绝命都市	380/10
PS2 降魔默士录	365/10
PS2 提督决断	598/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 装甲核心 3	258/10
PS2 基连野望	330/10
PS2 雷盖亚	360/10
PS2 零 ZERO	280/10
PS2 鬼泣	320/10
PS2 侍	260/10
PS2 铁拳 4	330/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2 VR4(特价)	188/10
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 东京巴士(特价)	180/10
PS2 电车 GO 新干线带控制器	680/10
PS2 马克西莫	280/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 黑色细胞	450/10
PS2 海岸赛车	220/10
PS2 太阁立志传	420/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 卡片召唤士 2	430/10
原声 CD	
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10
悠久幻想曲	160/10
拳王京	120/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 99 拳王	280/10
PS 95 拳王	150/10

品名	价格/邮费
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 刀魂	180/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 心跳回忆之放课后	220/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/10
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 星际格斗	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 三国志孔明传	120/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 北欧女神限定版	1780/30
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机+手柄+电源泉+AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD色差线	280/10

品名	价格/邮费
NGC原装VGA	380/10
NGC原装S端子线	220/10
NGC原装遥控手柄	358/10
NGC生化危机	380/10
NGC蓝色风暴	250/10
NGC猴子球	260/10
NGC路易大冒险	298/10
NGC大乱斗	420/10
NGC星球大战	410/10
NGC索尼克2	345/10
NGC VR射手2002	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC巨人	365/10
NGC动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC战斗封神	420/10
NGC血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK2 EO	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC沙滩排球	420/10
NGC神机世界	425/10
NGC梦幻之星 1、2	435/10
NGC迪士尼明星足球	450/10
NGC迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代HARO	385/20
NGC生化危机O预定送体检版	
任天堂32位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1880/30
XBOX DVD色插 端子	280/10
XBOX原装遥控器	285/10
XBOX生与死3	320/10
XBOX幻魔鬼武者	320/10
XBOX枪之女神	398/10
XBOX丛	398/10
XBOX疯狂出租车	398/10
XBOX喷漆小子	360/10
XBOX寂静岭	345/10
XBOX空中力量	345/10
XBOX老鼠	298/10
XBOX HALO	410/10
XBOX李小龙	410/10
XBOX 铁骑(连原装控制器)	1880/50
XBOX 世嘉GT2002	420/10
XBOX 漫画英雄 VS 卡普空 2	395/10
DC 主机(全套)	580/30
DC原装VGA	90/30
DC原装鼠标	60/30
DC樱花大战(限定版手柄)	220/30
DC樱花大战1(复刻版)	330/10
DC樱花大战2(复刻版)	320/10
DC樱花大战3(特价)	128/10
DC樱花大战4(限定版)	680/30
DC樱花大战资料馆(特价)	85/10
DC莎木(限定版)	198/10

品名	价格/邮费
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	58/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	60/10
DC D 之食卓(特价)	150/10
DC 街霸三次冲击(特价)	168/10
DC 梦幻之星(特价)	98/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎米剑西餐厅 25(特价)	158/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 再生侠(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨曜日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	198/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10

太10、MGS、鬼武者、心跳回忆、乔乔、原装人偶，请来电查询!

品名	价格/邮费
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 特鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士进化	85/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	385/30
WSC太空战士4	360/10
WSC妖精战士	385/10
WSC浪漫莎加3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC前线任务	390/10
WSC宇宙战舰	190/10
WSC仙界传	250/10
WSC 三国志4	85/10
SS 少年街霸 2 代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	350/10
SS 樱花大战 2 代	360/10
SS钢铁之女	180/10
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30

版面有限，无法一一刊登

买正版请到总店

持此广告可享受九五折优惠

www.plumbook.cn

上海智力苑电玩超市

本公司开业八周年以来深受广大游戏爱好者的青睐和支持，成为了上海具有规模的TV GAME超市，为感谢广大支持本超市的新老顾客，趁此国庆期间举办游戏机促销活动：

原配580元

原配1820元（可现场改装）

直读IC已到，100多种游戏供你选择，游戏品种不断增加中……

原配1450元

原配5××元

2800元

海洋蓝、墨黑PS2限定版随机附赠支架、遥控器一个，优惠价：2400元（可现场改直读）

梦想成真的价格

现场改装

PS2主机 全套 1850元

（主机+AV线+电源线+原装手柄+直读IC“美塞亚”芯片）

凡在促销期间购买任何主机的玩友（GBA除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！

智力苑有专业维修人员为您维修、保养、改装所有机器，立等可取，价格合理！
本店宗旨：无论你到哪里，都能享受到智力苑最好的服务！投诉热线：021-66830188

EZ－FLASH
上海指定销售商

GBA背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，被窝精品（夜间可作照明用），背光灯加人工 198元

DC正版碟
10元至120元不等

GBA主机+改装+背光灯+人工＝700元
背光灯批发请来电，并诚征代销商！
批发专线：13003196945

DC正版玩家的喜讯：
本公司新到大量正版DC碟

PS II台湾珍藏版

今天你去智力苑了没有？？？

NEW

PS2 10000型、15000型、18000型改装直读芯片已出，现场改机！

XBOX
正版游戏只需
50元一片

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

零售兼批发台湾DVD动画、卡通D5、D9
卡通游戏人物T恤衫、手办、卡通扑克近百种
GBA主机 5××元 GBA所有节目15元搞定？

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场！

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

●普陀店：上海市岚皋路113号（公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下、青甸镇坪路下）
电 话：021-52900732 联系人：孙小姐
●静安店：上海市新闸路906号 电话：021-62536579 联系人：奇奇
●长宁店：上海市豫园路18号 电话：021-62566130 联系人：孙小姐

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

这个国庆真是寂寞，
玩些什么好呢？对了……
听说《掌机王》第二辑就要出啦！

国庆十·二国庆
《掌机王》第二辑劲爆出击

《黄金太阳》……

是《开启的封印》？还是《失落的时代》？
哼哼……两作一并献上——

全剧情、全对白小说式攻略！

欲知《掌机王》第二辑更多精彩内容请翻阅内文 73 页

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