

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第16期 8月B

重量级特稿!

特稿2

特稿1

2年的欢欣浪漫，重返樱花飞舞的季节

《樱大战》纪念特辑

回顾SQUARE辉煌历史，展望最终幻想未来

追梦 SQUARE大传 (下)

侍魂零

异度传说二章
勇者斗恶龙VIII

震撼发表

CESA中文媒体会员联袂UCG

电玩太郎主持精品栏目献与大陆读者

求新求变，惊喜不断!

全新企划

1

太郎天地

全新企划

2

SOUL的秘密花园

全机种最新游戏介绍满载!

御伽 百鬼讨伐绘卷
世界足球 胜利十一人7
恶魔城Castlevania
新约圣剑传说

近期大作完全研究

三国志战记 2
合金弹头 3

维奥拉特的工作室
格拉姆纳特的炼金术士 2

暑期大作完全攻略!

超级马里奥A4

半熟英雄对3D · 洛克人X7 · 红侠乔伊
超级大战争2 · 蚊2 夏威夷之旅

新作情报在此集结!

全角色出招表 SNK VS. CAPCOM CHAOS

樱花大战 炽热之血

POP'N MUSIC 8

怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠

ISSN 1008-0600



16

9 771008 060006

本期赠送

游戏迷精美文件实

Gamehalo精彩VCD



& 3DM-SMV
www.mhbook.cn

深圳华城新机地

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

专营：原装游戏、原装主机、原装配件，最新最快最全!

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

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

- 地址: 深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话: 0755-25198828 (查询电话) 0755-82286364
- 传真: 0755-25198828
- 联系人: 杨宇红 (26338933 手机: 13802233900)

收款人: 耿杰
交通银行太平洋卡号:
60142811319431508



我们的承诺: 绝不造假, 绝不以假乱真, 信誉第一, 顾客至上! 客服电话: 25198828

由新机地举办的《WE7》大赛现正积极筹备中! 奖品丰厚。欢迎各位玩友报各参赛, 一显身手! 详情请亲临本店或致电向店员查询!



新机地书店电话:
0755-25192481
手机: 13538212402
联系人: 陈洁贞



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

▶《维罗尼卡》黄金卢格 (gold luger) 双枪本店有售! 如此帅气经典的卢格, 你不想拥有吗?



限量生产
▲绝对值得玩家珍藏的 GILDER V12 金色手枪!



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



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



《生化危机》FANS 的首选

50000型PS2+PS2 BB UNIT套装版

针对专业玩家的50000型网络套件版PS2已经上市! 想体验PS2网络游戏的乐趣吗? 想一尝《FFXI》、《大众的高尔夫ONLINE》以及《生化危机 逃出生天》的游戏乐趣吗?

S.T.A.R.S. 专用配枪 M92F 特价发售!

浣熊市 S.T.A.R.S. 成员专用的大型手枪武士之刃 (SAMURAI EDGE) 现已到货! 1:1 的真实比例, 质感异常出色, 绝对是《生化》铁杆 FANS 的珍藏之物!



诚聘

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



GT FORCE SPARCO



《头文字D》+GT FORCE MOMO

“史上最速豆腐店”! 《头文字D》系列周边、精品! 包括游戏本体、游戏主题记忆卡、游戏官方详尽完全攻略本、游戏原声CD……当然, 还有不可不提的GT FORCE SPARCO, 将GT FORCE 固定在专用的支架上, 舒适的操作环境, 让你在家中就能够享受到与街机版完全一样的爽快感!



《最终幻想 X-2》精品周边系列, 包括 KUBRIKE (库布里克) 版主角人偶、两款游戏原声 CD、游戏原装详尽官方攻略本等等。《最终幻想 X-2》FANS 们还等什么呢?



PS2用VGA-BOX 与 Xbox用VGA-BOX, 能够让你的PS/PS2/Xbox与高精度的PC显示器相连接, 获得更高质量的图像质量!



原装夜光版PS2用记忆卡, 为你增添别样的游戏乐趣!

FC 20 年特别纪念版 GBA SP! 如此熟悉的设计, 身为老玩家的你是否也被感动了呢?

生化危机 收藏盒

包含有NGC版《生化危机0》、《生化危机》、《生化危机2》、《生化危机3》、《生化危机 代号: 维罗尼卡 完全版》以及《威斯克报告书I+II》在内的《生化危机 收藏盒》! 采用精美的安布雷拉主题大盒包装, 共计 8 张碟、两张记忆卡!



《我们的太阳》限量版! 包括特别颜色版本的GBA SP主机、游戏本体以及特制的“棺材”造型 GBA 收藏盒。

舌梅杂志

新机地书店: 特价发售最新日本、港台原装漫画、动画 D9 DVD, 游戏与动画的原声音乐 CD、游戏原画集。

《假面龙骑》、《青出于蓝》、《人型电脑天使心》、《头文字D》、《游戏王》、《犬夜叉》、《纯情房东俏房客》、《网球王子》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧!



游戏索引 GAME INDEX

ARC

合金弹头 3	84
SNK VS. CAPCOM CHAOS	48
VR 战士 4 进化版	86

GBA

超级大战争 2: 黑洞再生	58
八佑卫门	10
超级马里奥 ADVANCE 4	10 62
怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠	54
牧场物语 矿石镇的伙伴们	86
瓦里奥制造	86
我们的太阳	9
新约圣剑传说	20
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	86

NGC

红侠乔伊	65
------	----

PS2

半熟英雄对 3D	70
博德之门 暗黑联盟	86
恶魔城 Castlevania	15
古墓丽影 暗黑天使	86
合金弹头 3	84
间谍小说	17
洛克人 X7	9 72
梦幻骑士 IV	100
魔界英雄记马克西莫	16
POP'N MUSIC 8	9 52
沙滩排球	10
三国志战记 2	80
少女义经传	18
世界足球 胜利十一人 7	12
VR 战士 4 进化版	86
蚊 2 夏威夷之旅	9 55
维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2	77
异度传说 二章 善恶的彼岸	14
樱花大战 炽热之血	10 50
最终幻想 X-2	11

Xbox

御伽 百鬼讨伐绘卷	21
-----------	----

投稿须知

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

焦点 CESA 中文媒体会员联袂 UCG 2

电玩太郎主持精品栏目献与大陆读者

游戏情报站

东京游戏展最新情报	3	“《侍魂》系列”最新作品公布	4
勇者斗恶龙 VIII 公开新情报	3	板垣伴信谈 TECMO 未来	5

至爱排行榜

8

黄金眼

9

特别企划 无心之失 意外之得 22

游戏 BUG 纵横谈

前线狙击

世界足球 胜利十一人 7	12	间谍小说	17
异度传说 二章 善恶的彼岸	14	少女义经传	18
恶魔城 Castlevania	15	新约圣剑传说	20
魔界英雄记马克西莫	16	御伽 百鬼讨伐绘卷	21

特稿 樱姿浪漫 25

7 年的欢欣浪漫,重返樱花飞舞的季节。

追梦——SQUARE 大传 (下) 32

回顾 SQUARE 辉煌历史,展望最终幻想未来。

游戏立方

Xbox 硬件实用问答集 (上篇)	38	邪魔院	44
市场扫描	39	MOBILE ZONE	45
问题小卖部	41	SOUL 的秘密花园	46
胜负町	42	太郎天地	47

特快专递

SNK VS. CAPCOM CHAOS	48	POP'N MUSIC 8	52
樱花大战 炽热之血	50	怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠	54

攻略透解 蚊 2 夏威夷之旅 55

超级大战争 2: 黑洞再生 58

超级马里奥 ADVANCE 4 62

红侠乔伊 65

半熟英雄对 3D 70

洛克人 X7 72

研究中心

维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2	77	合金弹头 3	84
三国志战记 2	80	火热秘技	86

自由谈

87

游戏光环

94

游戏动漫园

90

读编往来

95

星之心画廊

92

互动信箱

102

推荐 梦幻骑士 IV 100

由漆原智志担任人设的大人气 RPG 作品第 4 作

郑重声明

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

本刊如有印装质量问题,请将原杂志寄回编辑部,由本部负责调换。

总 顾 问:李子奇
社 长 / 总 编:司马 杨 晶
常 务 副 社 长:马 力
编 辑 部 主 任:王 义
执 行 主 编:郑 翔

责 任 编 辑:王 梓
一 编 室 主 任:高 晓 兰
二 编 室 主 任:徐 瑞 金
市 场 部 主 任:宋 宣 明

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

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

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

广 告 总 代 理:北京东方天海广告有限公司
广 告 总 监:刘 方
联 系 电 话:010-84090297 020-37588660
广 告 邮 箱:ad@ucg.com.cn
广 告 许 可 证:甘工商广字:6200004000011
出 版 日 期:2003 年 8 月 16 日
定 价:人民币 9.80 元

CESA 中文媒体会员联袂 UCG 电玩太郎主持精品栏目献与大陆读者



《游戏机实用技术》创刊五周年长来，在为读者带来更多更好的游戏资讯方面不断努力进取，从最早的双月刊，到月刊、半月刊，再到今年“游戏光环”的投入，我们一直在前进。但为了不辜负广大读者、玩家们支持，我们不敢懈怠，最近，我们又与作为CESA唯一海外会员的香港《GAME WEEKLY》建立起合作关系，争取为读者带来更多更好的游戏资讯。

7月12日下午，S-Team Production 公司高层及《GAME WEEKLY》主编电玩太郎、编辑猫部到访我刊二编室。在参观了二编室的办公环境之后，电玩太郎一行人与二编室的编辑进行了热烈、友好的交流，不论是工作上、还是生活上的话题，双方都亲切地相互交谈，现场一片欢声笑语，并且还进行了《WSE6》的热身赛。这次交流，双方着重探讨了今后的合作计划，目前部分合作计划已经有了实质性的进展。在内容方面，双方已正式开始栏目间的交流，如本期“游戏立方”中的“太郎天地”及“特快专递”中的《SNK VS. CAPCOM CHAOS》。随着两刊合作的进一步加强，《游戏机实用技术》将以“为读者带来更多更好的游戏资讯”为目标继续前进！

《GAME WEEKLY》介绍

《GAME WEEKLY》(游戏周刊)于1997年1月创刊，迅即成为全香港销量最高的电玩游戏刊物，其主编“电玩太郎”更被誉为是游戏界的天才，深受香港机迷的爱戴及拥护。在过去的几年，《GAME WEEKLY》还获多家美日游戏厂商正式授权，成功地制作了很多官方游戏攻略本，包括《街霸VCD攻略》、《潜龙谍影》、《格斗之王》系列及《古墓丽影3》等等。



行，公司于1998年7月不惜斥资创办以电脑应用为重心的电脑刊物《PC WEEKLY》，将最尖端的电脑技术带给香港的读者。同样秉承S-Team一贯的重质重量的制作宗旨，使该杂志傲视同侪，迅速高居销量榜首。

公司在踏入2003年，除会不断巩固传统的出版业务外，还会积极开发新的市场和业务，当中包括开办新书刊、扩充发行网至国内、兴建主题网站和开发软件等。

电玩太郎介绍

电玩太郎——香港人，32岁，自幼对电视游戏有着浓厚的兴趣，从黑白画面的雅达利(ATARI)就开始接触游戏。1990年在香港设计学校毕业后，在友人介绍下进入香港报馆任职美术员，其间曾于某大型周刊撰写游戏专栏，并正式以“电玩太郎”作为笔名。1992年电玩太郎在该报章设立一个以电视游戏为题的全版专栏“电子游戏攻略”，其推出后大受欢迎，报馆方面决定把它变成一个每天都刊载的全面性游戏专栏，并且改名为“电玩天堂”。之后电玩太郎便辞去美术员一职，变成全职游戏撰稿人。1996年初由于运作上有变，“电玩天堂”中止，于是电玩太郎便离开了该报馆，其间曾为另外两本香港游戏杂志《GAME PLAYER》(编注：即《游戏志》)及《GAME EXPRESS》撰写攻略。至1996年尾，电玩太郎与数位志同道合的人成立“S-Team Production Co. Ltd.”，随后创办了香港乃至东南亚首本周刊式游戏杂志《GAME WEEKLY》，时至今日。

关于电玩太郎的收藏：电玩太郎本身酷爱玩电视游戏，每有新主机必第一时间购买，私人收藏的游戏千余款。至今曾拥有过的游戏机包括1部红白机、1部小天才(已遗失)、1部GB(已卖)、1部MD+MEGA-CD、1部MD2+MEGA-CD2、1部VIRTUAL BOY(已遗失)、1部NEO GEO带机(已遗失)、1部NEO GEO CD、1部PCE白机、1部SUPER GRAFX+SUPER CD-ROM、1部PC-FX、1部N64、1部ATARI JAGUAR、1部BANDAI的PLAYDIA、1部3DO REAL、1部3DO REAL FZ-10、1部PCE DUO、1部PCE GT、1部GAME GEAR、1部NEO GEO POCKET COLOR、2部GBA、1部SFC、1部WS、1部WSC、1部WS CRYSTAL、2部SS、2部DC、2部PS(美、日版各1)、3部PS2(2部日版、1部美版)、3部Xbox(美、日、行货版各1)、2部NGC+GB PLAYER。



GAME WEEKLY 遊戲週刊

S-Team Production 有限公司介绍

S-Team Production Co. Ltd.于1996年11月成立，专事出版适合香港年青人阅读的杂志，公司的第一本旗舰刊物《GAME WEEKLY》(游戏周刊)于1997年1月创刊，为当时香港第一本以电视游戏为主题的周刊杂志，由于制作认真加上内容精彩，旋即成为全港最畅销的电玩刊物，且先后获得日本索尼电脑娱乐公司(Sony Computer Entertainment Incorporation)和全日本游戏厂商联合会(Computer Entertainment Software Association)的认可，其后1998年S-Team Production公司更成为后者唯一的海外会员，地位与日本当地的游戏杂志相同。



在电玩游戏后，随着电脑技术的发展和香港特区政府对电脑教育的大力推



▲电玩太郎的SEGA系游戏收藏。



▲电玩太郎的游戏主机收藏。



▲电玩太郎的PS系游戏收藏。

话梅杂志 & 3DM-SMV

游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

东京游戏展将于9月底召开 世界第二大游戏盛会即将到来



由日本CESA组织及日经BP社联合主办的东京游戏展已成为一年一度的游戏展会,目前2003年的东京游戏展(TGS2003)已经确定将于9月26~28日举行,地点仍是日本幕张国际会展中心。与TGS2003同时同地举办的还有“TGS论坛2003”,不过TGS论坛2003只在9月26日当天举行。

已经确定将会展出TGS2003的厂商有:ATLUS、SNK PLAYMORE、EA、CAPCOM、KOEI、KONAMI、SCE、SEGA、SQUARE ENIX、TECMO、NAMCO、BANDAI、微软、FROM SOFTWARE等等。除了任天堂以外,基本上所有的日本大型游戏商都已经确定将参加展会,而任天堂方面则会由社长岩田聪在“TGS论坛2003”上发表演讲,演讲题目为“自FAMICOM以来的20年:游戏产业的现在及未来”。

日本CESA今年给东京游戏展定下的参展人数目标为15万人,而到目前为止,参加日本东京游戏展的游戏厂商数为94家,这个数字比起去年的85家又增加一些。

每年东京游戏展都有一个主题及相应的主题画,今年也不例外,TGS2003的主题为:“游玩的心能改变世界”,也就是说游玩的心是超越国界的、游玩的心能改变未来的娱乐世界。主题画中浮在最上面的是代表游戏机的控制器按键及PC的键盘按键的物体。

EDITOR'S VIEWPOINT: 与远在美国的E3展相比,东京游戏展近年虽然在规模上略逊,但鉴于日本游戏硬件及软件在世界游戏市场上的重要地位,东京游戏展仍是游戏界最令人关注的游戏展会。另外今年的E3展上,日本游戏商似乎不如以往积极,这也更让人们相信,各日本游戏商会把力气花在今年的东京游戏展上。今年的东京游戏展也因此而比以往更吸引人。

软件

SOFTWARE

战斗画面终于进行了完全进化 《勇者斗恶龙VIII》公开新情报

万众瞩目的日本国民RPG《勇者斗恶龙VIII》(DRAGON QUEST VIII)自去年12月初公布了一幅游戏画面以来,就再也没有相关的情报公开,到现在半年多过去了,SQUARE ENIX才再次公布大量有关信息。这次公布的情报除了有鸟山明大师所绘制的男主角插画以外,还公布了获得了全新进化的战斗画面。在以往所有的《勇者斗恶龙》游戏中,战斗画面下是无法看到主角的形象的,这次改为全3D图像的《勇者斗恶龙VIII》终于打破了这个传统,也就是战斗画面下玩家将欣赏到主角们的英勇身姿。除此之外,从新公布的画面中可以看出:●本作完全3D化了,不论是城镇、角色还是战斗画面;●调查柜子、举起木桶的传统设计仍然健在;●有时间流逝系统(场景会有昼夜变化);●主人公是系着头巾的少年。至于更详细的报道,还请各位读者留意近期本刊的“前线狙击”栏目。



▲傍晚时分,天空的色彩尤为迷人。



▲战斗画面终于可以看到我方主角的形象了!

事件

EVENT

北京VF王座争霸赛顺利结束 本刊编辑亲临现场采访比赛

经过一个多月的精心准备,以《VR战士4 进化版》为比赛项目的“极点杯2003年北京VF王座争霸赛”于2003年7月5日顺利举行。本次比赛由北京“极点电玩”主办,北京VF论坛进行组织宣传。比赛场地设在“摩登时代”酒吧,约有200人到场观看了比赛。共有84名选手争夺“王座”称号,其中5名是女性选手。经过80多场比赛、近6个小时的紧张角逐,使用梅小路葵的选手鹰岚(何峰)赢得了“北京VF王座”称号;使用JACKY的选手BIG MONSTER(徐超)获得亚军。这是北京VF玩家自发组织的第5次比赛,也是规模最大、水平最高的一次。本刊编辑GOUKI、胜负师亲临比赛现场进行采访,更为详细、精彩的报道请参见本期“胜负町”及下期“Gamehalo”。



▲大赛的组织工作井井有条。

特报

SCOOP

庆祝FC主机诞生20周年 任天堂赠送FC色的GBA SP

2003年7月15日是任天堂的家用机FC(FAMILY COMPUTER)诞生20周年的时间,为此任天堂方面当然会有相应的庆祝活动,其名为“FAMICOM诞生20周年礼品赠送活动”。

只要在9月30日前购买任天堂所指定的游戏,就可以获得一张奖券,凭着奖券,玩家就有可能获得相应的奖品。目前任天堂所指定的游戏包括《幻想传说》(GBA, NAMCO, 8月1日)、《最终幻想 水晶编年史》(NGC, SQUARE ENIX, 8月8日)、《仙乐传说》(NGC, NAMCO, 8月29日)、《新约圣剑传说》(GBA, SQUARE ENIX, 8月29日)、《马里奥高尔夫 家庭之旅》(NGC, 任天堂, 9月5日)及《传说的斯塔菲2》(GBA, 任天堂, 9月5日)共6款软件。

奖品方面才是重点,其中A奖就是“FAMICOM诞生20周年版GBA SP”,共1000名;B奖为“SQUARE ENIX原创T恤”;C奖为“NAMCO原创T恤”;D奖为“FAMICOM诞生20周年任天堂原创T恤”,其中的B、C、D奖各为3000名。另外如果购买了以上的6种软件中的任意两套,就可以获得“白金年历”。其中最珍贵最有意义的就是“FAMICOM诞生20周年版GBA SP”了,但这款极为诱人的GBA SP只限量赠送1000台。



▲“FAMICOM诞生20周年版GBA SP”外壳的做工与普通GBA SP有很大不同,相信对FC有感情玩家都会对这款GBA SP垂涎欲滴。

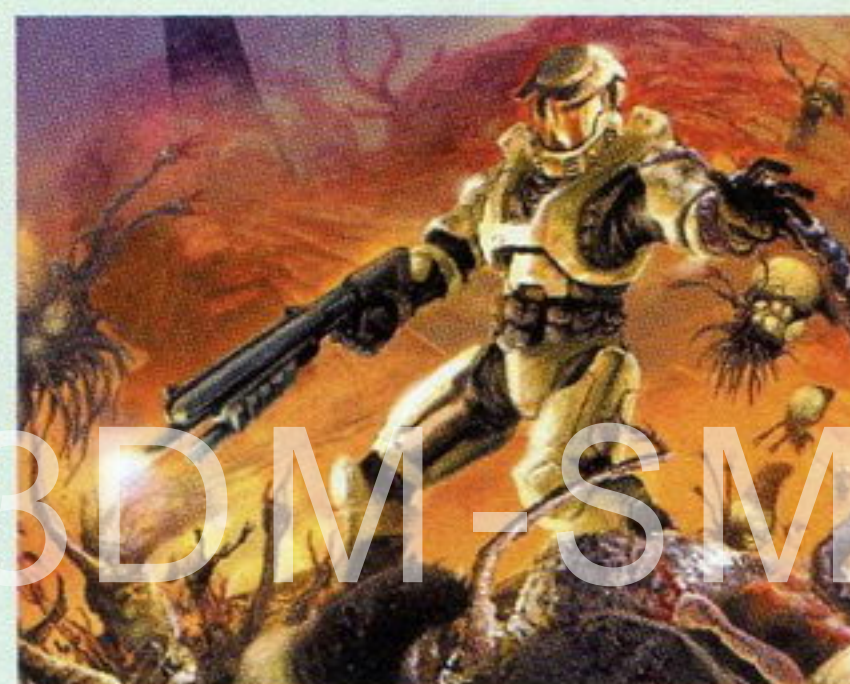
特报

SCOOP

是金子总是要发光的 《光环》销量终突破300万套

微软Xbox的首席FPS大作《光环:战斗进化》(Halo: Combat Evolved)是Xbox上最畅销的游戏之一,自2001年11月14日与Xbox同时发售以来,游戏的高素质不断被更多的人所认可,游戏销量也一路突破100万大关、200万大关,到2003年7月14日,微软宣布《光环:战斗进化》的实际销量已经突破了300万套。

《光环:战斗进化》的开发者BUNGIE并没有因第一作的成绩而自满,他们力求在续作《光环2》中做出全新的突破。也因此《光环2》的发售时间一路延期到2004年。



事件
EVENT

HUDSON召开“天外魔境觉醒祭” 《天外III》画面初次公布



7月7日, HUDSON在日本的温泉主题公园“大江户温泉物语”举行了一次“天外魔境觉醒祭”,会上除了再次公布了《天外魔境II MANJI MARU》(PS2/NGC)外,还初次公开了《天外魔境III NAMIDA》(以下称《天外III》)的动画影像及一些游戏的相关细节。

▲“天外魔境觉醒祭”中的人物合照。左数第一位为《天外魔境》应援店铺的代表松金洋子,第二位即广井王子,中间一位是以在《千与千寻》中为主角千寻配音而闻名的冬榴美,她也在《天外III》中参与配音,右数第一位是《天外III》的音乐监督加藤和彦,右数第二位为《天外III》女主角的配音日高法子。

首先登场讲话的是HUDSON社长工藤浩,他颇有些辛酸地谈到:“HUDSON曾经站在业界的最高点,曾几何时,现在的HUDSON已处于业界的最后了……一次我在乘机时想到,不能一边对玩家说要发卖《天外III》,一边又食言而肥,原来那个‘让人非买不可的HUDSON’似乎变成了‘说谎的HUDSON’。要让HUDSON复活,就一定要让玩家玩到《天外魔境》!”(编注:《天外III》早在九十年代PC-E主机时期就作为超大作公布了,但数度延期之后,HUDSON还是停止了《天外III》的开发,更详细的情况,请留意本刊近期的“太郎天地”一栏。)

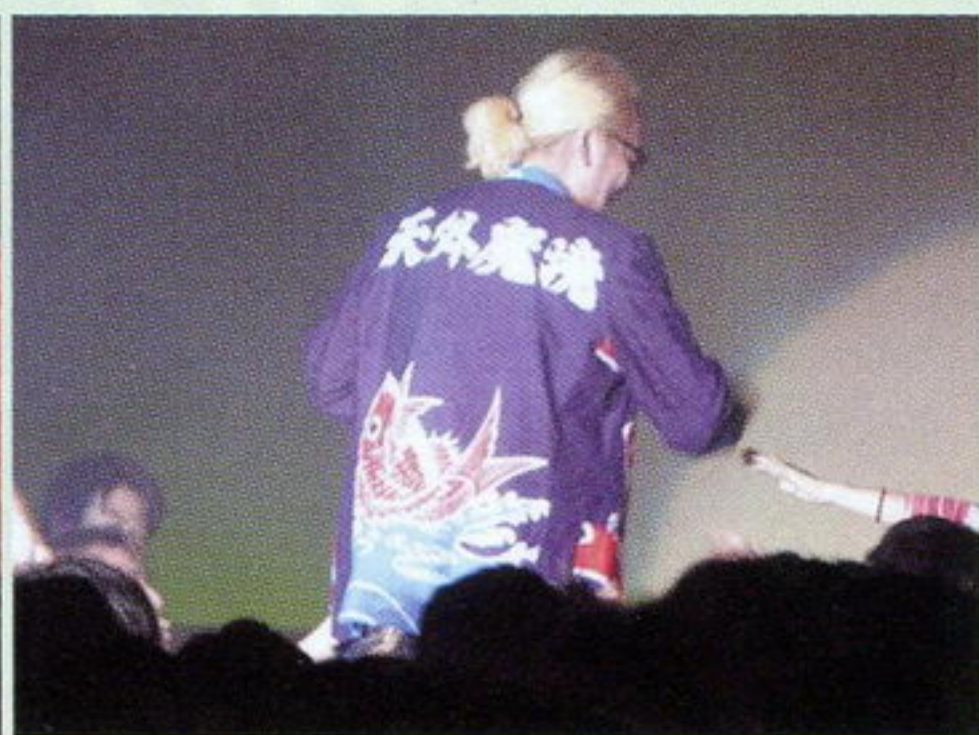
“《天外魔境》系列”的企划、监督广井王子随后登场,他回答了一些与会者的“危险的提问”,如“《天外魔境II》如果销量达到50万套以上,是否就会将之歌剧化?”广井的答案是YES,也有人问:“以前所无法实现的一些创意



▲《天外魔境II MANJI MARU》画面。动画场面非常精细,完全超出了原来PC-E版的素质;游戏画面则全部以3D形式重新制作。但为了保证原作的完整性,本作的系统及故事保持原汁原味。



▲HUDSON的工藤社长也到场在发表讲话。



▲广井身着“大渔旗”服装,背后“天外魔境”4个大字。

是否已经可以实现了?”广井表示:“的确有一个名为纪念馆系统的创意,因为编程方面难度很高而很难实现,现在仍处于努力状态。”在《天外III》的发售日方面,有人提问“是不是在明年发售?”广井回答:“那就不是我的问题了,那是HUDSON的程序员们的问题。但HUDSON的开发力那么强,所以答案是YES。”“那么具体时间是1年之后吗?”“明年7月?那就有些勉强了,还想再要两个月,通过这两个月的调整,游戏就可以变得更为有趣。”在开发进度的提问方面,广井回答:“原来剧本已经完成了三分之二,但从上一周开始,我们又全部重新来过了。”看来广井对剧本的要求相当严格。

随后会上放映了《天外魔境II MANJI MARU》及《天外III》的动画,其中《天外III》动画是以CG+2D的方式组合而成的,但广井表示这还是处于开发阶段的动画,今后将会更新这些画面。会上还公开了《天外III》的制作阵容,其中音乐监督加藤和彦表示:“现在虽然还不能公布主题歌,但可以透露的是演唱者是一位有名的外国歌手。”



▲NAMIDA被以狼为外形的半兽人领走了,NAMIDA就是在半兽人培育下长大的吗?



▲这就是男主角NAMIDA!红头发,两眼下的两道蓝纹让他显得更为神秘。

特报
SCOOP

《灵魂能力2》CG入选SIGGRAPH2003 全球更多的人可欣赏到NAMCO的CG

7月16日, NAMCO宣布他们的《灵魂能力2》家用机版开场CG动画入选了世界最大的CG展会“SIGGRAPH2003”的“电脑动画展”(Computer Animation Festival)部门。

SIGGRAPH2003 (Special Interest Group on computer Graphics)由美国计算机学会(ACM: The Association for Computing Machinery)主办,每年7月27~31日举行,展会举行期间,主办方会放映精选自世界各地的CG动画,开讨论会并举行演讲会来交流CG制作技术。NAMCO也曾于2000年凭PS2版《铁拳TT》入选SIGGRAPH2000,不过当年的最佳展出奖获得者是CAPCOM的《鬼武者》开场动画。

对《灵魂能力2》CG入选SIGGRAPH2003一事,《灵魂能力2》制作人世取山宏秋表示:“我们非常高兴《灵魂能力2》CG能入选世界最大的CG展会SIGGRAPH,因为这可以让我们的作品为全世界所认知。今后我们仍会继续努力制作顶级作品。”



软件
SOFTWARE

“《侍魂》系列”最新作品公布 经典2D剑术对战游戏即将复活



近日, SNK PLAYMORE宣布将推出“《侍魂》系列”的全新作品,其名称目前暂定为《侍魂 零》(Samurai Spirits Zero)。不过目前《侍魂 零》还没有太多相关的情报公布, SNK PLAYMORE宣称这是“《侍魂》系列”相隔7年以来的最新作品,看来SNK PLAYMORE是以1996年10月25日推出的街机版《侍魂:天草降临》为前一作,这也意味着,《侍魂 零》将是一款正统的2D《侍魂》作品,这符

合现在的SNK PLAYMORE一般只在NEO GEO基板上制作游戏的惯例。另外新作以“ZERO”(零)为题,让人联想到《街霸ZERO》,难道这是一款以少年时代的《侍魂》英雄为角色的格斗游戏?也就是《少年侍魂》?目前SNK PLAYMORE已经宣布将于7月底在东京进行《侍魂 零》的实机测试,至于更详细的情报,也将于7月底公开。

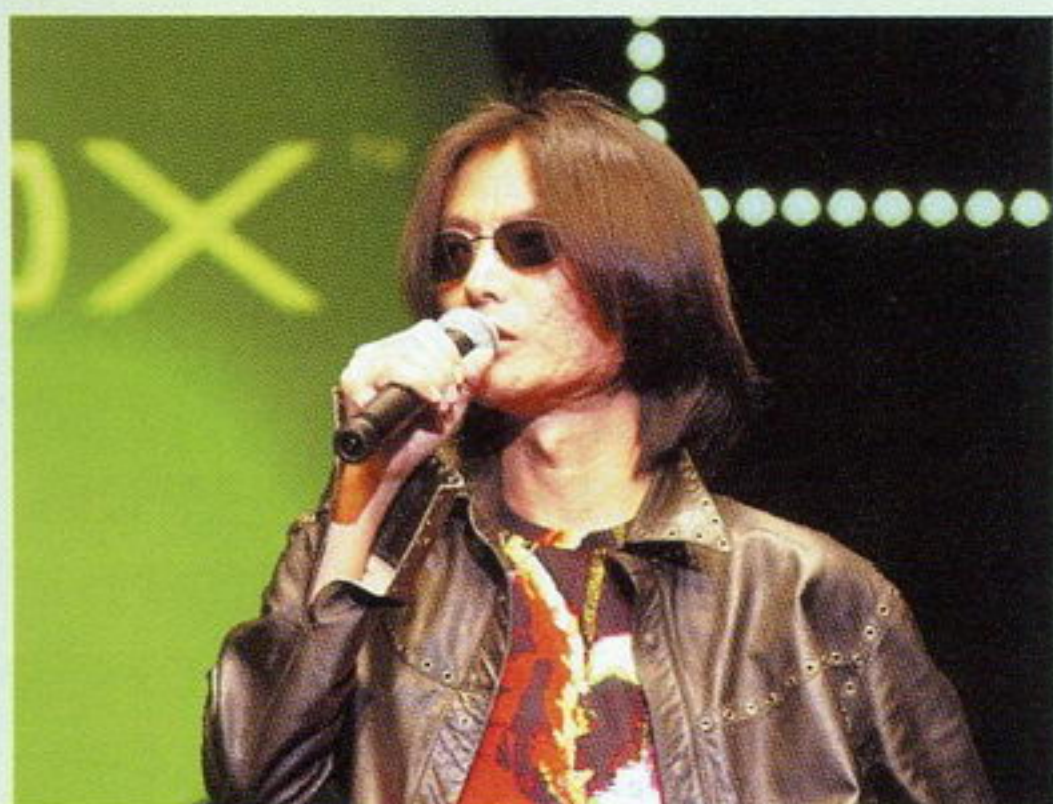


▲《真·侍魂》是最成功的2D剑术对战游戏。

特报

SCOOP

板垣伴信谈 TECMO 各新游戏 未来还会有很多的《DOA》作品



▲板垣伴信因《死或生》而一举成名。

板垣伴信最近在接受美国记者的访问时，透露了诸多有关TECMO新作的情报，以下就是情报的综合：

关于《死或生在线》(以下“死或生”简称“DOA”)：●其中的《DOA2 在线》是100%重新编程、重新设计的；●《DOA2 在线》所采用的游戏引擎是《DOAX》，因此比《DOA3》更为华丽；●希望能够做到P2P(点对点式)对战方式；

●在线模式可以得到很多服装，但这些服装只能在线模式中使用；●Xbox版《DOA2 在线》的服装比PS2版《DOA2 HARDCORE》的服装数还多，另外，《DOAX》中的泳装是由两名女性设计师设计的，不过其中最性感的那套维那斯泳装是由板垣自己设计的。

关于《DOA》电影：电影的主角是霞及绫子，故事剧本是围绕着她们的血缘问题而展开的，《DOA》FANS只要看了电影就能够了解《DOA》的世界

观了，比如绫子为什么会讨厌霞等。

关于《DOA 代号克罗诺斯》：《DOA 代号克罗诺斯》并非刚刚公布的《DOA 在线》，因为前者并不是一款格斗游戏。另外《DOA 代号克罗诺斯》也并非指《DOA4》，因为板垣对于“《DOA》系列”有很多的创意，他希望创作出很多的《DOA》作品。也就是说，《DOA 代号克罗诺斯》既不是格斗游戏(像《DOA4》那样的)、运动游戏(像《DOAX》那样的)，也不是动作游戏(像《忍者龙剑传》那样的)。

关于其他计划：目前他们已经开始了《忍者龙剑传2》的计划，虽然正在制作第一作，但已经开始考虑下一步的事情了。另外，他们也在考虑如何制作《DOAX》的续集，《DOA3》也有计划将推出Xbox在线版。



▲绫子将会是《死或生》电影中的主角。



硬件

HARDWARE

发烧级 FPS 玩家的福音
专为 FPS 设计的手柄将问世

主观视角射击游戏(FPS)是极受欧美玩家喜欢的游戏类型，但在家用机上玩FPS其操作性就逊于PC上鼠标+键盘的组合。为此，目前美国的Radica USA宣布推出了一款名为“Xbox FPS Master Controller”的FPS专用游戏手柄。新型手柄加长了手握的橡胶柄长度，就像握着两把手枪，另外也把原来Xbox手柄一上一下的双摇杆位置调为左右对称的高度，各按键的位置安排也有了各种变化，这一切都是为了让玩家能够更方便地玩FPS游戏而设计。“Xbox FPS Master Controller”预定将于9月18日在美国发售，价格为29.99美元。

特报

SCOOP

PS2 家用网络计划出乎意料顺利
PS2 网络连接器出货量达240万台

7月10日，SCE宣布PS2专用的网络连接器到6月30日为止，全世界出货量已达240万台，其中日本地区出货量为40万台，北美方面为200万台。这是SCE的技术部负责人冈本伸一在京都的一次演讲会上公开的。

PS2的网络连接器早在2002年春就于日本地区上市了，北美方面直到2002年9月才开始销售，到2003年E3时，北美方面的PS2专用网络连接器才只有60万台的销售量，想不到才相隔1个多月，这个数字就跳到了200万台，当然，这也是以北美方面搭载了PS2网络连接器的PS2主机套装刚刚发售为背景的。对于这样的数字，冈本伸一表示：“比预想中的要多一些，但现在还不会为此而追加生产。”



短信息 MESSAGE EXPRESS

■未确定情报，Xbox下一代主机的开发代号为“XENON”(元素氙)，而NGC的下一代主机的开发代号为“N5”。(任天堂的第5代主机?)以前NGC的开发代号为“DOLPHIN”(海豚)，而Xbox开发代号为“MIDWAY”(意为中途?)。

■7月7日，原知名游戏公司DATA EAST正式被裁断为破产的消息公开，这一决定是6月25日由东京地方裁判所裁定的。DATA EAST成立于1976年，曾在家用机、PC及街机上有优秀作品发售，但1999年，DATA EAST负债33亿日元，之后曾与债权人达成协议，但最后仍然破产。

■又一则关于破产的报道。原3DO公司旗下成员之一的New World Computing(新世界电脑)开发组于7月18日宣布停止办公。New World Computing也是游戏界的老将，曾开发过大名鼎鼎的《魔法门》系列及《魔法门英雄》系列。随着3DO的破产，3DO相继出售旗下的各开发组及一些著名的游戏系列的版权，之前已经开始“魔法门英雄”系列”新作开发工作的工作人员现在也被调往其它工作室开发其他游戏了。

■SQUARE与ENIX刚刚于4月1日正式合并，因此双方真正进行大范围合作的作品还很难见到，在《半熟英雄对3D》中只有一些简单的合作。如今又传，将于8月7日发售的原SQUARE制作的《全明

星职业摔跤III》也有类似的合作，具体是在该作中进行角色编辑时，可以选择“DQ”的标志来修饰T恤衫——非常小的一个合作之处。

■最近，光荣公司宣布，他们的“《真·三国无双》系列”已经在全世界达成了500万套的销量成绩，“《真·三国无双》系列”已经成为光荣公司史上最成功的游戏系列。

■针对8月29日NAMCO将发售的NGC版《仙乐传说》，任天堂将发售一款同捆了GBP、NGC、记忆卡59及《仙乐传说》的限定版，售价为28000日元，颜色同样为薄荷色。

■最近，美国一家名为Pew Internet & American Life Project的调查机关进行了一项调查，调查结果表明，美国大学生中，有三分之二的人玩电子游戏。调查对象是美国27所大学的1162名学生。

■7月7日，PLAYMORE宣布将它旗下的“SNK”的商标名改为“SNK PLAYMORE”。也就是说，今后的《格斗之王》、《侍魂》、《合金弹头》等系列作的新作都是以SNK PLAYMORE为名义开发的。

■在欧美大肆风行的《横行霸道3》(GRAND THEFT AUTO 3)终于在日本确定了发售日期——9月25日，由CAPCOM发行，售价为6800日元。

■由日本松下所生产的Q是一台可以播放DVD的NGC，但由于机体设计不同，因此无法直接使用市

面上可以让NGC直接玩GB及GBA游戏的周边GBP。现在松下终于宣布，专门对应Q的GBP已经确定将于10月发售，定价为5000日元。

■EA于7月10日在日本举行的新作展示会中，宣布PS2版的《荣誉勋章：日出》将可以对应PS2的网络要素，届时可以进行最多8人同时对战。

■据悉，微软在欧洲的Xbox新作发表会“X03”将于9月16~17日举行。去年微软曾在欧洲及美国两地举行过类似的发表会“X02”，其中在欧洲“X02”上，微软宣布了RARE公司加入微软的消息，有消息称，今年“X03”有可能会公布低成本化后的新型号Xbox。

■SONIC TEAM将于2003年秋发售的NGC游戏《梦幻之星在线III章 卡片革命》(《III章》)目前又有了新的收费决定：那些付过在线游戏费用的《梦幻之星在线1章&2章》的玩家可以免费玩《III章》。之前SONIC TEAM曾宣布玩《III章》要另付600日元的在线游戏费。

■未确定情报，《莎木3》将于今年的东京游戏展上公开，而之前“《莎木》系列”的官方网站也已于7月11日进行了一些调整，似乎将有什么动作。

■在一些父母及保守派人员的要求下，7月15日，阿富汗东部城市贾拉拉巴德关闭了300多家电子游戏商店，这些商店被斥之为“让年轻人道德败坏”。

■另一则有关政府与游戏的报道。法国政府最近公布将会有一项400万欧元规模的游戏开发支援计划，该计划用于帮助那些游戏开发组将游戏的原型制作成真正的游戏成品，游戏开发组只要在9月1日前提出申请并提供相应的资料，就有可能获得法国政府的支援。目前法国已经逐步成为一个游戏大国，来自法国的ATARI(原INFOGRAMES)及UBI SOFT都是享誉全球的游戏大厂。

■未确定情报，TAKE2曾与SCE定下协议让《横行霸道》除PC以外，就是PS2独占，但这个协议还未到期，TAKE2就决定于2003年底推出Xbox版《横行霸道 罪恶都市》(GRAND THEFT AUTO)，据悉是TAKE2钻与SCE的协议的空子，不使用原来协议里的《横行霸道》的名字，而直接使用《罪恶都市》为名推出Xbox版。也有消息称是TAKE2与SCE重新修改了协议。

■ATARI宣布将于2003年第四季度推出《虚幻II》的Xbox版，支持Xbox在线，《虚幻II》PC版已于2003年2月3日发售。

■育碧的《汤姆·克兰西的彩虹六号3》(Tom Clancy's Rainbow Six 3)新作今后除了PC版以外，将是Xbox独占，原定的NGC版及PS2版取消，Xbox版定于11月12日发售。

新作发售表

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定 2003 年 8 月 7 日发售		92KB
	DVD-ROM	对应周边未定	6800 日元

NGC	SQUARE ENIX	RPG	1~4人
	预定 2003 年 8 月 8 日发售		22 格
	特制 DVD-ROM	对应 NGC-GBA 专用联机线	6800 日元

Summon Night 3



这次游戏的主人公从学生转向了老师，这一改变不得不说是个比较新颖的设定。除此之外还有新加入的队伍能力、召唤兽养成等新系统。队伍能力就是在战斗中除了可以使用角色自身的特殊能力之外，还可以使用对我方整个队伍起作用的技能，不过每场战斗队伍能力是有使用次数限制的，就要看准时机再使用了。既然称为“召唤之夜”，那么召唤兽自然是不可少的了，而且在战斗中召唤还是战斗的主要方式。这次召唤兽可以育成，那么可以根据自己的喜好培养出能力不同的召唤兽了。最希望能在培养的时候根据食物不同，召唤兽会改变外形，呵呵。(^_^)

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

这款游戏刚公布的时候给人的印象就是“挂个‘FF’的名而已”，但随着游戏情报的日渐公布，玩家对这款游戏的兴趣也是越来越浓。由于该游戏可以与 GBA 联动，像这种能够多人同乐的 RPG 已经好久都没碰到了，而且这次又是《FF》，没有理由不玩吧。(^_^) GBA 在这款游戏中的地位是非常高的，装备道具、装备魔石等行动都要在 GBA 上进行；显示地图也是在 GBA 上，不过个人觉得 GBA 有电池的局限性啊，如果没电了怎么办？如果是一个人玩，又是在一个敌人强大的迷宫……后果不堪设想，还是多邀几个朋友一起保护自己吧。



PLAYSTATION

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

7月						
7月24日	汪达尔之心 遗失的古代文明 (PSone Books)	ヴァンダルハーツ 失われた古代文明 (PSone Books)	S·RPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	汪达尔之心 天上之门 (PSone Books)	ヴァンダルハーツ 天上の門 (PSone Books)	S·RPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	网球王子 (PSone Books)	テニスの王子様 (PSone Books)	SPG	KONAMI	1800 日元	
7月24日	合金弹头 (PSone Books)	メタルスラッグ (PSone Books)	ACT	PLAYMORE	1980 日元	
8月						
8月7日	圣石小子 未完的秘石 (KONAMI the Best)	Groove Adventrue RAVE 未完の秘石 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800 日元	
8月7日	圣石小子 悠久之绊 (PSone Books)	Groove Adventrue RAVE 悠久の絆 (PSone Books)	A·RPG	KONAMI	1800 日元	
9月						
9月18日	心跳回忆 放学后 回答问题吧? (PSone Books)	ときめきの放学后ねっクイズしよ (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル 対戦ばずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.1 虹色的青春 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.2 彩之爱歌 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 剧场系列 Vol.3 旅立之诗 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3 旅立ちの詩 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 forever with you (PSone Books)	ときめきメモリアル フォーエバー ウイズ ユー (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 2 substory 热舞暑假 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ダンシング サマー パッケージ (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 2 substory 回忆之钟响起 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー リンギングオン (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 2 substory 响之高校祭 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ピング スクール フェスティバル (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	
9月18日	心跳回忆 2 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル2 対戦ばずるだま (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元	

PLAYSTATION2

7月						
7月24日	正邪幻想曲 II (Best 版)	ブラックマトリクス II (Best 版)	S·RPG	NEC	2900 日元	
7月24日	网球王子 Smash Hits!	テニスの王子様	SPG	KONAMI	6800 日元	
7月24日	网球王子 Smash Hits! (初回限定版)	テニスの王子様 (初回限定版)	SPG	KONAMI	6800 日元	
7月24日	首都高バトル 01	首都高バトル 01	RAC	元气	6800 日元	
7月31日	恶代官 2 妄想传	悪代官 2 妄想传	A·SLG	G·A·E	6800 日元	
7月31日	机动战士高达 SEED	机动战士ガンダム SEED	ACT	BANDAI	6800 日元	
7月31日	魔界转生	魔界转生	ACT	D3 PUBLISHER	6800 日元	
8月						
8月7日	寂静岭 2 最期之诗 (KONAMI the Best)	サイレントヒル 2 最期の詩 (KONAMI the Best)	AVG	KONAMI	2800 日元	
8月7日	真魂斗罗 (KONAMI the Best)	真魂斗罗 (KONAMI the Best)	ACT	KONAMI	2800 日元	
8月7日	世界足球 胜利十一人 7	ワールドサッカー ウイニングイレブン 7	SPG	KONAMI	6980 日元	
8月7日	脱狱潜龙	デッド トウ ライツ	ACT	NAMCO	6800 日元	
8月7日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	S·RPG	BANPRESTO	6800 日元	
8月14日	怪物农场 4	モンスターファーム 4	SLG	TECMO	6800 日元	
8月21日	密涅瓦计划 专家版	プロジェクト・ミネルヴァ プロフェッショナル	ACT	D3	5800 日元	
8月28日	十二国记 红莲之标 黄尘之路	十二国记 紅蓮の標 黄塵の路	AVG	KONAMI	6800 日元	
8月	SUNRISE 世界大战 From SUNRISE 英雄谭	サンライズ ワールド ウォー From サンライズ英雄譚	S·RPG	BANDAI	6800 日元	

GBA	NAMCO	RPG	1人
	预定 2003 年 8 月 1 日发售		自带记忆功能
	卡带	对应周边未定	4800 日元

TALES OF PHANTASIA

这次复刻，已经是《幻想传说》第二次复刻了，能够让一款游戏复刻两次，除了FANS喜爱之外，想必这款游戏本身的素质才是最关键的吧。作为“《传说》系列”的第一部，该游戏开创了一个RPG的新时代，SFC上首个48M的游戏、首个在游戏中能听到真人演唱主题歌的RPG，如此多的“首个”都被它占据了，足以证明这款游戏的地位，被重复复刻也无可厚非。如果光是复刻那就显得太没诚意了，所以游戏在很多方面进行了强化，大家熟悉的“怪物图鉴”、“料理”系统都在不同程度上得到了改善，“怪物图鉴”更细致，怪物也更可爱了(?)。另外还有新人物的加入，让我们一起来期待新人的表现吧!



GBA	CAPCOM	S·RPG	1人
	预定 2003 年 7 月 25 日发售		自带记忆功能
	卡带	对应周边未定	4800 日元



悄无声息地，这个游戏忽然就要在这个月发售了，这一个“IMPACT”却是有点始料不及。自从去年CAPCOM公布了说要做《鬼武者 战略版》后就只是零星地放出了几张图片，对于游戏的发售日也是模棱两可。说实话，忽然看到这个游戏立刻就要发售时，的确是吃惊不小。游戏一眼看上去就很有“皇骑”的风味，不管是地图构成还是数字的字体，都和《皇骑》一模一样。从一个动作游戏变成了一个S·RPG，其变化是显而易见的，不知道游戏在改变了类型之后还有多少人会喜欢，而且也很少听说CAPCOM做过S·RPG，希望这个游戏不会让我们失望吧。



DREAMCAST

7月					
7月31日	MISSING PARTS3 侦探故事	ミッシングパーツ3 探偵ストーリーズ	AVG	FOG	4800 日元
8月					
8月7日	Iris	Iris	AVG	KID	6800 日元
8月7日	Iris (初回限定版)	Iris (初回限定版)	AVG	KID	7800 日元
8月7日	Erde 在杜松树下	Erde ネズの樹の下で	AVG	KID	6800 日元
8月7日	甜蜜的季节	すい~とし~ずん	AVG	TAKUYO	6800 日元

GAMEBOY ADVANCE

7月					
7月24日	光明之魂II	シャイニング・ソウルII	RPG	SEGA	5980 日元
7月25日	真·女神转生 恶魔混血儿 解谜行动	真·女神转生デビルチルドレン パズルdeコール!	PUZ	ATLUS	4800 日元
7月25日	鬼武者 战略版	鬼武者 Tactics	S·RPG	CAPCOM	4800 日元
8月					
8月1日	阿拉丁	アラジン	ACT	CAPCOM	4800 日元
8月1日	幻想魔传最游记 叛逆的斗神太子	幻想魔传最游记 叛逆の斗神太子	RPG	DGKIDS	5800 日元
8月1日	幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	RPG	NAMCO	4800 日元
8月1日	口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石	ポケモンピンボール ルビーサ&ファイア	TAB	NINTENDO	4800 日元
8月7日	BOBOBOOBOO·BOOBOBO 认真地!!? 真拳胜负	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負	RPG	HUDSON	4800 日元
8月8日	超级机器人大战D	スーパーロボット大戦D	S·RPG	BANPRESTO	5800 日元
8月29日	新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	A·RPG	SQUARE ENIX	5800 日元
8月29日	新约 圣剑传说 GBA SP 玛娜蓝	新约 圣剑传说 ゲームボーイアドバンス SP マナブルー・エディション	A·RPG	SQUARE ENIX	18300 日元

NINTENDO GAME CUBE

7月					
7月25日	F-ZERO GX	F-ZERO GX	RAC	NINTENDO	5800 日元
7月31日	鲁邦三世 消失在海中的秘宝	ルパン三世 海に消えた秘宝	AVG	ASMIK-ACE	6800 日元
8月					
8月7日	生化危机 代号维罗尼卡 完全版	バイオハザード コード: ベロニカ 完全版	AVG	CAPCOM	4800 日元
8月7日	生化危机收藏盒	バイオハザード コレクターズボックス	AVG	CAPCOM	19800 日元
8月8日	最终幻想 水晶编年史	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	RPG	SQUARE ENIX	6800 日元
8月29日	仙乐传说	テイルズ オブ シンフォニア	RPG	NAMCO	6800 日元
8月29日	仙乐传说 交响乐绿 GC 同捆版	テイルズ オブ シンフォニア シンフォニアグリーン エディション 同捆版	RPG	NAMCO	28000 日元

XBOX

8月					
8月7日	战斗妖精雪风 妖精的空中之舞	战斗妖精学风 妖精の舞う空	STG	AQUASYSTEM	5800 日元
8月7日	租借英雄 No.1	レンタヒーロー -No.1	RPG	COOLCOOL	5800 日元
9月					
9月4日	真·三国无双3	真·三国无双3	ACT	KOEI	6800 日元

话梅杂志 & 3DM-SIV

至爱排行榜

总第 85 期(8B) 协力店名单

新疆国利电器
上海新次元电玩专卖店
上海浦东 GAME 风暴
武汉前卫电玩
郑州家庭游戏总汇
宁波东新电玩
武汉夏源电玩

长沙火炬电子
上海王子电玩
沈阳小陆游戏精品专营店
北京嘉兴游戏机经营店
上海智力苑电玩超市
南京阿童木电玩服务部
江苏常州佳韵电玩
青岛索尼克电玩专卖
成都蝌蚪电玩

杭州玩之系列
武汉市武昌电玩堂游戏专卖
上海瑞通玩具
长沙恒源游戏专卖店
南京风云
上海宏龙 GAME 专卖
兰州岚声游戏机俱乐部
上海毛毛电玩
石家庄 GAME 无限商贸中心

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年6月30日~2003年7月6日

1位	PS2	寂静岭 3	KONAMI ■ AVG ■ 2003-07-03 ■ 4万4556套 ◆ 累计4万4556套
 <p>尽管日本人的生活本来就比较紧张压抑,但KONAMI仍然发售了该游戏的日版。可能是由于同一时段内PS2上实在没有什么可以拿出来炫耀的游戏吧,以首周不到5万的销量都已经占据了排行榜榜首的位置。而游戏的剧情部分则酷似心理悬疑小说。</p>			
2位	PS2	头文字D Special Stage	SEGA ■ RAC ■ 2003-06-26 ■ 3万9533套 ◆ 累计21万9990套
 <p>销量突破20万大关!尽管国内的动漫媒体并没有怎么炒作过《头文字D》,但该作品凭借本身的内涵还是吸引了不少FNAS的支持。在国内大多数地区都无法玩到街机版《头文字D Ver.2》的情况下,喜欢原作漫画与赛车游戏的玩家又怎么会错过呢?</p>			
3位	NGC	动物之森 e +	任天堂 ■ ETC ■ 2003-06-27 ■ 2万9420套 ◆ 累计12万9841套
 <p>完全日本本土向的游戏!在该游戏公布的时候引起了国内许多喜欢任天堂游戏的玩家追捧,可游戏正式发售后则乏人问津了。抛开大家都知道的客观因素,游戏本身需要日文基础比较好的玩家才能够掌握,再加上周边硬件很难找到,要说玩则实在不易啊!</p>			
4		POP MUIISC 8	KONAMI ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-07-03 ■ 2万1630套 ◆ 累计2万1630套 NEW!
5		MOTHER 1 + 2	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2003-06-20 ■ 2万1488套 ◆ 累计19万3155套
6		半熟英雄对 3D (含限定版)	SQUARE ENIX ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-06-26 ■ 2万0506套 ◆ 累计11万8449套
7		创造 J 联盟职业球会! 3	SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-06-05 ■ 1万8661套 ◆ 累计46万3288套
8		胜负师传说 哲也 2 玄人顶上决战	ATENA ■ PS2 ■ TAB ■ 2003-07-03 ■ 1万3360套 ◆ 累计1万3360套 NEW!
9		三国志战记 2	KOEI ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-06-26 ■ 1万2987套 ◆ 累计4万0961套
10		蚊 2	SCE ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-07-03 ■ 1万0710套 ◆ 累计1万0710套 NEW!

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年7月7日~2003年7月13日

1位	GBA	超级马里奥 ADVANCE4	任天堂 ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 10万6222套 ◆ 累计10万6222套
 <p>这是“《超级马里奥》系列”的最高杰作!作为当年SFC上倍受推崇的掌门游戏,无论在日本还是在欧美地区都有相当高的人气。此次在GBA上重新复刻,其意义非同小可。“《超级马里奥》系列”的操作感蕴含着2D游戏的精粹与乐趣,没有尝试过就太遗憾了!</p>			
2位	NGC	卡比之空中滑轨	任天堂 ■ RAC ■ 2003-07-11 ■ 9万6775套 ◆ 累计9万6775套
 <p>以卡比为主角的一款另类游戏。由于去年《星之卡比 梦之泉DX》的大热卖,导致任天堂考虑将其中的迷你竞速游戏——空中滑轨单独强化,作为一款NGC上的休闲游戏推出。该游戏继承了卡比的变身系统,并且支持4人对战,的确是暑期玩家聚会的首选啊!</p>			
3位	GBA	MOTHER 1 + 2	任天堂 ■ RPG ■ 2003-06-20 ■ 2万4613套 ◆ 累计21万7768套
 <p>每次在介绍任天堂游戏名作的专题文章中都可以看到《MOTHER》的名字,这种情况对于很多从PS时代走过来的玩家都是感到莫名其妙的地方,作为名作怎么这么多年来都没有续作公布呢?在N64上的《MOTHER3》无疾而终后,这次的体验请不要错过!</p>			
4		寂静岭 3	KONAMI ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-07-03 ■ 2万0473套 ◆ 累计6万5029套
5		动物之森 e +	任天堂 ■ NGC ■ ETC ■ 2003-06-27 ■ 2万0467套 ◆ 累计15万0308套
6		头文字D Special Stage	SEGA ■ PS2 ■ RAC ■ 2003-06-26 ■ 1万9200套 ◆ 累计23万9190套
7		老虎机 UP 核心版 炎打! 巨人之星	DORASU ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-07-10 ■ 1万3340套 ◆ 累计1万3340套 NEW!
8		半熟英雄对 3D (含限定版)	SQUARE ENIX ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-06-26 ■ 1万3004套 ◆ 累计13万1453套
9		J 联盟创造职业球会! 3	SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-06-05 ■ 1万1895套 ◆ 累计47万5183套
10		红侠乔伊	CAPCOM ■ NGC ■ ACT ■ 2003-06-26 ■ 9020套 ◆ 累计5万1660套

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年4月20日~2003年5月19日

PS2 月间游戏销量	
1	J 联盟创造职业球会! 3 SEGA ■ SLG ■ 2003-06-05 ◆ 月间累计148套
2	樱花大战 炽热之血 SEGA ■ S · AVG ■ 2003-07-10 ◆ 月间累计94套
3	三国志战记 2 KOEI ■ SLG ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计76套

NGC 月间游戏销量	
1	红侠乔伊 CAPCOM ■ ACT ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计47套
2	塞尔达传说 风之杖 任天堂 ■ A · RPG ■ 2002-12-13 ◆ 月间累计21套
3	生化危机 CAPCOM ■ AVG ■ 2002-03-22 ◆ 月间累计15套

Xbox 月间游戏销量	
1	恐龙危机 3 CAPCOM ■ AVG ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计86套
2	DOA 极限沙滩排球 TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆ 月间累计53套
3	血腥咆哮终极版 HUDSON ■ FTG ■ 2003-07-17 ◆ 月间累计38套



我们的太阳

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

阳光对于游戏的重要性



邪魔天使



开始游戏时那段清晰的人语让人一惊，很少能在GBA上听到这么清楚的人语，顿时好感度大增。之前大肆宣传的感光器固然是吸引人的地方，但如果你认为这款游戏只是用那个感光器当噱头那就大错特错了，游戏的趣味性是相当高的。游戏无处不充斥着《MGS》的成分，贴墙走、敲打墙壁吸引敌人……虽然游戏很有创意，但是在迷宫方面有点缺乏新意，就是解谜一前进两拍子，不过谜题很有趣就是了。(ˉ_ˉ)

阿修罗



这游戏玩起来可真够费劲的！没有足够的太阳光源太阳枪的能量很快就会耗光，于是出现了为了寻找太阳光在办公室里四处乱转的情况；可是如果暴露在烈日下的时间过长太阳枪又会过热，还得不时找阴凉的地方去休息；阳光还会影响到迷宫中的各种机关……总体来说，游戏的创意足够了，不过这个创意却要让玩家受不小的罪！正常情况下要想将游戏通关没有一两个月的时间是不可能的。

LIKY



如果没有加入“阳光”这一要素这款游戏可以说非常平凡，传统的斜45度视角A·RPG，大同小异的迷宫，出现最多的谜题就是推箱子……但是就因为加入了阳光感应系统使得游戏的玩法产生了前所未有的新变化，许多谜题的解决与阳光强弱以及时间都息息相关，使得玩家经常要把卡带放在阳光下或阴凉处才能解谜，这一创意的确使游戏的乐趣有了质的提升。游戏的难度和流程都比较适中，就是谜题的设计仍显单薄。

总分：26

热血推荐

GBA ■卡带 (128M) ■KONAMI ■ボクラの太陽 ■A ·RPG ■2003-07-17 ■1~4人 ■对应通信对战线 ■自带记忆功能



蚊2 夏威夷之旅

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

恶搞度



沙罗



不能不对这款游戏发售前的宣传广告表示敬意——MM外加一只四处飞舞的蚊子，让不知《蚊》为何物的玩家立刻对游戏充满了期望。而进入游戏后一位女士的解说介绍，更是显得富有新意。游戏的故事发展倒也颇有几分特色，常常能够使人捧腹大笑。不过游戏中的一些系统设定如“一击必杀”，真的让人头大——HP的上限增大成了摆设。最大感受：玩完这游戏后，我的日文听力又进步了。

邪魔天使



如此又有创意又BT的游戏真是太符合时下年轻人的胃口了，如果你认为做人做得太“无聊”了，那么就做只蚊子尝尝“鲜”也不错。从日本到夏威夷那充满阳光沙滩的旅游胜地，光这一点就比前作中死板的日式建筑要好得多，虽说还是在屋子里，但由于“人种”的增加新鲜感也会倍增DI。本作在除了吸血之外还要为人类治病，什么时候蚊子还有医病一职的呀？有意思。美日两国人的超必杀极为夸张，必看！

纱迦



和一代比起来，游戏的内容增加了不少。最大的不同当然就是增加了穴道的设定，这样就连吸血的蚊子也能充当治病救人的白衣天使，感觉怪怪的。最满意的变化是每关都有很多隐藏宝物，这样使得游戏又增加了很多探索的乐趣。前作中用蚊子的身体去开关电器的设定比较有趣，可惜在这一代中被大幅取消了。游戏的长度要比前作长出一倍以上，但对这种游戏来说提高画面素质才是当务之急。

总分：21

不过不失

PS2 ■DVD-ROM ■SCE ■蚊2 Let's GO ハワイ ■ACT ■2003-07-03 ■1人 ■130KB



洛克人X7

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

难度



阿修罗



普通模式的游戏实在是太让阿修罗失望了！一周目除了岩浆关的BOSS和最终BOSS需要一定策略以外，其余的部分完全丧失了系列一直以来的高度技巧性，纯粹靠拼血就可以通过了。2周目、3周目的情况略有好转，但依然不能让人满意，只有困难模式才能略微让人找到一些过去的感觉。游戏的视角问题严重，游戏的几处“困难”之处几乎是视角造成的。收集全部人质居然连奖励也没有，真是让人不爽呀！

SOUL



的确是做出了各种大胆变化的一作，但是变革并不意味着就一定是优秀的、值得称赞的。游戏集合了2D及3D的玩法，但3D版面下《洛克人X》原来那种流畅的、行云流水般的操作感无处发挥，视角问题又时有发生——在抛弃了系列作的一些爽快感及游戏性的同时，新要素没有达成填补这些缺憾的作用……幸好，CAPCOM并没有完全放弃传统的《洛克人X》，《洛克人ZERO2》就是对我们的安慰。

纱迦



3D化后的《洛克人》果然与之前的作品有了很大不同。首先当然是难度的弱化，对这一点个人倒是持理解态度，也许CAPCOM也想用此招来吸引更多的玩家吧。可能是为了体现游戏并非只是仅仅画面3D化，游戏中增加了很多比较特殊的关卡，如开飞船回收炸弹等等，个人感觉这种关卡在视角和操作上都有一定的缺憾。作为《洛克人》正统系列3D化的第一部作品，是否成功就是玩家个人见仁见智的问题了。

总分：22

热血推荐

PS2 ■DVD-ROM ■CAPCOM ■ROCKMAN X7 ■ACT ■2003-07-17 ■1人 ■对应DS2 ■39KB



POP' N MUSIC 8

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

收录的音乐的人气度



沙罗



当我还是学生的時候，就特别喜欢《POP'N MUSIC》之类的音乐游戏。这款游戏发售後，也是兴致勃勃地玩了一段时间。游戏的质量无可厚非，数量众多的音乐和各式各样的隐藏要素更是令人无比兴奋！不过游戏的难度也是很高的哦，5键难度根本不算什么，但一到了9键难度时，不把自己按得个手忙脚乱大出洋相才怪。听说这游戏的街机版已经出到了10代！不能不令人感叹这一系列的高素质和人气度。

猫太



“《POP'N MUSIC》系列”的作品一贯都是以无疆界的音乐以得到大家的喜爱。本作更是网罗了数名名曲的精品级音乐游戏。除了普通模式之外，还有紧张刺激的2人对战模式。对战模式不但可以考验2人的节奏感，还有有趣的设定——必杀技，有了这个设定后便可以缓和紧张的对战气氛。至于歌曲方面，本作一共收录了让你目不暇接的歌曲数目，绝对让你有玩一整天都觉得不够过瘾的快感。

阿修罗



这真是一款非常好玩的音乐游戏，让人一上手就舍不得放下！游戏的歌曲算是相当丰富的，各种类型的都有，当中有很多都相当动听，尤其是其中那首中文歌《梦想你》，更是让阿修罗找到了当年听一青窈唱“华丽未来”时的感觉……游戏采用轮盘作为开启隐藏要素的方法是比较有新意的，不过如果运气太差的话可能连续好几轮都没有新要素出现。5键模式太过简单，而9键的话没有专用控制器难度就比较高了。

总分：26

热血推荐

PS2 ■DVD-ROM ■KONAMI ■ポップンミュージック8 ■MUG ■2003-07-03 ■至少114KB ■对应专用控制器

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

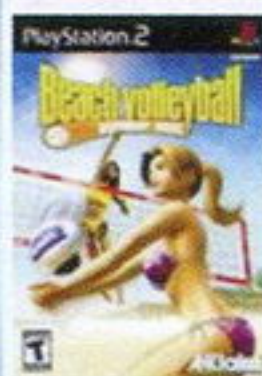


沙滩排球

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

操作性

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



D·S



整体制作相当失败，笔者认为完全是夏季休闲游戏阵容中的应景小品而已。在操作上虽然不算复杂，但恶劣的操纵手感与缓慢的攻防切换都让喜欢SPG类型的玩家大失所望，而想过瘾的玩家似乎也不能享受到什么乐趣，抛开欧美玩家的审美情趣与亚洲玩家大相径庭的客观因素外，粗糙的3D建模与滑稽的动作设计都为游戏带来了令人厌恶的缺陷。在隐藏要素与收集模式上内容相对比较丰富，但这并不重要。

猫太



怎么说好呢？第一眼看到这个游戏的画面时便觉得它是《死或生沙滩排球》的低成本制作版本。很多方面都跟《死或生沙滩排球》很相似，也由于PS2的机能所限制，游戏画面简直就是“惨不忍睹”。尤其是在排球模式中，人物的动作一点都不自然。如果玩过《死或生沙滩排球》可能会对这款游戏完全失望。但如果你没有Xbox，又想在暑假中玩一下这种“清凉”游戏的话倒是可以试一下。

纱迦

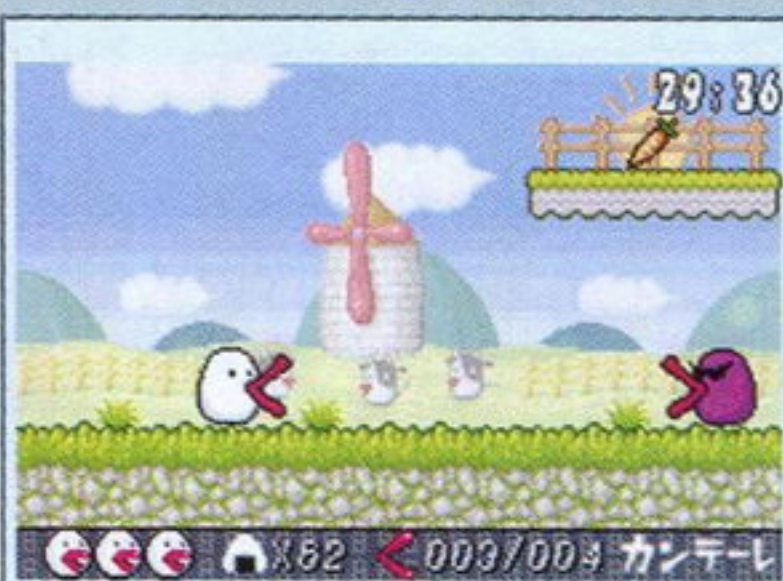


最初怀疑这款游戏只是一款跟《DOAX》风之作，玩到手后才发现游戏还是有它的特点的。不过无论从哪方面来看，这款游戏都只能说是很普通的一款体育游戏。作为一款体育游戏，最重要的两点：操作感和画面，都只能用不过不失来形容，多人对抗性也有待提高，希望在续作中能做出改进。游戏的隐藏要素倒是不少，如果你迷上这款游戏的话，它足以伴你度过一段假期。

总分：

15

PS2 ■ DVD-ROM ■ ACCLAIM ■ Summer Heat Beach Volleyball ■ SPG ■ 2003-07-01 ■ 1~2人



八佑卫门

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

恶搞度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



沙罗



以“关西电视”的人气偶像角色八佑卫门为主角的GBA动作游戏终于推出了。不知道有多少玩家会被那可爱又怪异的形象所吸引呢？总的来说，这款游戏的质量毋庸置疑，而且也很对女玩家的口味。主角利用它那怪异无比的嘴巴做出各种动作——既能作为通关的辅助道具，也同样能够作为攻击敌人的武器，而且不光如此，游戏中的辅助道具也是应有尽有，主角在取得了这些道具后能够获得各种能力，使攻略更加轻松。

纱迦



虽说是由日本当红卡通明星担当主角，但在中国完全不知名，只是因为游戏的制作商是NAMCO，这才令人留意了一下。果然，NAMCO游戏的素质还是有保证的。主人公八佑卫门依靠嘴巴可以做出多姿多彩的动作，抓住物体来回晃悠的场面令人想起过去的一些FC游戏。游戏的难度不高，玩家要收集各种各样的嘴巴来提升自己的能力，部分嘴巴的藏身之处可是很有些难度的。

LIKY



一款充满恶搞精神的动作游戏，主角八佑卫门不仅造型非常“恶心”，连声音都非常“猥琐”，令人有想扁它的冲动。（笑）游戏属于传统横版动作游戏，与《马里奥》的游戏方式类似，但是游戏节奏偏慢，玩起来有点急人。游戏比较强调操作技巧，利用八佑卫门那张会伸缩的嘴巴解谜、获得道具是进行游戏的关键，但是这需要一定时间才能熟练掌握，对于初学者不太友好。总的来说游戏值得一试。

总分：

24

热血推荐

GBA ■ 32M ■ NAMCO ■ ハチエモン ■ ACT ■ 2003-07-04 ■ 1人



超级马里奥ADVANCE 4

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

移植度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



GOUKI



操作方面与初代有着截然不同的感觉，更加难控制。游戏的进行方式比较新颖，特别是交替使用马里奥以及马里奥能力有别的路易时这种感觉更加明显，可谓十足的“兄弟大冒险”。可以自己选择前进的路线这一设定也体现了游戏的自由度。快速通过关卡并不是很难，但是若想将游戏的全部隐藏要素挖掘出来就要费上好一阵子了。游戏的语音非常有趣，常常让自己发出会心的微笑。移植度也非常高，满分。

LIKY



对于玩过FC版原作的玩家来说这款游戏意义非同一般，玩着玩着就会回想起过去那些奋战通关的日子，而大家发现许多原来FC版的技巧在今天这个GBA版上同样适用时更加感到非常怀念。感觉这一作《马里奥》的平衡度设计得最好，既不难得离谱也不缺少挑战性，恰到好处地给玩家成就感和满足感。惟一不足的就是BOSS太少了，每一大关的BOSS全都一个德行，就是变了个颜色就跑出来吓人。

SOUL



虽然已经是15年前的作品了，但游戏的魅力仍然不减，细腻的操作感令人欲罢不能。与其他《马里奥》动作游戏相比，本作的重点就在于变化及内容极其丰富，当然，能将这么多丰富的内容很平衡地布置在游戏中，并让玩家感觉到亲切的游戏性，这就是游戏的厉害之处了。其实在众多马里奥游戏中，论知名度及优秀程度的综合最高者，除了初代《超级马里奥》之外，就是《超级马里奥3》了，各位千万不要错过了。

总分：

27

黄金珍藏

GBA ■ 32M ■ NINTENDO ■ SUPER MARIO ADVANCE 4 ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 1~4人 ■ 对应通信对战线



樱花大战 炽热之血

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

汉化的满意度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



沙罗



首先要表示一下遗憾，中文版中的汉字全部都是繁体字——只对应港台地区；再来要高兴地庆祝一下：又一个中文游戏终于发售了！游戏除了片头的主题歌未能显示字幕（说明书上有）以外，整体汉化效果十分令人满意。就连最不容易听清楚的战斗中的合体技台词（就我个人而言，台词的速度实在快了点），也有翻译出来！一直以来，我都很喜欢原版语音、中文字幕的动画或游戏，所以这款游戏对我而言，包含了更多的意义。

D·S



只延期了一次就顺利发售的这款游戏对于国内的玩家来讲可谓相当难得，并且赶在暑假期间上市可以让玩家玩个痛快了！对于中文版游戏，玩家最关心的自然是汉化水平问题。游戏中除了一些不常见的口语说话方式以及一些文字小错误之外，基本上可以用“专业”来形容！最让人感动的是对动画中的语音与游戏制作人员名单都进行了翻译，可见其认真的态度。游戏的素质就不再评说了，总之强烈推荐！

纱迦



迄今为止PS2上最好的汉化游戏。尽管日文版已经玩过多遍，但是全中文的亲切感是无论如何也无法替代的。游戏的完成度非常高，汉化度达到了100%。所有的动画过场均加上了中文字幕，就连STAFF也被完全汉化，这种认真负责的态度令人肃然起敬。虽然翻译方面偶有小错，但瑕不掩瑜。认真体验过本作后，我们有绝对充分的理由来期待下个月即将推出的《宿命传说2》中文版。

总分：

27

热血推荐

PS2 ■ DVD-ROM ■ SEGA / OVERWORKS ■ S · AVG ■ 2003-07-10 ■ 1人 ■ 200KB

文：邪魔天使

一直最喜欢玩的游戏就是RPG。什么是角色？是游戏中的那个由一串0、1组成的符号？还是坐在电视前的自己？当拿起手柄，打开电源，放进碟，开始显现游戏LOGO的时候，仿佛能听见一个声音在跟自己说话——Welcome to this game。分不清游戏中的主角是真实的自我，还是现实中的自己是真实的自我，能够做的只是为游戏中的角色的喜悦而喜悦，为游戏中的角色的悲伤而悲伤。有时候甚至会产生，到底电视中的那个人是游戏中的主角，还是我是他的游戏中的主角，这种奇异的想法。而能够让我产生这种奇异幻觉的游戏，那就是《FF》——一个永不磨灭的神话。

可以毫不脸红地说，虽然我是一个“FF饭”，但我真正深入了解《FF》是从PS上的《VII》开始的。为什么？很简单，我是一个情节派，看不懂的东西情愿不去碰它。但是之后在能看懂情节的基础上，我还是回顾了一下那些被众人奉为经典的名作。

回归与创新

随着泰达穿过尤娜的身体，随着泰达那纵身一跳，随着泰达与父亲那一记击掌，《FF X》画上了一个从理智上认为完美，但从情感上却认为不完美的句号。始终坚信游戏不会就此结束，《FF》那传统的一部一个故事在本作中将会有一个质的变化，因为始终对史克威尔那种求新求变的积极态度抱以信心。而在看到《FF X 国际版》中那附赠的一张Disc后，更加坚定了自己的想法。果然，随后就是《FF X -2》消息的公布。《FF》史上第一个正统续篇从此诞生了。战斗又恢复到系列传统的ATB系统（作了一些细微的调整），职业系统重出江湖，而转职也不再是枯燥地在地图画面上打开菜单，将光标移动到需要转成的那个职业的一串假名上然后按下确定键，而是在战斗中也可以进行随时转职，并且转职的方式更是让人瞠目结舌——居然是换装！最关键的是换装动画还是如此华丽！虽然这些动画可以在游戏中Shotcut掉，但我想还是有很多玩家喜欢多看几眼这些漂亮养眼的场面吧。

多职业的回归可以说是本作中的一大亮点，从至今还有很多玩家认为职业丰富的《FF V》是系列最经典的一作就可以看出其魅力所在。职业特点在游戏中尽



游戏时间 超过100小时

最终幻想 X-2

PS2	SQUARE	RPG	1人
DVD-ROM	2003年3月13日发售		434KB以上
			7800日元

现无遗。开始很多人都会认为《FF》到了后期都差不多，反正各个角色的能力都会练满。到了终盘，职业就没那么重要了，大家一阵乱砍就可以过关，如果抱有这种想法那可就大错特错了。游戏中角色升级所加的能力是不会让所有能力满值的，虽说游戏中可以在隐藏迷宫中拿到增加能力的道具，而想让所有能力全满，那两个饰品槽就要同时装备纯粹加能力的道具，这样一来势必会牺牲一些有特殊效果的饰品。最明显的就是在濒死状态下，固定伤害9999的“小猫抓抓”，少了这个利器，对挑战隐藏迷宫的BOSS很不利。当然，这并不适用于那些不靠“小猫抓抓”挑战隐藏迷宫BOSS的玩家。

在换装晶球当中，最引人瞩目的应该就是三名主角的特殊换装与三套猥琐的きぐるみ的换装了，特别是后者，入手方法超级复杂。两者的实力都是超群的，将它们的技能练满后打BOSS简直就是轻松愉快。当然，如果说枪手的连击技+小猫抓抓更强大，那在下也是无话可说，毕竟这种破坏平衡性的东西不是每个人都喜欢的。

说到换装晶球，那就不能不提换装盘了。除了剧情中能拿到的之外，很多换装盘的入手方法都比较BT，这也增加了游戏的趣味性，但到了后期感觉还是“鸡肋盘”比较多，至于那个有强大特技“银河天震”的最强换装盘，由于与逃跑次数息息相关，所以对其实用性就要打个问号了。总之一句话，没用的多于有用的，这也是RPG中的常见现象，见怪不怪了。

海鸥团，出击！

以任务方式进行游戏的《FF》，这

应该是大姑娘上花轿——头一遭。只能感叹：外传不愧是外传，与正传相比就是不一样，什么都敢来；好，只要你敢出，我就敢玩！任务，可以说成了游戏的关键词之一，不仅发展情节是靠任务进行，任务也是收集道具必不可少的途径。在代入感方面，可以说这些任务做得是相当成功的，不时出几个谜题为难一下玩家的脑袋瓜，或是突然出现什么“温泉情节”之类的东西，也充分体现了任务制带来的多元性与意外性。有的谜题难，难得你想绞尽脑汁破解它；有的情节令人“瀑布汗”，让人觉得这不该是《FF》里理应出现的情节，如此多的矛盾穿插在一起，就像是漩涡一般吸引玩家继续玩下去，这就是游戏的精妙之处。

在一个一个任务中，整个斯彼拉大陆更加完全地展现在我们面前。野心、贪婪、绝望、高尚、理解……这些充满人性的东西一一展现在我们面前，在每一个任务中我们能体会到每个人心中所隐藏的那一片秘密花园，在每一个任务中我们能够体会到人性那真实的一面。人都会迷惘，会逃避现实，而在一个个任务中，我们看到了角色们心灵的成长，看到了他们对未来的执着与对希望的坚持。最关键的是！在任务中我们能得到更加强力的道具！

恋爱吧，少女！

总觉得《FF X》是一款充满了阳刚味，很“男人”的游戏，而《FF X -2》就显得很“小家碧玉”，很“女人”了。这个……也是应该的，毕竟三名主角都是女性……尤娜的成熟让人觉得惊喜；琉库的活泼可爱与好动总能使

自己的心情好起来（个人觉得在《FF X -2》中琉库的性格刻画比尤娜还要饱满）；佩恩的外冷内热如大姐一般的关怀，让人觉得这些人物都是那么真实，就好像在你我身边一样。尤娜与泰达，这是大家公认的一对，很简单，尤娜这次旅行就是要为了找到泰达。尤娜对泰达的感情是执着的，原因也很简单“一切的契机，都是那映有你的晶球”。尤娜已不是以前那优柔寡断的小姑娘了，她已经长大了，可以自己决定自己的事了！琉库与吉普鲁那段感情，虽然游戏只是一笔带过，而正是这轻轻的一笔，却让世人知道，“啊，原来琉库这丫头片子还居然有段‘情史’啊！”虽然只是男方的片面之词，女方极力否认，但有道是越是否认越有鬼。女方娇嗔之后就是一捶，男方哈哈大笑躲开，看似轻描淡写，给人印象却极为深刻，妙！佩恩就更复杂了，与赤木队那几位说不清道不明的关系，与努吉的关系更是暧昧。“你是……船长吧。”“正因为我是船长。”短短几句话，就将女性对自己所关心的男性的关怀之情表露无疑，看来日本人对表现这种“冷酷女性”“刹那间的柔情”掌握得很是娴熟啊。卢璞兰对努吉的爱，是毫无掩饰的，完全符合她那直来直去的性格，为了自己的男人，敢于面对任何困难，即使对方对自己不冷不热。但爱，是没有错的。对于琳与修因，里线剧情中的男女主人公，对于他们的感情，游戏表现得是那么撕人心肺。只是为了保护自己所爱的人，即使自己变成恶魔也在所不惜。让人觉得心惊肉跳，也让人觉得一丝涩涩的酸楚……“睡吧，我们会一直在一起，我会给你唱新的歌曲。”当琳回首向尤娜说出那声谢谢时，也让电视机前的人松了一口气。爱情是什么？你认为它是什么，它就是什么……

后记

对于史克威尔（哦，现在应该叫史克威尔艾尼克斯了吧）在结局气氛的营造上一直都颇有好感，但这次给人的感觉却心惊肉跳：平静的水面，只听见浪打在礁石上的声音；默默看着水面的尤娜，一点也听不到泰达那吵闹的声音；空中漂浮的幻光虫，再回想起泰达的话语……北濑先生快出来解释一下吧！

前线狙击



发售前最终报道

世界足球胜利十一人7



PS2 CD-ROM	KONAMI	SPG	1~8人
	预定 2003年8月7日发售		记忆容量未定
	对应手柄分插器		6980 日元



随着游戏发售日的日益临近，我们再次得到了大量《WE7》的最新情报！从发售日上来看，《WE7》的发售让我们想到了同样也是“世界杯年”之后发售的足以改变人们对《WE》看法的《WE4》。目前《WE7》的种种新情报给人感觉也许《WE7》并不容易很快让所有的足球游戏玩家接受，或在接触初期会有人发出这样那样的抱怨，但是随着深入游戏，你会很快将《WE6FE》彻底抛在脑后的——当年从《WE3FE》到《WE4》不就是这样的情况么？

完成度已经达到100%! 各位FANS开始倒数吧!



俱乐部与国家队之间的比赛

本作可以直接实现俱乐部与国家队之间的比赛。虽然现在俱乐部的数量已经大大超过国家队的数量了，但是还是有很多玩家更喜欢使用更为“单纯”的国家队来进行对战！那么国家队与本国或者外国最强的俱乐部到底谁的实力更强呢？一起来挑战一下吧！



新系统：攻击意识的方向设定

在前作中，只能为球员设定一个攻击方向，难免有些不符合越来越复杂激烈的现代足球。而在本作中，攻击意识可以同时设定4个方向！为一些多面手球员进行这样的设定，无疑能够最大限度地发挥他的作用！



新系统：快速战术设定

是的，随着《WE》的不断发展，玩家对于战术的要求也越来越高。一场正式比赛之前的准备工作也许比实际的比赛更伤脑筋，并且项目繁多的设定也让不懂日文的玩家非常苦恼。而在本作中就非常体贴地加入了“快速战术设定”系统，在变换阵形的时候，系统除了会自动按球员的位置属性合理地分配球员的位置，并且还会提供一个常用的战术选项大框，让玩家能够迅速地进行战术的设定。



4支意甲俱乐部资料完全忠实再现!

激动人心的消息! AC米兰、帕尔马、罗马以及拉齐奥4支球队的资料,包括俱乐部名称、队旗、球员名单、球衣品牌(AC米兰的adidas、罗马的kappa紧身球衣、拉齐奥的PUMA不规则领口球衣)、球衣胸前广告(AC米兰的OPEL、罗马的MAZDA、帕尔马的parmalat)等等完全忠实再现于游戏当中!

罗马的同城德比!

▲罗马的同城德比!米哈伊洛维奇拼老命防守罗马王子!

▲罗马的同城德比!注意看罗马球员球衣上的Kappa商标。

▲乌克兰核弹头正在庆祝入球!

▲Pippo的能力值会在本作中得到加强吗?

齐达内的招牌绝技“马赛回转”再现!

在本作中还追加了一种名为“齐达内的马赛回转”的技巧,使用方法是转动右摇杆(R3)一整圈,球员就会做出非常华丽的360°踩球过人的动作!当然,与“双足假动作”一样,“马赛回转”也不是每个球员都能够使用的,只有具备了相应特技的球员才能使用。

关于马赛回转

“马赛回转”动作是齐达内的标志性过人动作之一,动作流畅漂亮实用,踩球转身过人一气呵成。齐达内早年在波尔多队效力时就曾经在法甲联赛中多次上演这个动作,由于齐达内出生在马赛,所以这个动作的名称也由此而来。不过,让世界真正了解“马赛回转”却是当齐达内进入尤文图斯,从而真正投入国际赛场之后。

◀里瓦尔多接球,这时逆时针转动右摇杆,发动“马赛回转”!

漂亮的“马赛回转”过人!

▲干净利落地摆脱了帕尔马队球员菲利皮尼的防守,太棒了!

更多的变更点!

- 受伤的球员会被担架抬下场,会看到带伤上场的球员腿上缠着绷带!形成死球时会看到球员跑到场边喝水,有回复体力的作用。
- 在ML中,当你的球队战绩不佳时,会影响到主场的上座率。反之,则是场场爆满!
- 赢得各种杯赛的冠军都会获得一定的“WEN”点数,这样就可以在“WE SHOP”中开启游戏中的一些隐藏要素,例如隐藏球队、隐藏球员等等。我们可以看到在本作的ML中是没有出现任何南美俱乐部的,这是否就意味着能够在“WE SHOP”中获得一些新的俱乐部球队呢?
- 能够自由对俱乐部的阵容进行调整,换句话说就是不需要连接网络更新,就能够手动根据现实中最新的阵容来调整游戏中俱乐部的阵容了!
- 国家队的阵容也可以自由调整,只要是拥有本国国籍的球员都有资格入选国家队。但是球员的国籍是不可更改的。
- 荷兰队的球员不再以“ORANGE XXX”来表示,而是以比较接近的字母拼写,例如Kluivert也许会被拼写为Kluevert。
- 在ML的联赛间歇期,准备了更多的友谊赛以及其他的赛事来丰富ML的内容,毫无疑问,这对于球队的板凳深度也是一个巨大的挑战。
- 在高速带球跑时的变向要比《WE6FE》稍困难,从而进一步削弱了速度在本作中的作用。
- 在按X键进行防守时,防守队员有可能做出半跪式的铲球动作,这样的动作相比起普通的抢断来说防守面积更大,而与使用O键的倒地铲球相比又有着能够快速起身的优势。
- 拉扯球衣的情况将明显减少,CPU的后卫在防守时也不再只是一味地跟在球员身后,而是懂得卡位拦截。

前线狙击



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

异度传说 二章

善恶的彼岸



以独特的世界观、史诗般波澜壮阔的故事情节、细腻的表现手法、各性格丰富的角色而备受玩家瞩目的RPG巨作“《异度传说》系列”终于公布了新情报！当看到新公布的游戏CG以及画面时，邪魔简直不敢相信自己的眼睛，细致的即时演算将各个角色描绘得惟妙惟肖，不管是每一根发丝还是精制的五官，个人感觉已经超越了《FF X》，达到了PS2机能表现的又一个高峰！并且，这次在人物设定方面一改《一章》中备受玩家指责的低龄造型，两名女主角以崭新的成熟女性造型出场，让人顿感眼前一亮。果然还是成熟女性更适合大众的口味。

紧急速报：在最新召开的MONOLITH新作发表会上，官方公布了一些新的情报：与前作一样，《二章》也有限定版。情节上在《一章》中的谜团在《二章》中会逐渐明朗，而这次的情节可能会围绕Jr.来展开。游戏系统方面，这次是“正统进化”，基本系统不会改变，但游戏的手感将会加强。战斗中的节奏也作了一些调整，MAPJUMP和进入战斗画面时的读盘时间都大幅度缩短，前作要安装在硬盘上才能体会到短时间读盘的流畅感，而本作在读盘时间上的改善也将大大提高玩家对游戏的投入度。游戏中角色的动作都采用了“动作捕捉”技术，这样人物显得更真实。

STORY

在人类放弃地球圈的4000年后，因为受到了谜之敌对势力GNOSIS的侵略，面临即将灭亡的危机，而能够消灭GNOSIS免除灭亡危机的关键就是佐哈尔。而因为与佐哈尔有一定关系，我们的主人公紫苑被卷入了历史的滚滚洪流中。在本作中以佐哈尔为目标的神秘势力开始逐渐浮出历史舞台，而指引他们命运的罗盘针已经发出了剧烈的转动……

CHARACTER

PROFILE

VECTOR第一开发局，KOS-MOS开发计划的主干技师，本作中的主人公，身兼行星消失事件的调查与测试KOS-MOS两职，她所乘坐的战舰是联邦舰队的旗舰。小的时候父母双亡，初恋男友也在两年前的某次事故中死亡，虽然有些痛苦的回忆，但紫苑对生活还是抱以积极的态度。



卯月紫苑



▲似乎是因为去掉了眼睛的原因，紫苑看起来非常具有成熟女性的魅力。

系列最新作终于登场！



KOS-MOS



▲本作中KOS-MOS去掉了头部的零件，而且从身体的设计上也可以看出与前作的很多不同。

PROFILE

由星际企业联合集团VECTOR开发研制出的女性型人形机器人，进行任务时以理论、确立、任务三原则为优先，设有无条件保护开发者紫苑的程序，持有“秩序”之名。

PROFILE

拥有常人所没有的特殊能力，除了自己的名字之外，不会向人透露自己的任何情况。他的经历还有能力，是否还具有以前的记忆，这一切都是谜。另外就是他的名字“chaos”，意为混沌，刚好与KOS-MOS的“秩序”相对。

卡奥斯



▲以“混沌”为名的卡奥斯，在本作中围绕他的那些谜能解开吗？还有，他的发型有一些变化。



新机体与A.G.W.S不同的存在



E.S. Asher

在这次公布的机体中只是公布了机体的原画与名字，除此之外都是谜。据传闻它与前作中出场的机体——A.G.W.S有完全不同的性能，从公布的资料上看，这种机体的体积似乎比A.G.W.S要大一些。



E.S. Issachar

《异度传说 一章 Reloaded 力之意志》情报

预定在今年10月发售的海外逆移植版的《异度传说 一章 Reloaded 力之意志》中加入了一些新的要素，比如增加了角色在战斗中的服装、



看过的MOVIE可以储存下来随时观看，另外在游戏同捆附送的特典DISC中还收录有《二章》的MOVIE。看到这些诱人的东西是不是又蠢蠢欲动了呢？不要犹豫了，该出手时就出手！



新的篇章拉开了序幕



卯月仁



▲不知道与谁在说话的仁，从他身着军服的情况来看，似乎是在回想军队中的情节。

PROFILE

紫苑的哥哥，曾有在军队中就职的经历，与UTIC机关的马格里斯似乎有什么关系，他所持有的武器是日本刀。（怎么看这家伙都像《异度装甲》中的吉丹老师）

前线狙击

PS2	KONAMI	ACT	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 11 月发售	开发完成度 70%	记忆容量未定 售价未定

恶魔城 Castlevania (暂名)



在今年 E3 召开的时候，五十岚浩司向广大《恶魔城》FANS 展示了“《Castlevania》系列”的 PS2 版最新作《无辜者的悼词》(暂译)。游戏的巨大改变对于 FANS 来说真是“有人欢喜有人愁”。隔了这么长时间，该游戏的日版也公布了相关最新的情报，虽然连副标题都还没有确定，但是还是有必要再次回顾一下新作的情况的。

初代吸血鬼猎人

CV: 神奈延年

本作的男主角。实力出众的骑士，在其使团中被公认为最强的人，是真正的勇士。同时里昂还拥有男爵的爵位，是统治一方的贵族。不过为了拯救被恶魔绑架而失踪的未婚妻莎拉，里昂舍弃了自己的名声和地位，独自一人前往恶魔的巢穴……



里昂·贝尔蒙多
Leon Belmonto



莎拉·特兰图尔
Sara Trantoul



雷纳尔德·冈道尔菲
Rinaldo Gandolfi

伟大的炼金术士

CV: 柴田秀胜

神秘的炼金术士，身为普通的人类却在充满了魔物的森林中定居，对于炼金术有很深的研究。似乎与吸血鬼之间存在着某些关系，为了那个原因才帮助里昂对抗恶魔，圣鞭 Vampire Killer 就是由他交给里昂的。

美丽的富豪之女

CV: 冬马由美

本作的女主角。身为富豪的女儿，不仅人长得非常美丽，而且还没有千金小姐的架子，深得周围人的喜爱。和里昂男爵定下了婚约，可以说是非常幸运的女子。不过却在婚礼前夕遭到恶魔的绑架，不知所踪……

目前公布详细情报的BOSS角色包括美杜莎和巨像兵，都属于体积庞大的类型。不过说起来《恶魔城》的BOSS角色一向都以“大”著称，看上去就可以感觉到它们的威力。而那些体型较小的BOSS则通常以多变的运动方式和超高的机动性取胜。在E3公布的宣传片内我们可以看到一个能够自由操纵宝剑的人类，想必他作为BOSS的实力一定会在美杜莎和巨像兵之上吧！



《恶魔城》3D化最大的好处是什么？这个问题很难回答。不过3D化以后魔城的诡异构造对于玩家来说会变得更加富有魅力，也使得独自冒险的感觉更加逼真！以前呆呆地站在阶梯上等待着被杀死的骷髅兵这次可能手持利刃来一路追杀里昂，以前在漫长的走廊里排成一排供主角赚取经验值的铠甲兵这次可能采用新的战术，从四周将里昂包围在中间……2D无法表现的东西实在太多了，3D才能将恶魔城更多的侧面展示到大家的面前！



武器的强化系统是这一次《恶魔城》的战斗的核心部分。除了主要的圣鞭可以增加新的动作技巧以外，就连那5种副武器也可以借助宝玉的力量获得不同的特效，从而使得新作的战斗达到一个更加紧张刺激的程度。而针对不同的敌人使用不同的武器特效，更加有效地击倒对手是游戏的战斗系统最富有乐趣的地方。



前线狙击

MAXIMO is back!

勇者马克西莫新的战斗始动!

文: D·S

魔界英雄记マキシモ

MAXIMO

マキシモの新たな冒険

魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	ACT	1人
	预定 2003年9月发售		记忆容量未定
	对应 DS2		6800 日元



2001年末由CAPCOM开发的“超手感派”动作游戏《马克西莫》赢得了许多玩家的赞誉，如今CAPCOM第8开发部的原制作人员再次携手合作，在今年E3展上公布了美版名为《马克西莫对塞恩军团》的续作之后，目前正式将这款日版续作定名为《魔界英雄记马克西莫 机械怪兽的野心》，而游戏也宣布将在9月发售！延续上次的报道，此次让我们看看有什么新的消息公布。

▼在动作游戏中引入“防御”的概念，这本身就是具有考验玩家操作性的设定。



不屈的勇者 马克西莫

在前作中打倒魔王阿吉利之后，马克西莫使王国重新迎来了和平。为了找寻下落不明的索非亚公主，马克西莫再次踏上了新的冒险旅程。而更具挑战性的新的战斗已经悄然拉开帷幕……

▼多段的连续攻击不仅画面效果华丽，而且爽快感也随之而来！



▼在前作中丰富多彩的跳跃攻击在本作中依然健在，并且对应不同属性的武器。而新武器的入手使游戏中的关卡有反复玩的价值！



和马克西莫有着密切关系的死神·克利姆，在本作中竟然作为马克西莫变身后的形态登场！游戏里只要蓄满画面左上方的“克利姆计”便可以使马克西莫变身成为克利姆。克利姆拥有一把巨大的镰刀，并拥有施放魔法的技能，完全可以让玩家体会另一种战斗乐趣。但由于变身有时间限制，最好是在BOSS战或者危机时再使用。

克利姆计



▶超强的防御力再加上恐怖的“一击必杀”特技，克利姆不愧为“无敌的死神”啊！



全新要素！死神·克利姆变身系统

无敌的死神 克利姆

在前作中给予马克西莫新的生命，并协同他一起进行冒险的克利姆，在本作中为什么会以马克西莫变身后的形态登场呢？相信只有等游戏发售之后才能把这个谜题搞清楚了。

▶使用巨大的镰刀，在“一闪”之后将敌人彻底消灭！

前线狙击

PS2	ACCESS GAMES	ACT	游戏人数未定
	预定 2003 年冬季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定



…特別な理由があるんだ

间谍小说 SPY FICTION

早在一年前，我们就已经听说过这款誓以达到PS2性能界限为目标的间谍游戏的大名了。但在接下来的一年时间内游戏没有放出任何情报，因此大家也渐渐忘记了这款游戏。如今，《间谍小说》终于放出了大量有价值的情报，预定于今年冬天发售！

ACCESS GAMES为了制作《间谍小说》，足足用了3年时间进行构思、2年时间进行制作，同时这款游戏也是ACCESS GAMES开发的第一款游戏。游戏制作人为角和邦昭，角色设定为村田莲尔。目前游戏开发度为45%，希望能按时登场！

说到间谍游戏，大家马上就会想到大名鼎鼎的《潜龙谍影》(METAL GEAR SOLID)。的确，有这么一个成功的作品摆在前面，任何想推出类似题材作品的公司都得先掂量掂量。不过《潜龙谍影》也并不是一座无法逾越的大山，《分裂细胞》就是一个很好的例子。那么这款《间谍小说》和《潜龙谍影》比起来又有怎样的优势呢？

画面表现

既然夸下了“达到PS2性能界限”的海口，画面自然也得有相应的表现才有说服力。从目前公布的画面来看，游戏的画面确实不错，光影处理效果尤佳。而且这还只是45%开发度的画面，很难想象完成品会达到什么样的地步。



独特系统

光学迷彩

PHANTOM成员的行动服上配有特制光学迷彩，能够轻松实现隐身效果。游戏中只需靠着墙壁静止不动，光学迷彩就会发挥效果，把主人公变成一个透明人。就算敌人从你身边走过，也很难发现这样一个大活人。



▲光学迷彩是从脚到头发挥效果的，整个隐身的过程极炫！

角和邦昭

相信大多数玩家都没有听说过他的名字，不过他参与制作过的游戏你一定知道。角和邦昭最早曾在KONAMI就职，参与制作过《恶魔城》、《宇宙巡航机》、《DDR》等人气系列游戏。为了实现自己的远大抱负，角和邦昭离开了KONAMI，转投DEEP SPACE。在DEEP SPACE任职期间，他的代表作是PS2的《毁灭》(EXTERMINATION)，是在PS2早期作品中不可多得的佳作。ACCESS GAMES是他亲手创立的会社，而《间谍小说》是ACCESS GAMES的第一部作品。

高空潜入

用绳索从高空潜入也是PHANTOM成员的拿手好戏。不过敌人也会设下层层红外线警戒装置进行阻拦，这时一定要保持身体的平衡性，身体转向则要通过脚踏墙壁来实现，这对玩家的微操作将是极大考验。



◀还记得《职业特工队》中的那紧张万分的一滴汗吗？

S·E·A & PHANTOM

说到著名的谍报机关，人们往往会想起美国的中情局、以色列的摩沙德、前苏联的克格勃。其实在这个世界上，还存在着一个由民间组织的非合法谍报机关，它的代号是S·E·A。S·E·A旗下有很多部队，其中最精锐的部队当属专门执行危险任务的特殊工作部队“PHANTOM”，游戏的主人公比利就是PHANTOM的领导者。

比利·比乔普



PHANTOM的领导者，冷静、大胆是他的特征，即使身陷绝境也不会有任何改变。他特别喜欢执行任务时紧张的感觉。

捷拉·克罗福德



给人很酷印象的女性，人际关系不是很好，没有人知道她的过去，她也非常讨厌别人打听她的过去经历。

谜之男



专门向国际恐怖组织提供恐怖行动计划的男性，超一流的犯罪组织者。他与PHANTOM的关系目前尚不明朗。

前线狙击

PS2 DVD-ROM	WeIIMADE	AVG	1人
	预定 2003 年 9 月 发售		121KB
	特别版 6800 日元		4800 日元



原本的毕业旅行……
竟然变成平安时代的时光旅行!



《少女义经传》是一款以平安时代为背景舞台的假想型游戏，但其中却出现了一位在历史文献的记载中真实存在的神秘人物——源义经。游戏的主人公是武藏坊弁庆，描述在源、平两家会战期间的传奇故事。此次新作的介绍以游戏流程说明与登场人物的解说为主，让玩家能够在游戏发售之前了解其概貌。

源义经竟然是可爱的女孩子? 世界观奇特的SLG+AVG与玩家见面!

故事发端

游戏中玩家所扮演的是一名年约17岁、来自现代的高中生。因毕业旅行而来到了京都，但由于在与同学一起玩惩罚游戏的时候输掉了而被迫要去偷看女子温泉那边的情况，可能是命运的巧合吧，在温泉中让主角遇到了一位神秘的少女……



此后由于某种神奇的力量让主人公通过时光旅行来到了平安时代后期的古日本，这也正是源、平两家会战的舞台。主角在不了解事实真相的情况下，受到平家武将的袭击，却意外被自称为九罗香的少女和她的随从武藏坊弁庆所救。当时由于弁庆已经身受重伤，把那个女孩托付给主角之后便去世了。此后，主角在知道源义经就是这个女孩子的情况下，以弁庆的身分卷入到这场纷争之中……

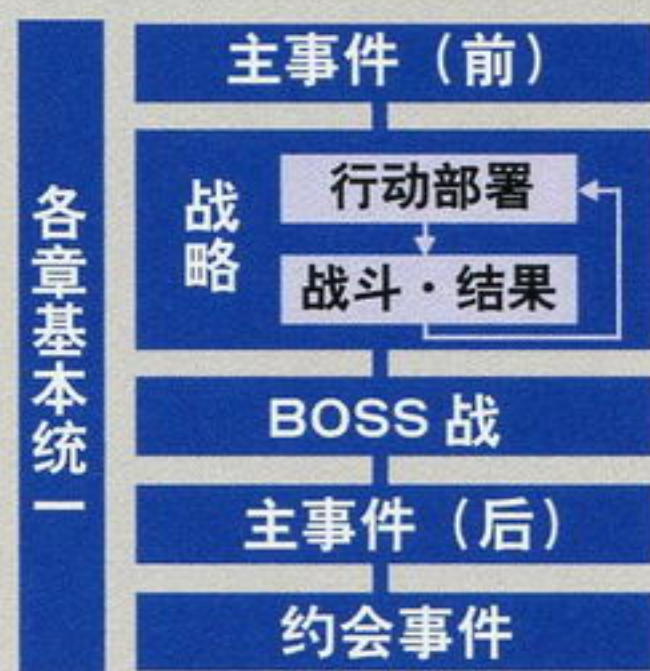
新的历史由你来创造!



基本系统

本作的故事共分为10个章节，以冒险与战略两部分轮番进行，其中有单纯遵循冒险故事发展的AVG部分，以及在战斗地图上进行的战略SLG部分。在战略部分，只要将成为目标的敌方头目打倒，便能进入下一章了。

游戏基本流程表



◀ 这是进行各章节故事和角色之间剧情的部分。

▶ 以回合制来进行的策略作战，各战斗地图中都设有回合数的限制。



▼ 在章节与章节之间相互衔接的部分就是约会事件了，玩家在游戏中目的就是源氏势力的胜利与恋爱目标的达成!

◀ ▲ 女主角们有各种各样的能力，利用这些能力便能使作战朝着有利的方向进行。需要注意的是特殊能力是需要和主角两人一起合作才能发动的。



源氏

以源赖朝为大将，在镰仓举兵起义的一个势力。穿越时空的主人公突然被卷入了这场，与平家势力的斗争之中。

九罗香

源义经，即九罗香。源氏的总大将，源赖朝妹妹的妹妹，是一个好奇心旺盛且活泼的女孩子。为了不让敌人知道此事，而自称为源九郎义经。



佐藤红叶

与九罗香从小一起长大，有着比一般人更为坚强的意志力。平时不怎么喜欢说话。她所使用的武器则相当特别。

静

拥有异国血统的“棕色美人”，原本是个跳舞的名人，但由于她通晓兵法，在作战时是九罗香的好军师。

伊势玲奈

在伊势街道与根城附近相当活跃，自称是盗贼的头目。与九罗香认识之后便成为她的随从。身体灵活，动作敏捷，使用的武器是短剑。

那须与一

在那须家排行十一的少女，与家中的其他成员一样身着男装加入源氏军队。她是个性格冷酷的弓箭手，只是摘下眼镜后就射不准了。

全新的源平合战即将展开，登场角色全员重点介绍！

角色设计为 moo 氏！ 对于 S·AVG 这种类型的游戏，角色设计是相当关键的一环。在本作中担任角色设计的是以“《悠久幻想曲》系列”与“《此花》系列”的人物设定而闻名的 moo 氏。在现实世界审美观与历史世界观相结合的情况下，moo 氏充分发挥想象力，为玩家带来了新的视觉冲击！

平家

“平治之乱”之后，曾经迎来了一段繁荣的时期，但由于源赖朝突如其来的举兵进攻而爆发了“源平之战”。为了打倒源氏，平家开始抢夺“三种神机”。

观月

拥有神奇的灵力，是平清盛的孙女。自从可以运用自身的灵力并施展秘术之后便双目失明，可以说是带有悲剧色彩的少女。

平知盛

平清盛的第四个儿子。在以机智而闻名的平家中任总大将一职。尽管地位很高，可平知盛却待人谦和，是平家强盛的支柱。

廉也

在战争中被平家捡来的孤儿。从小和观月一起玩，就像兄妹一样。他为了保护观月与平家，甚至可以牺牲自己的生命。

平教经

平清盛的外甥，是平家猛将中最强的武将。他不仅拥有无比强悍的力量，而且还有与强者对战的嗜好。

平敦盛

平知盛的堂弟，有着独特的妖媚气质。作为当代吹奏笛子的高手，可以为了胜利而不惜使用一切手段，个性相当冷酷。

故事主人公

武藏坊弁庆

本作的角色，是一位平凡的高中生。经由时光旅行来到平安后期的古日本，受前一代的弁庆所托，与九罗香一起并肩作战。



新约圣剑传说

前线狙击

发售日终于决定了!
SQUARE ENIX于GBA上的第一作!
经过12载的岁月,经典A·RPG终于复活!

GBA	SQUARE ENIX	A·RPG	1~2人
	预定2003年8月29日发售		自带记忆功能
卡带(容量未定)	对应通信对战线		5800日元

文: SOUL

集结了原SQUARE各明星制作人的超大作《新约圣剑传说》自SQUARE于去年初公布(在SQUARE宣布加入任天堂软件阵营时)的那天起,就牵动了千万个《圣剑》FANS的心。终于,这款梦幻之作确定了发售日,可还得等啊,没办法,还是让我们继续在这次介绍中先睹为快吧。

攻击属性分为3种!

本作中攻击属性分为3种,分别为“斩”、“突”及“打”,到底这3种属性指的是什么样的攻击?下面分别进行解释。

第一种属性为“斩”。“斩”能够进行大范围的攻击,比起其他两种攻击来说要实用一些,而且这项攻击对任何怪兽都比较有效。

第二种属性为“突”。“突”的攻击范围很小,可以说只是一种点攻击,但这种属性的攻击对水母系(史莱姆)及鸟系的怪兽很有效。

第三种属性为“打”。“打”是攻击力很高的一种攻击方法,不过每一次攻击都会让主角露出很大的破绽。玩家可以利用这种攻击来对付一些有坚硬外壳的怪兽。



▲链锤攻击(斩) ▲旋转飞刀攻击(斩) ▲长枪系武器的攻击(突)



▲弓箭攻击(突) ▲大型球体的攻击(打) ▲用重武器对付可爱的怪兽?

精灵系统

本作的新增系统之一。在这个世界中存在着精灵,如果要使用魔法的话,就必须得到它们的帮助。目前已知的精灵包括光之精灵及火之精灵,不同的精灵具有不同的属性,玩家得到了什么样的精灵就意味着可以使用什么属性的魔法。这些精灵都具有灵性,可以和人类对话,因此精灵们也拥有自己的个性,比如火精灵就具有比较热血的性格。



▲光之精灵。各精灵都有自己的头像。 ▲火之精灵。精灵们具有自己的个性。

时间流逝系统

游戏中设定有时间流逝系统,到达一定的时刻,游戏中的时间就会由白天转为黑夜。而同一地点,如果时间不同,则所出现的怪兽也会有所不同。这样



一来,游戏就有了更多的变化,比如有些怪兽在夜晚时不会出现,那么要想躲过它,就可以等到夜晚时再行动,但也要注意夜晚可能会有更厉害的怪兽出现。



▲到了晚上,就有可恶的蝙蝠。 ▲白天有大黄蜂,更容易对付吗? ▲晚上,是不是该睡觉了?

道具的获取

本作中要获取道具除了可以在商店中购买以外,还可以在战斗场景中获取。每次击倒怪兽,就有可能出现宝箱。另外,如果用武器削去场景中的一些草皮的话,也有可能发现宝物,这一点让人想起了《塞尔达传说》。



▲在村庄中与NPC对话,就可以得知,草地中藏有许多秘密。 ▲在草地中得到糖果。

《新约圣剑传说》版GBA SP!

为了纪念这款SQUARE ENIX在GBA上推出的第一款大作,任天堂方面将在游戏发售的同时推出一款魔法蓝色的限定版GBA SP,这款GBA SP还捆绑了《新约圣剑传说》卡带,全名为“GBA SP MANA BLUE EDITION”,总售价为18300日元。独一无二的魔法蓝色,相当漂亮啊!



▲《新约》的美版《Sword of Mana》定于2003年11月4日发售,由任天堂发售。

御伽 百鬼讨伐绘卷



御伽
百鬼討伐
繪卷

おとぎ



Xbox	FROM SOFTWARE	ACT	1人
	预定 2003 年冬季发售		硬盘记忆
DVD-ROM	对应 5.1 声道		售价未定

2002年10月发售的《御伽》是Xbox上不可多得优秀原创作品。整个游戏带有非常浓厚的日本风味，再加上美丽的画面和独特的角色设定，使人玩后久久不能忘怀。只可惜Xbox在日本的销量实在不理想，直接影响了《御伽》的销量。

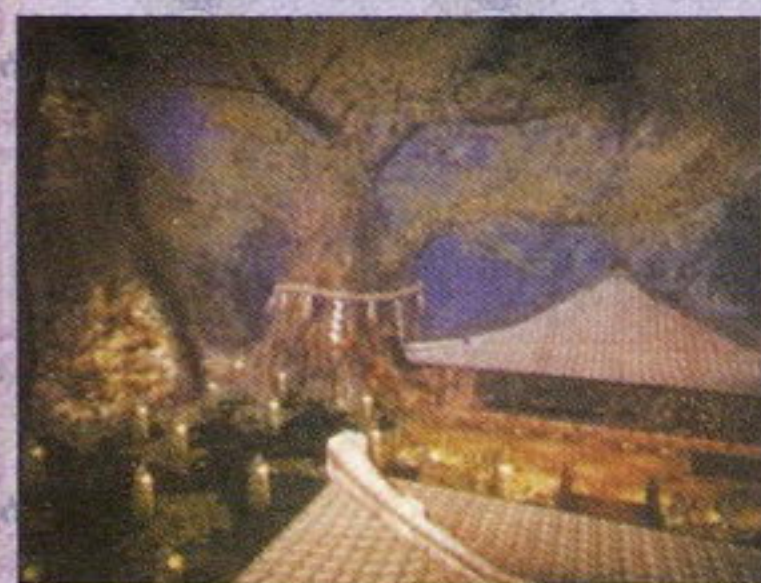
前不久FROM SOFTWARE在自己的官方网站上大做文章，宣称近期将会公布神秘作品。如今真相大白，原来这款神秘作品就是《御伽》的续作，预定今年冬季发售。前作主要讲述源赖光在黄泉津比良板姬的指引下斩妖除魔的故事，而本作的主人公则是日本历史上赫赫有名的阴阳师安倍晴明。



安倍晴明

破坏の美学

出众的美丽画面，再加上浓厚的日本风味，这就是游戏最吸引人的地方。而且游戏允许玩家对各种自然景物和人文景观进行肆意破坏，从一片断垣残壁中还能找到各种隐藏宝物。游戏对于



场景的刻画非常细致，你可以亲眼目睹一座雄伟的寺院是如何在你手中变成一堆瓦砾。此情此景，你一定会充分感受到什么叫“破坏の美学”。本作在画面上比起前作又有一定程度的加强，届时将有更多更美丽的场景等着你去……破坏。

在日本人心中，安倍晴明是一位能“自由地操纵鬼神，利用占卜术看破黑暗，利用咒术驾驭黑暗”的阴阳师，说他是日本的诸葛亮也不为过。他同时也是阴阳师土御门家的始祖，并将阴阳五行的宇宙论发扬光大，在今天的日本依然有着深远的影响。游戏中的安倍晴明是一位长发帅哥，他为了挽救人民、再兴巫术而带着自己的法宝“白珠”开始了自己的除妖伏魔之旅。

全新的成长系统

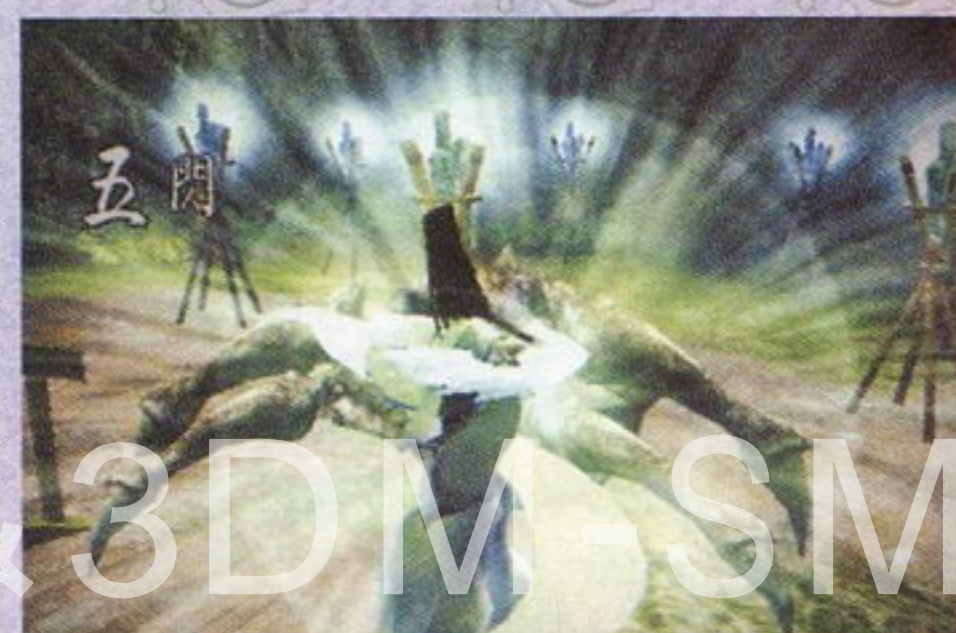
在动作游戏中融入成长成分，如今已不是什么稀奇事了。这样一来可以延长游戏时间，二来可以变相改变游戏难度，所以无论是厂商还是玩家都非常喜欢这种设定。前作中主人公有着灵格的设定，提升灵格可以令自己的能力上升。另外打倒敌人后也能拿到一些提升能力最大值的道具，如增加生命值的修罗命。由于此类道具一般不能反复获得，所以玩家一定要仔细搜索。



前作中而巫术的种类则是和所装备的灵符有关，要想学会上级巫术，就要得到上级的灵符，巫术本身是不会成长的。不过在《御伽 百鬼讨伐绘卷》中，巫术本身也具有了成长要素。究竟会如何变化，还有待更进一步的资料。

无比爽快的战斗

时下流行的动作游戏，都讲究爽快感，而《御伽》的设计者可谓深谙此道。游戏中主人公的攻击有轻重之分，重攻击可以将敌人击飞。被击飞的敌人是具有攻击判定的，因此可以利用重攻击打中远处的敌人或是破坏景物。除了普通的物理攻击外，主人公还可以使用巫术，它的作用类似于魔法，可以远距离攻击敌人。前作的主人公源赖光是日本历史上有名的大将，因此他的物理攻击明显要强于巫术。但本作的主人公安倍晴明则是以阴阳术驰名天下的，因此他的巫术要远远强于物理攻击，这意味着本作的打法将有明显变化。



无心之失 意外之得

——游戏 BUG 纵横谈



所谓BUG，在字典中的解释是“臭虫”，当然现在一般都是指程序中的错误或者漏洞，甚至引申到了各种方面，例如某工作的BUG等等……而我们这里讨论的是游戏中的BUG，当然，我们这里仍然只以家用机和掌上上的例子来进行说明。和秘技类似，BUG也在我们初次接触游戏时就开始遇到了，而和一般秘技最大的不同点就是BUG不是游戏设计者所主动设计的，而是因为程序处理时出现错误而发生异样的结果。举个简单例子，《FF II》中的利用不断地选择和取消来快速增加武器熟练度是秘技，因为这只是了解了熟练度的算法后的直接结果而已；而《FF VI》中的装备ドリル而变成无敌状态就是典型的BUG了。

细分起来，游戏中的BUG从后果上看可以分为良性BUG和恶性BUG两类，会导致死机之类严重后果自然属于恶性BUG，例如《星之海洋3》某些型号的PS2战斗时可能会遇到死机的情况；而一些台词错误之类的BUG则对游戏没有什么负面影响，应该属于良性BUG，例如《火焰之纹章 圣战之系谱》中女王希尔达的血统前后不一。今天我们谈的则是BUG中比较有实用价值的，和上一篇“秘技篇”一样，选择的重点放在各机种的代表性和在国内玩家中的影响上。此外不少格斗游戏中都存在各种BUG技，例如无影摔、鬼步等等，一般最初机种为街机，这里也就不多说了。需要特别注意的是不少BUG技有一定的危险性，特别是利用换盘、强行复位等做法的BUG，使用时要相当小心。下面就让我们结合具体例子看看各种BUG的发生情况吧！

<h3>三国志II</h3> <h3>霸王的大陆</h3>		实用程度★★★★☆
		著名程度★★★★★

《霸王的大陆》在国内玩家中的影响无须多言，而众多玩家总结的心得秘技又吸引更多的人继续玩下去，其中下面这个BUG流传甚广。

变身大法

伊籍

变身的条件是220年至225年，把他放在荆州城中，不给他兵，敌部队一打来，就撤退。这时会发现伊籍的智力数神秘地下降了，其实这不是下降，而是上升100多点，但只会显示末两位。

阿会喃

在227到230年讨伐刘璋时，把刘璋军逼到永昌，俘虏光他手下的所有武将，在与永昌相临的城中只派一人，之后会有一支神秘的“阿会喃军”来攻打你的城市，带队的武将是不见的，奇怪的是双方你都可以控制。这时你可以撤走“阿会喃军”的无名武将，回到大地图画面后，你就可以看到撤走的武将就是阿会喃，他的智力是255，显示是5。用来开发土地和产业，一次100多。在战场上，他可以扔两个爆焰，但用火计就不怎么厉害了。另外如果在这个超级阿会喃出现时，你还没有去找云南的阿会喃，不妨在他所在的城中再找找看，很有可能会再找到一位阿会喃。两个阿会喃智力都是255，且一荣俱荣，一损俱损，一个人在战场上损了体力，另一个虽然没有参加战斗但是也是一样会掉体力的。



其实另外还有些稍有出入的变身法，大致结果都是出现数据奇高的人物，有时身上还装备了关王刀、龙鳞之铠等高级装备。仔细研究其原因，可以发现这些仍然是内存中对应数据变成FF而造成的（关王刀、龙鳞之铠对应的代码都是F，255也就是16进制的FF）。

<h3>太阁立志传</h3>		实用程度★★★★☆
		著名程度★★★★☆

《太阁立志传》是1994~1995年比较热门的游戏之一，游戏中的小秘密也很多，例如上期杂志中介绍的调“倾奇者”等特殊类型等。下面的这个BUG技也很出名。

金钱最大

先将手上的钱花光，然后到一个大名的主城（如稻叶山）选“姬”，再选“袖下”，接着选“雀泪”，成功进去的话个人资料中的所持金钱就有六千多贯了，如右图所示，此法魅力高则容易成功。注意要尽快在本月内将所持金减少到6000以下，否则下月发钱时会出现问题。



这个BUG之所以入选主要是因为很有代表性，选择“雀泪”的话要给卫兵1贯钱，而事先将钱花光的话就会强制金钱为-1。游戏内存中是用4个16进制数值来表示金钱数的，最大值为65535。由于没有考虑到负数的情况，因此-1就变成了2的16次方-1，也就是6553贯500文……

这种情况早期游戏中比较常见，一般都是负数后变成65535、255或者99，原因都是没有考虑到强制出现负数的情况。另外一个比较著名的例子如下：

MD的《梦幻模拟战II》中，男主角艾尔文没升级的时候士兵修正是0，装备一把美塞亚之剑修正值减1，结果会变成99！这样一来就可以在第一关就与青龙骑士团团长利昂较量了。当然一开始虽然就能选择隐藏商店，不过并没有足够资金来购买美塞亚剑，因此要打完一次第一关然后调关再打一次才可以。

《太阁立志传》中的其他秘技和BUG也不少，例如杀足够多的人才会出现的宫本武藏等武将、杀死敌将后马上攻下该武将所属大名的主城（或者“胁迫”过来），就会发现这些杀死的武将全部复活等等。总的来说该作是相当有趣的一作，前段时间又重玩了一次，还是从中获得了不少乐趣。

浪漫传说3

SFC

实用程度★★★★☆

著名程度★★★★☆

《浪漫传说3》在国内玩家中的风评都很不错，知道更换主角的BUG的人也不少……

任意更换主角!

条件

1. 必须和四魔贵族(影)进行战斗，不过不包括打倒3个魔贵族后与第4个魔贵族交战的情况。
2. 主角LP降为0，同时敌方全灭。也就是说，至少要有1人以上和主角一起死，先让其他人全灭，再让主角被打死是不行的，所以，需要让BOSS的全体攻击技成为最后一击。



技巧

其实最方便的地点还是魔王殿，这里地形简单，没有固定敌人，游戏初期就可以来交换主角了。只需先把主角的LP降为1，并把所有角色的装备卸下，然后再去打魔战士，等待他出现一招“大回转”(可打每人6、7百左右)时，只要不出现“见切”，基本上就成功了(HP过高除外)。偶尔例外的如龙虾，吸血伯爵那种固定装备强的，就把他放在风天舞阵中央吧。而防止悟得“见切”的方法则是把技装满，不留空格。甚至可以让其他人全离队，只剩下主角和主角候补，这样更方便些……总之，一般不会一次就成功的，多试几次即可。

后果

1. 原来的主角死亡，且身上携带的物品消失。
2. 队伍中第2个角色名字变成主角的名字，成为了替代的主角，而剧情基本还是和以前的主角一样。
3. 替代主角的能力受到原来主角的宿星和得意武器影响而改变。
4. 替代主角的原装备保留。
5. 背景音乐随改变的主角而改变。
6. 最终BOSS前的台词和ENDING是卡塔莉娜的。

这个BUG使用起来还是很有趣的哦!其他作用(或者副作用……)也很多，例如出现两个一样的人物、甚至变成透明主角等等。此外《浪漫传说3》其他的著名BUG还有拿到游戏中威力最大的LV七星剑(攻击力60)、复制“王家の指轮”等等，这里就不详细说明了，前者在《游戏机实用技术》以前的文章中曾经提到过。至于变身BUG产生的原因，仍然是游戏强制情节和玩家刻意安排所造成的冲突……因为正常情况下和四魔贵族战斗时，即使全灭也只是回到迷宫外面而已；另外一方面，LP为0又会判定死亡，加起来就导致了BUG的产生。

梦幻模拟战III

SS

实用程度★★★★☆

著名程度★★★★☆

《梦幻模拟战III》只出过土星版本，而并没有像后来的《梦幻模拟战IV & V》那样推出过PS版，因此一些年轻的玩家对此接触不多。事实上《梦幻模拟战III》是比较有特色的一代，对“《梦幻模拟战》系列”前两代创立的系统进行了不小的改革，不过评价却只是褒贬参半，于是到了后几作又改了回来……下面这个BUG也是影响本作评价的一个因素。



无限金钱

先使道具栏中的物品超过一屏，然后从最后一个道具开始卖出，就会发现金钱大量增加。

如果只是无限金钱也就算了(《梦战IV》也有类似BUG)，可本作中的秘密商店是全系列中商品最齐全的，甚至能够直接买到增加能力的药品。后果就不用再说了，初期就数据全满对战棋游戏来说是相当致命的，这样还会导致第一话打倒敌方元帅而GAME OVER……至于无限金钱这个BUG产生的原因不明。

超级机器人大战F 完结篇

SS

实用程度★★★★☆

著名程度★★★★☆

既然是选择国人熟悉的BUG，又怎么能少得了《机战》呢?这里我们选择的是土星版的《超级机器人大战F 完结篇》的一个比较知名的BUG。

操作暴走的初号机

1. 让初号机被敌人打倒，通常需BOSS级的敌人才行，也可以先用我方的地图武器来削减一部分HP或者直接打爆……
2. 对暴走的初号机下达“挑发”指令。
3. 在轮到敌人攻击时，按B键取消。

此外这个BUG对PS版《机战F》和《机战F 完结篇》也是有效的。说起来“《机战》系列”的秘技和BUG都是从不间断，例如《机战F 完结篇》中的利用“梦”来不消耗SP随意使用精神、《机战α》中利用五飞的“挑发”来无限增加金钱等等。在最新作《第二次机战α》中同样也不缺乏，例如利用豪将军的情节来复制芯片等等，好在这些BUG一般都是对我方大为有利。(笑)

最终幻想VII

PS

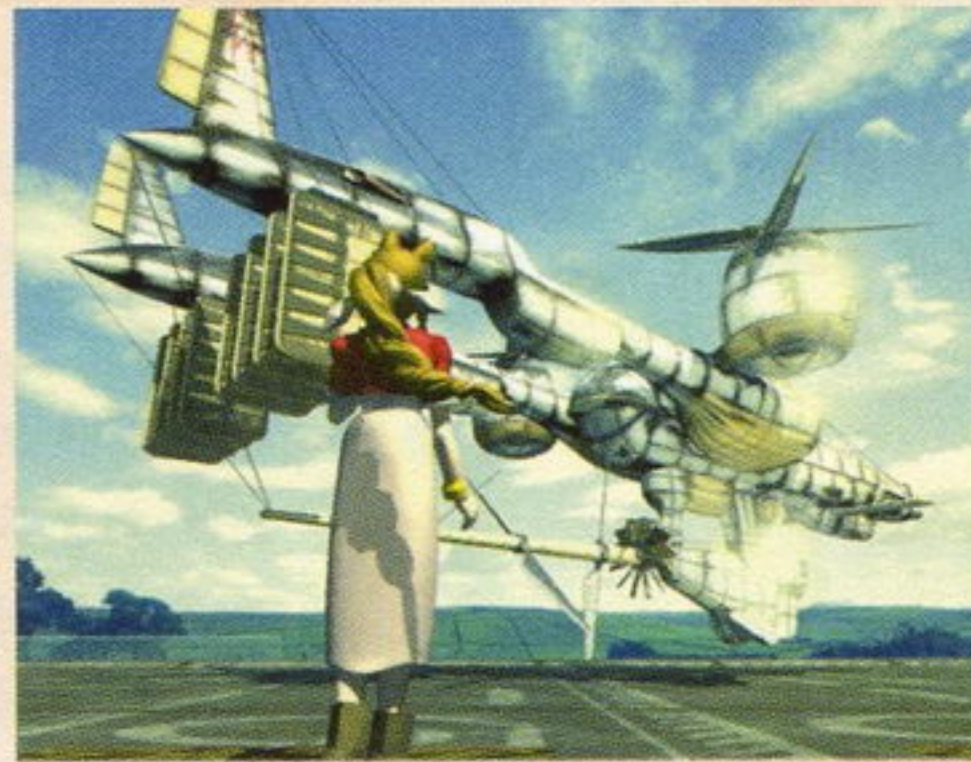
实用程度★★★★☆

著名程度★★★★☆

《FF VII》是不少国内玩家初次接触“《FF》系列”的第一作，那美好的感觉一直留存到今天，当然，其中也包含了一丝遗憾。很多玩家曾经尝试过各种方法来消除这一遗憾，可始终无法改变既定的剧情……因此玩家们对下面这个BUG想必也是很感兴趣的吧!

艾莉丝不死!

1. 正常进行游戏至シド(Cid)加入，存盘。
2. 在游乐园约会事件发生之前实行这个秘技。
3. 去捉一只陆行鸟，推荐回到陆行鸟农场附近。
4. 捉到鸟后按OPEN键打开PS机盖，取出《最终幻想VII》的A盘，放入《沙加开拓者》(SaGa Frontier)的光盘，关上机盖。
5. 不要按RESET键，直接骑着陆行鸟走动，直到画面出现花版为止。
6. 花版后画面的构成会随机变化，按照右下小地图的指示朝上方迂回前进。
7. 目标是アイシクルロッジ(Snowy Village)附近的雪原，确认无误后下陆行鸟。
8. 按OPEN键打开PS机盖，换回《最终幻想VII》的A盘，关上机盖。
9. 在附近走动，直至发生随机战斗，战斗后画面恢复正常。如果确定地方无误，请马上记录。
10. 回到忘却之都，完成艾莉丝之死那段剧情，进入第二张盘艾莉丝便仍然在队伍中，并且可以随时用PHS来更换。



BUG的后果和其他具体情况可以参见《游戏机实用技术》以前的文章。注意这个BUG也是相当有代表性的，原理是利用换盘来强制造成画面花版，并由此移动到原本无法移动到的地方，从而跳过了部分情节的发展。至于选用《沙加开拓者》的盘则是因为这样可以保证音乐的正常，而不至于死机。另外类似的还有利用《陆行鸟之不可思议的迷宫》盘以及《沙加开拓者》的记录来获得《星海2》全音乐收集的记录，不过用的方法不是换盘而是拔记录卡……再次提醒，这类做法都有一定的危险，事先要做好记录的备份工作。

恶魔城 月下夜想曲

PS 实用程度★★★★☆ 著名程度★★★★☆

《恶魔城 月下夜想曲》在整个“《恶魔城》系列”中是一个转折点，正式表明本系列由单纯的动作游戏转变为A·RPG类型。在国内玩家中的影响也是非常大的，很多人将《月下》视为最正宗的《恶魔城》，任何新作玩的时候都会有意无意地与《月下》进行比较。当然这样也会带来些副作用，例如一些新玩家看到《恶魔城》的主角使用的武器是鞭子就觉得很奇怪，而事实上鞭子才是本系列最正宗的武器呢！

而说到游戏的BUG，《恶魔城 月下夜想曲》中也有不少，例如保留初期装备不被死神收走等等，当然其中最出名的还是下面这个：

出城大法

1.ALUCARD 条件：装备刺突剑エストック（有类似特技的武器皆可），然后在正城崖壁外侧电梯处，将电梯开至最上层，面向右，同时按↓+攻击，电梯在开往下方的时候带ALUCARD出城，可以增加11.9%完成度，最后用传送卷回去。

2.ALUCARD 条件：剑魔99级

礼拜堂礼拜堂有一间祷告室，在祷告室的对面门处使用剑魔特技“凶鸣百斩剑”，剑魔开始转圈的时候向左走，成功的话画面不切换进入墙壁，然后蝙蝠往左上飞，就能出城，增加9.5%完成度，最后用传送卷回去。

3.RICHTER 条件：刚入城，城门未关时城门↑↓↙←+攻击，速度适中，成功的话画面会闪烁，一直按右即可进入PS版未开发完成的地下庭院，速度快会冲出城门。不过这样无法返回，也不可继续游戏。

4.RICHTER 条件：正城崖壁外侧电梯处，将电梯开至最上层，站在电梯左侧↓+跳冲入电梯再用↓+跳，电梯也可将你带出城。注意，同样无法回去继续游戏。

甚至还有更多的出城方法，例如500心出城法、死亡出城法等等。在“《恶魔城》系列”的最新作《晓月协奏曲》中，也同样被发现了不少出城方法，似乎《恶魔城》中的出城对国内玩家有着特殊的意义。（笑）

最终幻想 X

PS2 实用程度★★★★☆ 著名程度★★★★☆

作为PS2游戏的代表之一，我们选择了《最终幻想X 国际版》。“《FF》系列”向来隐藏要素众多，秘技BUG也不在少数，下面的就是其中之一。

时光倒流

当游戏进行到飞空艇入手后，来到サヌビア沙漠西部的尽头，也就是原来通往琉库家乡的地方，与守在沙漠出口处的神秘女性对话，她会请你帮忙寻找她的孩子。选择“是”的话，就会发生剧情，最后遇到暗黑Ifrit。

打倒暗黑Ifrit后，尝试着往拦在这里的两人身后前进，走到一定程度时他们就会告诉你：“There's nothing over there...”

然后被强制退回。不过如果你在接近他们的瞬间连接○键的话，有时候他们的话就会变化，这时候就可以随意进出他们身后了。这个方法有时不会成功，但只要多试，一定可以！

完成以上步骤后就表明你已经成功了一半。在这两个人的身后是一片一望无际的沙漠，这时拼命地前进，直至地图边缘再也无法前进，然后就在地图边缘多转转吧。如果屏幕突然一黑，恭喜你，你已经成功了！马上你就会发现你奇迹般地站在琉库家乡的入口处，而剧情亦会回到当时的情况，不过所有的武器、道具、能力均会保留！

这个BUG同样曾在本刊有详细说明的文章，感兴趣的朋友可以去找来一看。至于BUG的产生和前文中的《FF VII》有些类似，都是设法进入本应无法进入的区域，从而导致剧情的跳跃。

星之海洋 3

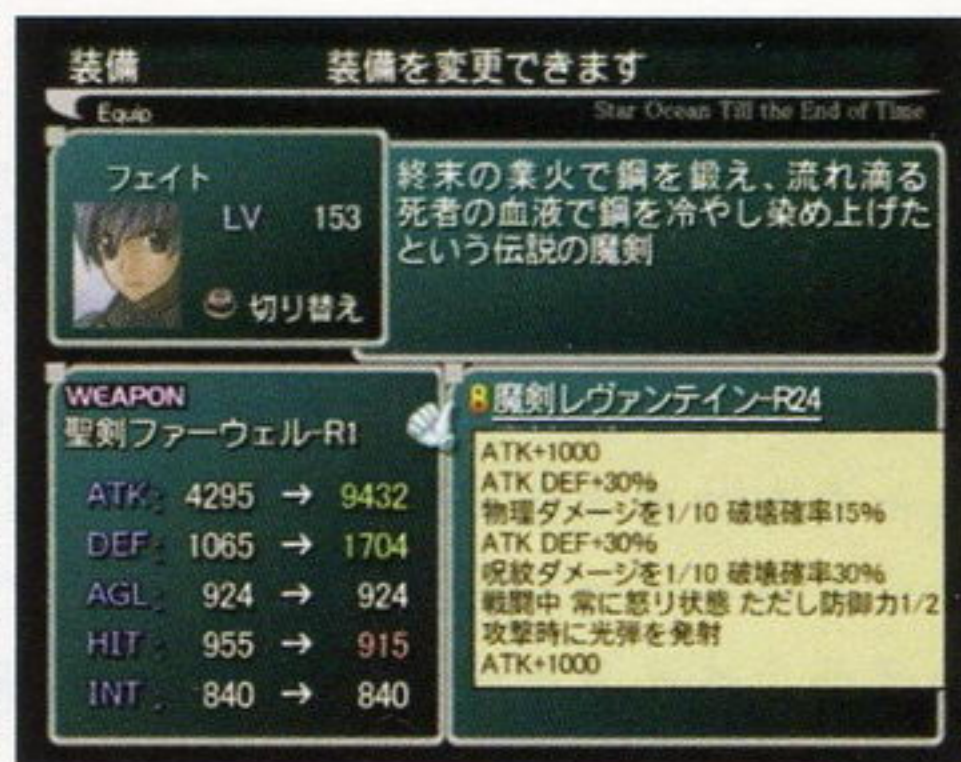
PS2 实用程度★★★★☆ 著名程度★★★★☆

“《星海》系列”向来BUG就不少，例如《星海2》的音乐LOAD、必杀技变换等等。3代也毫不逊色，甚至出现了死机的BUG，对销量也有不小的影响。这里我们选择的自然不是死机，而是在游戏中相当有效的合成特殊武器！

合成最强武器！

在饰品中有伤害1/5且损坏率为10%的“レジストエンブレム”，两次强化后可以得到伤害1/10、损坏率10%的“レジストエンブレム”。将这合成到武器上之后，武器的资料上虽然会显示“伤害1/10，损坏率10%”，但事实上是永远也不会损坏的。同理可以将强化后的“レジストエンブレム”（纹章术伤害1/10，损坏率30%）或者“リフレクトエンブレム”（纹章术吸收，损坏率30%）合成到武器上，这样便可以创造出最强防守武器！再合成上ATK+1000和ATK&DEF+30%之类，最强武器就此诞生！

这个BUG对游戏的影响是相当巨大的，可以说合成了这种武器之后，除了几个隐藏BOSS外，其他敌人都无法对我方构成威胁。但是最强的隐藏BOSS芙蕾却又强得过分，FD模式下即使装备了最强武器也经常被一击必杀，使得我又怀疑这是不是制作者专门设计好用来使得我们在对抗芙蕾时稍微好过点。（笑）至于BUG产生的原因，应该是合成的时候损坏率这一项数据并没有跟着合成过去吧，虽然在表面上还是有显示的。



口袋妖怪 金&银

GBC 实用程度★★★★☆ 著名程度★★★★☆

“《口袋妖怪》系列”不但在日本是怪物级软件（最新的《红宝石&蓝宝石》销量已经超过440万），在中国也颇受欢迎。与《口袋妖怪》同时被人接受的，还有掌机之间的通信交换与对战，随之出现的则是相应的秘技和BUG……

口袋妖怪复制方法

通信时，A传给B宠物甲，B传给A宠物乙。要复制甲，于结束通信的一行日语出现后心里用平常语速默念“1, 2, 3”，在念“3”的同时A、B、SELECT、START全按下（不成功就多试几次）。要注意，按的是A的机。要复制乙则相反。

这个BUG的入选不仅仅是因为《口袋妖怪》的高知名度，更重要的还是因为它的代表性。利用通信时双方信息传输的时间差，在删除之类的不利操作完成前强行复位或者拔掉通信线，从而达到物品复制的效果。这一方法对于众多能够通信的游戏都是非常有效的，不过对于游戏本身而言，使用得过于频繁也是有明显负面效果的。

其实还有些东西是游离于BUG和秘技之间的，例如《FF VI》中的100%即死术：先对敌人使用隐身术，然后再对之使用即死术（デス）就会100%即死！这里原因其实也很简单，因为中了隐身术之后物理攻击无效，相反，魔法攻击则变成100%命中；另外一个类似的例子是利用异次元魔法デジジョン来一下解决加源梦境中的BOSS。后者毋庸置疑是属于特意设计的秘技，而前者在实现途径方面看完全是正常的秘技，但是从实际后果以及对游戏的影响来说，却应该算是考虑不周造成的BUG，不过这在PS版的《FF VI》中并没有被修正，而是继续保留了下来。



特稿

樱姿烂漫

《樱大战》纪念特辑



1 光辉的序曲

1996年9月27日正午，秋叶原一间普通的游戏店。

“没货了？到处要也弄不到？那你为什么当时不多要一些？外面这么多可以赚钱的机会就因为你而被白白浪费了，笨蛋！”

已经有点谢顶的店主强按下心头的怒火，不再理会一直垂着头不敢出声的手下，走到百叶窗前不自觉地又看了一眼窗外店内的景象。虽然此时已远离日本最炎热的那段时间，可店长的额头上却已渗出了点点汗珠：在店铺内外，依然有几十个人在排着长队焦急地等待着那实际上已经不会被再度送来的游戏。

事实上，就在同一时刻，几乎全日本的游戏店老板都遇到了同样的难题，某游戏公司的销售部人员也为了应付全国各地打来的要货电话而忙得手忙脚乱。而在远离东京之外的某旅游圣地高级宾馆内，一个在那里度假的男子正不知所措地在房间内踱来踱去，茶几上烟灰缸内的盛况也表明了他此刻的焦急心情。最后，他终于还是按耐不住，拿起电话拨通了熟悉的那个号码。

“……情况怎么样？”他犹豫了一下，问道。

对面先是一阵沉默，当弄清通话的人究竟是谁后，接线员再也抑制不住内心的激动，用颤抖的声音说道：“秋叶原……已经排起长队了。”

广井王子放下电话，闭上眼睛长出了一口气，隔了几秒钟后，笑容浮现在了他的脸上——那是完全放下心来后的欣慰笑容。

是的，让我们记住这一天，因为就从这一刻起，《樱大战》的时代来临了……



的主机抱有很大期望，并希望抓住任天堂的新主机未上市，以及PS未成气候的这段时间尽快占领市场。以街机出身的世嘉的游戏向来便以其硬派的风格而深入人心，但他们现在急需的并不是如《VR战士》或《超级忍》之类的硬派游戏，而是真正属于自己所有，并且能引起广大Light User群体购买欲的AVG和RPG。基于此，在经过董事会的数次商议，以及入交的大力推荐后，世嘉终于决定邀请广井王子来接手这个任务。

早在学生时代，广井便对动画及游戏产生了浓厚的兴趣，而1984年，由当时年仅29岁的他一手创立的RED COMPANY（2000年更名为“RED ENTERTAINMENT株式会社”）则实现了

他儿时的梦想。同国内许多玩家心目中的印象不一样的，RED实际上并不能称为是一家专门的游戏厂商，称其为多媒体制作公司也许更为适合一点。广井王子原本是以动画而起家，像十余年前曾在国内风靡一时的《魔神英雄传》便是他的代表作品，而让他在游戏界扬名立万的，则是那部在当时被人认为与《FF》、《DQ》系列并列的作品——《天外魔境》，它不仅让该作的制作发售商HUDSON一跃进入中上型游戏开发商之列，更令游戏的企划方RED，以及广井王子其人声名大噪。在之后数年内，由其制作的数部游戏都浸透着浓厚的个人风格，充满了逼真的历史厚重感，并被人称为是在进行一项“将破碎的历史拼凑起来的工作”。不过，入交昭一郎找到广井并非为此，则是看中了他的另一项能力——即能够创造出极富魅力的角色的能力。

在经历了塞班岛与入交的会谈后，由RED提供游戏的故事、角色设定，而由世嘉的AM7研（也就是后来的OVERWORKS）进行制作的计划就此决定下来。入交昭一郎给予了广井充分的信任，他所提出的要求只有一个：游戏中必须要出现一个个性鲜明、能给人留下深刻印象的女主角。

至此，游戏的开发计划已确定，剩下的，便是要决定究竟要制作一个怎样的游戏了。首先，是应世嘉方面的要求，游戏中必须要出现许多女性角色；其次，确定故事与“战争”及“军队”有关，这是广井在塞班岛时突然涌出的构想（日本人的制服恶趣味……）；再次，当广井回到公司时，又不经意间从员工在纸上进行的简陋自制桌面战争游戏中得到了灵感。



让我们将时光回溯到1994年初冬时分的某天，一切的一切都是从一通电话开始的。

“我想问一下，广井先生是否有意为我们做些什么？”

电话那头传来的这句莫名其妙的话让广井王子为之一愣，而还没等他想好该说些什么时，那个人自报出来的身分更是令其大吃一惊。

入交昭一郎，世嘉公司的副社长，也是当时被业界公认为世嘉公司下届社长的热门人选之一。而他之所以要找到广井王子的原因，则要从不久之前世嘉刚刚发售的那台以“土星”（以下简称为SS）为名的主机说起。

在经历了MD的失败后，世嘉上下都对这台集中了技术部所有力量而推出





“等下，如果这些棋子是女孩子的话，那不是很有趣么？”

看到这一切后，广井王子若有所思的说道。

就这样，没过多久，一个带有戏剧性并融入恋爱模拟要素的战略SLG游戏在广井的脑中最终成形了，抑制不住内心兴奋的他很快便来到了世嘉本部，在入交的面前展开了一张他亲笔用和墨写的拓书。花开花落，帝都的少女、光速、歌、舞、战士、青春……出现在纸上的这些字眼令人眼前一亮，但其中最引人瞩目的，还是在纸最右边的那三个醒目的大字。

樱大战！

在听取了广井的提案后，入交微微地点了一下头。从这一天起，《樱大战》的制作工程正式启动。

同很多游戏的制作流程大相径庭，《樱大战》最先开始制作的并非人设、剧本、系统等要素，而是……音乐。

“游戏就是应该以音乐作为开始的才对！”

这是担任音乐制作的田中公平的呼声，不过《樱大战》才是他此种看法的第一个实现体。这位东京艺术大学音乐系作曲部毕业的高材生自从八十年代出道以来便参与了多部动画的音乐制作工作，无论是早期的《龙珠》还是近期最热门的《One Piece》中我们都能找到他的影子。而其同广井的合作则要追溯到15年前的那部《魔神英雄传》了，从那之后，两人便成为了亲密的朋友。在日本，田中公平被称为“热血音乐第一人”，但对其了解至深的广井却知道好友同样深谙柔情音乐的个中之道，所以，他才会只提出片头片尾曲的要求，而放心大胆地将《樱大战》的作曲工作全权交给他处理。田中没有辜负好友的期待，他在游戏中出色地运用了多种作曲技巧令音乐的感染力大大增强。或喜、或悲、或煽情、或搞笑，无论游戏进行到何种情况下，适时而出的BGM都会让玩家产生一种身临其境的感觉。几位女孩的BGM更是田中在充分考虑每位女孩的身世背景及性格后为她们量身度作的，温馨柔和的《さくら》伴随着樱的出场令人感受到和风阵阵，《なやましマンボ》则处处透着神崎的那股高傲豪华之气。吹毛求疵的玩家可以批驳游戏的剧情老套，可以不满人物设计无新意，但几乎没有人会把矛头指向音乐部分。1996年推出的《帝击歌谣全集》发售量共超过了20万份，创下了游戏音乐史上的一个奇迹；而在今年3月12日，《樱大战4 恋爱吧，少女 全曲集 樱！ 帝最终章》更是获得了日本“金唱片”的年度动画音乐专辑奖。几乎每次《樱大战》推出新CD时，都会在很短时间内卖至断档，这就是玩家对田中公平苦心创作的最佳肯定。本来用文字就无法将音乐的美妙呈现出来，所以，卡伦在这里向所有玩家郑重推荐《樱大战》的音乐，当你听过之后，也许就会知道它为何会拥有如此之大的魅力了。

而最后的游戏剧情部分，广井找到的是著名脚本家赤崛悟，并通过电话告诉了他自己对游戏故事的构想，在经过数次的细节讨论之后，由赤崛负责整理两人的意见并进行最终的脚本编写。而关于广井王子与赤崛悟在《樱大战》中的合作，网上倒是有一段流传已久的传说……

话说在明治年间，一位出身于群馬县，名叫铃野十浪的神秘作家在年仅18岁时便早早撒手人寰，而其临死前留下的一篇架空历史幻想小说的原稿也是无

人问津。但在两年后，名为广井星司与赤崛初太郎的两人发现了这部原稿，并在共同对其进行改编后自费出版，书名则为《さくら 铃野十浪短篇集》。不过在当时似乎也未掀起任何波澜。但他们不会想到，这本书将为他们的孙辈造成多大的影响……

远在此之后的二十世纪九十年代，一直为世嘉派下的任务而苦苦思索的广井王子为了能更集中精神走进了自家阴暗的地下室，而在那里，他讶异地发现了一个沾着血痕的棋盘……啊不，是《さくら 铃野十浪短篇集》的印刷本，从看到这本书的那一刻起，他便被书中那个以日本大正时代为背景而设定的虚幻年代——太正所深深吸引；而在另一处，胖胖的赤崛悟也在一种神秘力量的指引下找到了祖父留下的那本书的原稿，于是，在命运之星的引导下，两个男子聚集在了一起。

“赤崛君，我打算就以这本书当作新游戏的脚本，你看如何？”

“这真是个好主意啊，广井君，我看游戏的名字就叫《さくら大战》（樱大战）吧！”

“那么，就让我们以这部游戏来称霸全国吧！”

“对！全国制霸！！”

（话外音：夕阳、大海、热血沸腾的两人，这……就是青春啊！喂喂，你们想干什么？啊，不要打我的脸……）

敬告各位玩家，以上这段故事为野史，完全，完完全全不足为信……（卡伦饱含着委屈的泪水说道）

咳咳，让我们重新回到正题。事实上，年龄在20岁左右的朋友应该早在《樱大战》之前便看到过由赤崛悟先生担任脚本，并在国内放映过的一部动画，那就是在当年轰动一时，即使到现在还有许多朋友对其无法忘怀的《天空战记》。另外，《机械女神》、《爆裂学园》等多部由他担任脚本制作的TV版动画也在日本广为人知，从这方面来说，赤崛绝对可以被称为是大人气脚本家了，不过即使如此，还是有许多人对《樱大战》的剧本表示出了强烈的不满，关于这点，我将在后文进行说明。

至于声优部分，与其他同类型游戏不同的是，广井王子将众位声优们的地位大大提高，放到了与主角几近等同的位置上，为了使声优能真正融入到游戏中去，广井曾专门组织她们进行长达一年的歌舞训练后才开始进行录音工作。也正是由于她们的出色表现，才会令游戏中的女孩们化为一个个鲜活的形象出现在我们眼前，以往只能算是中流声优的横山智佐也凭借真宫寺樱一角而大红大紫起来，之后由她们组成的活跃于现实舞台中的花组更是实现了广井“将《樱大战》的影响力扩展到整个社会”的构想。至此为止，组成一个游戏前期企划的众要素中，剩下的便只剩下一个了——那就是对于恋爱游戏来说最重要的一点：人设。

在之前的那次会面中，广井曾将自己构思出来的女主角性格及形象告诉了入交，而此时另外的数个女性角色也已在其脑中成形。为了将这些形象变为实实在在出现在人们眼前的人物，他选中了以《我的女神》和《逮捕令》等漫画而深受欢迎的著名漫画家藤岛康介，希望他能够担任《樱大战》的人设工作。藤岛笔下的人物一向是以鲜活十足的角色魅力以及令人咋舌的细腻手法而著称



的，而早在超任时代，他就曾担任过NAMCO的超人气RPG大作《幻想传说》的人设，并得到普遍好评，这次当接到广井的邀请后，他不顾讲谈社的反对，很高兴地接受了广井的请求。之后的事实证明，这是广井王子在企划过程最英明的决定之一。藤岛勾画出来的各位女孩配合上广井的性格设定，这对完美组合直到7年后的今天仍被人广为称道。善良开朗的樱，冷漠严格的玛丽亚，活泼单纯的艾莉丝、总是因新发明闯祸的李红兰、高傲自信的神崎堇、豪爽热血的桐岛神奈……当你在游戏中为这些女孩而动心的时候，又是否会想到创造出他们的这两位先生呢？

实际上，《樱大战》的开发过程并不是一帆风顺的，由于主要制作人员间的分歧，场面曾一度变得极为混乱。无奈之下，世嘉不得不将大场规胜（之后OVERWORKS的社长）调过来负责游戏的开发制作，而他也不负众望地将这起混乱消于无形之中。而在另一方面，当时在世嘉内部对此游戏的开发抱有异议的也大有人在，感受到压力的入交昭一郎曾为此将广井专门叫来谈话。

“一定要成功。”他盯着广井的眼睛，一字一顿地说道。

“请放心将一切交给我们职业制作人吧。”

广井自信的话语打消了入交心中的疑虑，从此之后，他再也没有过问过游戏制作方面的事情。随着发售日期的日益临近，整个制作及发行部门也都进入了神经紧绷的状态中。

“回想起那段时光，我都不敢相信自己是熬过来的。”大场规胜在某次专访中说道，“那时每个人的眼睛都紧紧盯着电脑屏幕，几乎对外界的事情不闻不问。不过由于是进行自己感兴趣的工作，所以没有人会觉得枯燥与压抑。”

然后，在1996年9月27日上午8时，他们终于迎来了玩家对自己努力成果是否认可的最终审判……

2 时光的回廊

文明开化五十余年后……

由于蒸汽技术的飞跃，自古以来的日本文化随着西方文化的涌入而趋于融合，东京也成为了这两种文化的交织混溶之地。蒸汽火车、马车、人力车，以及飞空艇和新式地铁等交通工具使得市町之间变得紧密相连，高度文明亦由此形成。但有光必有暗，世人不会知道，在这幻想之都繁华的背后还隐藏着怪物及魔兽的威胁……

为了执行军队无力完成的特殊任务，以及守护东京免遭魔物的袭击，直属政府的对降魔部队——帝国华击团于太正十一年成立。而处于帝国大剧场内的帝击·花组战斗成员，则都是拥有特殊灵能及如同偶像一样美丽面庞的少女。

当太正十二年一位青年将官接到调任至帝击命令的那一瞬间，波澜壮阔的故事亦自此拉开了序幕……

1996年9月27日，经过了近两年的开发工作后，《樱大战》正式发售，然后，我们在本文开头处看到的那一幕就在那一刻发生了……

“这是一个划时代的游戏！”

这是当时某位日刊编辑在游戏通关后激动地发出的感慨，虽然在现在看来此语稍嫌偏颇，但相信所有为“《樱大战》系列”而痴迷的玩家都会对此深有感触吧。

首先，让我们先来看一下笼罩在《樱大战》头上的那圈灿烂光环：日本1997年CESA游戏大奖得主；最佳女主角、最佳音乐等三个单项奖；2002年在《FAMI通》投票中被玩家选为可以流传后世的56款名作之一；以及SS上

世嘉原创游戏的最高销售记录保持者。

那么，导致其获得如此高荣誉的秘密究竟在哪里呢？精细的画面，美妙的音乐，悦耳的歌曲，完美的人设，《樱大战》所拥有的这些只是令其成为一个好游戏的原因，在其之前也曾有众多游戏同时拥有过上述的一切，而让其成为一个经典的最主要因素，还是那个在当时成为热门话题的LIPS (Live Interactive Picture System)。在《樱大战》的世界中，女孩不会像其他恋爱游戏那样站在原地半天傻傻地等待你的回答，危机迫在眉睫时更不会允许你先去拿杯可乐再悠悠地作出决定。提问者的性格喜好，当时所处的环境，其他人在听到你的回答后会出现的反应……这一切的一切都需要你在短短几秒钟内便考虑清楚并作出抉择。千变万化的LIPS系统真切的模拟了现实世界中人类心理可能出现的各种情况，这在以往的游戏是从从来没有出现过的，而这，也正是《樱大战》的最大魅力之所在！

除此之外，由赤崛提议的“在每篇结束后进行下篇剧情预告”的TV版动画处理方式也大受好评，并被人称为有史以来最具动画味的游戏。虽然游戏的大剧情部分因为有些俗套而受到了某些玩家的诟病，不过对各个角色性格的刻画足以令人忽略剧本方面的不足。最后一幕少女的舍身取义虽显老套，但在煽情BGM的衬托下也确实令玩到那里的朋友们感到心头发堵，对于玩家来说这已经足够了。

不管怎样，《樱大战》的大获成功已成为了毋庸置疑的事实，随着广播、歌剧、CD、OVA及各种周边的推动，《樱大战》的FANS队伍也变得越来越大，周边专卖店太正浪漫堂的开业及在日本各地不断出现的新店就可以看出这一点。1997年，在东京厚生年金会馆由《樱大战》中各位声优所表演的“花组特别公演·爱ゆえに”获得了社会各界的一致好评，从此之后每年夏季的舞台公演也成为了花组的惯例，游戏中的真宫寺樱及整个花组向现实世界迈出了坚定的步伐，《樱大战》的影响力也已经超越了游戏的领域而成为一种社会现象，这是当初任何人都不会想到的。

实际上，广井原本并没有将《樱大战》做成系列的打算，从一开始，游戏便是以一集完结为目的而企划的，这点从游戏名及最后的结局便可以清楚地看出。但当游戏推出后，FANS们要求推出续作的狂热呼声就一直没有停止过，庞大的消费群体是每个公司都无法忽视的，世嘉当然也不例外。而且当时



SS在PS的强大攻势下已变得举步维艰，他们迫切需要一部大作以挽回SS的颓势，所以，1997年6月，《樱大战2 望君珍重》的制作发布会就在这样的情势下召开了。

“游戏的开发工作正在顺利进行中，目前剧本已经全部完成，成品是极为值得期待的。这是充满了开发人员感情的

作品，销量绝对会超过100万份！”

广井王子在发布会上发出了这样的豪言壮语，但是残酷的现实却给了他沉重的打击。

497000份，这是一个令所有人都大感意外及失望的成绩。前一作的销量超过600000份，在《FAMI通》的期待榜上长期占据前几名的位置，充满魅力的新角色的登场，远超过前作的动画素质及情节……无论从哪方面来看，我们都找不到《樱大战2》销量如此之低的原因。那是因为这并不是游戏本身的缘



话梅杂志 & DM-SM

www.plumbbook.cn

故，导致这种局面出现的原因只有一个：它在一个错误的时间，诞生在一台错误的主机上……

本作的副标题——“望君珍重”一名源自于日本著名女诗人与谢野晶子于1904年日俄战争期间发表的著名同名反战诗篇，是她为了送给即将前往旅顺战场的弟弟而写的。本诗以犀利的笔锋及对天皇的怒斥在当时引起了日本的举国轰动。

“请不要死去。圣明的天皇为何不御驾亲征，却让他人去相互残杀，令他们如禽兽般死去，还信口雌黄说这是人的荣誉。如果说他爱民如子，那他一开始究竟是如何考虑？”

这是诗的第三段，从中我们可以清楚地看到与谢野晶子对于战争正义性的质询及对战争策划者的痛恨，虽然她的弟弟最终还是命葬沙场，但这首诗直到今天仍在日本广为流传。而《樱大战2》之所以选中这首诗作为副标题的意图也就很明显了，因为它恰好可以表达出2代的主题——反战。

被花组阻止的那次京极庆吾策划的政变无疑是在暗指那场最终将日本变为二战亚洲策源地的“二二六兵变”；将蕾妮变为完美战争机器的德军特殊训练更是反映了广井对战时日本政府欺骗诱导民众的痛恨与反思。相比起1代的单纯正邪大战，《樱大战2》的内涵深了不是一点半点。暴雨中蕾妮人格的苏醒，土蜘蛛及水狐临死前的话语都足以令人沉思良久，真宫司一马及山崎真之介的结局也为这一代写上了几丝悲剧的味道。不过蔷薇组那几个BL，不良海军大臣山口，再加上活宝加山雄一的登场还是令作品保留了1代轻松愉快的气氛。圣诞夜那幕《奇迹之钟》的演出更是成为了全系列中最经典的情景之一。

至于游戏本身，虽然卡伦在通关后并未有玩1代时那种惊为天人的激动与感慨，但公平地说，2代除了织姬与董的性格并未区别开令我稍感不满外，其他无论从哪方面来说，都不亚于甚至在某些地方还远远超越1代，继承前作存档会出现特别对话的设定虽然已不新鲜，但也足以令老玩家们感到满意。可惜的是，这一切虽然给玩家们至高的享受，但对于世嘉来说已经没有了意义……

作为将在下带入次世代的机体，卡伦一直对SS抱有很深的感情，而在它之上的《樱大战》更是令卡伦不忍心看到它退出历史舞台的那一天，虽然谁都知道那一天迟早都会到来，因为历史的车轮始终都是无法逆转的……

1998年11月27日，DC在日本正式发售，而早在其正在开发的消息被官方承认之时，实际上早已在PS面前败北的SS便已经黯然神伤地退出了主机大战的舞台。作为世嘉的代表作之一，在新主机上推出《樱大战3》可以说是顺理成章，就这样，1999年10月18日，世嘉召开了名为“SAKURA PROJECT 2000”的发布会，正式宣布将会在2000年秋推出《樱大战3 巴黎在燃烧吗？》。可惜的是，当《樱大战3》于2001年3月22日发售时，虽然正值樱花飞舞之际，但世嘉内部却没有一个人有心思去赏花，因为在这之前不到两个月的1月31日，《致所有喜爱世嘉人们的公开信》在世嘉官方网页上的出现意味着世嘉终于忍痛退出了自己苦撑了十余年的主机舞台，从那一天起，世嘉正式转型为纯软件开发商，而DC也同时宣布停产。本来被他们寄予厚望的“《樱大战》系列”，竟然连续两作都是在两代主机或即将或已经败北的情况下推出的，这怎么看都像是一种讽刺，但谁也不会将世嘉失败的责任归咎于这个系列，因为明眼人都能看出他们的症结究竟出现在哪里，看不出来或者不想看到的，大概只有被权力相争而勾心斗角冲昏了头脑的那些所谓的“高层人士”吧。

说起这些只会让人徒增感伤而已，还是让我们回到游戏中来吧。同前作一样，本作的副标题也与一位名人有关，不过此人的名气可要远远地大于与谢野晶子，因为他的名字就是阿道夫·希特勒……。在1966年美法合拍的经典战争片《巴黎战火》(Paris Brule-t-il)中，德军在联军诺曼底登陆后节节败

退，恼羞成怒的希特勒下令火烧巴黎，企图留给联军一个废墟城市，但此举遭到了巴黎市民的顽强抵抗，一直到联军救援到达时都未得逞。

“巴黎在燃烧吗？”这就是当时心急如焚的希特勒同巴黎驻地司令通电时反复要求确认的话语。至于其在历史上是否真的说过这句话，那就不得而知了。

另外，这句话也是著名PC游戏《盟军敢死队2》最后一关的标题。不过出现在《樱大战3》中，除了作为最终战的作战名外，在下实在看不出这句话还有什么其他的深意，也许，广井只是觉得这个名字好听而已吧。(笑)

比起前作来，本作的动画素质又有很大的提高，从静态图片突然转化为动画的处理令人赞叹不已；LIPS的变化增加也令游戏的可玩性及紧张度大大增强；不过3代进步最大也是最让人吃惊的地方，竟然是在前两作中如鸡肋一般的战斗部分。全3D画面构造出的宏大战斗场景，细腻的机体动作及攻击画面，可360度随意转换的视角，还有经过著名插画家明贵美加全新设计的新型光武F都令人眼前一亮，而新加入的ARMS(Active and Real Times Machine System)更是使以往只需横冲直撞就可完成任务的战斗部分变得更具战略性。所谓ARMS，简单来说就是一个用作计算行动力的系统，玩家可以自由使用数格行动力控制角色行动，从而组合出各种不同的战术以对付眼前的敌人。虽然说难度一如既往的那么低，但种种新要素却使玩家在战斗时不再会出现如前两作的无聊厌烦感觉。正是由于ARMS的加入，所以《樱大战3》才会被人称为是全系列中系统最完善的一作。

至于本作的剧情方面么，同样还是采取前两三话作为铺垫，中期每话以一位女孩的故事为主线，后期全员对抗邪恶BOSS的情节。说到这里，卡伦不得不称赞一下《樱大战3》中的5位女孩及给予她们生命的藤岛康介及广井王子，可爱迷糊的艾莉嘉、高傲好胜的古妮西露、善良纯真的哥古妮戈、大和抚子北大路花火，以及突破了华击团一贯选员标准的银发大盗罗比莉娅。每位女孩的性格都在游戏中被刻画得淋漓尽致，其内心世界也远比前两作要来得复杂。至于本作的环保主题倒是没给人留下太深的印象，本来这个主题是有很大的发挥空间的，但广井和赤崛悟却并未使其达到应有的高度，这是卡伦在玩3代时最感到遗憾的一点。

实际上，赤崛悟的剧本(无论是动画或游戏)在日本一直受到许多人的排斥，当初甚至有人听到《樱大战》是由他担任脚本时，便马上取消了游戏预定，在日后《樱大战》大红大紫时，赤崛依然没有得到那些人的认同。“剧情过于老套，而且后半部分表现太差”，这就是他们之所以不喜欢“赤崛式剧本”的原因。不过，实际上赤崛也是有苦难言，因为这在某些方面实际上是由于厂商的要求。

“从一开始《樱大战》就是采取通俗易懂、重视约定俗成的规则的剧本，里面的伏笔则是以看得懂的人自然就会懂的态势来做的。”

以上便是赤崛悟的原话，所以一心想在《樱大战》中找到什么深刻思想或高深理论无限制抬高游戏品位的朋友，请觉悟吧。说实话，那只是您对于喜爱作品不自信的体现而已……

如果非要让卡伦选择在《樱大战》全系列中最喜欢一作的話，我会郑重地



投3代一票。可以说为了使当时DC销售不力的情况得以改善，世嘉已经付出了很大的努力，利用DC的上网机能可以下载新剧情到VMS的服务也让人感到了它想坚持下去的决心，但其高层的不争气却让这一切都化为了泡影。

“3代大概就是这个系列在世嘉主机上的绝唱吧。”

持此观点的人并不在少数，甚至某些《樱大战》的忠实FANS也对此抱着悲观的态度，毕竟《莎木》系列的前车之鉴有目共睹。但令人吃惊的是，2002年3月21日，在世嘉离开硬件领域一年零两个月的时候，《樱大战4 恋爱吧，少女》以DC最终大作的身影出现了。这一次，世嘉用这件事情真正表达了它对长期以来一直拥护自己、拥护“《樱大战》系列”的广大玩家的谢意。

“让大家等待了这么久，真是太不好意思了。”广井王子在发布会上真诚地向所有的《樱大战》FANS说出了这句话。

真正的《樱大战》FANS不会去在乎仅仅一张GD-ROM的容量，不会去理会那纯粹就为了凑数才出现的敌人，不会为其系统几乎一丝未改而大动肝火，更不会去为那短暂的游戏时间而对世嘉不满埋怨。因为，这实际上是一部“圆梦”之作，圆一个我们已做了近六年之久的梦……

可曾记得，上野公园内樱花树下的初次碰面？

可曾记得，平安夜中的雪飞满天？

可曾记得，凯旋门下你我并肩作战？

又可曾记得，那心爱人儿的灿烂笑颜？

一幕幕令人怀念的情景在4代的片尾曲《如花，似你》响起的那一刻有如电影慢镜般浮现在你我眼前，而这一切，都将化为美好的回忆而永驻你我心田。如诗，如梦，似真，似幻，这就是只属于你我的……《樱大战》……

“花有开时，亦有谢时……樱大战，亦是如此吧……”

上野公园内，望着随风轻轻飘落的花瓣，已卸下司令一职的米田一基微笑着如是说道。

已经结束了啊……虽然抑郁与惆怅依然在心底徘徊，但大多数《樱大战》FANS还是平静地接受了他们认为已经接近圆满的这个结局，不过在仅仅4个月后，一则令人震惊的消息令他们重新燃起了希望的火焰。

2002年7月1日，“樱大战世界计划”启动！

于东京某饭店内召开的“樱大战世界计划”发布会上，世嘉针对“《樱大战》系列”未来的发展蓝图作了详尽的说明。社长香山哲也亲自到场并首先发表了讲话。

“今天将是《樱大战》全新开始的日子，这个系列将朝向全世界的大舞台展开，当然也会同以往的作品有着不同的发展。”

接下来，OVERWORKS的社长大场规胜公布了多达7部的《樱大战》新作标题及其时代设定。

1. 在各方面进行了大幅度强化的1代重制版《樱大战 浓情之澜》(中文版译名为“炽热之血”)；2. 将重心放在角色与故事的戏剧性上的纯AVG作品《樱大战物语》(分为帝都及巴黎两篇发售)；3. 将背景设定在1代之前的降魔战争时代，以对降魔部队的四人为主角的《KOUMA / 降魔》；4. 以古日本的江户时代为舞台，与真宫寺樱会有很大关联的“和风”型动作游戏《樱姬锦绘卷》；5. 同样是动作游戏，但承接的是《樱大战5》本篇的外传作品，被广井称为会具有如电影《印第安纳·琼斯》般爽快感的《樱大战5 Action》。

不过，最吸引注意的，还是那部预定于2004年在PS2上推出的《樱大战5 永别我爱》(暂定名)。本作将以在19世纪20年代，那个禁酒令仍在实行、黑帮势力猖獗的纽约为背景舞台，讲述的是纽约华击团·星组的故事，新的女性主角暂定为5人，我们在《樱大战活动写真》中曾看到过的拉琪特·阿尔泰小姐当然也会登场。更重要的是，玩家所扮演的角色将不再是大神一郎，而是一名全新的角色。本作主题暂定为“光明与黑暗之间永无止境的战斗”，而为了配合“《樱大战》系列”的全新展开，香山哲更是向制作人员提出了“希望能超越时间与空间，并在演出上加以强化”的制作请求。

为了制作《樱大战5》，世嘉需要进行各种实验以确定最佳方案，复刻版一代便是他们的实验品之一，虽然他们宣称是“到下一个来年(2004年)才可发售”，不过以以往的经验看来，跳票恐怕是不可避免的事情。但不管怎样，对于广大的《樱大战》FANS来说，只要知道这一曾令他们久不成眠的系列还将继续下去就已经足够了。

在此之后，《樱大战5》便一直没有传出过新的消息，被世嘉放在前台的则是《樱大战 浓情之澜》，副标题同样取自与谢野晶子作品的此游戏可以说是集全系列大成之作。系列中所有LIPS类型及新类型的出现；ARMS的强化；新剧情及新篇章李红兰篇的加入；全新制作的多段精美动画；对应I-MODE的剧情联动(这点本人持保留意见，因为玩不到——)；以及那充满迫力的全3D战斗部分，所有的这一切都足以令众FANS欣喜若狂。

2003年2月27日，《樱大战 浓情之澜》于PS2上隆重登场，虽然其销量最终只有20余万份，但对于复刻版游戏来说已经是相当不错的成绩了，而更重要的是，世嘉意图通过本作让PS2上从未接触过《樱大战》的玩家能熟悉本系列的系统及世界观的目的已经达到了。7月10日，本作的中文版也已推出，以往想接触此游戏但苦于语言不通的朋友们，你们的福音到了！

被这一作吊起胃口的玩家，请暂时按耐住心中的激动吧，也许就在2004年的某一天，在纽约迷人的星空下，我们又会听到那句熟悉得无法再熟悉的话语……

“胜利的POSE，决定了！”

3 活跃于荧屏上的《樱大战》

其实，在下本来并不太想提及这一部分的，虽然动画能够弥补游戏在戏剧整体与细节方面的不足，但《樱大战》的魅力实际上并非大剧情，而是在于那种瞬间作出决定的互动性，以及经过长期努力终于和心爱的人儿在一起的愉悦感，而这些正是动漫画体裁无法让我们感受到的。虽然凭借游戏的人气，推出的几部动画在日本都获得了不错的收视率或票房，但是其身上的硬伤则是令真正的动画迷或游戏迷都很难接受的。历来根据游戏改编的动画(或根据动画改编的游戏)就没有多少能令游戏迷和动画迷都满意的，所以我们也没有必要对《樱大战》的动画版过于苛求，毕竟，只要那些曾令我们魂牵梦萦的女孩在游戏之外还能继续出现在这个世界，就足以令我们心满意足了……

1997年12月，应广大FANS的要求，另外也是在广井王子“《樱大战》应该向多领域拓展”的要求下，由世嘉出资制作，BANDAI动画部门着手发行的动画OVA《樱大战 樱华绚烂》闪亮登场，动画共分4卷发售，每卷30分钟，至次年12月完结。OVA版的制作基本上延续了游戏的原班人马，主要是叙述帝国华击团开始构想时(太正八年)到大神加入(太正十二年)这四年间的故事，动画以藤枝菖蒲的旅途为主线，叙述了她到上海招红兰，在纽约招玛丽亚，到香港找神奈的经过，以及光武的开发过程及降魔战争等等。总的来讲，这部作品并未让人失望，甚至可以说是《樱大战》动画系列中最令人满意的一作。要说其最大的贡献，大概就是

它令广大的《樱大战》FANS看到了自己喜爱的角色的另一面吧。不要误会，这里说的另一面可不是像双子座撒加那样的双重人格，举个例子吧，从游戏一开始，樱在玩家眼中便留下了温柔、自信，以及和大剧场内的所有伙伴们都相处融洽的印象，但在OVA中，初到大剧场的樱对什么事情都不了解，一个初次来到繁华的大都市、进入一个陌生环境的女孩的兴奋与不安心情清晰地出现在我们眼前；而其与同伴们的关系，也并非是一开始便那么亲密的。本作OVA的推出不仅为我们说明了帝国华击团的由来，而且令各个女孩的形象更为丰满及立体化，同



时其制作水准也是一流的,对于以客观视角而非主观参与者角度来欣赏动画的《樱大战》FANS来说,他们体验到的是不同于游戏的全新感受,而这种感受无疑是令他们极为满意的,正是由于《樱华绚烂》的大获成功,《樱大战》的动画化才会持续下去,而不像其他多数游戏改编的动画那样只是一作完结而已。基于《樱华绚烂》的超强人气,1999年12月18日,第二部OVA动画《轰华绚烂》也如期推出,此系列共分6卷,以即将离开帝都前往巴黎时的大神一郎的回忆为线而串起,用倒序的方法交待了花组成员的个人事件。虽然这部OVA在日本的累计销量高达40万以上,但平心而论,《轰华绚烂》与前作的高质量相比确实有了一定程度的下降,而且这种下降是在全方位的,无论是剧情、音乐,还是画面上都是如此,人物脸部的经常“变形”更是令众多FANS无法容忍的。虽然说就像追星族一样,《樱大战》FANS对自己心仪的女孩的事情也是想知道得越多越好,OVA的推出也正是为了迎合玩家的要求,但是……如果那些外传情节压根就味同嚼蜡似的话,那似乎也没有什么观看的必要了……

至于那部在国内不太常见的第三部OVA《樱大战 神崎堇引退纪念》,虽然素质比起前作来更有下降,但笔者却实在狠不下心来对其进行批驳。2001年12月,由于夫君的反对,负责为神崎堇配音的富泽美智惠小姐决定从此退出演艺界,这对将声优包装为角色代言人的广井王子无异于一个沉重的打击,因为这意味着神崎堇也要同时告别“《樱大战》系列”的舞台。在几番苦苦挽留未果后,广井也不得不接受了这个现实。但如果一言不发就让堇在“《樱大战》系列”中消失的话,那肯定是令所有FANS都无法接受的。为此,在2002年1月2日至6日进行的“樱大战新春歌谣SHOW”也成为了神崎堇的引退公演,而世嘉也专门制作了那部OVA作为对富泽小姐这几年工作的感谢。2002年3月21日的《樱大战4》后,我们将再也不会从游戏中听到神崎小姐那高傲自信的声线了,在此,请允许我代表这个世界上所有的《樱大战》FANS向富泽小姐,向曾带给我们无数欢乐的神崎小姐说两个字:谢谢……

接下来卡伦要提到的,就是本人在《樱大战》所有动画中最为深恶痛绝的TV版了。其实作为一部动画而言,TV版也并非那么的差,甚至可以勉强说是出色,可是它已经完全背离了游戏那轻松欢快的风格,原因就是SEGA这次选择了一个错误的导演……

中村隆太郎,这个名字在国内恐怕没有多少人知道,不过由他监制的实验动画《LAIN》(铃音)在日本可是有很高名气的(注意是名气而不是人气),这部动画低沉压抑的风格及晦涩难懂的剧情一直令普通观众望而却步,但中村也正是凭借这种风格在日本打出了自己的一片天地。可是……拜托您老人家不要依据自己的喜好把《樱大战》的TV版改造得与游戏风格面目全非好不好!作为日本五大“魔鬼监督”之一,不论原作如何,只要落到中村的手上总是会对其进行大刀阔斧的修改,使其外部形态到内部思想构造统统都来为自己的思想服务,而毫不理会观众的喜好及对原作的感情,很遗憾的是,《樱大战》的TV版也没有逃过他的魔爪。

灰暗的画面,抑郁的情节,内心封闭的各位女孩(前期),这就是中村带给我们的《樱大战》,以卡伦的立场而言,实在无法对这部作品产生多大好感,虽然它的主题确实比游戏深刻,情节确实比游戏曲折,但那已经不再是我们熟悉的《樱大战》了。试想一下,如果萨非罗斯嘻皮笑脸地给你搞无厘头,或者马里奥一脸严肃地和你讨论犬儒主义的问题,你会怎么想?这难道不是搞笑吗?这分明就是搞笑呀!看到本来只该在《EVA》中出现的台词出现在《樱大战》TV版中的那一刻,在下当时真有种哭笑不得的感觉。对于喜欢追求新奇事物,或者对于游戏不怎么了解的朋友来说,这部动画还是有一定观赏价值的,但如果您对《樱大战》中的人物感情很深的话,卡伦在此郑重不向您推荐TV版(喜欢TV版的朋友,对不住了。欢迎您用西红柿和鸡蛋对我轰炸,但希望是新鲜一点的……)。

至于于2001年12月22日上映的剧场版——《樱大战 活动写真》,讲述的则是一个与《樱大战3》表里一体的故事:当大神一郎被派遣到巴黎后,原星组组长拉琪特·阿尔泰为了学习帝国华击团的对敌作战及管理经验而来到了帝国大剧场,暂时配属在花组旗下。但正当信奉合理主义和个人主义的拉琪特和花组队员们的嫌隙越来越大时,神秘的降魔军团再次威胁帝都。针对花组连续多次在战斗中失常的状况,竟然出现了解散花组的舆论呼声,队长不在、内外交困的花组遭遇了前所未有的危机……

画面超强!这就是剧场版带给卡伦的第一印象。强力级动画制作部门PRODUCTION I.G(代表作:《攻壳机动队》、《人狼》)延续了其一贯的高水

准动画制作,将唯美的2D画面与极具魄力的3D机械战斗结合得天衣无缝,给人以极佳的视觉感受。虽然其剧情还是老一套,依然是一个“主角与同伴关系不好,而后在受到挫折及朋友帮助后认识到自己错误,最后携手奋斗击败强敌”的故事,不过并不会让影院中的观众在这120分钟内产生无聊厌倦的感觉,片尾处当花组全员陷入危机时大神驾驶着光武F登场的一幕也着实让荧屏前的我们小小激动了一阵,这对一部商业动画而言已经可以说是成功了,而且其票房也足以令世嘉和RED方面满意。记得在一次采访中,广井曾提到过第二部剧场版的消息,也许在不久之后,我们就能看到相关的情报出现吧。

实际上,剧场版的另一个巨大作用,是为之后的《樱大战5》埋下了伏笔,拉琪特之所以来到东京,就是为了即将成立的纽约华击团而来向已同降魔进行过多次战斗的花组学习的。而影片向我们提供的另一个信息——“敌与友都来自美国”——也为以后将在纽约进行的战斗提供了充足的理由。对拉琪特小姐情有独钟的朋友就请虔诚期待《樱大战5》的发售吧,她的出场已经是板上钉钉之事了,不过到时候不要被其他女孩迷住眼睛而移情别恋哦。(笑)

另外,最新推出的OVA《エコ ル・ド・巴黎》已经发售了前两话,等它全部出齐之后,卡伦一定会在“游戏动漫园”中为大家介绍的。

后记

作为像《樱大战》这样以恋爱情节为主的游戏,语言一直是妨碍国内玩家接触它的最大障碍,还好前3代在PC上都有中文版(虽然翻译质量确实是不怎么令人满意……),这次PS2中文版的推出更是令所有《樱大战》FANS都喜出望外,因为这意味着《樱大战5》中文版的出现也具备了可能性。

第一次注意到《樱大战》这个名字,是在某本游戏杂志的剧情攻略上。作者幽默生动的文笔令我对这个游戏产生了浓厚的兴趣,所以当半年后卡伦入手SS时,便毫不犹豫地将其作为首批购买软件之一。还好当时已经把攻略忘得差不多了,不然我从游戏中感受到的乐趣大概会大为下降吧(笑)。自从将游戏通关过一遍之后,卡伦便成为了《樱大战》的忠实FANS。七年半的时光转瞬流过,但在下对《樱大战》的感情却从来没有减弱过,正是由于此,当听说要为迎接《樱大战 浓情之澜》中文版的上市而出篇特辑之时,卡伦才会义不容辞地抢下了这个任务,希望大家还能对这篇拙文感到满意。

“请问……你是大神少尉吗?我叫真宫寺樱。”

“我现在是帝剧的TOP STAR!光采照人呢!”

“艾莉丝不是小孩子,大神哥哥……讨厌!”

“那么,队长,现在开始对练吧。”

“我是来自帝击·花屋敷支部的李红兰,自今日起转属银座总部。”

“失职的你没有资格做花组的队长!”

“早就听说日本男子既不懂礼仪,又轻浮差劲,看来果然是这样嘛。”

“与人分别……原来是这么难受的事情……”

“神啊,请赐予我奇迹……赐予能让我帮助大家的力量……”

“好,从今天起,你就是巴露米娜家的佣人了。”

“那个……我……”

我想成为一郎的新娘……”

“我……我……我想……活下去!!”

“大神一郎,其实你是比我还厉害的盗贼啊。因为……你偷走了我的心……”

对于我,对于你,对于世上所有的《樱大战》FANS来说,这些都是永远都无法忘怀的话语。因为,那是我们生命中最美好的一段回忆……

(THE END)



●●背景资料●●

1. 帝国华击团的构成：帝国华击团的前身是1912年组建的帝国陆军对降魔部队，而现在则由六个职责不同的小组构成，除花组外，还有“风”、“雪”、“月”、“梦”、“星”五组。

降魔迎击部队·花组：为了击退在帝都出现的降魔而成立的前线部队，主要战斗装备是神崎重工开发的灵子甲冑。

输送空艇部队·风组：主要负责对其他部队的补给、后方支援及战后的处理工作。风组成员常驻于花组其他支部，而有名的“帝剧三人娘”便是其中的成员。

局地战斗部队·雪组：在狂风暴雨等极恶劣情况下战斗的紧急局部地区性特殊战斗部队。队员数量不定，传闻其驻扎地是在东北一带。

隐匿行动部队·月组：专门负责侦察、情报收集、潜入敌基地等任务的秘密部队，日常则负责帝击设施的管理整备及清扫工作。目前队长为加山雄一。

灵能部队·梦组：可利用“灵视”对战况作出分析·预知为战斗部队提供战术支援，平日会担任替人除祸祈福以及售卖平安符等工作。

星组：具体资料不详，曾集合了全球各地灵能者的优秀分子，是在花组成立前的实验性部队，之后归帝击管理，主要战斗装备是德意志制之重装灵子甲冑，原队长为拉琪特·阿尔泰，太正十四年正式解散。蕾妮和织姬以前便隶属于这个小组。

2. 降魔战争：1850年，日本军方启动“星龙计划”，目的是在江户发现的一个大空洞里建造一座全长1200米的空中战舰，也就是我们在游戏中所见到的三笠号。由于考虑到战舰的升降问题，他们直接将东京的地盘进行大改造，但此举却严重破坏了东京的地脉（道理等同于1代中黑之巢会发动的“六破星降魔阵”），降魔在人们的尖叫声中现于世间。

为此，日本在1912年成立了帝国陆军对降魔部队，队员只有四人。

米田一基：原拔刀队成员，对降魔部队的队长，持有神刀·灭却。

真宫寺一马：北辰一刀流免許皆传，里御三家正统派的真宫寺家的末裔，继承着一把只有体内流有“破邪之血”的除魔者才有资格拥有的，真宫寺家世代流传着的灵剑·荒鹰。

藤枝菖蒲：本身拥有不知从何而来的强大灵力，队内惟一的女性成员。持有神剑·白羽鸟。

山崎真之介：年仅17岁就成为陆军少佐，在机器设计上拥有超强天赋的超天才少年。日后的神武、光武、轰雷号、翔鲸丸等机器设备都出自于他的设计图纸。持有光刀·无形。

1915年，“降魔战争”终于爆发。虽然四人竭力拼杀，但降魔力量之强却大大出乎他们的预料。1918年，在最终手段“二剑二刀之仪”失败后，人类似乎已经走到了灭绝的边缘。在这危急时刻，真宫寺一马以体内的“破邪之力”发动了魔神器，凭借古老的咒法终于将降魔封印。自此，降魔战争宣告结束，可他也因过度使用破邪之力导致精神及身体上严重受创，在三个月后逝世。而山崎真之介在战役一年后也下落不明。正是在这场战争中看到了人类的力不从心，米田和菖蒲才下定决心，并在经过一番努力后组建了理想中的对降魔组织——帝国华击团。

3. 二剑二刀之仪：“二剑二刀”指的便是对降魔部队四位成员所持有的那四把神器。神刀灭却赐予拥有者“引导人们步向正道之力”；灵剑荒鹰赐予拥有者“退魔之力”；光刀无形赐予拥有者“达成愿望及野心之力”；神剑白羽鸟赐予拥有者“指示前路、

锻炼己身之力”。

当四柄刀剑集中在一起，再配合能将“破邪之力”发挥至极致的上古时代流传下来的三件魔神器：剑、珠、玉，念出咒语“神形灵鸟 无形降神”时，就能产生出封印所有邪恶之力。降魔战争末期，米田等四人在实行此仪式时失败，而在《樱大战2》中则由真宫寺樱和大神一郎两人使用成功。

4. 众女孩名字的含义：众所周知，花组各位女孩的名字都与花有一定的联系。樱、堇、红兰自不必说，神奈也可以翻译成“蕉”，玛丽娅和艾莉丝的姓则分别有

桔和蝴蝶花的意思。巴黎华击团的女孩们也是一样，艾莉嘉在英文中的意思是石楠花，罗比莉娅无论在英语还是意大利语中都有琉璃蝶花的含义，花火意指花草火，为菊花的一种，而古妮西露与哥古妮戈在法语中的含义则是藤与虞美人花。至于原星组的那几位，名如组意，自然同星星有关，织姬意为织女、蕾妮的姓“米尔希休特拉”意为银河，而拉琪特则代表着牛郎星（不过是哪种语言的翻译本人并不知道，欢迎知情的玩家来信告知）。



我的字典里
没有GAME OVER



我的地盘 N多下载N多玩



因为从现在开始，中国移动推出了游戏百宝箱业务，提供益智、棋牌、动作和体育等多游戏下载，让我随时都能化身鸡蛋超人、炸弹小子、神箭手，甚至雷霆战士，没有GAME OVER的时候！一同推出的还有商务百宝箱、生活百宝箱、娱乐百宝箱，同样包罗万象乐趣多多，让我“箱”见恨晚。“动感地带”（M-ZONE）——我的地盘，N多下载N多玩！

www.plumbok.com 客户服务热线：1250 话费查询专线：1861

全球通及动感地带用户均可使用本业务 本业务需具有GPRS功能的手机支持，同时需开通中国移动GPRS服务

www.m-zone.com.cn

追梦——SQUARE大传 (下)



特稿

抉择

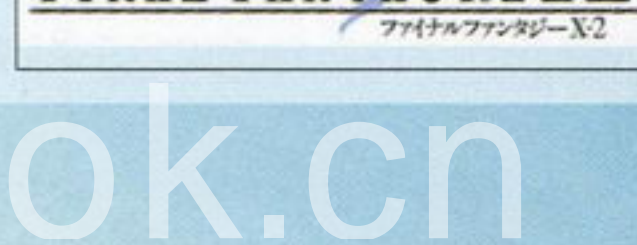
1994年无疑是TV GAME 史上最重要的一个转折时期，松下、SONY、NEC、世嘉等一些大型企业纷纷向任天堂独占的市场发起了挑战，各款搭载着32位元CPU的高性能主机陆续亮相揭示了全新时代的来临。SQUARE作为当时业界举足轻重的软件大腕，自然而然地成为了竞相拉拢的目标。

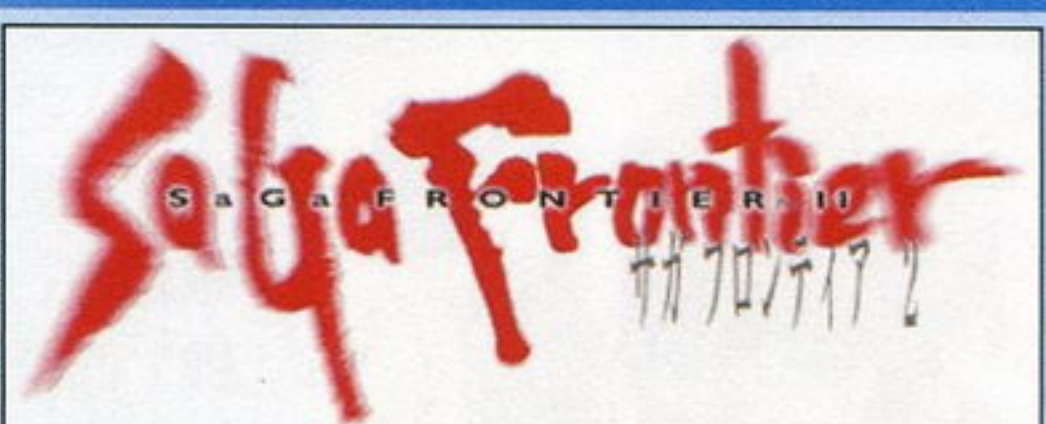
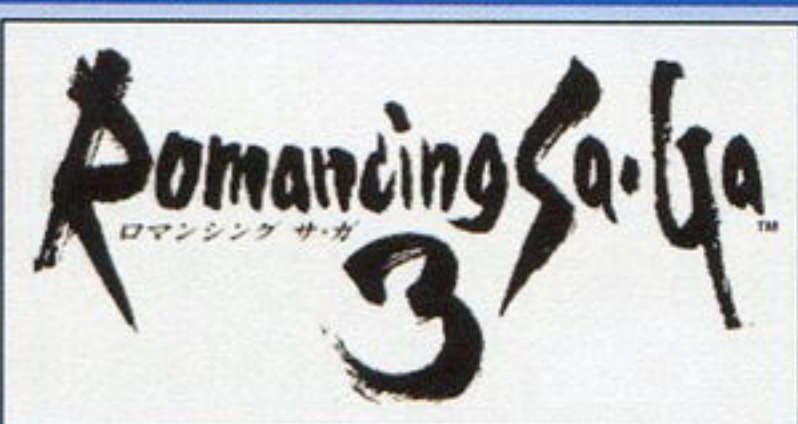
坂口博信出席了SONY于5月10日在东京银座举办的PS-X发表会，会场上播放的CG DEMO精细程度大大超出了坂口原先的预想，其独特的3D表现技术Geometry Engine所营造出的立体世界更是令人心生憧憬，这无疑就是他一直热切期待的新世代主机规格。次月23日，NOA（任天堂美国分社）以PRIVATE SHOW的形式初次展出了次世代主机ULTRA64，该主机与拥有业界最尖端CG技术的SGI(硅图像)共同开发。面对瞬息万变的局势，SQUARE采取了静观的稳健经营策略，社长水野哲夫在公开场合郑重声明只有在SONY等厂商发售的32位主机装机量突破300万后SQUARE才有可能考虑是否参与，随即ENIX的福岛社长也发表了类似的宣告，在任天堂的敦促下两大厂商的表态无疑对竞争对手起到了效果绝佳的牵制作用。9月22日，NOA在美国德克萨斯圣安东尼奥市举办的AMOA EXPO'94上正式展示了ULTRA64的初步规格，任天堂后继主机将继续沿用卡带作为软件载体的消息逐渐被证实，这个讯息引起了坂口博信以下多数SQUARE开发者的强烈不满。传闻PS发售前夕水野哲夫曾经赴京都造访任天堂社长山内溥，希望任天堂能与SONY共同制订游戏产业的未来统一规格，山内严辞拒绝后表示：“如果需要制订未来统一规格，这必须由任天堂来独立完成！”

SQUARE在1994年除了发售《FF VI》以外，由一群新人联手合作的小品游戏《Live A Live》是该社发展历程中颇具纪念意义的作品。该游戏分为“幕末篇”、“中国篇”等七个短篇，剧本分别由当时小学馆的多位不知名青年动漫作者执笔，其中的青山刚昌后来因《少年名侦探柯南》而名声大噪。《Live A Live》充分体现了所谓短小轻薄的真髓，每个篇章都能够在数小时内轻松完成，虽

然各篇章所体现的作者水准高低不一，但其个性化的风格却令玩家为之欢喜赞叹。“原始篇”是最令笔者折服的一部，为了真实体现未开化时代的世界观，整个游戏中没有任何文字对话，仅仅用一些简单的图形记号和夸张的电子模拟音就让玩家完全解读剧本，其系统构成也相当之洗练，制作人奇想天外的设计思想值得我们为之脱帽致敬。完成七个篇章后游戏会追加“中世纪篇”，该篇章一转而用凝重忧郁的笔触对人世间的善恶观念做了深刻的反思。《Live A Live》也是SQUARE音乐四天王中惟一女性下村阳子入社后初试啼声的作品，我们很难想象那些风格殊异的音乐竟然都出自她一人之手，“功夫篇”的飘逸隽永、“原始篇”的狂野明快、“SF篇”的恐怖压抑等都让人历久难忘，“现代篇”中热血激昂的曲调更丝毫不逊色先前她为CAPCOM格斗名作《街霸II》配乐时的出色成就。下村在《Live A Live》的配乐竭尽所能做到了风格差别化，给人感觉竟无一雷同，不得不佩服她高超的音乐天分。《Live A Live》于9月间传统的淡季推出，却也凭借其不俗的品质获得了近40万的销量，然而习惯了高成本大制作的SQUARE似乎对清新小品并不感兴趣，于是这款游戏成了该社史上绝无仅有的孤品。

为了强化阵营的凝聚力，任天堂也积极与旗下各大协力厂商展开了合作，SQUARE和ENIX等先期获得了在开发ULTRA64过程中萃取的先端技术提携。该年末，为对抗即将发售的SONY PS和世嘉SS等新型主机，在任天堂倡议下SQUARE与ENIX共同发表了RPG《超时空之轮》（《Chrono Trigger》），这是一个制作阵容空前的超级大作，坂口博信担当开发总指挥，崛井雄二负责撰写剧本，人物设定则由大名鼎鼎的鸟山明执笔，整个开发团队几乎集中了SQUARE社内所有的骨干成员。SQUARE又同时发表了G-CRAFT团队负责开发的SLG游戏《前线任务》（《Front Mission》）。如此歌舞升平的景象下，即使年末PS和SS推





出后都取得了不俗反响，但绝大多数的人依然坚信任天堂江山固若金汤。1994年末SCE准备开发一款原创RPG大作，由于经验不足而向SQUARE求援，出于深化接触并同时了解PS硬件性能的双重目的，坂口博信秘密派出G-CRAFT主持制作了《妖精战士》，在该游戏STAFF中“鸣谢SQUARE提携”的字样引起了任天堂强烈不满和业界人士的广泛猜测。《妖精战士》虽然是一款试验性质的作品，但PS主机的图像表现能力令所有参与开发的SQUARE员工都叹美不已。

1995年2月24日推出的《前线任务》叙述了近未来地球分裂成几大对抗军事势力并展开拉锯战，主角为了找回在战乱中失散的女友驾驶着双足步行兵器踏上了艰险的寻踪之路，游戏的悲剧结局给玩家带来了强烈的心灵震撼，土田俊郎以其独特的细腻笔触真实展现了战争时代人们内心深处的情感变化，对战争的罪恶进行了无情的鞭挞。《前线任务》的人物设定由天野喜孝担当，而音乐部分则由下村阳子和松枝贺子这两位音乐女杰联袂出演，两者无论工作量和表现水准都大致旗鼓相当，制作战斗曲目时她们采用急促激烈的高音变化来逼真展现战场中的杀机四伏，金铁交鸣的铿锵效果音更衬托出了近距离战斗的临场感。抒情部分更是两位女性制作人的拿手好戏，悲剧女主角为主题的“Kalen”由松枝作曲，整体格调低缓凝重，充满了悲伤和寂寥，如风铃被拂动般的细碎声音又平添了凄凉的感觉。下村“Elegie”钢琴的低音则似乎能够静静地流淌到人们的心底……

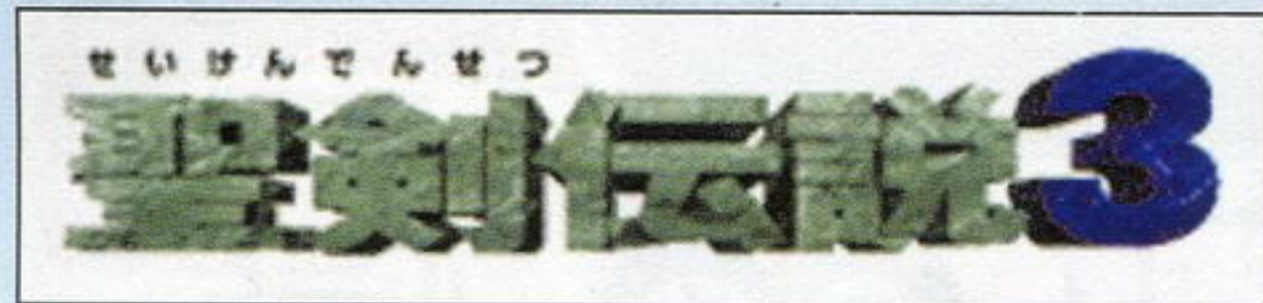
《超时空之轮》作为战略商品于3月11日发售。任天堂希望通过这款游戏向外界昭示自家江山的根基稳固，以此阻滞32位机前进的步伐。SQUARE则希望这款全身心投入的终极大作能够进一步提升自

社在业界的地位。除了连篇累牍地在《FAMICOM通信》等各大相关媒体设专栏宣传炒作以外，任天堂和SQUARE还不惜工本地共同出资在日本各地的电玩小卖店设置了数千个游戏试玩台，玩家可以先期体验到约半小时内容的游戏片段。《超时空之轮》发售当日即引发了排队争购的热潮，首期150万套出货两周内完卖，回首这部梦幻大作，不愧为SFC时代最高机能和艺术表现力的终极体现，无论坂口博信的导演、崛井雄二的剧本、鸟山明的人设乃至光田康典的音乐俱臻于化境，像这样艺术性和思想性各方面都无可挑剔的作品在TV游戏史上也绝无仅有。认真审视这部作品，不难发现SQUARE的制作人在演绎剧情的手法上比先前又有了极大提高，远近镜头的推移切换更增强了电影般的视觉冲击。SQUARE在技术上的造诣更是可圈可点，全新CG技术的大胆运用使得《超时空之轮》的图像水准几乎超越了SFC硬件性能的理论极限。《超时空之轮》的32Mb大容量约半数被用来强化BGM效果音和过场CG动画，SQUARE对演出效果的苛求达到了前所未有的地步，该作品可以被视为其创作思想再度发生巨大转变的一个重要标志物。“时空”是这部力作的主题，以主人公克鲁诺在王国千年祭中与公主玛露、女发明家露卡的邂逅为契机展开了穿梭于过去、现在、未来等数千年光阴的梦幻冒险……游戏剧情发展中对时间概念的营造相当成功，大沙漠在植树家苦心经营下终成绿洲，千年魔法王国的兴衰沉沦等一幕幕都让玩家真切倾听到时之沙从指间轻轻流逝的声音。除了8位各具神采的主角，魔王不幸的身世更让人为之扼腕感叹，魔王的母亲魔法王国的女王为了满足野心执意召唤出了邪恶的力量，王国的公主在空中乐园崩溃前夕将自己的弟弟传送到地上，唯一的幸存者独自忍受了千年孤独寂寞

后变成了嗜血魔王……《DQ》风格的冒险性和《FF》风格的系统在《超时空之轮》中得到了完美的结合，不愧为16位机时代象征物的RPG杰作！

正当《超时空之轮》的销售如火如荼，SQUARE乘势对股票进行了1:1比率的分拆转配，该社股票于3月28日在东京证券一板正式风光上场，拥有56%股份的宫本雅史一举从中套取了上亿美元的巨利。1995年3月期的决算，SQUARE的营业额达到了近400亿日元，纯利润也为创记录的56亿日元，当时的处境可谓炙手可热至极（笔者注：日本企业股票上市的规则大致如下，连续3年赢利的企业可获得申请二板登场的机会，其股票能够在有限范围流通，持续赢利一年后即可转为一板上市，其股票可全面流通）。

任天堂与SQUARE不可调和的矛盾从1995年开始逐步深化，ULTRA64的最终规格和外形在5月间的美国E3正式公开，原先盛传该主机将会搭载MINI CD的谣言不攻自破，软件载体被确定为通常容量64Mb的新型MASK ROM，坂口博信等人的最后的希冀也随之破灭。此后不久SQUARE在美国西雅图的开发会议公开了利用一段ULTRA64同规格的SGI图形工作站开发的《FF VI》战斗场面重制版，号称100万多边形的高精度三维图像立即震惊了世人，玩家们对ULTRA64的期待度急剧升温，甚至有媒体传言3D版《FF VI》将作为该主机的首发登场。然而当时并没有太多人领悟到坂口博信在接受记者采访时意味深长的含义，坂口手指着大屏幕中的图像对记者说：“这段五六分钟的战斗DEMO消耗了足足约86Mb的容量，从目前的压缩技术看完全实用化似乎还没有任何可能性……”随后PS首部RPG大作《妖精战士》于夏初问世，SQUARE业务提携曝光后引起舆论哗然，任天堂对此也进行





copyright SQUARE Co., Ltd. All rights reserved.

SQUARESOFT

了质询，SQUARE以G-CRAFT并非完全子会社为理由加以搪塞。《圣剑传说3》的销售失利使得SQUARE与任天堂的矛盾迅速表面化。

《圣剑传说3》于1995年初正式发表，4月中在日本全国各地店头的试玩台可以试玩到高完成度的体验版本，无论SQUARE和任天堂都对该游戏寄予了厚望，SQUARE把《圣剑传说3》作为新财务年度的主力商品全力推介，而任天堂则将其视为夏季商战制胜的重要砝码，从前作的大成功和店头试玩的口碑等诸多迹象表明，《圣剑传说3》的大获全胜完全应该是顺理成章的事情。但是《圣剑传说3》在最终测试阶段发现了致命的BUG，发售日期被迫由原定的7月夏季商战时期大幅推迟到9月30日，商机的错失导致该游戏的最终销量只达到了约80万套，比SQUARE原先预期足足少了一半，该社的股票因此急速滑落。超大作的缺席也使得苦战中的PS和SS终于找到了宝贵的喘息机会，在夏季商战中取得了很大进展。SQUARE高层完全把《圣剑传说3》的销售受挫归咎于卡带媒体漫长的制造周期和任天堂出货制度的弊端，SFC卡带通常的生产周期约为一个月，软件商因此很难把握瞬息万变的市场规律，稍有差池便会沦为万劫不复的境地。由于任天堂对超大作采取一次发注的手段，小卖店基于风险考虑往往采取谨慎订货的对策，这也严重制约了游戏销量的进一步提升。通过《圣剑传说3》的挫折，SQUARE彻底清醒认识到任天堂所坚持的商品营销手段以及卡带媒体都已经无法适应新时代的需求，对于企业的未来经营都存在着巨大的隐患。

《圣剑传说3》依然由前作的原班人马操刀，因而总体风格并没有多大变化，但是倍增的容量、结城信辉的人设和CG插画以及SQUARE两年以来飞跃的技术进步使得游戏的图像效果更具冲击力，体型超大的神兽形象令玩家为之心弛神醉，游戏中还独具匠心地增加了昼夜的变化，周遭景色随之产生的细微变化也让人真切感受到制作人的用心良苦。《圣剑传说3》首次采用了多重路线，可选择的角色

达6人之多，风之王国的公主莉丝、草原王国的佣兵迪云朗、魔法王国的安捷拉、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这3个BOSS，至少也要玩三遍以上。《圣剑传说3》剧本的复杂程度甚至超过了许多正统RPG，多视点的构想也让玩家能够更深入洞察游戏的主题。然而作为一款A·RPG游戏，《圣剑传说3》却远较前作逊色，过分追求视觉效果导致了游戏中的动作流畅性大幅度削弱，跳帧现象达到了令人发指的地步。为了迎合一些新玩家的需求，制作人刻意降低了战斗的难度，设定了可由电脑AI控制角色的简便系统，这无形中也丧失了A·RPG游戏最关键的战斗乐趣。比较起前两作，《圣剑传说3》中怪物的攻击手法也相对单一，很难再体会到过去那种绞尽脑汁寻求破解之道的感觉，至于在2代时曾被作为重要卖点的多人协作模式则更形同鸡肋。无论时和势，《圣剑传说3》都具备全面超越前作辉煌的客观条件，然则我们在美仑美奂的躯壳中只看到了苍白无力的本质……

8月27日，日本经济新闻报道任天堂的次世代主机ULTRA64正式命名为NINTENDO64。任天堂与SQUARE为展开今后合作事宜进行了多次秘密协商，两社联合出资设立了一家负责N64软件营销的会社，任天堂承诺SQUARE未来可以分享软件销售的利润，两者的合作关系将由过去的业务协作提升到了战略伙伴。SQUARE内部，在坂口博信的积极推动下该社已然决意正式参与PS的开发阵营，除了进行途中的《浪漫沙加3》等项目以外基本停止了对任天堂阵营的软件支持，规模上百人的核心团队开始着手PS软件的开发制作。

《浪漫沙加3》于6月突然发表，11月11日上市发行并取得了135万套的全系列最高销量。从公开到最终发售仅经过了4个多月，由于诸多已知和未知的因素导致这款伟大的作品没有能在其艺术进步的道路上走得更远，这是包括笔者在内诸多玩家一直以来时常扼腕叹息的事情。一道闪电划破了漆黑的夜空，纤弱的少女在崎岖的山道上纵马飞奔，突如其来的暴雨几乎完全隔断了她的视线。少女下

了马在泥泞的地上缓缓步行，透过丛莽的缝隙看到不远处的山脚下有着星点微弱的灯光……这就是《浪漫沙加3》序幕时的场景，瞬间就紧紧抓住了所有玩家的心。玩家可以通过分别扮演领主、开拓民、异国流浪汉、出走少女等不同身分的角色来体验一个大动荡的时代，看似几乎毫不相干的每个人的命运都被一双看不见的手恣意拨弄着。“命运之子”在游戏中起着前作诗人同样的重要作用，担当着衔接各剧本的伏线，这是河津秋敏倡导的“多视点”思想的彻底诠释。但是，《浪漫沙加3》显然是一个仓促赶工的半成品，很多明显的迹象都可以证明这一点。该游戏最初发表时的地图与制品版有着明显差异，制品版地图北方是一块突兀的空白，如果使用修改工具可以发现两座空无一人的城市，其实就是因故删除后不经意留下的痕迹。至于剧情的发展更有虎头蛇尾之嫌，前半段的剧本对人物、事件的铺陈推展层次错落分明，发展到玄城以后剧本达到了预期的高潮但却意外的草草收场，直至最后决战都让玩家如坠五里雾中（サラ篇在最终决战时会出主角离队的奇特设定，被相关杂志称为“前代未闻的灵异现象”）。对于相当重要角色“命运之子”的身世交代也语焉不详……《浪漫沙加3》赶工的理由非常充分，SQUARE为了赶上年末圣诞商战的黄金档期并规避即将发售的国民RPG超大作《DQ VI 幻之大地》，另外也可以解释为此刻SQUARE对任天堂SFC平台去心甚急。

11月21日，任天堂在千叶幕张举办的初心会商展中正式展出了N64主机及其对应软件，同时公布了该主机的售价和发售日期。任天堂社长山内溥在会场做了基调讲演，他宣称今后N64主机将采取少数精锐的经营策略，对加盟游戏厂商和游戏发行数量都进行严格控制，山内在演讲结束前还着重提及对ENIX发售N64版《DQ》非常期待！如此冠盖云集的大盛况下，SQUARE的重量级人物却均没有到场，惟有冈宫宽等几个次级别的制作人在公众场合亮相，冈宫在接受采访时表示：“SQUARE至今没有收到N64的开发套件，即使未来发表对应软件也至少在明年夏季以后……”不少敏感的传媒人士都嗅到了空气中弥散的火药味，《FAMICOM通信》的当家人浜村弘一在发表观感时着重指出：“SQUARE未来的动向非常值得关注！”（笔者注：初心会原名

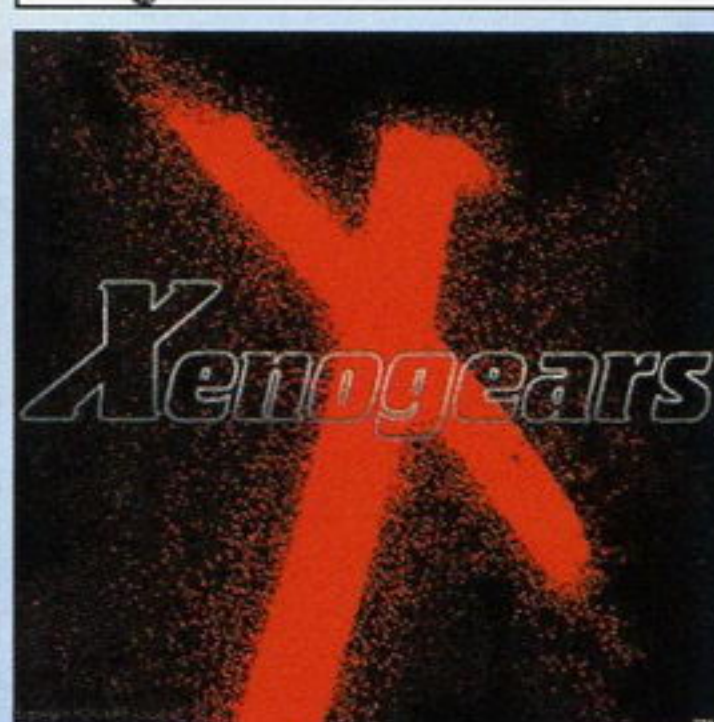
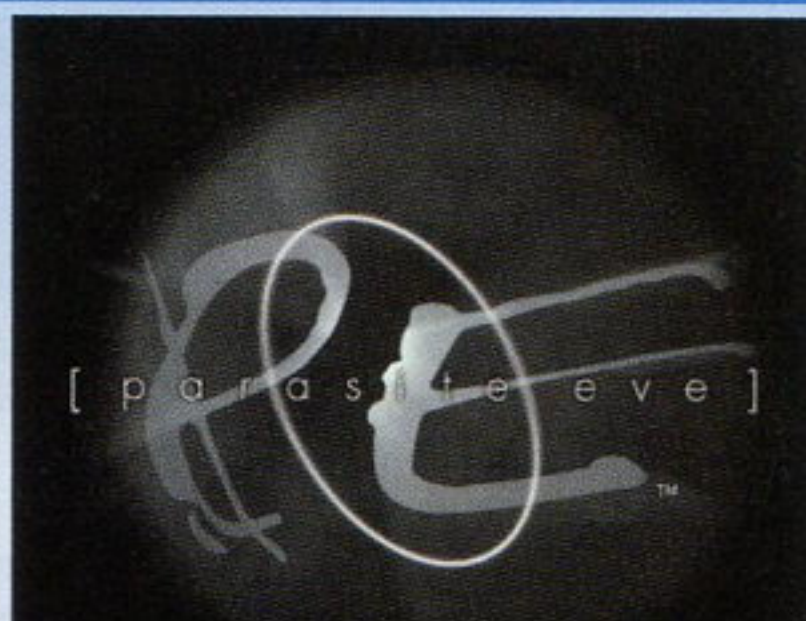
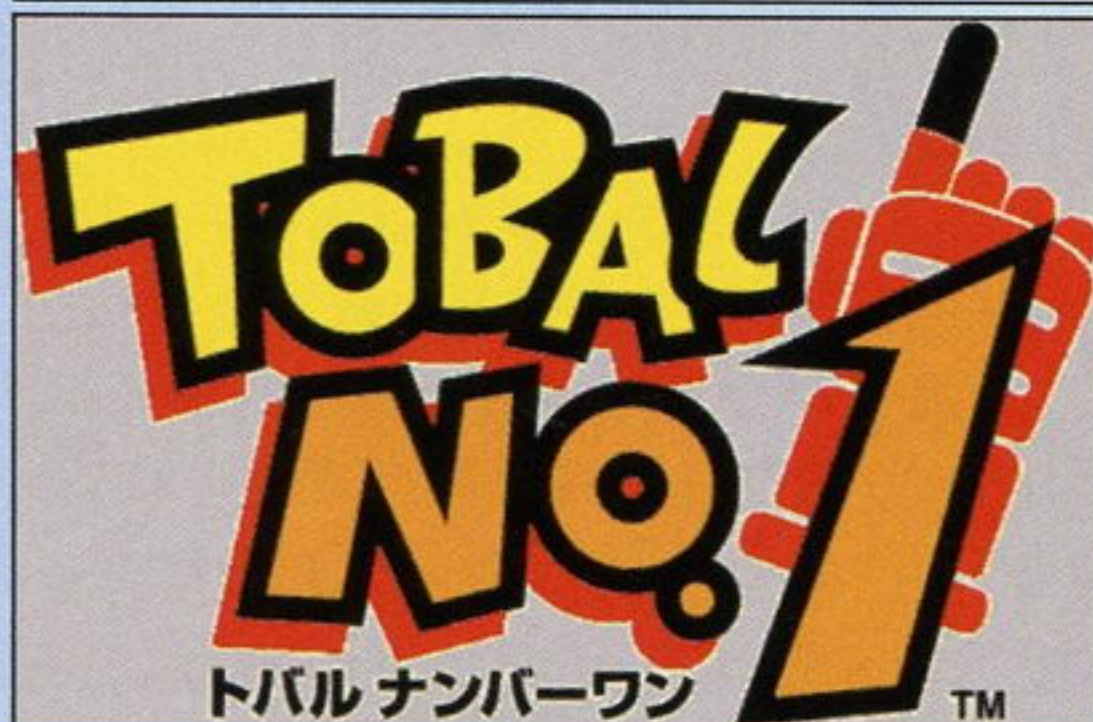


钻石会，是由任天堂发起成立的玩具商联合会性质的团体，主要负责任天堂游戏产品的配货销售业务，N64 发售不久即告解散)

虽然坂口博信等一些技术者大力推动加盟 SONY PS 的计划，SQUARE 的实际经营决策者宫本雅史却一直举棋未定，毕竟任天堂阵营是 SQUARE 过去茁壮成长的温床，毕竟任天堂至今仍然掌握着业界的主导权，轻言离弃完全可能导致灭顶之灾。然而山内溥在初心会的基调讲演却令宫本雅史非常愤慨，任天堂即将采取的控制软件发行数量政策无疑将极大束缚 SQUARE 这家上市企业的未来发展。在倾听副社长铃木尚对任天堂营销方针的批判后，宫本清醒认识到 SQUARE 有必要自行构筑起一套现代化的商品销售网络以彻底摆脱硬件厂商的桎梏。

1996 年 1 月，《日本经济新闻》发表了 SQUARE 正式加盟 SONY PS 阵营的消息，世嘉社长中山隼雄幸灾乐祸地说道：“这是对任天堂阵营足以致命的重大打击！”SQUARE 和任天堂都未对该新闻发表任何见解，任天堂王牌制作人宫本茂与负责主持开发《超级马里奥 RPG》的 SQUARE 著名制作人藤冈千寻在例行的发表会上言谈甚欢，这一切假象令得局外人不禁怀疑《日经新闻》报道的真实性。

1996 年 2 月 9 日发售的 S·RPG 大作《圣龙战记》(《Bahamut Lagoon》) 令 SQUARE 遭受了前所未有的巨大挫折。坂口博信非常想在 SQUARE 过去从未涉足过的 S·RPG 有所作为，于是提派出身 DATA EAST 的野岛一成负责剧本创作并担任总导演。《圣龙战记》的剧情围绕着“天空”与“龙”，在某个星球的空中漂浮着几块岛屿，人类在浮游岛上建立了多个繁荣的王国，地质环境使得国家间的民众生活状况存在着极大差异，野心勃勃的帝国君主为了统一整个星球而发动了侵略战争，反抗的人们被迫召唤出封印的神龙力量与之对抗……《圣龙战记》非常强调通过对话和剧情推移的演出效果来展露人物性格，战斗系统通过地形变化要素提升战略性，另外自在变幻的“龙”育成系统则成为整个游戏成败关键。野岛一成成为《圣龙战记》精心撰写了数十万字的剧本，构想中的“龙”育成系统能够有 256 种类以上不同的形态变化，当初初步架构完成后 SQUARE 制作人惊愕的发现至少需要 200Mb 以上的容量才能完全收纳他们所编织的梦幻物语，成本和技术迫使他们最后不得不忍痛大幅删削，尤其是龙的育成方式和进化种类实际非常单调。从商业角度上 SQUARE 过于自信本身的号召力，全然没有意识到 1996 年开始 16 位主机市场的迅速衰微，大胆地为《圣龙战记》制订了 90 万套的首期出货量。负责发货的任天堂为规避风险异乎寻常地没有采取一贯的三次发注方式(注：过去任天堂通常出货方式是以 5:3:2 的比率分 3 次逐步把商品分配给行销商)，而是一次性把手中 90 万套《圣龙战记》强行压给行销商，如此数目巨大的货源充斥市场导致小卖店为减轻在库压力纷纷进行抛售，《圣龙战记》的市场价格在不到两周时间即跌破了 2000 日元，即便如此还是剩下 40% 左右的货品堆积在仓库中乏人问津，SQUARE 的直接亏损达数十亿日元之巨，《圣龙战记》销售不利的消息更导致该社股票连续数日下挫。痛定思痛，SQUARE 再一次认清了任天堂生产销售体制的严重弊端，卡带生产周期漫长导致厂商



发行大作时多采用的一次性大量铺货方式无法根据市场反馈及时调整产量，而任天堂刻意转嫁风险的手段更令人深恶痛绝。

2 月 29 日，正当任天堂预订的 NINTENDO64 行销计划启动之时，SQUARE 突然在东京召开了盛大的新作发表会，会场上坂口博信正式宣布 SQUARE 全面进军 SONY PS 阵营，同时公布了 PS 版《VII》的 DEMO 画面，坂口在记者见面会上对任天堂进行了连篇累牍地无情批判：“……虽然过去两方曾经有过紧密的合作，但制作理念的南辕北辙致使我们不得不与任天堂诀别……”SQUARE 倒戈的消息犹如威力惊人的核弹震撼了整个业界，在其影响下日本软件厂商纷纷投效 PS 门下，时任 SCE 副社长德中晖久的回忆文章称他在此后大半年间几乎每天埋头于接待到访的大小软件厂商，而任天堂的股票在发表会后 3 日即跌穿了 12 年来一直坚守的 1 万日元地心理线，迫于不利的舆论压力，原定 4 月发售的 N64 被迫延期至 6 月 23 日。

鲑鱼

1996 年 3 月 8 日，SQUARE 宣布成立游戏产品流通的子会社 DIGICUBE，针对过去任天堂系统所存在的弊端进行了流通革命，希望把游戏软件销售的重心由过去的小卖店转移到居民区附近的便利店系统，SQUARE 先后与 7-11 等 4 家日本便利店集团达成合作协议，其覆盖店的总规模数达到了近两万家。事实上 SQUARE 的流通革命对 PS 的迅速普及起到了积极推动作用，新的销售窗口吸引了大量过去从来没有接触过 TV 游戏的消费者加入其中。1997 年 1 月 31 日《FF VII》发售时，仅经由 DIGICUBE 就销售出 220 万套，约占该游戏总销量的 60% 以上，虽然没有出现以往超大作发售时的大行列，但还是获得圆满成功，这样的结果正是 SQUARE 所预期的。出于对 SQUARE 独占流通渠道的恐惧，在 ENIX 社长福岛康博发起下，联络了 CAPCOM、HUDSON 等其他 4 家业界大型厂商共同组建了与 DIGICUBE 对抗的便利店行销系统。经过两方反复商洽，SQUARE 被迫让步吸纳其余 5 家厂商进入 DIGICUBE 分享利益。

1996 年 5 月间发生的 ASC II 事件充分暴露了 SQUARE 意图称霸 TV 游戏业界的野心。ASC II 是日本著名的娱乐传媒企业，全球最权威的 TV 游戏杂志《FAMI 通》即隶属于该社旗下，除此外还拥有着力雄厚的软件开发团队，曾经推出过百万级大

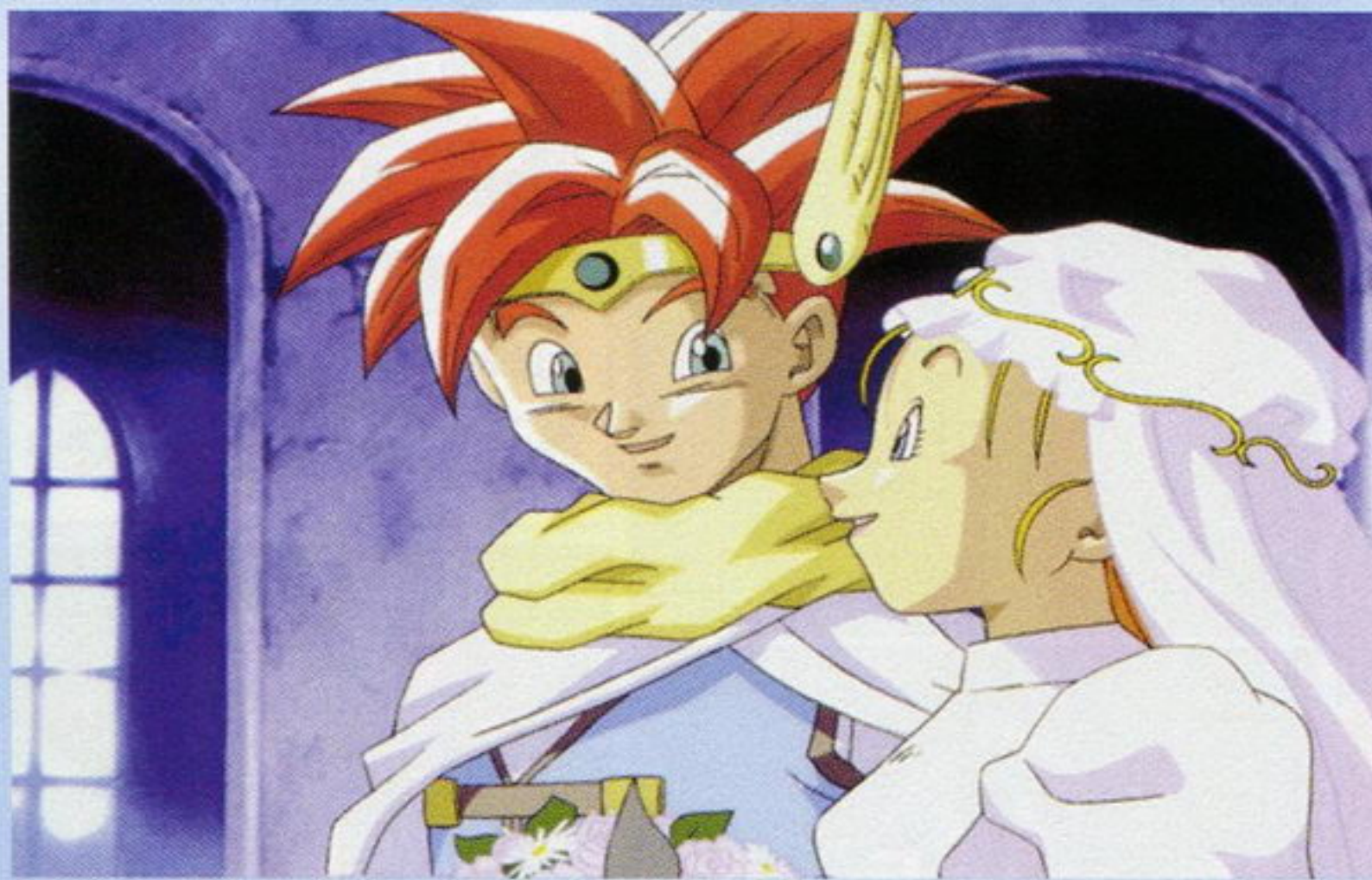
作“《达比赛马》系列”，一系列投资失误使得这家企业自 1995 年开始逐步陷入了经营困境。5 月 29 日，ASC II 社长西和彦在接受《日本经济新闻》记者采访时愤怒地宣称：“SQUARE 的实际领导者宫本雅史先生企图对 ASC II 实施恶意收购！”这个消息公布后引起业界哗然。

5 月初，ASC II 的盐崎刚三等 3 名高级管理人员因不满社长西和彦的经营方针宣布集体辞职。5 月 21 日，宫本雅史以盐崎等 3 人的代表身分携两名 SQUARE 高级执行役員(其中包括后来的 SQUARE 社长和田洋一)造访 ASC II 的主要债权方日本兴行银行，宫本提出 3 条 ASC II 重组方案：

- 1 西和彦社长转任会长并同时交出经营权，新社长由宫本雅史指名。
- 2 没有收益的投资事业全部取消。
- 3 为充实资金面而增发新股，宫本出资购入全部新发行股票。

宫本雅史自称这次收购行动与 SQUARE 没有任何关系，仅仅因为过去创建 SQUARE 之初盐崎刚三等人曾经在杂志上大力宣传提携，纯属个人性质的“报恩”行动，然而 SQUARE 高级执行役员的同行令宫本的辩解显得苍白无力。兴行银行立即对宫本雅史和 SQUARE 展开秘密调查，结果发现从年初开始宫本就悄悄在资本市场吸纳 ASC II 的股票，而盐崎等三高层的离职后都先后进入了 SQUARE 相关企业，银行立即将事态报告了西和彦。临战体制的 ASC II 召开了高层紧急会议，常务浜田义史认为 ASC II 目前的财务状况无力与 SQUARE 对抗，只有割舍游戏相关的部门以求得保全。紧急商议结果决定把《FAMI 通》和游戏开发部作价 380 亿日元转让给 SQUARE。西和彦立即与 SQUARE 副社长铃木尚进行联络，当天深夜 11 时，铃木尚陪同宫本雅史赴帝国饭店与西和彦商谈，铃木尚在开场白中特别声明自己并非代表 SQUARE 而是作为宫本雅史好友身分出席这次会谈，双方经过磋商后因为价格的分歧最终不欢而散。事件的最终，西和彦以裁员 600 人作为代价取得了兴行银行的资金支援，宫本雅史(SQUARE)的收购企图遂告失败。

虽然小受挫折，宫本雅史并没有收敛其扩张的野心，年末他与有日本比尔·盖茨之称的 SOFT BANK 创始人孙正义合作成功收购了日本老牌投资集团利库路特，日本游戏业界再次引起了强烈反响，利库路特早年在任天堂经营困境时曾经大力援助，一直以来被视为任天堂最重要的商界盟友，这



次收购行动无疑具有相当深远的象征意义。宫本雅史并没有放松对任天堂的打击，依SONY方面的请求，他频繁造访私交甚笃的ENIX社长福岛康博游说其加盟PS阵营。1997年1月14日，福岛康博出席PS全球出货1000万台的庆祝酒会，宣布了《DQ VII》的开发计划。ENIX的行动对于一直酝酿反击的任天堂不啻为沉重打击，山内溥终于按捺不住怒火在公开场合斥责SQUARE的“不道德行径”，从此两社的关系彻底交恶。

摆脱任天堂的束缚后，SQUARE开始大肆招兵买马以扩张势力，为了吸引人才该社不惜血本地以重金利诱向其他游戏厂商挖角，一时间出现了日本厂商人人自危的大混乱局面，甚至当时有不少厂商因为迁怒SONY刻意偏袒SQUARE的政策转而全力支持世嘉SS、DC。SQUARE参入PS首部作品3D格斗游戏《Tobal No.1》的制作成员完全来自NAMCO和世嘉，NAMCO原《铁拳》制作组几乎因此而彻底瘫痪，为了商量对策中村雅哉和中山隼雄这两个商场的死对头不得不坐到一起，某著名街机厂商的社长愤然对媒体记者表示：“SQUARE就是一条搅乱业界正常秩序的鲶鱼，完全不按照规则办事情！”对于那些中小企业而言，SQUARE的挖角就形同灭顶之灾，松野泰己带领原《皇家骑士团》制作组出走令QUEST从此一蹶不振，DATA EAST制作中的SS版RPG大作《海格拉斯的荣光》由于开发成员接连跳槽而被迫夭折，该社最后破产倒闭实际与《海格拉斯的荣光》计划的失败也存在着紧密联系，TECMO、MIDIA RING、T&E SOFT等其他一些知名企业的人材库也不同程度遭到了洗劫。为对抗SQUARE的蚕食，日本业界来自不同阵营的势力心照不宣地共同采取抵制行动，任天堂、NAMCO等企业为员工进行大幅加薪并采取相应的反挖角，SQUARE因此陷入了攻防战的泥沼中。SQUARE的员工总数最高时达到了1998年的约1300人，费用支出比1994年上市之初增加了数倍。虽然社内人才济济但却并没有足够的计划项目可供施展，这也变相造成了资源的严重浪费。SQUARE和日本各大厂商的挖角对攻战持续到1999年以后逐渐趋于守势，一些过去的骨干成员因为理念差异和缺乏施展余地而离社他行，藤冈千寻、冈宫宽等退社后参与组建了SYSTEM ALPHA，原高桥哲哉的《异度装甲》制作组全体移籍NAMCO，《圣剑传说》制作组部分成员在任天堂资金提携下成立了新会社……小久保启三、菊田裕树等一些人也自行独力发展。（笔者注：《异度装甲》曾经被SQUARE社内称为“幻之《FF VII》”，该游戏实质为SQUARE真

正启动的第一款对应PS平台的作品，由于其世界观过于庞大导致开发费用和周期都超过了《FF VII》，1998年SQUARE为应付财务决算的巨大压力强行将未完成品推向市场，结果销售量远不如预期，高桥哲哉因为SQUARE高层决定不再开发《异度装甲》续篇而愤然退社。在《FF VII》的某个场景中，臆病状态的克劳德会喃喃念诵：“XENO GEARS……”，这就是两作间不为人所知的秘密。）

SQUARE自从参入SONY PS以后发展相当顺利，1997年全球软件销量突破了1000万大关，其事业到1998年更是达到了极盛，《异度装甲》、《寄生前夜》、《武藏传》等全新作品都获得了一致好评，1999年2月11日发售的《FF VIII》更取得了全系列最高的380万套空前销量。时任社长的武市智行在1999年新春寄语中不无自得地宣称：“SQUARE未来将致力于创造10个与《FF》同等号召力的游戏品牌！”宫本雅史的事业在1999年也达到了顶峰，该年8月位于东京临海副都心的集娱乐、饮食、购物等多功能为一体的仿中世纪欧洲风格的主题公园VENUSFORT正式落成开放，宫本雅史还与友人大前研一共同撰写了畅销书《感动经营学》。

开发费用高涨、软件品质下降以及市场饱和等因素使得SQUARE从1999年下半年开始逐渐陷入了经营困境，整个1999年该社虽然大作连发却没有一个突破百万（《FF VIII》被计算入上个财务年度）。当时SONY曾经秘密启动了一个代号为“ET”的掌机开发计划，SQUARE是所有第三方软件厂商最积极的响应者，准备为该主机制作《FF IV》、《FF V》、《FF VI》的复刻版，后来计划因久多良木健提议集中全部精力推广PS2而被终止，这也使得SQUARE断绝了一个潜在的收益源。

2000年，执行副社长坂口博信为实现自己多年的夙愿，宣布投入巨资拍摄《最终幻想 灵魂深处》，这个一意孤行的举动为SQUARE种下了无穷祸根。

2001年1月22日，SQUARE召开了战略发表会，首次公开表达了希望加入任天堂GBA开发阵营的强烈意愿，同时还宣布PS2版《FFXI》将为纯网络游戏。同年6月，SQUARE、ENIX、NAMCO结成策略同盟。

耗资达1.6亿美元的《最终幻想 灵魂深处》票房惨败，预期当年度财务决算SQUARE将出现高达160亿日元的巨额亏损。2001年10月9日，SCE紧急注资149亿日元（约为1亿2千4百万美元）购买了SQUARE 18.9%的股票成为第二大股东，使得该社幸免于倒闭的危机。事后SQUARE进行了内部大清算，武市智行、铃木尚、坂口博信3位高层被解除职务，这也表明宫本雅史的支配力已经急剧下降。

2002年3月9日，SQUARE与任天堂达成了和解，以河津秋敏的名义成立的Game Designers Studio将为任天堂NGC开发《最终幻想 水晶编年史》，此后SQUARE又陆续发表了《最终幻想战略版 ADVANCE》等GBA用游戏。宫本雅史的海外经营事业遭遇困境，他不得不在极低价位抛出了手头约7%的SQUARE股票，其窘迫情状可想而知。

有证券商公布，SQUARE的资金源将于9月间完全

断绝，PS2版《王国之心》的意外热卖使之再度起死回生。

2002年11月29日，SQUARE与ENIX宣布将于次年4月1日正式合并，未来存续的主体为ENIX，未来新会社的第一大股东为原ENIX社长福岛康博。

尾声：

在SQUARE的背后隐藏着两根维系其生命的支柱——被绝大多数员工视为精神领袖的坂口博信和实质的支配者宫本雅史，《FF MOIVE》的惨败使得坂口博信被迫放弃了软件开发的指导权，而自身财务方面的危机又导致宫本雅史对SQUARE的支配力日益微弱，这就是掩盖在表象后SQUARE危机的本质，2002年11月26日SQUARE与ENIX的合并发表实际是现役经营管理层寻求自我拯救的积极举措。笔者曾经为SQUARE预想过多种结局，与ENIX的合并却完全出乎意料之外，回头细思量，这的确是凤凰涅槃的最佳选择！

岁月翻过沉重的一页，2003年4月1日，あのSQUARE悲壮地结束了自己二十年的辉煌生涯，《FF》、《SAGA》、《圣剑传说》……那一幕幕绚烂的梦幻已然在泪眼中模糊迷离……有人或许会问：不是还有SQUARE ENIX么？对于我，对于很多SQUARE的支持者而言，那仅仅不过是一段新的幻想而已……

所谓旧欢如梦，正是如此……

后记：

由于制作时间和文字篇幅的考量，笔者省略了PS以后SQUARE的游戏介绍，这并不代表那段时期的游戏不值得一提，主要因为近期的游戏比较为玩家熟悉而已，虽然负有“SQUARE大传”之“大”，但对行文却颇有助益。SQUARE和任天堂的恩怨一直是国内外玩家津津乐道的话题，某些朋友“人性化”地提出了诸如阴谋论、迫害论之类的说法，事实上SQUARE的抉择完全是出于商业利益的考量，两者的矛盾冲突完全建立在“金钱”的基础，从道义上说根本没有谁对谁错可言。

到了盖棺定论的时候了，SQUARE无疑是推动TV游戏产业茁壮发展的重要力量，虽然曾经走了些弯路，但其功远大于过却是不争的事实！

在撰写SQUARE漫谈之初，曾经构想过一个名为《国王与我》的全新写法，试图利用时空转换的手法将自己体验SQUARE游戏的经历和SQUARE的历史演变融合在一起，不少朋友对这个构思表示了浓厚兴趣，但为了漫谈系列的行文统一，最后不得不放弃了这个大胆的设置……

SQUARE ENIX

话梅杂志 & 3DM-SMV™

www.plumbbook.cn

Family Computer (FC)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
THEXDER	STG	1985.12.19	5500
国王骑士	STG	1986.09.19	4900
水晶之龙	ADV	1986.12.15	3400
深渊迷宫 - 魔洞战记 -	3DRPG	1986.12.19	3400
脱出大作战	STG	1987.03.12	3400
苹果镇物语	SLG	1987.04.03	3400
哈欧君的不思议之旅	ACT	1987.05.01	3400
勇者之纹章 深渊迷宫 2	3DRPG	1987.05.30	3400
磁界少年麦多·马克	ACT	1987.07.03	3400
HIGHWAYSTAR	RCG	1987.08.07	4500
卡莲之剑	A·RPG	1987.10.02	3300
J·J	STG	1987.12.07	4500
最终幻想	RPG	1987.12.18	5900
深渊迷宫 3- 向勇士之旅 -	3DRPG	1988.05.13	5900
亚空战记雷神	STG	1988.07.12	500
MOONBALLMAGIC	TAB	1988.07.12	500
半熟英雄	S·RPG	1988.12.02	5800
最终幻想 II	RPG	1988.12.17	6500
最终幻想 III	RPG	1990.04.27	8400
最终幻想 I·II	RPG	1994.01.27	6800

Super Family Computer(SFC)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
最终幻想 IV	RPG	1991.07.19	8800
最终幻想 IV 简易版	RPG	1991.07.19	9000
浪漫沙加	RPG	1992.01.28	9500
最终幻想 V	RPG	1992.12.06	9800
半熟英雄 ~ 啊, 世界变得半熟吧! ~	S·RPG	1992.12.19	9800
圣剑传说 2	A·RPG	1993.08.06	9800
最终幻想美版 ~ MYSTIC QUEST ~	RPG	1993.09.10	7900
浪漫沙加 2	RPG	1993.12.10	9900
ALCAHEST	ACT	1993.12.17	8800
最终幻想 VI	RPG	1994.04.02	11400
LIVE A LIVE	RPG	1994.09.02	9900
前线任务	S·RPG	1995.02.24	11400
超时空之匙	RPG	1995.03.11	11400
圣剑传说 3	A·RPG	1995.09.30	11400
浪漫沙加 3	RPG	1995.11.11	11400
圣龙传说	S·RPG	1996.02.09	11400
前线任务 枪之危机	ACT	1996.02.23	11400
超级马里奥 RPG	RPG	1996.03.09	7500
鲁多拉秘宝	RPG	1996.04.05	8000
宝物猎人 G	A·RPG	1996.05.24	7900

GAME BOY (GB)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
魔界塔士沙加	RPG	1989.12.15	3500
沙加 2 秘宝	RPG	1990.12.14	4800
圣剑传说 - 最终幻想~外传 -	RPG	1991.06.28	4800
沙加 3 时空的霸者 (完结篇)	RPG	1991.12.13	4900

GAME BOY ADVANCE (GBA)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
陆行鸟大陆 AGame Of Dice	PUZ	2002.12.13	4800
最终幻想战略版 ADVANCE	S·RPG	2003.02.14	5800
新约 圣剑传说	A·RPG	2003 夏	未定

GAME CUBE (GC)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
最终幻想水晶编年史	RPG	2003.08.08	6800

WONDER SWAN (WS)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
劳动陆行鸟	SLG	2000.09.21	4200
最终幻想	RPG	2000.12.09	4800
WILD CARD	RPG	2001.03.29	4300
最终幻想 II	RPG	2001.05.03	5200
Blue Wing Blitz	S·RPG	2001.07.05	4700
浪漫沙加	RPG	2001.12.20	5200
半熟英雄 ~ 啊, 世界变得半熟吧! ~	S·RPG	2002.02.24	5200
魔界塔士沙加	RPG	2002.03.20	5200
最终幻想 IV	RPG	2002.03.28	5200
前线任务	S·RPG	2002.07.12	5200

PlayStation (PS)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
TOBAL NO.1	FTG	1996.08.02	5800
最终幻想 VII	RPG	1997.01.31	6800
杜比 project 麻雀 牌神	TAB	1997.01.31	5800
武士道 BLADE	FTG	1997.03.14	5800
最终幻想 IV	RPG	1997.03.21	4800
POWER STAKES	SLG	1997.04.11	5800
TOBAL2	FTG	1997.04.25	5800

最终幻想战略版	S·RPG	1997.06.20	6800
DIGICAL LEAGUE	SPG	1997.06.20	5800
沙加 开拓者	RPG	1997.07.11	6800
前线任务 2	S·RPG	1997.07.11	6800
最终幻想 VII 国际版	RPG	1997.10.02	6800
POWER STAKES Grade1	SLG	1997.10.09	4800
EINHANDER	STG	1997.11.20	5800
前线任务 ALTERNATIVE	S·RPG	1997.12.18	5800
陆行鸟不可思议迷宫	D·RPG	1997.12.23	6800
SUPER LIVE STADIUM	SPG	1998.01.01	5800
异度装甲	RPG	1998.02.11	6800
武士道 BLADE 贰	FTG	1998.03.12	5800
最终幻想 V	RPG	1998.03.19	5800
牌神 2	TAB	1998.03.26	5800
寄生前夜	RPG	1998.03.29	6800
POWER STAKES2	SLG	1998.04.09	6800
双界仪	A·RPG	1998.05.28	6800
BRAVE FENCER 武藏传	A·RPG	1998.07.16	6800
Another Mind	ADV	1998.11.12	5800
EHRGEIZ	FTG	1998.12.17	5800
陆行鸟不可思议迷宫 2	D·RPG	1998.12.23	6800
iS internal section	STG	1999.01.28	5800
最终幻想 VIII	RPG	1999.02.11	7800
最终幻想 VI	RPG	1999.03.11	4800
最终幻想合集	RPG	1999.03.11	6800
最终幻想合集 アニバーサリーパッケージ	RPG	1999.03.18	9800
陆行鸟赛车 ~ 通向幻界之路 ~	RAC	1999.03.18	5800
沙加 开拓者 2	RPG	1999.04.01	6800
CYBER ORG	ACT	1999.04.22	5800
Racing Lagoon	RAC·RPG	1999.04.22	5800
圣剑传说~玛娜传奇~	A·RPG	1999.07.15	6800
前线任务 3	S·RPG	1999.09.02	6800
DWEPRISM	A·RPG	1999.10.14	5800
超时空之匙	RPG	1999.11.02	4800
时空之轮	RPG	1999.11.18	6800
寄生前夜 2	ADV·RPG	1999.12.16	6800
陆行鸟赛跑	SLG	1999.12.22	5800
陆行鸟合集	ETC	1999.12.22	7800
漂泊的故事	RPG·ADV	2000.02.10	6800
SQUARE 百万合集 BRAVE FENCER 武藏传	A·RPG	2000.06.29	3800
SQUARE 百万合集 沙加 开拓者	RPG	2000.06.29	3800
SQUARE 百万合集 沙加 开拓者 2	RPG	2000.06.29	3800
最终幻想 IX	RPG	2000.07.07	7800
SQUARE 百万合集 圣剑传说~玛娜传奇~	A·RPG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 EHRGEIZ	FTG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 前线任务 3	S·RPG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 异度装甲 フェイ ver	RPG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 异度装甲 エレハイム ver	RPG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 时空之轮	RPG	2000.09.28	3800
SQUARE 百万合集 寄生前夜 2	ADV·RPG	2000.09.28	3800
最终幻想	RPG	2002.10.31	3800
最终幻想 II	RPG	2002.10.31	3800
最终幻想 I·II	RPG	2002.10.31	3800

PlayStation2 (PS2)

游戏名称	类型	发售日	售价 (日元)
DRIVING EMOTION TYPE-S	RAC	2000.03.30	6800
ALLSTAR PRO-WRESTRING	FTG	2000.06.08	6800
激空间职业棒球	SPG	2000.06.08	6800
保镖	A·RPG	2000.12.23	6800
最终幻想 X	RPG	2001.07.19	6800
ALLSTAR PRO-WRESTRING II	FTG	2001.11.22	6800
最终幻想 X 国际版	RPG	2002.01.31	7800
王国之心	A·RPG	2002.03.28	6800
日美间职业棒球 FINAL LEAGUE	SPG	2002.04.25	6800
最终幻想 XI 在线	MMORPG	2002.05.16	7800
世界幻想	SPG	2002.09.26	6800
最终幻想 XI 2002 特别艺术盒	MMORPG	2002.09.26	8000
无尽沙加	RPG	2002.12.19	6800
无尽沙加 limitedition	RPG	2002.12.19	6800
王国之心最终混合版	A·RPG	2002.12.26	6800
王国之心最终混合版 プラチナリミテッド	A·RPG	2002.12.26	9800
最终幻想 X-2	RPG	2003.03.13	7800
半熟英雄对 3D	SLG	2003.06.26	6800

SQUARESOFT

サテラビューソフト (卫星传输)	
游戏名称	类型
ダイナマイ・トレーサー	ETC
恋爱的平衡~如果K君有一天很忙篇~	PUZ
ラジカル!・ドリーマーズ	RPG
トレジャー・コンプリスク	STG



Email To: game3@ucg.com.cn

最近多边形一直忙于手中的机密工作，分派了各地的情报员汇总国内游戏市场的消息与新闻，本期的“市场扫描”就是其成果之一，有兴趣的读者不妨多提一些宝贵的意见啦。此外“太郎天地”与“SOUL的秘密花园”也是新加入“游戏立方”的板块！哇哈哈哈哈哈……“游戏立方”这个大家庭真是人丁兴旺啊！

VOL.041

栏目主持：多边形

Xbox的硬件实用问答集（上篇）

文：xbox-sky（感谢 <http://www.xbox-sky.com/> 论坛提供技术支持）

微软公司的著名产品 Xbox 游戏机的推出，不啻给游戏业界，乃至低迷的整个全球经济注入了一剂强行针。Xbox 游戏机和一系列 Only On Xbox 游戏的推出，让广大游戏玩家有了新的选择，精美的画面，震撼的音效，以及极具前瞻性的硬盘设置和极具应用性的网络设置，无一不为这款机器成为“前无古人”的游戏机之王奠定了坚实的硬件基础。

对于 Xbox 来说，很多玩家还是感到有点陌生，毕竟被 PS 系列垄断的时间太长，对于新生事物都会有些茫然，今天我们就分享一下这款世界上机能最好的游戏机的一些基本情况和一些特殊用法，你会惊讶地发现，原来这款“传说中的”游戏机还能这样玩。

Q：从制式区分，Xbox 有几种版本？

从发售区域以及 Xbox 区码来分，大致有以下版本：

美国版，NTSC 制式，110v；

日本版，NTSC-J 制式，110v；

亚洲版，NTSC-J 制式，香港/新加坡：220v；台湾：110v；南韩：？；

欧洲版，PAL 制式，220v-240v；

澳洲版，PAL 制式，240v。

Q：如何将 110V 的 Xbox 电源输入改为 220V？

Xbox 目前发现有 3 种电源，分别是由 Delta Electronics 公司生产的 110V 输入的 DPSN-96AP、220V 输入的 DPSN-96AP1 以及 Foxlink Technology 公司生产的一款。其中 Delta 公司的 DPSN-96AP，可以通过简单地断开一根连线，达到 220V 输入的目的。

Q：不同分区的 Xbox 能不能运行不同分区的游戏光盘？

Xbox 的原版游戏与主机一样，分为美版（NTSC）、日版（NTSC-J）、亚洲版（NTSC-J）、欧版/澳版（PAL）等。未改机情况下，只有同一分区的 Xbox 主机才能运行同一分区的游戏，例如日版/亚洲版 Xbox 可以兼容同是 NTSC-J 制式的日版/亚洲版游戏光盘，美版 Xbox 只能运行美版的 NTSC 制式游戏。改机以后，目前的情况是可以玩所有版本的光盘、硬盘游戏。

Q：Xbox 手柄分类？

1、美版大手柄，称为 Controller Duke。A、B、X、Y 四按键成菱形排列；Start、Back 两按键在手柄下方中央；黑、白两按键在 ABXY 按键上方，不易误按；左右扳机键弹性足；手柄线长为 3 米；手柄中央圆形标志为黑底、绿色 X 标志、绿色 XBOX 文字。

2、日版手柄。A、B、X、Y 四按键成十字排列；Start、Back 两按键在手柄左下方；黑、白两按键在 ABXY 按键下方，比较容易误按；左右扳机键弹性比美版弱；手柄线长为 2.7 米；手柄中央圆形标志为绿底、银色 XBOX 文字。

3、美版小手柄，名为 Controller S。按键排列与日版手柄一样；左右扳机键弹性比日版好；手柄线长为 3 米；手柄中央圆形标志为黑底、绿色 X 标志、绿色 XBOX 文字。

4、还有一种美版大手柄，是以前作为演示台试玩专用的，非卖品；外观与美版大手柄大致相同，不过手柄中央圆形标志为半透明绿色。

Q：手柄新旧如何判断？

1、摩擦：摇杆、按键用过以后会有摩擦过的划痕，通过这个可以判断使用的频率。

2、夹缝：手柄接缝比较难清理，用过的手柄会有一些污垢在里面。

3、感觉：体验对应振动功能的游戏，听一下是否有共振声响，如果有，基本上就是用过的。

Q：如何安全连上 Xbox Live？

截至目前为止，需要 2 个条件。首先需要在关闭/屏蔽芯片的情况下启动 Xbox。（技术性的描述：以微软 bios 启动 Xbox）说明一点，任何一种外加芯片都可以关闭/屏蔽。其次需要让硬盘上锁，适用于更换过硬盘或者将硬盘解锁的情况。还有就是只能使用正版游戏光盘，因为芯片已经关闭。

Q：没有 Xbox Live，如何通过网络进行游戏？

除了 Xbox Live，还可以通过安装在电脑上的 Xbconnect 软件，进行联网游戏。运行该软件不需要改机，只要求各个玩家的游戏制式版本一致，要么都是美版，要么都是日版/亚洲版。

Q：什么是微软核心程序代号？什么是微软菜单界面？什么是微软菜单界面代号？

由于有硬盘，Xbox 的很多内容等都可以升级。随着不断完善操作系统、反破解，就出现不同内容操作系统的 Xbox。而其中最关键的，是核心程序 kernel，都有一个代号，称为核心程序代号，用 kernel# 表示，最新的代号是 5101。

而另外一个重要部分就是微软菜单界面，也就是我们启动主机时候看到的绿色基调设置界面，称为 dashboard，也有一个代号，称为菜单界面代号，用 dashborad# 表示，最新的代号是 4920。

用微软 bios 启动 Xbox，可以在系统信息中看到这类信息（芯片启动时，不能作准）：

k: 1.00.4817.01

d: 1.00.4920.01

上面的 kernel# 是 4817，dashboard# 是 4920。凡是 dashboard# 是 4920 或以上的，比之前的加入了中文、韩文等语言，还加入了 Xbox Live 选项。而旧版本的 Xbox，没有这些选项，可以通过一些游戏光盘或者 Xbox Live 套装附带的安装盘升级。



Q: 为什么每次开机都需要重设时间、日期, 或者丢失时间、日期?

Xbox 没有内置电池, 是使用一只 1 法拉的 Aerogel Capacitors (气凝胶电容) 来对时钟线路供电, 如果拔掉电源, 在电容完全充电的状态下, 电容放电能维持大约 2-3 小时。

Q: 如何正确开机、更换光盘、关机?

按下电源键 (power) 或者退盘键 (eject), 可以启动 Xbox。

游戏过程中, 选择回到标题画面, 或者在多数游戏中同时按下 Start 键和 Back 键几秒钟, 也可以回到标题画面; 然后按下退盘键。此时可以更换光盘并且按下退盘键收入光驱托盘, 也可以直接按下电源键关机。

Q: 如何用手柄重启 Xbox 或者回到菜单设置画面?

如果不改机, 目前没有办法。

Q: 如何在《Halo》中文版使用中文?

首先必须在 Xbox 的系统设置画面有中文选择, 如果没有, 升级微软菜单, 目前的最新的菜单界面代号是 4920。

如果 Xbox 已经有中文菜单, 在系统菜单设置画面选择中文作为默认系统语言, 就可以让《Halo》显示中文菜单以及出现中文语音。其它支持中文的游戏一般都是同样设置。

如果可以设置为中文, 后来想更改为英文, 同样在系统菜单设置画面选择为英文, 下一关卡就会生效。反之亦然。

如果原来已经有美版《Halo》游戏的记录, 则需要删除原记录才可以。但原来是日版的就不需要删除。可能是中文版其实是使用了美版内容的缘故。

Q: 如何升级为中文菜单? 有什么注意事项?

如果 Xbox 没有中文菜单, 可以通过一些支援 Xbox Live 内容的游戏光盘, 连上网线或者不联网线 (视乎游戏设计), 选择游戏菜单中 Xbox Live 相关选项, 就可以升级。然后按照上面的操作进行设置就可以了。

警告, 如果事先安装了 Evolution-X 等非微软软件, 接管了微软菜单设置界面, 需要谨慎行事。

Q: Xbox 硬盘容量多大? 有多少个分区? 记忆容量为什么总是显示 50000+?

Xbox 的硬盘容量目前有 8G、10G、20G 三种, 但系统只利用其中的 8G, 需要改机并且通过软件才能利用其它的空间。

Xbox 硬盘分为 5 个区:

C 盘是系统区, 大概 2GB;

E 盘是应用区, 存放游戏记录、复制的音乐文件、Xbox Live 下载内容等, 大概 4.8GB;

X、Y、Z 三个区, 每区大概 700MB, 用于系统缓存、游戏缓存等, 改机后尽量不要将文件传到这几个区。

Xbox 硬盘容量显示 50,000+ 区块, 是表示 E 盘容量多于 50,000 区块, 总共大概有 300,000 区块, 每区块 16KB 容量。如果不断复制音乐文件到 Xbox 的硬盘, 一定程度之后, 就会看到这个数字有变化。

Q: Xbox 原装硬盘是否需要做磁盘碎片整理?

不需要, 但不意味着没有磁盘碎片。Xbox 硬盘是用 FatX 格式 (Fat32 的改进版本, Xbox 专用), 同样会有磁盘碎片产生。只是 E 盘容量相对不大, 产生的磁盘碎片不足以拖慢读取效率, 而且游戏记录容量也小, 不容易分散。如果改机后频繁对 E 盘写入、删除文件, 则不在这个讨论范围内。

备注: 某些内容及资料, 从以下网页搜集:

<http://members.cox.net/xboxfaq/faq.htm>

<http://www.xbox-scene.com>



市场扫描

经过一段时间的沉寂之后, “市场扫描” 这个小版块又同大家见面了。这个版块中的内容主要是介绍近期游戏机硬件市场的产品价格变化, 并分析为玩家热点现象。当然咯, 这些还只是这个小版块的一部分作用而已, 如果读者有什么要求的话, 请马上与多边形取得联系, 把你的好主意奉献出来, 说不定还是别的玩家正想知道的东西呢!

闲话不再多说了, 自从进入暑假之后, 各地的游戏机硬件的价位却与往年并不相同, 没有明显的价格起落, 基本上保持在 5 月下旬的价格水平上, 造成这种现象的最主要原因可能还是多数学生族玩家对目前的主流游戏机 PS2 与 GBASP 的价位保持观望态度, 毕竟花费上千元的一次性长远投资还是需要相当的决心。而分析日本游戏市场硬件的价位走势可以看出 PS2 和 GBASP 都已经进入了产品成熟期, 呈现供需两旺的态势, 价格在没有外在因素形成强力冲击的情况下是不会在近期内有大的变化的。当然, 国内的情况还是要具体问题具体分析, 从各批发商那里传来的消息是低价位的 PS2 (大多数指翻新机) 在中小城市的销路相当不错, 而服役期达到两年以上的老版本主机在各地的游戏专卖店里几乎都有转卖为二手货的可能。这样的话, 一方面有玩家为了单纯性的低廉价格优势而购买



PS2, 另一方面有玩家为了更新自己的主机而把旧机器当作二手货转卖, 如此循环的结果导致批发商那里的整体数量上不去, 在批发数量价格的优势上也就没那么明显了。这种因果关系也就证明了目前游戏市场上各型号 PS2

价位层次分明, 没有大幅波动的实际情况了。多边形在这里建议想要购买 PS2 的玩家以 1800 元左右的价位 (主机全套配置, 不含记忆卡) 为购买心理底线, 这样才能够买到称心如意的 PS2。当然也必须注意鉴别, 尽可能地消除奸商以次充好的情况发生。

与 PS2 与 GBASP 形成鲜明对比的是 NGC 套装的低廉与实惠。由于没有 D 版的冲击, 尽管在玩家中该主机上的游戏口碑不错, 但真正购买的人却不多。而这种情况也导致 NGC 套装的上货数量并不大, 以 1600 元左右的价位来说的确相当划算了。对于即将到来的 NGC 游戏狂潮, 《FFCC》和《仙乐传说》对国内玩家来讲无疑具有相当大的诱惑力, 如果考虑购入的话, 现在这个时候确实相当适宜。

Xbox 在国内的人气始终比较低靡, 而购买了 Xbox 的玩家也差不多是为了那几款心仪的游戏。面对多如牛毛的美式风格游戏, 大多数从 PS 时代走过来的玩家都不会感到适应的。在北京、上海、广州等几座大城市中, Xbox 的销路还是比较稳定的, 其价位在经过了 4 月末的一次大调整之后就一直比较稳定, 想买的玩家可以早些下手了。



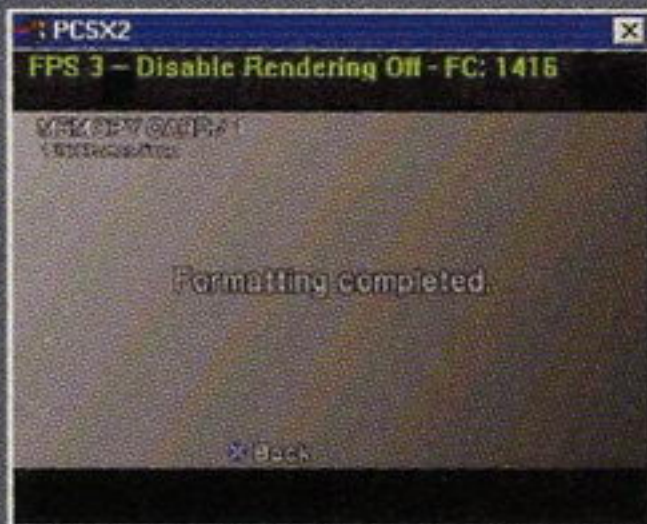
模拟通告

千树万树梨花开

怪事年年有，今年特别多。首先向大家汇报一个有趣的事情：由于PS3将不能硬件兼容PS游戏，SONY决定募集模拟器开发人员，用模拟器实现PS游戏在PS3上的运行。

文：蜘蛛

闲话少说，书归正传。这个月三大主机的模拟器全面爆发。好消息首先来自PCSX2。PCSX2在把BIOS玩得团团转以后并未急于向商业游戏发起冲击，而是先解决掉后顾之忧，搞定了记忆卡的模拟。顺理成章的事情就是可以进入更多的游戏。下一次PCSX2向大家透露进度如果不是放出各种游戏运行画面，估计作者们都不好意思和大家打招呼了。（笑）



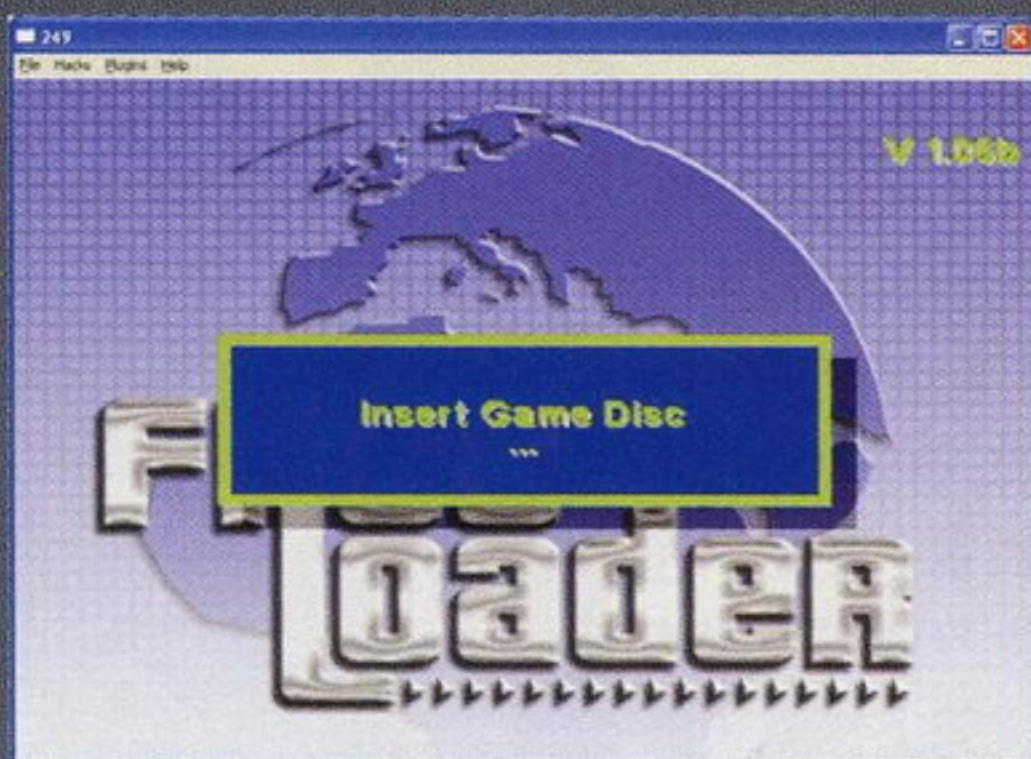
时下最吸引眼球的模拟器Cxbx的进度快得匪夷所思，成功运行FC模拟器以后现在甚至已经在发动大家帮他测试各种演示程序、Xbox上的各种模拟器和商业游戏……大家就帮他满足一下成就感吧。看看作者自己的测试结果，不再是提示你的碟片有问题，而是甚至超越显示《恐龙猎人 进化》的版权画面的阶段，干脆完全运行了片头动画！本来以为模拟器速度会比较慢，结果运行得出乎意料的快！作者甚至开始打招呼让大家不要担心声音的模拟，一旦图像的模拟完成，声音和网络功能的支持完全是小意思。（蜘蛛的疑惑：支持声音倒也罢了，Cxbx要是真能支持网络的话，难道可以连上……不敢想，不敢想，当我没说）话说回来，Cxbx还是有隐忧的——由于采用了和当初UltraHLE一样的技术，近期这个模拟器的兼容性不会很好，当然，作者也在着手解决这个问题。请Xbox模拟的进度慢点，再慢点！！等早早就Show出图片的PS2模拟器赶上来，等蜘蛛先跑出去把《死或生 极限沙滩排球》买一张回来好不好？

最后一个未被模拟的主机——NGC的模拟器也前来报到了。没有名称，作者也不明，但肯定是真的。



▲这个游戏的图像还不如FC，是Atari的游戏吗？不是，从技术上讲，这是NGC的游戏。（汗）

这个神秘的模拟器目前虽处于初级的阶段，但大概是托暑假的福，进步很快的说，狂奔的速度和Cxbx有一比。目前只能运行简单的演示，其潜力却令人不敢小觑。最新的进展是运行了FreeLoader。所谓FreeLoader，是黑客组织放出的一个NGC区码破解程序，刻好碟放入NGC引导以后就可以让NGC运行其他地区的NGC游戏。但鉴于这个模拟器的前途尚未十分明朗，蜘蛛也不敢打包票说这个东西最终就能代替NGC，只作适当关注。（图NGCpong, freeloader）



▲几天之内就可以运行NGC的启动程序。

大家挂在嘴边的是三大主机，可谁都知道目前的主流家用机是四种——不然，怎么杂志抽奖都要加上GBA呢？（老天保佑蜘蛛中大奖……）最佳GBA模拟器VBA即将推出1.6版。这个版本变动之一是将原来存储在注册表中的各种设置改为用单独的ini文件存储。蜘蛛非常不喜欢软件把所有的设置存在注册表里的做法，删除和修改都要小心翼翼不说，还造成注册表动辄十几二十兆，拖累Windows启动速度变慢……还有一点是录像模式变成了记录按键的动作，这样录下来的文件比原来的录制AVI小到哪里去了，交流方便多了。要是再有什么多少多少分钟通关的纪录，可以把录像文档用Email发到杂志的邮箱里，也让大家见识一下。

可能许多人期盼VBA的新版是希望它加入GBA Link功能吧！这次作者Forgotten仍然没有加入这个大家关心的功能，解释是这样的：1 VBA要是完美模拟Link功能，大家都在网上玩GBA，那GBA的销量一定会受到影响。

（爆）说的也是，如果能在Internet上玩GBA Link，那将比面对面才能交换战魂和妖怪实在是方便太多了。看来作者还是非常谨慎地保护任天堂——当然，也是在保护自己，免得任天堂找上门来。

2 GBA Link的数据流量非常之大，峰值达每秒2兆字节，也就是说，蜘蛛家里安装的1兆的ADSL宽带就算可以全部用上，也只能满足一半的需要，可见即使勉强模拟了也意义不大。

3 模拟本身的难度相当大。很多人拿SFC的模拟器SNES9X做对比追问为什么那么多模拟器都可以连线了，VBA还不行。殊不知，家用机本身就是为多人游戏设计的，家用机模拟器的所谓连线不过是使两台PC的按键同步而已，并没有添加新的要模拟的部分。而GBA的Link功能显然要比前者复杂得多，实现起来可比给Forgotten去Email询问何时才能模拟GBA Link难度大多了。

4 对电脑的要求太高。好歹人家GBA也是32位主机，以后如果模拟了Link功能，哪有随随便便一台PC就完全流畅运行的道理。

蜘蛛仔细分析一下，作者说的是当前不好模拟，而不是说由于技术上存在无法逾越的障碍而无法模拟。等GBA的下一代主机问世，大家普遍用上了10M光纤和主频4G的CPU，Forgotten也就理屈词穷了。

突然间，蜘蛛发现长久以来无数人的梦想——在一个硬件平台上玩所有家用机游戏——似乎离我们不远了。没有游戏巨头问你死我活的角力，没有讨价还价和勾心斗角，有的只是玩家中的编程高手对游戏的热爱，有的只是对完美重现童年感动的不懈追求。能以这种有点出人意料的方式实现这么多人的愿望，蜘蛛在这里感谢为模拟器做出贡献的程序员们。现在，除了个别极其偏门，没什么影响力的家用机如A'can和Game.com之外，模拟器的大家庭算是到齐了，而我却已经远远看见了模拟通告关门大吉的那一刻——那就是三大主机的模拟器都完成的时候。模拟堂才开第三期蜘蛛就在为关门做准备，等到下一代主机投入市场再重新开张（爆）。尽管如此，蜘蛛还是非常期待那一天的到来。偷偷告诉大家，还有个人期盼的程度不亚于蜘蛛——此人正是多边形，因为到那时他再也不用为大家建议买哪台主机而苦恼了，去他的红玫瑰白玫瑰朱砂痣明月光饭粒子蚊子血，买台PC吧。（笑）再来看看街机的最新动向。

MAME0.71版发表，新版的标题是“Borg assimilates Zinc”（Borg吸收了Zinc），宣告把PS基板也划进了自己的版图。MAME标题一向是本版的总结而不是今后的预告，调门从来没有这么高过，看样子是要大动干戈了。Zinc入伙MAME并不令蜘蛛吃惊。它尽管没有和MAME直接相关，但堪称MAME的关系户。www.emuhype.com是三个模拟器的站点：Zinc、Modeler和M1。M1蜘蛛已经介绍过，就是MAME的嫡系软件；Modeler是SEGA的System32和Model1模拟器，去年它的System32部分干脆并进了MAME；如果使用同一个网站还不能说明Zinc和MAME关系的话，大家可记得前几期蜘蛛介绍M1时提过它的作者是MAME的核心程序员之一R·Belmont，Zinc虽不是他的作品，可连Zinc的自述文件都是他帮忙写的！

去年暑期MAME支持了System22基板的《Prop Cycle》以后，在3D街机方面就一直没有动作，这回绝不会没有下文。MAME目前虽只是支持了Zinc的一个不知名游戏《Star Sweep》，却在Test Driver（测试驱动）加入了大量的Zinc驱动。蜘蛛再一看《Star Sweep》的基板，心中大喜，正是NAMCO当初对抗SEGA的Model2基板的主力——System11。记得去年彩京的2D射击游戏在半年多一点的时间里被一网打尽吗？历史又要重演。MAME的好处之一就是程序员可以随时追加新的游戏，修正代码，所以一个基板被模拟后这个基板上几乎没有什么游戏会“幸存”。同为PS互换基板的“《街霸EX》系列”在MAME进程表里呆了有2年多了，也差不多轮到它们被解放了。大家想要玩到PS互换基板的游戏也不必苦苦等待慢性子的Zinc出新版，剩下的事情就是等待MAME引发PS互换基板的雪崩。

MAME尽管只是拿Zinc小试牛刀，R·Belmont和他的M1却已经等不及了。MAME吃下Zinc以后，M1也搭车接管了Zinc的声音芯片的模拟。不出蜘蛛所料，0.7.3版的目标包括了《铁拳3》，另外还有《Silkworm》（80年代Tecmo出的，一个人开直升机，一个人开吉普的横版射击游戏，对方的直升机可以合体，FC版被国内D商译为《中东战争》）。作者表示0.8.0版将会开放源代码，但最让蜘蛛牵挂的是M1有以后全机种制霸，支持各种家用机音乐播放的想法，yeah！

话梅杂志 & 3DM-SM



极点杯2003年北京VF王座争霸赛



经过一个多月的组织宣传与精心准备，“极点杯2003年北京VF王座争霸赛”于7月5日顺利举行，而北京VF玩家中的第一个荣誉称号“王座”也在80多场比赛、近6个小时的赛程之后产生。听说北京的VF玩家要组织举办第一个具有称号性质的《VF4 EVO》比赛已经是近两个月前的事了，在这期间，赛事的主要负责人一直在联系我们，希望UCG能够报道这次北京VF玩家的盛会。所谓感情难却，GOUKI与胜负师两位编辑远赴北京，对这次本土的格斗大赛进行了多方位的现场报道。以下是胜负师在此次北京之行中的见闻及本次比赛的观感，现场采访花絮与精彩比赛集锦将在下期的Gamehalo中为大家奉上，千万不要错过哦！



7月4日，我与GOUKI二人一大早便乘机前往北京。在首都机场我们见到了比赛的策划者silence和主办人荣洋。silence是大家十分熟悉的资深撰稿人，也是一位忠实的VF FAN，曾在北京组织过多次《VF4》的比赛与聚会，对于VF在北京乃至全国玩家中的推广不遗余力。而他高度的理论素养和探索精神也感染了其他VF的爱好者，对北京VF水平的整体提高可谓功不可没，在北京VF群体中有着很高的号召力。荣洋是“极点电玩”年轻的经营者，是北京最为狂热的VF玩家之一。他在自己的游戏店设立了“VF道场”，免费提供场地设施，令同好者有更多的交流与实战机会。荣洋因为提供了比赛所需的硬件设施以及奖品，取得了本次比赛的冠名权。说起来奖品还是挺吸引人的：冠军奖品为GBA SP一台，据说奖品内容公布后经常可以在北京VF论坛上看到有人叫嚣着“SP是我的！是我的！”；亚军奖品是原版的“格斗新世纪II”官方DVD一套，这可是好东西啊，连GOUKI都垂涎三尺；季军奖品是《VF4 EVO》的官方攻略本一份，其中的资料十分详尽，内容相当实用，对VF爱好者来说简直就是一本“武功秘籍”。

在去往极点电玩的路上，GOUKI已经开始了他的采访工作。据了解，这是一个迟到了的比赛。在过去一年多的时间里，北京一共举办过4次《VF4》的相关比赛，虽然活动本身都较为成功，但规模和影响力却十分有限。在4月份的日本“格斗新世纪II”大会结束之后，silence就有意联合北京VF玩家的力量，借鉴日本VF比赛中的称号战，组织一场较大规模的比赛。只是不久之后病毒肆虐，为了保护自己与他人的健康，比赛活动不得不推迟。好在在社会各界的全面努力之下，非典疫情已经得到控制，人们的生活又恢复了往日的平和，这个民间赛事的举办时间也终于确定在了7月5日。不过在非常时期，比赛的组织工作并没有停止。北京VF论坛的几位版主活跃于各大游戏论坛，更新消息、改进规则、接受报名，也正是因为有较长时间的宣传，这次比赛的报名人数高达108人。对于《VF4 EVO》这样一款兴起不久的游戏，而且北京还没有街机版本，却能引起这么多玩家的兴趣，确实让人有些意外。或许一两个月足不出户，专心练习，才使不少玩家的水平有了不小的进步吧！另外，论坛中还举办了种子选手的投票评选活动，荣洋也榜上有名，他与silence一样，出战角色为莎拉。

在荣洋的店内，我们见到了此次比赛8位种子选手中的5位，他们在做赛前的热身特训。胜负师也与其中几位高手切磋了一下，只是技不如人，胜率颇低。这些种子选手大都操作娴熟、战术合理、思路清晰，如此水平可见非一日之功。据说种子选手BIG MONSTER接触《VF4》只是一年时间，但却能跃居北京顶尖高手之列，全凭平日的“地狱式”训练：每天练习结城晶的“立白虎”技巧1000次（左推500、右推500）；有时和荣洋通宵练习闪避拆投之类的基本技巧……因此才会有如此长足的进步。北京也的确有很多玩家在练习与研究中有那么一股子狠劲儿，他们对于游戏的认真投入让人钦佩。silence是在北京生活的上海人，他说北京的VF玩家都十分羡慕上海的街机环境，能让喜欢同一个游戏的玩家有那么多的交流机会，而上海VF高手如小晶、拔刀斋等也成为他们一心想超越的目标。荣洋也认为通过北京玩家自身的努力，北京事实上已经成为了中国VF的第二大城市，与上海VF水平的差距也在不断缩小。当天，我们见

到了刚从日本寄来的比赛奖品，还有专门订制的3座奖杯，主办者对于此次比赛的尽心尽力也可见一斑。

次日上午9时，我们来到了比赛的举办场地——位于闹市的一间酒吧。说起这个名为“摩登时代”的酒吧在北京玩家中有着相当的名声，因为在这里曾举办过《VF》、《街霸》、《实况》等多个主题的游戏比赛，酒吧的老板对于年轻人组织这类活动表示支持，也给予了很多方便。在我们到场时，场地内已经聚集了不少的选手与观众，工作人员正在紧张地布置比赛设施。趁着这段时间，“采访二人组”开始行动。我们邀请了全部种子选手进行了赛前采访，选手们的积极配合也使采访工作十分顺利。据了解，他们之中除了BIG MONSTER和“北京第一里昂”大列两位新秀，其他都称得上是老将，玩《VF》时间久的都已经七八年了。尽管现在已经没有了当年的年少轻狂，但对于《VF》这个游戏的深厚感情却一直没有改变。他们还对比赛冠军进行了预测，其中北京第一届《VF4》比赛的冠军得主“天才型选手”鹰岚、北京VF组队战冠军成员BIG MONSTER和在“野试合”中拥有最高胜率的AKIRA 8L成为大热门。AKIRA 8L奇怪的绰号“二跑”引起了我们极大的兴趣，而他选用使用率极低的杰夫里参赛也成为场内的话题。

在9时30分报名截止时，到场选手一共是84人，是报名人数80%左右，这也是在组织者意料中的事。参赛选手中学生占了相当的比例，其他选手则来自各行各业，有推销员、商人、个体经营者、税务员，甚至还有民警，这些有着不同职业、不同背景的人因为一个共同喜爱的游戏而联系在了一起，这或许就是《VF》的魅力吧。另外，本次比赛女选手有5名，占了参赛人数的6%。我们在得知这一情况后，临时决定采访这些“女性格斗家”，在我们表明身份之后，她们都欣然接受了采访。尽管所有女选手均在首战失利，但北京女玩家的自信、热忱与大方给我们留下了十分深刻的印象。

现场主持是儒雅的silence和嗓音高亢的“不会玩”，事实证明这样的组合效果相当不错，现场气氛在他们的引导下十分活跃。经过简单的抽签仪式，“王座争霸赛”终于在10时许正式开始。此时现场已是座无虚席，约有200人到场，有不少人是站着的，还有人干脆坐在了地上。首先不会玩声嘶力竭地为大家隆重介绍8位种子选手，所有人的注意力一下子集中到了台上。接下来silence强调了一下比赛规则：比赛分为16个组，以淘汰制进行（5局3胜制、每局45秒、体力200）；出线的16位选手再次抽签进行第二阶段的比赛，同样以淘汰制进行；冠亚军决战将采用三战两胜来降低偶然性。另外，本次比赛虽然使用的是PS2版的《VF4 EVO》，但为了正规化将只准使用摇杆，选手可自带摇杆；在整个赛程中，选手不得更换所使用的角色；在比赛过程中选手不得以任何理由按START键，对违反者的处罚将是相当严厉的。为此我们还看到有的选手将START键用胶布封上。

场地中摆放了两台PS2，比赛将分两组同时进行。其中一台接驳的显示设备是投影，大家集中欣赏的将是一半场次的比赛。从这一点来看，应该是借鉴了“格斗新世纪II”的一些经验，可以有效控制赛程、节省时间。其他方面的借鉴也有不少，比如第一阶段比赛结束后，大会安排了第一个余兴节目：由北



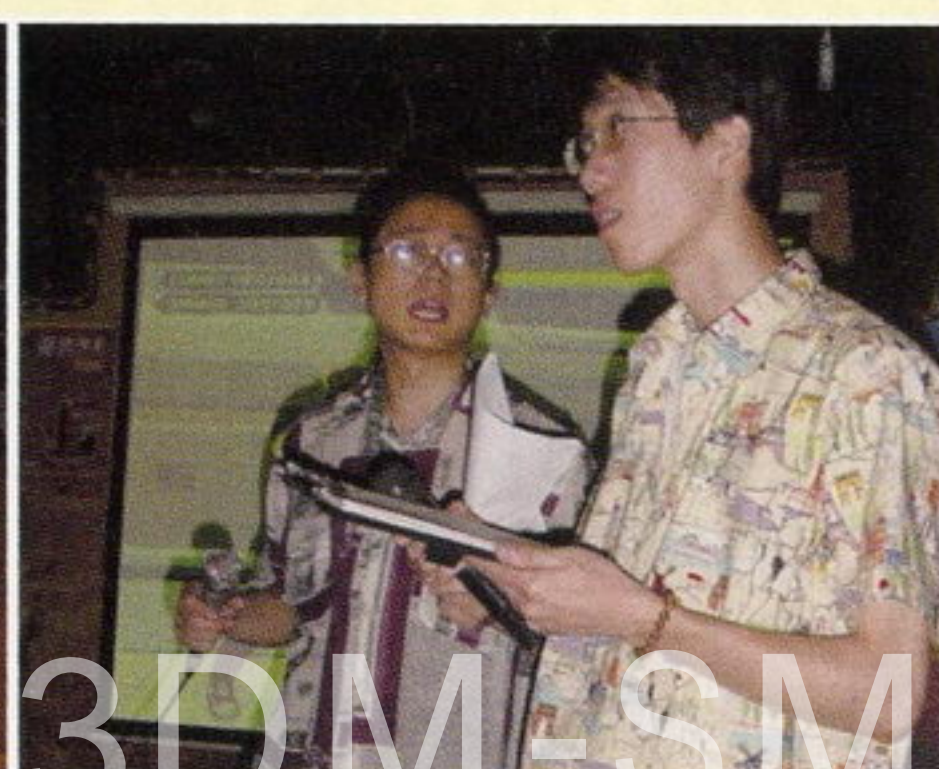
▲奖杯和奖品摆在了最显眼的位置。



▲赛场一角。



▲郑然选手的身高是赛场中的一个话题。



▲silence和不会玩的“主持人二人组”。



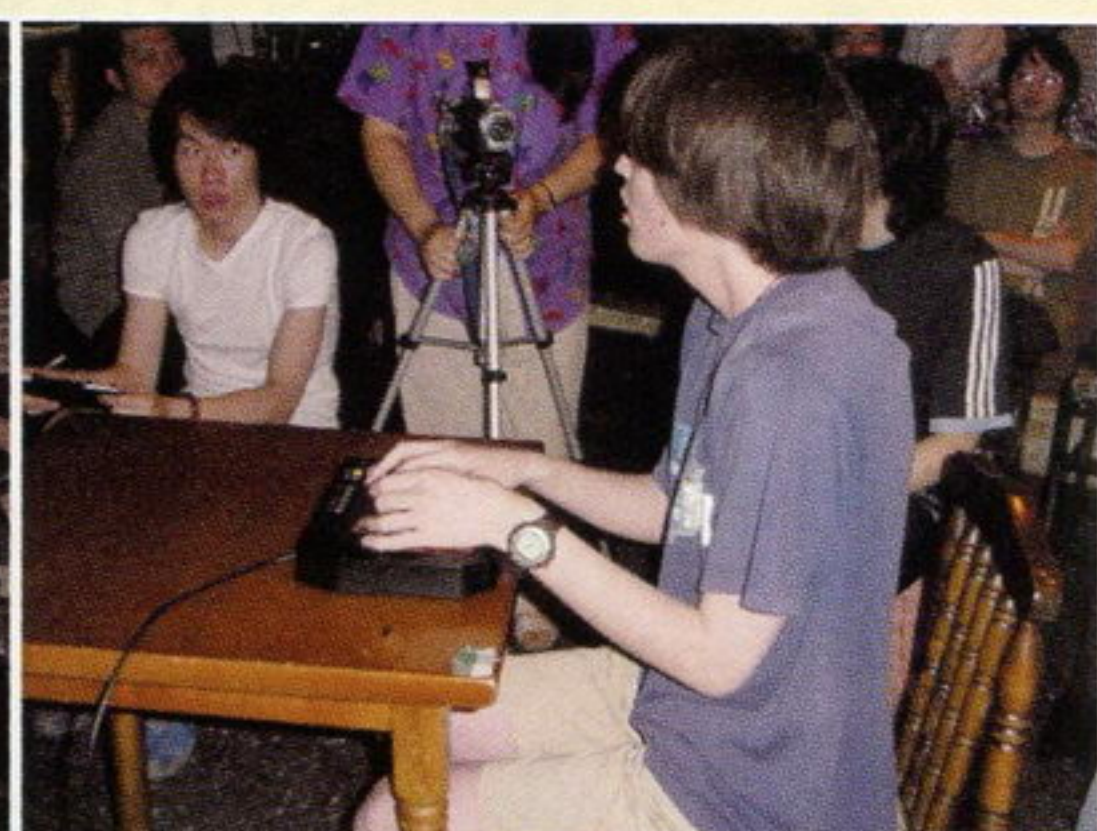
▲大怪物还是一位“油炒饭”哦!



▲长相甜美的小路是相机追逐的焦点。



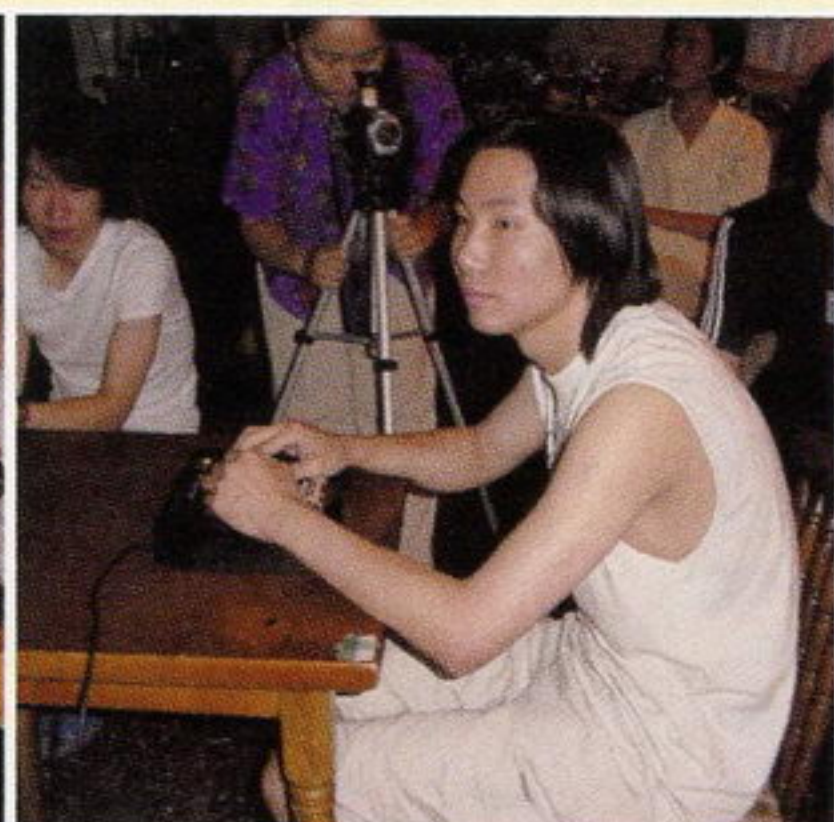
▲这便是本次比赛中的八强。



▲专注比赛中的“北京 VF 王座”鹰岚。



▲“侧闪铁山靠”英波与老将 ZKF。



▲北京 VF 新星大列。



▲隆重的颁奖仪式。



▲从对阵图上可以看到“王座”的诞生过程。

京第一届《VF4》冠军鹰岚与亚军 ZKF 上演当时的决战场面，最后鹰岚再次以梅小路葵令人眩目的寸止技巧战胜了 ZKF 沉稳的范妮莎。种子选手 ZKF 在本次比赛中是惟一使用舜帝的选手，他在16进8的比赛中遇到了实力强劲的“二跑”，没能走得更远。在四强战前，又安排北京 VF 玩家中的两位元老——“二跑”和段雷用“VF 10 周年特别版”《VF EVO》进行了一场别开生面的比赛，两人使用的是“《VF》系列”最正统的两名角色结城晶与陈洛，最后结城晶略胜一筹。安排这样有纪念意义的节目使紧张的比赛气氛得以缓解，也体现出组织者的良苦用心。

让我们回到比赛中来。如果让我现在回忆当天的数十场比赛，要是没有 PS2 REPLAY 功能的帮助，怕是记不起任何一场完整的比赛，脑海里闪过的只是一些亮点……

种子选手白濂被称为“5 帧投专家”，所谓“5 帧投”就是在 1/12 秒内输入完成沃尔夫的一∟↓↘→P+G 投技，就可令攻击力增加 20，这是沃尔夫使用者的上级技巧。当魁梧的白濂满怀信心地上台，进行他的第一场比赛时，台下传来一片助威声：“5 帧！5 帧！5 帧！”看来他的人缘还是相当不错的。只可惜比赛中因为过于紧张，在先失两局的情况下乱了阵脚，被一名使用雷飞的选手连下三城，成为惟一在第一阶段比赛中出局的种子选手，台下也是一片叹惋。先失 2 局的情形还发生在其他种子选手的身上，比如夺冠热门鹰岚也因为紧张差点落马，还好他及时调整状态，以梅小路极具观赏性的打法以及多变的战术力挽狂澜，有惊无险地取得了出线权。

种子选手星屑记忆所在的小组称得上是影丸组，有 75% 的选手与他一样使用影丸，而且还要和他熟识的天尊流星争夺出线权。两人一开场就同时使用后翻，这个出人意料的开场动作可让观众席炸开了锅。两位影丸爱好者的打法十分相似，最后还是星屑记忆技高一筹。事后得知，这个成为话题的开场动作是两人事先商量好的，只是想活跃一下现场气氛罢了。看来还是有不少人的比赛心态是非常放松的。装束独特的 ZKL 选手更是把娱乐观众当成了自己的座右铭，他使的影丸花活不断，时而翻滚、时而上墙，异常华丽。当然，事实证明过分追求华丽的打法在比赛中是相当危险的，不过大家还是记住了这位个性化的选手。

大列在与一位使用陈佩的选手对垒时，对方的摇杆出了问题。在换过摇杆，本场比赛重新进行。使用陈佩的选手主动先输一局以示公平，而大列也回让一局。事实上这种公平竞争的气氛充满了整个赛场，大家经常可以看到对战过后对手间亲切的握手，或是两人一同探讨刚才比赛中的得失；而与女选手比赛时，男选手都会表现绅士风度，让上一局。比赛秩序也在这种良好的氛围中显得井井有条。

一局定胜负的比赛免不了有些运气因素。说到运气，那就不得不提极点电玩的店员阳光王子，他玩《VF4 EVO》只有 1 个星期，不过因为连用陈佩的↘PPP←K 胜了两位女侠和一位面对此招不知所措的选手后昂首挺入 16 强，不免让人

想到《幽游白书》在魔强统一战中胜出的烟鬼大叔。在下午开始的 16 进 8 比赛中，他遇到的是北京 VF 元老之一的大跑，上演了一场一星期对八年、陈佩对陈洛的新老之战。阳光王子这匹黑马当然没能一黑到底，但却为本次比赛增加了不少谈资。

如果说起本次大赛最大的黑马，那非暴走丧尸选手莫属。他使用角色是莎拉，在荣洋的莎拉止步于 8 强之后，这个腼腆的“丧尸”却是一路“暴走”，最终夺得了季军的上佳成绩。其实他的打法还停留在《VF4》C 版的概念上，接触《VF4 EVO》应该还不深，但凭借自身良好的基础与稳定的发挥留在了领奖台上，算得上是一位“比赛型”选手。

另一位比赛型选手是使用 JACKY 的 BIG MONSTER，他势如破竹，以绝对优势出线。在战胜北京 VF 论坛版主 FIRE LIU 后在 8 进 4 的比赛中与老对手二跑相遇。据说在今年 1 月举行的北京 VF 组队战中，BIG MONSTER 便是战胜二跑后才夺得冠军的，可谓一战成名。两星再次相撞，似乎是 BIG 君占有心理优势。果不其然，二跑本想报一箭之仇，但求胜心切，在 JACKY 的“点背”（点拳后接投技的战术）压制下，杰夫里难以施展所长，并陷入了对方的节奏之中。原本以为将是一场势均力敌的恶战，BIG MONSTER 却以 3:0 轻取二跑。二跑壮志未酬，只得悄无声息地退场，比赛便是如此残酷。而 BIG MONSTER 力敌二跑之后也增强了夺冠的信心，击败使用范妮莎的 EKEN 选手后一举杀入决赛。在另一半区，鹰岚选手已经适应了大赛的气氛，渐入佳境，越战越勇，一路过关斩将，在战胜黑马暴走丧尸之后，与 BIG MONSTER 一样离北京 VF 王座仅一步之遥。

8 强战、4 强战和决战前，主持人 silence 都对选手们进行了一些“减压”式的简短访问。而决赛前的问题是：“说说对手的长处与短处，并说说将采用什么样的战术对付对手？可以说真话，也可以放烟雾弹。”两人是老朋友了，说话都很客气，把对方夸奖了一番。BIG MONSTER 显得十分老成，说自己不知道如何对付鹰岚；而鹰岚则认为对手下段技用得比较多，多注意下段防御就行了。鹰岚亲切地将对手称为“大怪物”，引得台下一片哄笑。

最终决战终于开始了！两位王座争夺者一上来便互不相让，大打对攻战，只是 BIG MONSTER 在压力之下显得有些不够沉着，几度使出败招；反观鹰岚倒是放下了心理包袱，打出了自己的特点，打、投结合的战术也相当有效，以 3:1 先拔头筹。因为有一盘领先的优势在手，第二盘的比赛鹰岚打得更为放松，几次成功蹲过 JACKY 的上段攻击，并发动了有效的反击；大怪物则显得有些力不从心，最终连失 3 局，只能将“王座”称号拱手相让。此时，尽管很多观众和主持人“不会玩”一样，已经将嗓子都喊哑了，不过在“王座”诞生的一刹那，掌声与呐喊声交织一体，响彻云霄。

“北京 VF 王座争霸赛”圆满结束了，除了高水平的比赛，其成功的组织工作也给人留下了深刻的印象，称得上是国内非官方游戏比赛的范本。它留给我们的除了对局、影像、照片以外，还有不灭的斗强精神与美好的热血回忆。

装满乐趣的“百宝箱”

告诉大家：我又换了一部手机！

为什么要换？

因为我的新手机是支持K-JAVA技术的。

支持K-JAVA能怎么样？

当然是能享用移动的最新业务——“百宝箱”了。

“百宝箱”是什么？

“百宝箱”是个可以把手机变成游戏机的神奇业务。

不知道大家在挑选手机的时候都会考虑哪些因素，反正我是一定要看看备选产品都内置了哪些游戏。

对于我们这些时尚的“拇指族”来说，手机可决不是简单意义上的移动电话，它不仅要看好看，更要好玩。

一个人上下班的途中，总是能用“黑白棋”打发掉无聊的时间；朋友的聚会也总是忘不了一起对战“贪食蛇”；最新的游戏“保龄球”让我研究出全中是有四种打法的，手机游戏似乎已经成了生活中不可或缺的一部分。为了玩到更多的手机游戏，我甚至经常和朋友们交换手机来用，谁让这些内置游戏都是固化在手机芯片里的呢！

后来，JAVA技术被应用到了手机上，手机游戏成了可以下载使用的内容。这着实让我们这群手机游戏发烧友新兴奋异常，大家纷纷把手里的“家伙”换成了支持JAVA的新武器，准备开始激动人心的通关大战。可兴奋了没多久，到网上搜寻那些JAVA小游戏又成了大家的心病，缺乏便于选择的分类，下载地址的分散成了大家抱怨的焦点。

很快，移动公司看到了这些问题，适时的在移动梦网中加入了针对K-JAVA技术的“百宝

箱”业务。这个“百宝箱”中的“游戏百宝箱”可是个重头板块，里面几乎囊括了时下全部的手机游戏，同时还给出了“动作类”、“益智类”、“棋牌类”、“球类”等详细的游戏分类，便于大家根据个人的偏好选择下载。

我本人是什么游戏都喜欢的通吃型玩家，这个“游戏百宝箱”对我来说实在是最适合不过了。我先下载了“坦克大战”和“小蜜蜂”，重温一下少年时光。想想当年要积攒零用钱到游戏厅里购买“游戏币”才可以享受到的经典游戏，如今居然可以在小小的手机上进行通关，不能不感叹科技的进步。接着下载“俄罗斯方块”，这个号称永远不会过时的益智小游戏不仅在青年人中风靡一时，更是让无数游戏神经相对不发达的家长们爱不释手。当然不能只顾着自己开心，回家也让老爸、老妈用手机过过瘾吧！要说最耐玩的游戏还是“棋牌类”的内容，电脑的AI不低，而且可以选择难度，无论是“五子连心”、“苹果棋”，还是“扑克接龙”，再精明的玩家也不能保证只赢不输。游戏的乐趣恰恰在于挑战，动动脑筋，弃而不舍也是游戏带给我们的益处之一呢！

说了这么多，大家是不是也已经按捺不住了呢？快去尝试一下这个装满乐趣的“百宝箱”吧！只要你开通了GPRS，手机支持K-JAVA技术，获得最新的游戏对于你来将是出奇的简单！

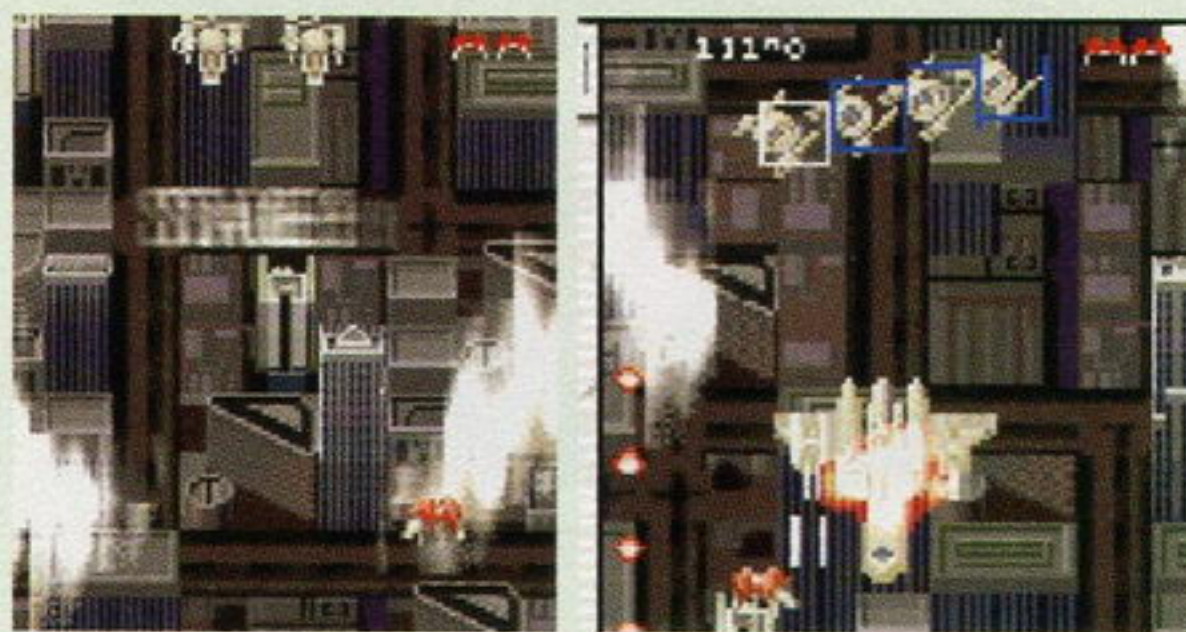


名称：坏企鹅
适用机型：Nokia 7210, Nokia 6100, Nokia 6610, Nokia 7250, Nokia 3300, Nokia 5100, Nokia 6220, Nokia 6800
应用占用内存：41K
应用简介：玩家用左、右、上键移动KUKU，按下键用冰凿击打怪物。
使用说明：
游戏键/2或向上功能键：飞
游戏键/8或向下功能键：打击怪物
游戏键/4或向右功能键：右移
游戏键/6或向左功能键：左移
右功能键：菜单



星际转移 Star Diversion

平台：JAVA 开发商：Dwango North America 文：泰坦



手机上很少有成功的纵版射击游戏，我们曾经为大家介绍过手机版本的《西伯利亚》，下面就来看一看这款美国公司开发的《星际转移》。

这是一款非常正统的纵版飞行射击游戏，对Java

手机的性能挖掘比较得当，游戏非常流畅，而画面也相当出色。如果你有一款65536色TFT显示的掌机，那么你一定惊诧于本作出色的画质。你经常可以看到多艘飞船和许多子弹同屏显示，数量远远多于《西伯利亚》，而爆炸效果制作得非常精细，游戏却丝毫没有拖慢。当然，手机性能是一个因素，厂商对游戏程序本身的优化功力也绝对是不容忽略的。

本作的场景设定非常丰富，关卡之间变化较大。比如Level 1的背景是一座忙乱的城市上空，地平线隐约可见；而Level 3的背景则是一些水上的堡垒。游戏中玩家的飞机可以配备多种激光武器，这些武器的破坏能力和视觉效果都不尽相同，必须善加利用才可以顺利进行游戏。敌方的AI也不是盖的，有些具有跟踪能力的导弹会令你头痛无比。

《星际转移》还有一个亮点就是音乐。它们都是Midi格式的。如果你的电话本身对Midi铃声的播放能力较强，那么本作的音乐绝对值得你耗费电池开足音量去体会。每个关卡的音乐都不相同，普通战斗和BOSS战的乐曲也有差别，与气氛配合的很到位。

如果你是一个纵版射击游戏的爱好者，那么建议你体验一下本作，它可以帮你打发掉许多无聊的时间。



▲这便是Dwango North America官方主页面上对本作的介绍。页面的左面有flash格式的游戏动画演示，其效果令人满意。

海底总动员 Finding Nemo

平台：Java 发行商：Disney 文：泰坦



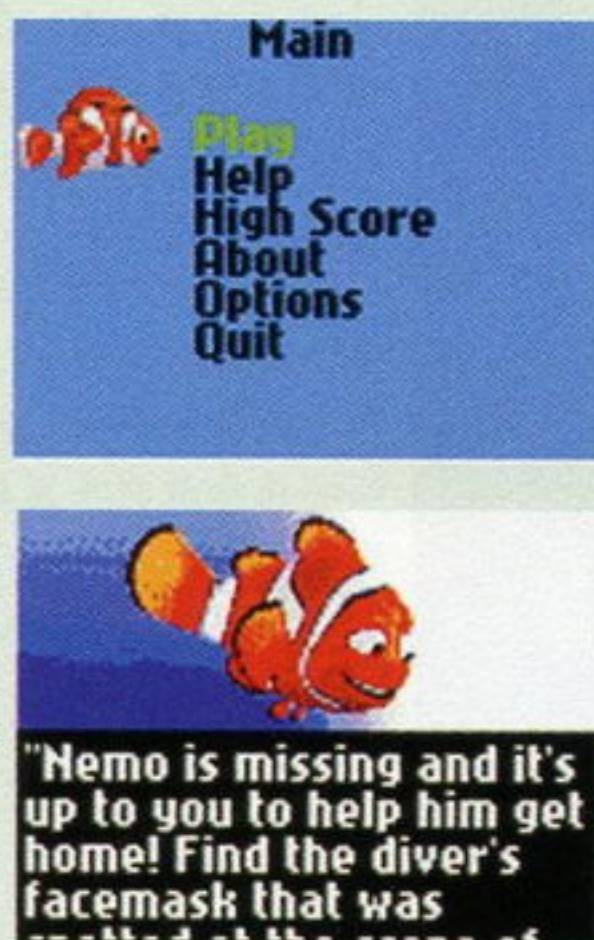
现在电影与游戏之间相互改编的风气越来越流行，像“海底总动员”这样的大作自然不能被遗弃，在PS2以及GBA版本之后，Disney宣布发行本作的J2me版本，对应移动电话。

游戏中，玩家的任务仍旧是寻找失踪的水族伙伴，你将经历很多水下关卡，躲避诸如河豚、梭鱼等鱼类不怀好意的攻击和威胁，还要小心你的“岳母”的刁难。

游戏方式比较传统，大部分时间里你只要闪开不友好的鱼类的攻击即可，当然你也可以利用摆尾巴等动作来打击它们，基本上所有敌人对你的伤害力都相同，只是随着关卡等级的增加了不同种类的小怪鱼。需要注意的是，关卡的完成时间都有一定限制。

虽然游戏的场景重复比较严重，但画面感觉还是不错的，在4096色的手机上可以表现出诱人的海底色彩，当然这些色彩看久了不免有些单调。这款游戏令人遗憾的地方在于按键反应比较迟钝，角色常常会因为动作延迟而丧命，令你欲哭无泪。总而言之，这款游戏的素质令人不敢恭维，如果你没有PS2和GBA等电视游戏机，但却对电影原作改编的游戏时分感兴趣，倒是也可以下载来体会一番。总之泰坦的感受是：

现在的手机游戏看起来越做越漂亮，但至今为止让我竖起大拇指的彩屏手机游戏还真是屈指可数，最多两三个。





SOUL 的秘密花园

开张大吉！

大家好，这里是“SOUL的秘密花园”，初次登场，请大家多多关照。为什么会有“SOUL的秘密花园”呢？SOUL在杂志制作的过程中，总能搜集到一些有趣的图片，但又苦于无法与大家一起分享，怎么办？最后SOUL决定办这么一个小栏目，与大家一起分享SOUL的秘密图片。这里没有任何深奥的东西，有的只是与大家闲聊的轻松，有的只是古董的、搞笑的、性感的、怪异的、漂亮的、稀有的图片，这里，玩的就是休闲！既然是“SOUL”的秘密图库，既然是闲聊，那么这里就难免会带有少许的个人色彩了，大家如果觉得闲聊中有什么不能苟同之处，也请欢迎来信交流。

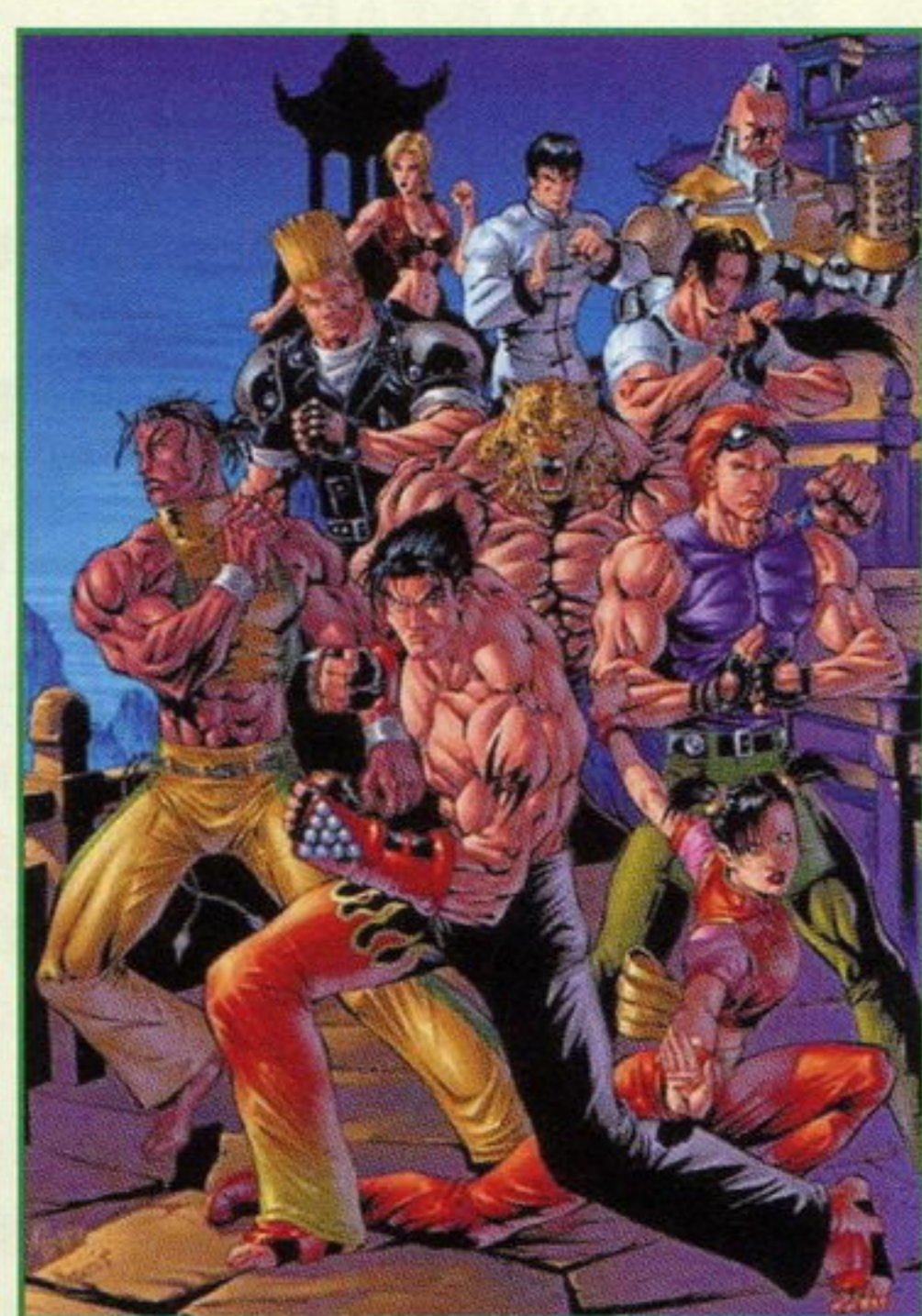


NOT FOR SALE
©BANPRESTO 2003

《第二次超级机器人大战α》的一幅精美官方插画，这幅画是当赠品送的，说起来，《机战》很少有这种插画的。出现在画面中的是几位原创主角（以及妮妮），构图相当花心思，各角色的个性——冷静、冲动、害羞，都体现得淋漓尽致，尽管我们的男主角们在画面中只占有那么一小块地方……从游戏中女主角的特写画面可以看出《机战》似乎也开始走性感路线了，这也正是这幅插画所体现的。



一张CAPCOM街霸全明星图。感觉CAPCOM蛮会做，也挺经常做这种全家福式的插画。（下次可能会有洛克人的全家福哦）这是标准的日式漫画风格，用色鲜明，人物的表情夸张，而且都是那么可爱。这些人物都是16人街霸时代的角色（来自《超级街头霸王II X》），不过这里只有12名常规角色，没有BOSS角色。



美国的《铁拳》漫画，当然这是NAMCO授权的作品。一些美式漫画的风格与香港漫画的风格很接近，都强调写实、华丽，缺点就是美式漫画的人物表情不如日式漫画传神（绝对个人观点）。不过你不得不承认，一眼看过去它们真的很华丽。SOUL作为一位“铁拳”系列的FAN，早就想和大家分享一下这样的东西了。



跟妮妮同一品种……



这是《PN03》的主角凡妮莎脱下眼镜的样子，平时她总是戴着太阳镜（？），想不到镜片后竟然有这么一双漂亮的双眼。说起来，她的特征也有点像《生化》中的万人迷吉尔。联想到两款游戏同是由三上真司参与制作的，难道……这就是三上所喜欢的类型？

哈哈，这可是吉尔的最初形态哦。各位现在是不是已经有些淡忘了？说起来，初代《生化危机》里的真人影像还是蛮牛的，尤其是威斯克的扮演者，那叫酷，那叫够味啊！老实说，《生化》后来的所有“假人”威斯克都不及真人来的酷啊……哎，我们不是在聊吉尔吗？

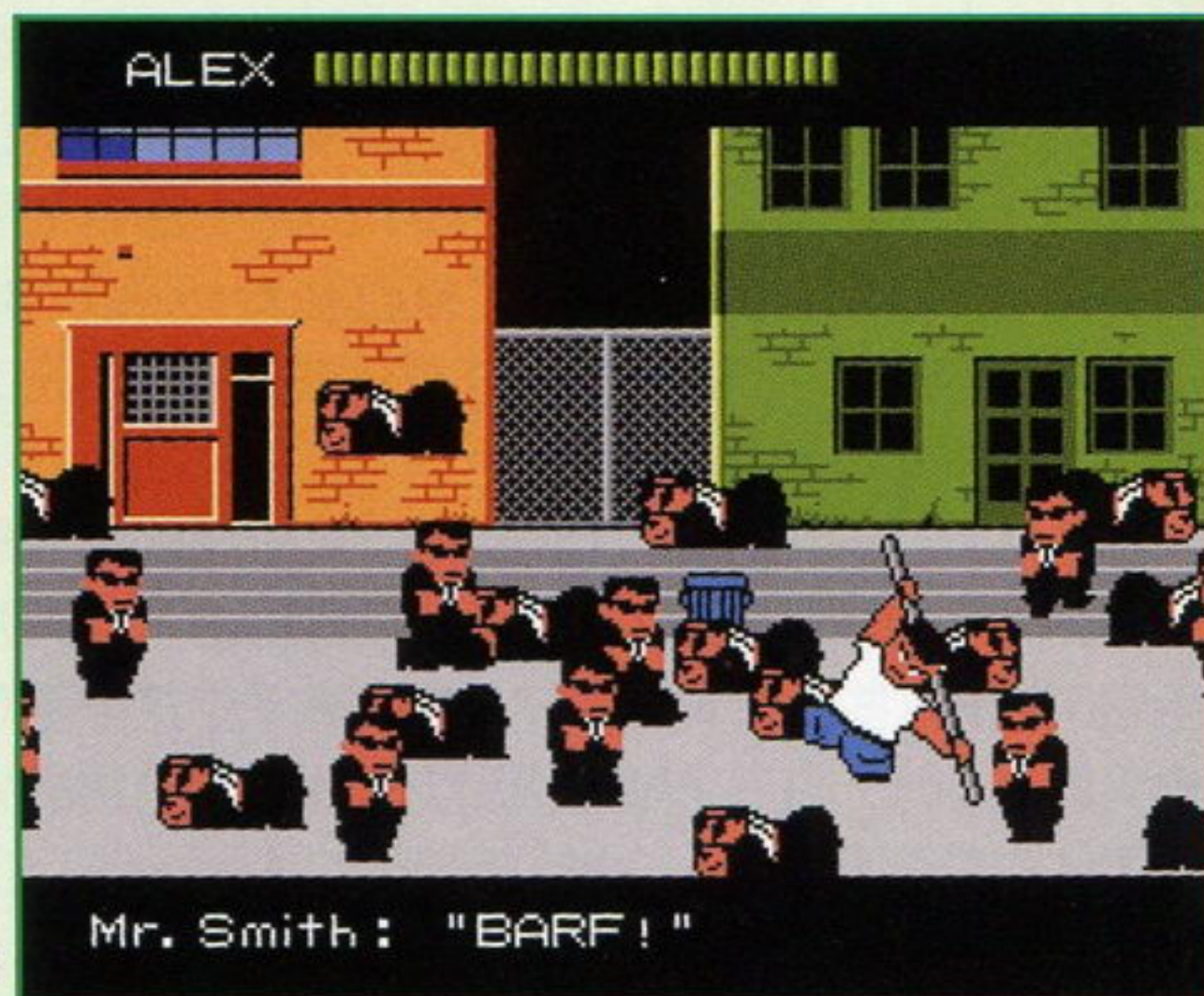


玩过GBA上最红的休闲游戏《瓦里奥制造》吧？SOUL也非常喜欢这款游戏，并对任天堂的制作力致以万分的敬意。游戏中有好多游戏都是来自以往任天堂的经典作品，甚至包括任天堂以往的玩具，玩过《瓦里奥制造》的话，你一定对上面的两种玩具很熟悉吧，一台是棒球机，一台是“无线枪CUSTOM GUNMAN”。什么？你还没玩过《瓦里奥制造》？这么有代表性的掌机游戏你都……要赶快补补课了。



© Smilebit, Corporation / SEGA CORPORATION, 2002

SEGA的Smilebit在Xbox上推出的一款3D动作射击作品，且不论游戏的素质如何，这张海报还是制作得相当漂亮的。“SOUL的秘密花园”不仅要让你看到有趣的图，同样要让你看到华丽的图，哼哼。



Mr. Smith: "BARF!"

这个是……《黑客帝国2：重装上阵》热血漫改版？救世主与无数个克隆史密斯先生打斗，有够逗啊。（之前没看过该电影的预告片或是片断或是电影本身的玩友可能不知道有趣之处）还有……可以360度旋转吗？《黑客帝国2》7月底在大陆上映，你去看了吗？（该图是日本《热血》游戏爱好者的原创作品）

SOUL 按：“太郎天地”是电玩太郎于《GAME WEEKLY》中定期刊登的超人气专栏，其内容不限，既有电玩太郎本人的趣闻，也有他对游戏界中事件的分析等等。作为我刊与《GAME WEEKLY》合作的内容之一，我们将于今后精选“太郎天地”的内容进行刊登。随着“《天外魔境》系列”在NGC及PS2上复活计划的展开，大家也对《天外魔境》产生了极浓的兴趣吧？因此这次所选择的，就是《GAME WEEKLY》近期刚刚刊登的“《天外魔境》系列”回顾。



“《天外魔境》系列”回顾(一)

记得在GW(编注：《GAME WEEKLY》)第130期的“太郎天地”里，曾以“一个可能不再复活的经典RPG——天外魔境”为题而撰写了一篇文章，虽然当时推测《天外魔境》要复活的可能性不高，但结果正如大家所知，HUDSON与RED终于都决定将这个曾引起话题的作品复活，可算是RPG迷之福。

笔者有鉴于此，决定为大家介绍“《天外》系列”，让玩过的人重温，亦希望未玩过此系列的人能够更了解它们。其实“《天外》系列”至今共推出过8个作品，除了RPG外，最多的作品竟然是格斗类，不过令人奇怪的是该系列主脑广井王子在访问中提及“《天外》系列”时，只提到第一、二集和外传，其他好像未开发过一样，实在有点令我大惑不解。

天外魔境 ZIRIA

1987年尾NEC HE推出了PC-ENGINE这部家用游戏，打破一直以来由任天堂与SEGA两雄对决的局面，一年之后厂方更实现了主机推出之机便承诺开发的划时代周边产品CD-ROM，也是首部能利用CD-ROM媒体的主机，它的出现对于游戏机界的发展无疑有着相当的影响。而早在厂方宣布推出这周边的同时，亦公布了对应它的RPG大作，也就是《天外魔境》。

《天外魔境》故事其实是由一位醉心于东洋风土的研究家P.H.CHADA所编写的小说，小说名叫“FAST EAST OF EDEN/ZIRIA”，后来被HUDSON购买了版权，由广井王子负责翻译故事及进行游戏制作计划。广井王子虽然现在活跃于游戏界，但他本身是以作家为始，并且参与不少电视卡通动画设定，《魔神英雄传》与《魔动王》就是出自其手笔。除了广井王子，负责人物设计的辻野寅次郎亦非没有名气，原来他曾负责过很多迪士尼的作品原画。游戏的音乐方面还找来了名人坂本龙一，真是集众精英于一身。

《天外魔境 ZIRIA》(以下称《天外I》)虽然以RPG形式推出，但按照最初的设计，它其实是款动作游戏，直到在接近完成阶段时才经由HUDSON社长授意，决定改成RPG游戏。游戏最具话题性的是，《天外I》乃首款使用CD-ROM作媒体的RPG，而且活用其大容量，可以实现很多过去RPG所做不到的东西。体现之一就是丰富的人物，登场的人数接近3000个。体现之二是大量的插图，以当时的技术制作出接近卡通动画的插图。体现之三是雄浑的音乐，利用CD-ROM可收录原音的特点，将坂本龙一震人心弦的音乐带到各位家中。



▲最初并非RPG作品。



▲首款有大量配音的RPG。



▲战斗时背景制作得很漂亮。



▲城镇中商店名一目了然。

《天外I》除了因为使用CD-ROM的大容量作为话题，开发者亦加入了很多新想法，令它成为与众不同的作品。当时RPG都喜欢让角色达到一定级别后才学到特定的魔法，但是《天外I》就创立了“卷物”系统，玩家要学到新的魔法，就必须解放被封印在各地的神兽，而且魔法并不是学到之后就都可以用，只有带着卷物的人才能使用该术，故此玩者还需要考虑哪个角色较合适使用卷物。

“《天外》系列”故事一直以火之一族为主，第一部的故事是讲如何对抗大门教十三人众。主角自来也与同伴纲手和大蛇丸在故事中会逐个国家去对付这些坏人。“《天外》系列”最为人津津乐道的其实是出色的故事情节，以及有趣的内容。当中不少有特色的人物为游戏带来趣味性，例如嗜钱如命的足下兄弟，遇上他们就会令主角变得身无分文；那位潦倒的传教士BODY丸亦令人印象深刻。游戏的战斗亦是一绝，某些BOSS的战斗需要玩者开动脑筋才能闯过，例如要进入镜子世界，又或是偷对方身上的钱等等，这些有别于“攻击=胜利”的定律。

天外魔境 II MANJI MARU

《天外I》的成功，造就了厂方决定开发续集的决心，于是以更强的阵容制作出《天外魔境 II MANJI MARU》(以下称《天外II》)。正如《天外I》所介绍，由于它是分成三部曲，因此这一部的故事舞台转移到古日本的中部大和，而它的时间轴亦与《天外I》相同，换言之三部曲的故事其实是同时并进的。

故事中同样存在着正邪势力，正义的一方当然就是火之一族，而邪恶一方则是来自地底之国的根之一族，后者企图利用七棵暗黑兰控制大和，同时秘密地令恶神黄泉复活。主角战国丸丸则是火之一族的后裔，由于母亲被根之一族所擒从而知道自己的身分，于是决定联同其余三位火之一族族人消灭根之一族，令日本回复和平。

由于有过《天外I》的制作经验，因此续集在各方面都有明显的进步，最主要的改变是画面较倾向卡通化，看起来更加舒服。而本作也开始带出本身的特色，非常重视故事的铺排，故事发展并非直线而行，虽然开始时会有一个个国家逐一巡游，但途中曲折离奇，更需要玩者花心思去破解各式谜团，令游戏不会流于单调。

若是要数《天外II》最成功之处，个人会认为是人物的塑造，虽然主角丸丸本身比较欠特色，但是配角歌舞伎团十郎却成功地打入游戏迷的心坎，自大、好色、喜欢卖弄自己的他，有别于过往正正经经的人物，加上声优山口胜平的超凡演绎，令整个游戏生色不少，差不多有他出现的地方就有欢乐，例如与菊五郎的互相斗法，又或是被丸丸所救时还口不择言的场面等等都令人忍俊不禁。《天外II》剧情中有喜亦有悲，如女主角爱犬小白被坏人改造，最后终于回复神志而与土偶机械兵团自爆一幕亦令本人心中一沉。



▲系列的巅峰之作。

游戏系统方面，其实很大程度继承自上一作，卷物系列及战斗都和前作差不多，但是为了让战斗显示更多敌人，以及缩短战斗资料读取时间，所以战斗没有了背景只以绿色显示，可说是最美中不足之处。其次就是游戏中七棵暗黑兰都要用一柄圣剑才能砍倒，可是它所学到的所谓秘剑却一点用处都没有。另外各角色的秘术用途亦不大。

不过对于玩惯现代RPG的人，可能会受不了《天外I》或《天外II》的一些地方，首先游戏限制了角色携带物品的数量，像丸丸和团十郎只能各持6件，而极乐太郎可带9件，绢只有3件，和现在RPG一种道具可带99个的设定大不相同，亦因此令游戏难度大增。其次是游戏并非随处可以记录，只有旅店或是忍之里能储存进度，若是战死就会回到最后记录的旅店，换言之与首领战斗战死，下次就要重新进入，幸好不会因此



▲团十郎充满个性。



▲画面制作比上集更加成熟。



▲与喽罗战斗时没有背景。



▲游戏故事高潮迭起。

而令金钱减半及等级回复记录前的模样，这算是不幸中之大幸。

《天外II》另一破天荒的地方，就是最后丸丸要用自己的血来打造自己的圣剑，换言之那时他的等级愈高，打造出来的圣剑攻击力就愈强，这又是个出人意表的设计。《天外II》具特色的地方实在太多，所以它能够移植至NGC和PS2真是游戏迷之福，因此绝对值得期待。

RYU 隆

简介

RYU的招式特性相信不用多作介绍了吧?飞行道具、对空技、连续打击技一应俱全,再加上锁骨割(→+A)、旋风脚(→+B)及中足拂(↙+D)等特殊技,一般来说不会有太大问题。

必杀技

波动拳 ↓↘→+A/C
升龙拳 →↓↘+A/C
龙卷旋风脚 ↓↙←+B/D(空中可)
灼热波动拳 ←↙↘→+A/C

超必杀技

真空波动拳 ↓↘→↓↘→+A/C
真空龙卷旋风脚 ↓↙←↓↙←+B/D

EXCEED 技

真·升龙拳 ↓↘→↓↘→+BD

KEN 肯

简介

基本上与同门的隆差不多,但是打击性能方面经过强化,例如重升龙拳有3发攻击判定,而且杀伤力惊人。至于空中龙卷旋风脚由于攻击次数多,对于体型较大的对手格外有效。

必杀技

波动拳 ↓↘→+A/C
升龙拳 →↓↘+A/C
龙卷旋风脚 ↓↙←+B/D(空中可)

超必杀技

升龙裂破 ↓↘→↓↘→+A/C
疾风迅雷脚 ↓↙←↓↙←+B/D

EXCEED 技

神龙拳 ↓↘→↓↘→+BD连接

BALROG

简介

BARLOG的移动速度是众多角色中数一数二的,牵制对手的行动绰绰有余,如能活用三角跳衍生的各种招式,相信能在战斗中取得一定的优势。此外BARLOG的特殊技亦很丰富,再加上空中投掷技,十足的攻击型角色。

必杀技

BACK SLASH AC
SH/T BACK SLASH BD
FLYING BARCELONA ATTACK ↓·↑+B/D, 踏墙后A/C
IZUNA DROP ↓·↑+B/D, 近身A/C
ROLLING CRYSTAL FLASH ←·→+A/C
SKY HI-CLAW ↓·↑+A/C
SCARLET TERR/ ↙·→+B/D

超必杀技

FLYING BARCELONA SPECIAL ↙·↘↙↘+B/D, 踏墙后A/C
ROLLING IZUNA DROP ↙·↘↙↘+B/D, 近身A/C
SCARLET MIRAGE ←·→↙↘+B/D

EXCEED 技

RED IMPACT ←·→↙↘+C

CHUNLI 春丽

简介

易于操作和速度快是春丽最大的特色。重气功拳会成为飞行道具,天升脚和SPINNING BIRD KICK均是一边旋转一边攻击的突进技,只是两者的攻击方向不同。至于气功掌和凤翼扇两招超必杀技中,则以突进乱舞系的凤翼扇性能较佳。

必杀技

气功拳 ←↙↘→+A/C
百裂脚 B/D连接
SPINNING BIRD KICK ↓·↑+B/D
天升脚 →↓↘+B/D
旋圆蹴 →↘↓↙←+B/D

超必杀技

气功掌 ↓↘→↓↘→+A/C
凤翼扇 ↓↘→↓↘→+B/D

EXCEED 技

霸山天升脚 ↙·↘↙↘+BD

SAGAT

简介

拥有飞行道具TIGER SHOOT和对空技TIGER UPPER CUT,令SAGAT成为攻击力非常平均的角色。但由于动作缓慢,而且出招的动作大,应尽量拉开双方的距离以弥补这些缺点。

必杀技

TIGER SHOT ↓↘→+A/C
GROUND TIGER SHOT ↓↘→+B/D
TIGER UPPER CUT →↓↘+A/C
TIGER CRUSH →↓↘+B/D

超必杀技

TIGER CANNON ↓↘→↓↘→+A/C
GROUND TIGER CANNON ↓↙←↓↙←+A/C

EXCEED 技

TIGER GENOCIDE ↓↘→↓↘→+BD

VEGA

简介

VEGA的主要武器是丰富的突进技和距离远的踢招,但要注意这次PSYCHO CRUSHER和DOUBLE KNEE PRESS的突进距离会缩短,幸好他的移动速度相当快,单是普通招式已足够应付。

必杀技

PSYCHO CRUSHER ←·→+A/C
DOUBLE KNEE PRESS ←·→+B/D
DEVIL REVERSE ↓·↑+A/C,A/C
HEAD PRESS ↓·↑+B/D
SOMERSAULT SKULL DIVER HEAD PRESS后空中A/C
VEGA WARP →↓↘/←↙↘+AB/CD

超必杀技

MEGA PSYCHO CRUSHER ←↙↘↙↘+A/C
KNEE PRESS NIGHTMARE ←↙↘↙↘+B/D

EXCEED 技

FINAL PSYCHO CRUSHER ←↙↘↙↘+AC

GUILE

简介

GUILE的主要战术是以空隙小的缓慢飞行道具牵制对手再接近,另外SOMERSAULT KICK的判定较长,因此不妨抢先使出,主要的特殊技包括中足拂(→+B)、里拳(→+C)等,其中以中足拂最为实用。

必杀技

SONIC BOOM ←·→+A/C
SOMERSAULT KICK ↓·↑+B/D

超必杀技

SOMERSAULT STRIKE ↙·↘↙↘+B/D
TOTAL WIPEOUT ←·→↙↘+B/D

EXCEED 技

SONIC HURRICANE ←·→↙↘+AC

HUGO

简介

庞大的躯体和长距离的攻击,令HUGO成为破坏力最强的角色,所有在《街霸III 3rd》中的招式基本上也得以保留,至于特殊技亦种类繁多,如→+A、→+B、←/→+D及空中↓+C等。

必杀技

GIANT PALM BOMBER ↓↙←+A/C
MOONSAULT PRESS 近身摇杆一圈+A/C
SHOOT DOWN BACK BREAKER →↓↘+B/D
MONSTER LARIAT ↓↘→+B/D
MEAT SQUASHER 摇杆一圈+B/D
ULTRA THROW 近身→↘↓↙←+B/D

GOUKI 豪鬼

简介

对拥有压倒性力量的豪鬼来说,持续不断的猛攻便足以让对手屈服,单是其他角色所缺乏的空中飞行道具斩空波动拳,再加上天魔空刃脚(跳跃中↓+B)、→+C、→+D和↙+D等各种特殊技,堪称游戏中最强的角色之一。

必杀技

豪波动拳 ↓↘→+A/C
斩空波动拳 空中↓↘→+A/C
灼热波动拳 →↘↓↙←+A/C
豪升龙拳 →↓↘+A/C
龙卷斩空脚 ↓↙←+B/D(空中可)
阿修罗闪空 →↓↘/←↙↘+AC/BD

超必杀技

灭杀豪波动 →↘↓↙←↙↘↓↙←+A/C
天魔豪斩空 空中↓↘→↓↘→+A/C
灭杀豪升龙 ↓↘→↓↘→+A/C

EXCEED 技

瞬狱杀 AA→BC

DHALSIM

简介

利用距离远的普通招式来作远距离战是DHALSIM的基本战术,近距离时则可使用←+攻击键。好好掌握YOGA FIRE和YOGA FLAME的不同性能,再配合YOGA TELEPORT使用,不难取得优势。

必杀技

YOGA FIRE ↓↘→+A/C
YOGA FLAME →↘↓↙←+A/C
YOGA BLAST →↘↓↙←+B/D
YOGA TELEPORT →↓↘/←↙↘+AC/BD

超必杀技

YOGA INFERNO ↓↘→↓↘→+A/C

EXCEED 技

YOGA LEGEND ↓↘→↓↘→+B/D

超必杀技

CRAZY BUFFALO →↙↘↙↘+A/C
GIGATON BLOW ←↙↘↙↘+B/D

EXCEED 技

ULTIMATE SMASH ↙·↘↙↘+BD

M·BISON

简介

擅长拳击的M·BISON其实拥有大量长距离的强力招式,直拳系的杀伤力较大,但勾拳系的命中率则较高,此外重的WILD SMASH在击中后更可加上连续技进行追击,一口气重创对手。

必杀技

TURN PUNCH 按住AB/CD
DASH STRAIGHT ←·→+A/C
DASH UPPER ←·→+B/D
DASH GROUND STRAIGHT ↙·↘↙↘+A/C
DASH GROUND UPPER ↙·↘↙↘+B/D
BUFFALO HEAD ↓·↑+A/C
WILD SMASH ↓·↑+B/D

樱花大战

~ 炽热之血 ~



PS2	SEGA	S·AVG	1人
DVD-ROM	2003年7月10日发售	对应DS2	200KB
			990新台币



系统新的变更点



继承以往“《樱大战》系列”的游戏构架，游戏中主要分为两大部分：“ADVENTURE MODE”（冒险部分）和“BATTLE MODE”（战斗部分）。而《樱大战 浓情之澜》完全继承了该系列在基本系统上的一贯风格，并适当加入了一些新元素。已经成为剧情部分核心的LIPS系统在本作中增添了一种“ACTION LIPS”（活动LIPS），玩家需要按照画面提示的按键操作输入指令，这样使得游戏的趣味性有所提升，而其他种类的LIPS则没有什么新的变化，对于那些“《樱大战》系列”的老玩家，可以很快上手。

机体名称	特殊攻击的作用
大神号	增加机体攻击力
樱花号	使敌机防御无效化
艾莉丝号	使敌机的能量值下降
神崎董号	使敌机的行动值下降
玛利亚号	使敌机的攻击力下降
红兰号	吸收敌机能量回复HP
完奈号	使敌机的防御力下降

在“BATTLE MODE”中延续以往“行动值”这一要素的设定，使得该类型游戏中的战斗部分一直是“陪衬角色”的地位发生了“本质”的变化，绚丽多姿的3D战斗画面再配合灵活多变的“行动值”分配，真正在恋爱育成部分和战略行动部分两者之间找到了平衡点！而“特殊攻击”是此次战斗部分中新加入的比较新颖的要素，在战斗中当完成了前4下的手动操作之后，按下△、□或×其中的任意一个按键，如果能量槽的剩余能量够发动一次特殊攻击的话，就可以视情况对敌机使用。（后期的机体神武也同样有这样的设计）



ADVENTURE MODE



《樱大战 浓情之澜》共分为12话。在每一话的故事中，在自由行动时间，游戏主角大神一郎可以在大帝国剧场内自由移动，此时便算进入“ADVENTURE MODE”，从而引发不同的事件。不同的时间点会出现不同的事件，不同的事件选择又会对不同女主角的好感度产生影响，继而好感度的高低还会影响到战斗时女主角的能力修正值和使用合体攻击的可能性，就是这种环环相扣的设计才让“ADVENTURE MODE”显得如此多姿多彩，极富自由度。

事件的分别 (EVENT CATCH SYSTEM)

在“ADVENTURE MODE”中的自由行动时段内，共分为两种不同的EVENT。一种是普通的“强制EVENT”（强制事件），而另一种是“选择EVENT”（事件选择）。

1. 强制事件

樱花大战 炽热之血

这款中文版的热门游戏《樱花大战 炽热之血》可以说汉化得相当精彩吧。其一证明了SCE对亚洲中文游戏市场的重视；其二是大量的“樱大战FANS”多年以来一直渴望在家用游戏主机上玩到汉化版的心愿终于变成了现实！从游戏的角度去看的话，无疑能够在没有语言障碍的情况下把游戏进行下去才算真正享受到了其中的乐趣，那种以往按照攻略的提示去进行选择的机械化游戏模式也总算不必继续束缚玩家的想法了。而这一切的变化都让玩家有种“眼前一亮”的感觉，要了解原汁原味的剧情终于不再是什么梦想了！

通关一遍之后整体的感觉相当顺畅，除了少数台湾省地区的语言习惯之外，汉化翻译基本上都能够让人很清楚地了解剧情内容，准确性也比较高。更难能可贵的是比较口语化的日常生活对白，在翻译的同时一样尊重汉语的习惯，亲切而不落俗套。如果以100分为最高要求的话，笔者想大部分“原樱大战FANS”都会给这款游戏打出85分以上的成绩的。

这次特别制作的“特快专递”其基本内容与总76期上的“系统解析”差别不大，一些系统名称的叫法完全遵照官方确定的译称，同时也和游戏中的选项保持一致。目的在于让更多第一次接触该系列的玩家能够尽快上手，并深深地喜欢上这款游戏！

当大神一郎在版图中移动的时候，头上突然出现“！”便会进入强制事件之中。

2. 时间选择



当大神一郎在版图中移动的时候，经过某个特定地点可能会看到某个女性角色站在那里。此时画面中就会出现一个“时间槽”（TIME BAR），如果画面中没有小脚印的图标的话，在限定的时间内按下“○键”便会进入这个事件中，相反不理睬的话便可以继续前往玩家所指定的目的地。



LIPS系统的种类

众所周知，“《樱大战》系列”的核心系统就是“LIPS系统”，它同时包含在“ADVENTURE MODE”和“BATTLE MODE”两者中。这个被称为“美少女恋爱育成游戏之里程碑”的经典系统，当然有它与众不同的地方。LIPS系统的存在就是一个游戏平衡的支点，玩家在不同时间段自由选择LIPS的产生，进入LIPS之后又可以自由控制女性角色的好感度，这样极富创意的系统设计在《樱大战》推出之前是绝对没有出现过的。

LIPS系统所提升的隐藏数值只有三种：

一种是“信赖度”，需要角色之间通过事件来触发。不仅配角与大神之间存在信赖度，就连花组成员相互之间以及花组成员与大神之间都存在信赖度，表现信赖度提升的方法需要玩家留意对话之后的效果音，声调的高低表示信赖度的增减，此外还需要玩家留意画面左下角的头像，如果有星星闪烁的效果，就表示信赖度附加效果上升。花组成员与大神之间的信赖度评价可以通过菜单管理画面来观察，“干劲十足”、“干劲还好啦”和“没有干劲”这些评语就表示出目前信赖度的高低。

另一种是“恋爱度”，主要针对帝都花组和帝剧三人娘共9位成员的。它是在累积队员的信赖度后，慢慢地由信赖度转化成的一种恋爱情感。信赖度虽然在各话开始时回会回复为初期数值，但恋爱值并不会恢复为初期数值，而是随着各话的信赖度增减而不断累积。花组成员的好感度也可以通过菜单管理画面来观察，数字排序表示好感度的高低。

最后一种就是大神一郎的“队长度”，红、黄、蓝这3种颜色表示“队长



度”的发展方向，每次对话或事件都可能导致队长度的变化，综合了代表大神身为队长之经验值的勋章与大神队长指数后的整体评价，会以队长称号的方式显示出来。留意勋章并不会恢复为初期数值而是会不断累积的，而队长称号将影响大神专用机的必杀技范围与效果。青色的队长度累积高的话，大神便成为“风属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·纵横无尽）；红色的队长度累积高的话，大神便成为“火属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·干变万化）；黄色的队长度累积高的话，大神便成为“山属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·国土无双）；而红、黄、蓝这3种颜色的累积量比较平均的话，大神便成为“林属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·快刀乱麻）。和信赖度相同，队长度于各话终了后即会恢复为初期数值。



BATTLE MODE

出击前的菜单管理画面

项目	作用
保存	记录游戏进度
队员的状况	检查各队员的状况
选项设定	调整各项设定
回到标题	离开游戏，回到标题画面
继续游戏	继续游戏



战斗核心系统 ARMS

ARMS系统 (Active and Real Machine System) 的简称，被称为“即时活动机械系统”。这项数值（行动值）会显示在画面下方。依顺序行动的机体，在行动值减为0前可以自由行动。

说的具体一些，就是每名角色都有一条行动值能力槽，并且都有7格的行动值基本单位。该角色所使用每项行动（包括攻击、防御、储气和回复）都会扣除一定的行动值，直到行动值完全消耗完为止。不过只要行动值还有剩余，该角色便仍然可以继续行动，这样设计的最大好处就是避免了以往“移动后攻击或防御”的那种“俗套式”的战斗模式，玩家可以自由地部署战略战术，合理利用行动值进行相互弥补。在某些情况下还可以不必将所有的行动值用尽，只让机体处于比较有利的地形中也可。

战斗中的几点注意事项：

- ◆由于移动指令可以随时取消，玩家可以在版图中选择最佳的进攻路线。另外某些障碍物是可以破坏或推开的，请玩家注意。
- ◆在比较狭窄的区域中战斗时，就必须要考虑角色的行动顺序，合理地给还没有行动的同伴留出一定的活动空间，保证攻击范围的准确性。
- ◆有效利用大神一郎专用的“庇护”指令，使处于比较危险状态的同伴能够坚持下去。
- ◆普通攻击具有连续性，只要在行动值允许的情况下连续按键就可以发动。在战斗中玩家可以根据敌方角色的剩余HP值来选择连击的次数，这样就不会造成行动值的浪费。
- ◆注意使用“防御”指令，这样就可以避免无谓的消耗，为BOSS战的胜利奠定良好的基础。
- ◆合理掌握机体间的相互保护，这样做的好处就是提升协力攻击或友情狙击的发生率。

战斗部分菜单一览表 (按 START 键进入)

返回	回到最初状态的指令
终了	结束角色行动
情报	查看敌我双方各机体的能力值
通信	查询战斗目的和敌方部队配置
庇护	队长专用指令。选择指定的角色后便会为她化解敌方攻击一次，使其免受伤害。(如果敌人同时攻击大神一郎和那名受保护角色时，则两名角色同时免受伤害)
队长	选择风、林、火、山四种战术，后期还有4种变化。
环境	进行各项设定，同时可以中途记录。



NORMAL LIPS (通常LIPS): 需要在限定的时间内作出选择，当然等待限定时间结束也是其中的一个选择。



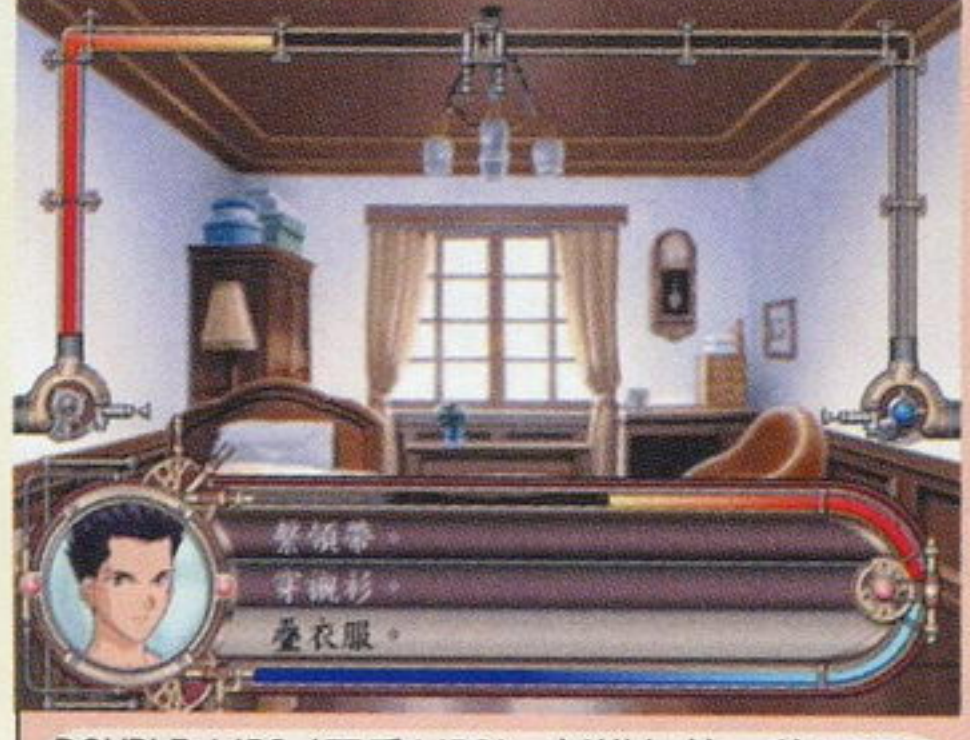
TIMING LIPS (动感LIPS): 当第一段限定时间结束之后又会出现新的选择肢。另外即使是同一个选择肢在TIMING LIPS的前半部分选择或在后半部分选择都有可能出现不同的结果。



ANALOG LIPS (类比LIPS): 玩家可以利用ANALOG摇杆或十字键来调节“力度”，其强弱会反映在故事情节发展中，非常具有新意和趣味。



ACTION LIPS (活动LIPS): 玩家需要按照画面提示的按键顺序进行操作，成功率将影响事件的结果。



DOUBLE LIPS (双重LIPS): 新增加的一种LIPS系统。主要针对比较复杂的特殊事件，一般总的限定时间比较长，又同时包含多个其他种类的LIPS，讲究连续性，难度自然也是最高的一种。



点选模式: 当玩家找到对话角色之后，画面上就会出现一个图标，可以由玩家自动控制移动，指向对话角色的不同部位或背景物品。图标会随着位置的不同产生变化，每种变化都有不同的含义。

- ! 表示将有对话事件发生，使用LIPS系统的可能性很大。
- ♪ 表示可以进入迷你游戏中，即使关系不佳也可能出现。
- ❤ 表示有连锁事件发生，是提升好感度的最佳机会。
- 🔥 表示该角色有烦恼需要解决，需要大神与其交谈。
- 👤 表示该角色与大神之间有误会，信赖度比较低。
- ❓ 表示角色有问题需要求助或要质问大神。
- 😭 表示角色因为特殊事件而非常悲伤，需要鼓励与安慰。



地图画面上的图标表示的含义：图标颜色表示可以改变队长度的方向，图标上闪烁的亮光代表有提升信赖度附加效果的机会。



特殊攻击: 在战斗中当完成了前4下的手动操作之后，按下△、□或×其中的任意一个按键，注意能量槽的剩余能量必须够发动一次特殊攻击。

协力攻击: 随机发动，使用条件是当一名角色的攻击目标在其它同伴攻击范围之内，又或者大神一郎的攻击目标位于好感度最高角色的攻击范围之内。

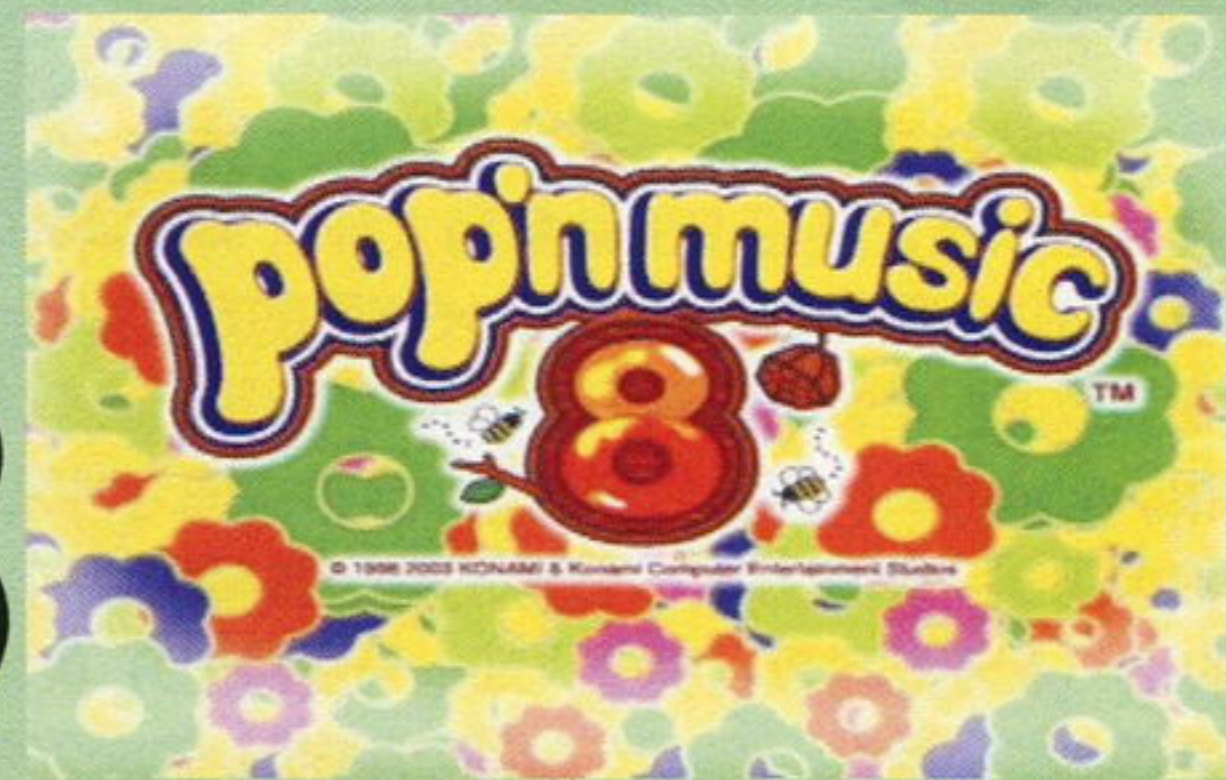
友情狙击: 随机发动，发动后狙击角色会攻击进攻同伴的敌人，将敌方的行动值降为零。

队长战术指令表 (以消耗行动值计算)

战术名称	特点	防御	储气	回复
风	提升移动力，增加每格行动值的可移动范围，但不能使用防御指令	×	2	4
林	通常的战术指令，攻守平衡的一种战略	2	3	6
火	重视攻击力的战术指令，储气的行动值消耗量较少，但不能使用回复指令	4	1	×
山	重视防御力的战术指令，回复的行动值消耗量较少，但不能使用储气指令	1	×	3

特快专递

PS2 DVD-ROM	KONAMI	MUZ	1~2人
	2003年7月3日发售		114KB
	对应专用音乐控制器		6800日元



POP'N MUSIC 8

什么是POP'N MUSIC?

1998年9月28日，也就是《Dance Dance Revolution》(以下简称《DDR》)依然风靡全球的时候，在日本的街机厅中突然多了一台古怪的机器。它的外形像一台普通的街机但又比较高，而且最奇怪的是它的操作台上只有那么9个颜色的圆形大按键，当时令所有人对这台机器都十分好奇。当人们把手上的游戏代币投入机器后，发现里面所供选择的全都是现时最流行的歌曲，而且实际操作很容易上手，就算是女孩子也一看就会玩，使得在场的人们不知不觉都围住了这台机器。它就是我们所认识的《POP'N MUSIC》。



该歌曲的分数

歌曲类型

所在模式

进行过程

该歌曲在排行榜所在位置，玩得越多的歌曲位置自然也越高。



所用角色

有这样的标志表示是新曲
有这样的标志表示已经完成的歌曲

难度。星的数量越多表示难度越大。
节奏速度。可以通过观看点移动的快慢得知该歌曲的节奏速度。

菜单说明

游戏说明

进入游戏标题画面后，又是一大堆选项，下面来说明一下。

ARCADE	进入正常游戏。
FREE TRAINING	自由练习模式，在里面可以选择所有玩过的歌曲，而且可以在开始演奏前更改很多设定。
STUDY CHANNEL	教学频道，初学者的练习模式。里面分为了很多阶段的学习模式。
SUGOROKU DE 8	日语中的“双六”，也就是我们平时玩的五子棋。其实这个选项跟五子棋没有什么关系，只是查看游戏中所完成隐藏要素的多少。
RECORDS	这个……不用说大家也应该知道，是查看在各个模式中的排行榜。
SAVE&LOAD	不懂的要打PP!
OMAKE	观看取得的CG图片和MOVIE。
OPTION	更改游戏难度和振动模式等选项。

POP'N MUSIC的玩法

和“《DDR》系列”玩法最大不同的是，《POP'N MUSIC》有9个按键。按键从左到右分别是白色(按键L2)、黄色(按键L1)、绿色(按键左)、蓝色(按键上或者下)、红色(按键右或者□)、蓝色(按键△或者×)、绿色(按键○)、黄色(按键R1)、白色(按键L1)。括号中的按键分别是PS2手柄上各自对应的按键，当然，没有专用控制器的玩家选择用PS2手柄玩也是一件有趣的事情。游戏画面中，对应颜色的小块会从上方落到下方相应的位置中，当方块的中心部分到达下面的红色节奏线时，只要按下对应的按键便可以完成一个节拍。



《POP'N MUSIC》比其他音乐游戏简单的地方就是不管你平时按下什么按键也不会出现BAD，只会当音乐颜色方块落下红色节奏线时，如果没有按下相应的按键才会出现BAD。就是说，你可以不停地按下所有按键以完成歌曲，但能不能保持歌曲的原味就是另外一回事了。

POP'N MUSIC的特色

虽然和KONAMI所推出的其他音乐游戏系列(《DDR》、《GUITAR FREAKS》和《BEATMANIA》)都属于MUZ系列。但《POP'N MUSIC》的音乐涉及范围是最广的。从古典系的《婚礼进行曲》到现代的视觉系摇滚；从动画主题曲到各地民族的歌曲，这所有类型的音乐你都可以在《POP'N MUSIC 8》中欣赏到。毕竟“《POP'N MUSIC》系列”的主题是“把这款游戏献给所有喜爱音乐的人”，而它也真正做到了没有界限的音乐游戏。



进入游戏(也就是选择ARCADE)后，我们可以依靠方向键选择游戏模式，按下□键后可以通过L2和R2键来选择角色，再按一下□键还可以更改角色的颜色(或者造型)。下面介绍这4种模式。

NORMAL	最基本的游戏玩法，选择使用“9按键”或者“5按键”后，画面下方会出现一种要求(具体请看下面的详细介绍)，只要在演奏的3首歌曲中达到要求的话便可以进入“SUGOROKU DE 8”模式，在此模式中需要利用转盘来行走迷你的日本地图，每当进入一个地区就可以得到一首新曲或者新的人物等隐藏要素。
BATTLE	2P对战。本作的对战模式做得相当有趣，虽然只有3个按键，但是可以依靠得分和每首歌曲后猜拳游戏的胜负增加下方的必杀槽。当必杀槽满了后就可以在对战中使用妨碍对手的必杀技。必杀技一共有4种，而每种必杀技分别对应L1、L2、R1和R2这4个按键，是一个十分好玩的模式。
EXPERT	进入此模式同样会出现随机的要求，但里面选择的是课程并不是歌曲。每个不同的课程都有4首歌曲，而新的课程要从“SUGOROKU DE 8”模式中得到。在这个模式中只要你完成了要求，不管有没有完成一个课程都可以进入“SUGOROKU DE 8”模式。
CHALLENGE	在这里基本上与NORMAL模式差不多，但会出现积分计算。按照每首歌不同的难度而得到不同的分数，选择了歌曲后还可以选择两个限制条件以增加积分，比如要求在80000分以上或者出现地震效果等，难度越高能得到的分数也越高。积分的作用是达到“积分到达某个上限”的要求。完成不了限制条件也不会STAGE FAIL，只会得不到相应的得分而已。此外每完成一次CHALLENGE模式都可以得到一张CG。



选择歌曲后，在出现歌曲名字的画面中按下 SELECT 键便可以打开 OPTION SELECT 菜单：

- OK 按下O键表示完成设定。
- HI-S 可以更改方块的落下速度，×2~4之间的选择，速度变快并不会影响节拍。
- POPBEAT 把方块变成一根小棍的大小，对视力不好的玩家可能有影响。
- HIDSUD 切换 HIDDEN（方块落下途中消失）、SUBDEN（方块落下一定位置才出现）和 HID-SUB（方块只在中间出现一瞬间）之间的状态。
- RANMIR 切换 RANDOM（落下的方块随机变换位置）和 MIRROR（落下的方块左右变换位置）之间的状态。

进入“SUGOROKU DE 8”模式的要求

- フルゲージでクリア 在能量槽全满的状态下完成歌曲。
- 二人でプレイ 两个人一起玩，如果只连接上一个手柄的话，那么一个人完成歌曲便可以达成条件。
- NO BADでクリア 在没有一个“BAD”的状态下完成歌曲，很有挑战性。
- オプションのHI SPEED2~4でクリア 在 OPTION SELECT 中把 HI-S 调整到 2 到 4 之间并完成歌曲。
- オプションのRANDOMでクリア 在 OPTION SELECT 中以 RANDOM 状态完成歌曲。
- オプションのPOPBEATでクリア 在 OPTION SELECT 中以 POPBEAT 状态完成歌曲。
- ノリノリでプレイ 在出错率小的状态下完成歌曲。
- 80000(70000)点以上でクリア 分数要求达到 80000 (70000) 分以上。
- 新曲をクリア 完成在歌曲标题前加上“NEW”的歌曲。
- 人気ランキングTOP3の曲をクリア 完成人气排行榜第三位的歌曲。
- DANGER! 状態でクリア 以 DANGER 状态完成歌曲。（仅限 EXPERT 模式）



关于“SUGOROKU DE 8”模式

每次通过“SUGOROKU DE 8”模式后，电脑都会随机给出一个密码。只要登陆http://www.konamistudio.com/pm8/it_form_sugo.htm，在表格中输入自己在游戏中的名字、所得的密码和一些简单资料就可以观看自己的排名。猫太是 499 名，谁来挑战一下。

順位	名前	期回と位置	隠し出現率	春彦氏名	コメント
499	ONPU	5周目の10マス目(大阪)	100%	奈良県	やっとお曲出せた〜!!
498	COCK	5周目の10マス目(大阪)	100%	千葉県	がんばりました!
498	ANEM	5周目の10マス目(大阪)	100%	東京都	
496	EINA	5周目の10マス目(大阪)	100%	東京都	
496	HERO	5周目の10マス目(大阪)	100%	兵庫県	アケゴが居きました。いいですね。
496		5周目の10マス目(大阪)	100%	東京都	はは
507	BASH	5周目の8マス目(名古屋~大阪)	100%	兵庫県	スタッフの皆様さん、お疲れ様です。楽しかったです。
507	MAYU	5周目の8マス目(名古屋~大阪)	100%	神奈川県	神奈川が一位なのでまだ6週目だが登録しよう!!
507	HIDE	5周目の8マス目(名古屋~大阪)	100%	鳥取県	ルーレット早すぎて目が追いつかない...
510	IBIS	5周目の8マス目(名古屋~大阪)	100%	静岡県	クールチャイナかものすごかった!!
510	JEN	5周目の8マス目(名古屋~大阪)	100%	北海道	やっとお☆☆

现在来介绍一下游戏中最经典和最动听的歌曲，让大家也对这款音乐游戏产生兴趣。

来自《终极地带2》的主题曲《Beyond the Bounds》，此版本是经过特别混音的，在其他地方听不到，是 FANS 的玩家就不要错过了。在歌曲中，男主人公丁格在不停地放能量球，失败的话就会被女主人公肯踢飞，到后期丁格的机体杰夫提还会出现客串呢。本歌曲唯一的缺陷就是难度太高，因为歌曲节奏比较怪异，所以很难捉摸，多玩几次就可以了。



《燃えろ! ヒーロー》。看到歌曲名字大家可能还没有什么印象，但当大家一听到音乐时便知道这首歌是从哪里来的。没错，它就是动画《天使之翼》的主题曲，想不到当年振奋人心的歌曲还可以在在游戏中听到，真是让人怀念啊!

看到画面，是不是很吃惊？没错，这是一首日本人唱的中文歌曲《梦想你》。融合日本的音乐再加上中国式的唱法，《梦想你》给人的感觉很轻快，而且歌曲的难度也不高，大家可以安心地玩。



每次进入游戏时所选定的第一首歌曲。KONAMI 为了让玩家不会因为手快按错而后悔，所以把这首最简单，同时也很动听的《Can't Stop My Love》放在这个“养眼”的位置上。节奏很强，难度也很低，就算是选择 9 按键模式玩也不会手忙脚乱。

一首充满北欧风味的歌曲。是游戏中众多民族音乐的佼佼者。历史、神话、音乐和语言，这些就是这首《Tir na n'og》给人的感觉。少年罗宾和风之妖精库库继续踏上了漫长的旅程。



FLASH

雨后的公共汽车站
我依然躲在我的家——垃圾桶中
身旁正在等待公共汽车的男子啊！你究竟在想什么？
时而你轻轻地抚摸我的头
时而你却在紧皱着眉头
身旁正在等待公共汽车的男子啊！你究竟在想什么？
你可曾想过把我裹进怀抱
你可曾想过把我置之不理
身旁正在等待公共汽车的男子啊！你究竟在想什么？
只见你不停在做着重复的动作
难道你只是一个任人摆布的木偶吗？

猫太友情推荐的歌曲，因为有猫。

特快专递

GBA

卡带 (64M)

KONAMI

A·RPG

1~4人

2003年6月12日发售

自带记忆功能

对应通信对战线

4800日元

怪兽之门 巨大迷宫 封印之珠 上手指南

操作

这个游戏在迷宫中类似《风来之西林》，采用回合制。不同的是没有种类繁多的道具，取而代之的是各种效用的卡片，使用的话要消耗MP。迷宫中走到卡片上就可拾起。在使用卡片的时候按“下”的话可将卡片变换为MP来回复。每走到一个新到的房间时可恢复一定的HP和MP。而能力的上升取决于你击败敌人的强度。从迷宫中离开后身上所带的卡片可在下次冒险时使用。在迷宫中打倒怪兽有一定几率得到它的卡片，可使用来召唤它和你一起冒险。完成每个迷宫的任务右下就会出现CLEAR字样，最终层会出现出口。

方向键：控制角色的移动。

A键：攻击

B键：按住后可用方向键选定自己所要面对的方向。

L键：使用卡片。

R键：按一下的话进入斜向移动模式，只能走45度的方向。按住就是快速移动。

START键：存档，记录后就可以放心地关机了，下次选CONTINUE可继续。

SELECT+L：选择地图显示模式。

SELECT+R：放大缩小地图的显示。



卡片

回复	
ポーション 20	回复 20HP
ポーション 40	回复 40HP
ポーション 60	回复 60HP
ポーション 80	回复 80HP
ポーション MAX	回复 MAX HP
ポーション SP	我方回复全部 HP
マジックポーション	回复 MAX MP
辅助	
ブライト	使用后本层视野全屏
マップ	显示本层地图
サーチ	得知本层敌人的位置
テレポート	移动到本层的其他地方
エスケープ	使用后从迷宫中脱出
パワーアップ	使用后增加各项能力
スピードアップ	一定时间内移动速度增加
バリア	一定时间伤害无效
ポケット +1	携带的卡片数增加 1
ポケット +2	携带的卡片数增加 2
コール +2	随机抽取卡片 2 张
コール +1	随机抽取卡片 1 张
コレクト	使所持有的金钱数发生改变
ショップ	立刻出现商店
カジノ	立刻出现抽奖机
チェンジ	在迷宫中转换成自己喜欢的职业
ハンダー	使怪物变成自己的使魔
ホーリーライト	一定几率伤害减为 0
攻击	
ファイアー	单体 20 点伤害
マルチファイアー	全体 20 点伤害
サンダー	单体 60 点伤害
マルチサンダー	全体 60 点伤害
メテオ	单体 200 点伤害
マルチメテオ	全体 200 点伤害
スピア	前方贯通伤害
ポイズン	毒伤害 5 点 / 回合
マルチポイズン	全体毒伤害 5 点 / 回合
スリープ	睡眠攻击
マルチスリープ	全体睡眠攻击
ウルTRASリープ	全层睡眠攻击
パニック	混乱攻击
マルチパニック	全体混乱攻击
ウルトラパニック	全层混乱攻击
スロー	缓慢攻击
マルチスロー	全体缓慢攻击
ウルTRASロー	全层缓慢攻击
マルチショック	全体地震攻击
ウルトラショック	全层地震攻击
デス	单体必死攻击
ハリケーン	龙卷风全体伤害

城镇菜单

ギルド：进入会馆接受委托，还可查看怪兽图鉴。

ショップ：商店，购买卡片用。

カードリスト：查看自己拥有的各种卡片。

フリーアタック：进入挑战已通过的迷宫，这里面会记录各项成绩。

职业介绍

战士

最基本的职业，靠攻击和防御攻关的角色。在迷宫中就靠打倒敌人获得更强大的力量，步步为营前进。

魔法使

顾名思义就是魔法非常厉害的角色。但是他并不会放魔法，只是使用魔法卡片的时候威力较大。除此之外他的视野也很广。缺点是攻击力不高。

赌徒

能力十分弱的角色。优点是运气好，容易得到珍稀卡片和使出会心一击。要收集卡片他比较适合。

使魔

在打倒怪物的同时有一定几率能够得到相应的卡片（赌徒在这方面有优势），之后就可在迷宫中将怪物召唤出来一起行动了，要注意的是一个迷宫最多能召唤 10 次使魔。

BOSS

在迷宫中会遇见闪光的怪物，这个就是BOSS。打倒后在会馆中可查看。打倒BOSS是肯定能得到卡片的，很大几率就是这个怪物的卡片。

通关

通关后可得到一个密码，得以让其他游戏者或自己新开的游戏继承卡片。

洞穴

游戏中主要的任务和进程都是在一个个洞穴中展开的。在村庄中接受了任务或者是发生了相应的剧情后就会出现新的洞穴。在进洞穴之前指向

迷宫按R可查看洞穴的状态和目的，如图所示，下方的一系列图标表示了洞穴的状态，从左至右依次：

- 1 卡片：旁边的数字代表可携带的卡片数
- 2 明视：在洞穴中是明亮的，视野全屏。
- 3 地图：在洞穴中除了使用卡片外不显示地图。
- 4 楼梯：当离开楼梯的时候楼梯就消失。不可往回逃。
- 5 毒沼：迷宫地形为毒沼，每走 1 步损失 1HP。
- 6 熔岩：迷宫地形为熔岩，每走 1 步损失 2HP。
- 7 魔爪：迷宫里的敌人容易使出会心一击。
- 8 火剑：迷宫里的主角容易使出会心一击。
- 9 商店：在迷宫中有商店，可购买卡片。
- 10 赌博：在迷宫中有老虎机，可赢到卡片。



目的

来到迷宫后要完成一定的目的后离开迷宫才能使上方的红色NEXT变成黄色的FREE(村庄中为REST)，这样才算完成迷宫中的任务，任务大同小异。

モンスターを全てたおせ!：将迷宫中的怪物全部击倒。

ダンジョンをぬけろ!：从迷宫中的最下层通道离开。

BOSSをたおせ!：在迷宫中的最下层要击倒BOSS才能离开。

最終フロアをめざせ!：到达最下层。一般剧情中的迷宫都是这种。



话梅杂志 8.5 期 7-31 刊

www.plumbbook.cn

蚊2 夏威夷之旅



说到炎热的夏天，就不能不令人联想到那些吸人血的蚊子。SCE也适时地推出了《蚊》的续作《蚊2 夏威夷之旅》。游戏的故事概要我们已经在以前作过了介绍，这里就不再多说了。比起前作来，游戏本身进行了大幅度的强化，加入了许多的新要素。下面，就请大家随我一起进入蚊子的世界吧！

游戏系统

操作

十字键	控制菜单光标	R2	快速转身
L3	控制飞行方向	L2	视角转换到人类身上
R3	飞行时控制水平方向移动 / 垂直按下时叮人 / 旋转摇杆时吸血	□	吸引人类的注意
R1	加速前进	○	锁定目标 / 攻击
L1	减速 / 后退	△	拔出针头
		×	离开人体 / 解除锁定

搜索模式

如果蚊子的吸血次数过多，那么人类就会察觉到蚊子的存在并四处搜寻。此时玩家需要借助周围的障碍物来隐藏自己的行踪。一旦自己的身形进入了人类的搜索范围，就会进入战斗模式。

战斗模式

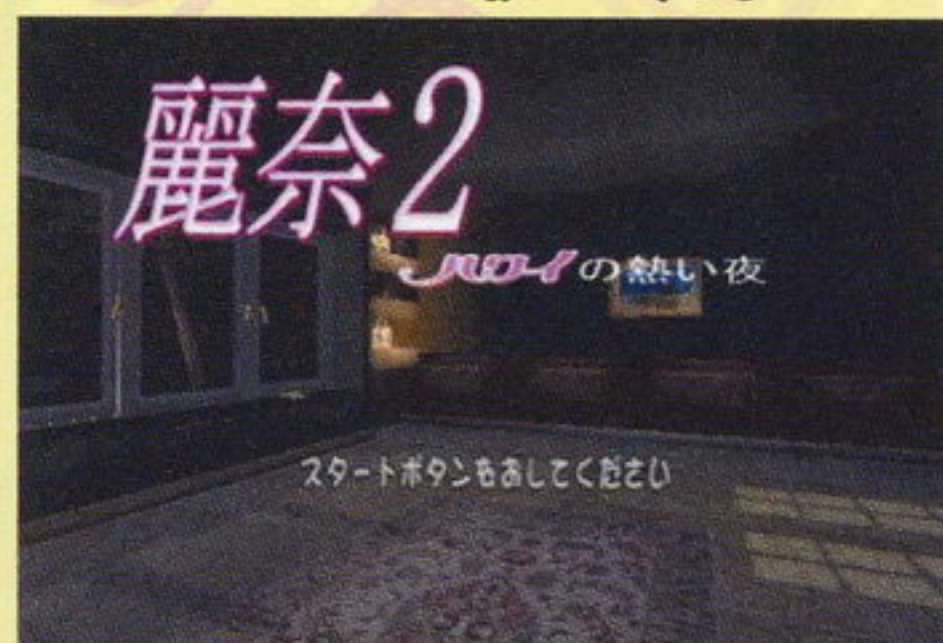
在自己被人类发现、或是自己向人类挑衅后，就会进入这个模式。在这个模式中，大家可以尽情地攻击人体被衣服或头发遮盖的部分。

SPECIAL SUCKING SPOT 模式

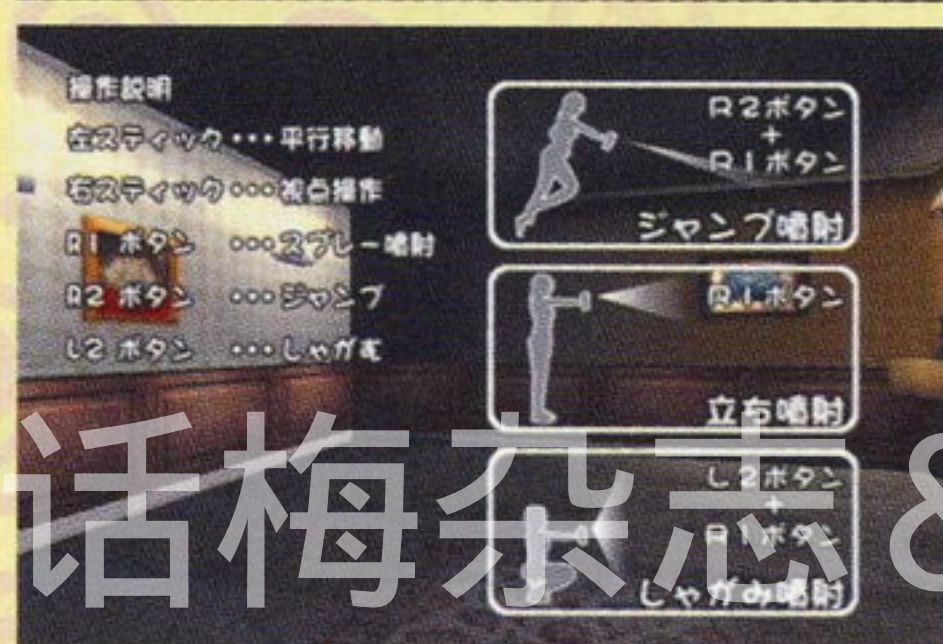
有一些特定的关卡，当玩家治疗了疾病并吸足了血后，该人类的某个部位就会出现“SSS”的符号，此时玩家需要到那个指定的位置上吸满一管血才能过关。不过，在这个模式下吸血是相当困难的——吸血量极少不说，人类每隔3-5秒就会举起手来进行攻击——被打中就会立即死亡，前功尽弃。



迷你游戏



在游戏碟放入PS2，显示出“Play Station2”的字样后，按住2P手柄的SELECT键和START键直到游戏的主标题出现，如此一来就会进入迷你游戏“丽奈2 夏威夷的炎热之夜”。游戏方式很简单，只要不断用杀虫剂杀死蚊子就可以了。有兴趣的玩家可以向高分挑战哦！



话梅杂志 & 3DM-SMIV

我叮！我叮叮叮！

在降落到人类身上时，按下R3摇杆就能够吸血。吸血的速度和份量，与蚊子吸取的位置有极大的关联。一般而言，吸穴道部位的血最快，吸头顶的血最困难。另外，在通常模式下人体被衣服或头发遮盖的部分是不能够吸取血液的。在此，大家应该注意两个要点：当趴在人体身上时，先垂直按下L3键，再按R3摇杆吸血，那么吸血速度会加快；在吸血时，如果不幸被人类打中，那么就会立刻死亡。所以当看到人类有所动作时，就请立刻按×键逃跑。



▲图中的蚊子满头大汗，说明该部位很难吸血或者R3摇杆转得不好；而显示快乐的音符则说明该处非常容易吸取大量鲜血。

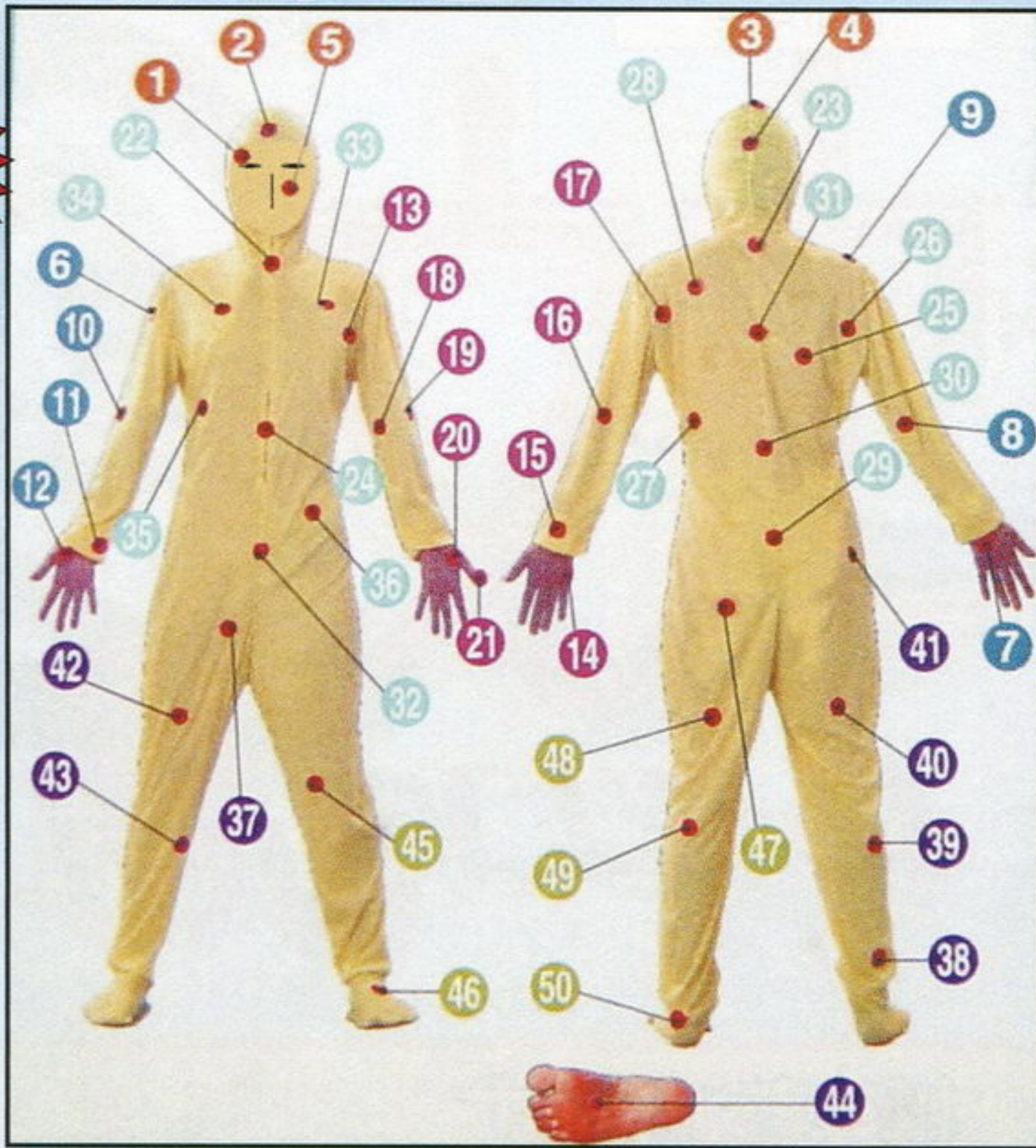
通常模式

每关一开始时的基本模式。在这个模式中，玩家是基本不用担心被人类发现的。大家可以在画面的左边看到一些写着字的“圆球”，这些都是每关的人类所得的疾病。每关除了吸取足够量的血液外，还要在人类身体上找出能够治疗“圆球”上所显示疾病的穴道，再从穴道那里吸血，直到将人类的疾病医好。另外，基本上每一关房间的各个角落都散落有许多卷物、心、复活金币之类的物品。卷物能够对玩家给予提示，心能够回复HP，复活金币能够让蚊子死亡时立即复活。觉得有必要的朋友，可以在每关开始时先在四处搜寻一下。



▲图中人体上的绿点，就是我们要寻找的穴道。

人体穴道图



真是方便实用!

想要在游戏中的轻松地消除人类的疾病，就必须先要了解哪些穴道能够治疗哪些疾病。我们已经在右图中列出了全部的人体穴道位置。希望对大家有所帮助。

头部穴道		
1	素胶	鼻
2	神庭	头、め、鼻
3	百会	头、め、鼻、高
4	强间	后、不
5	承泣	目、老、ド
右手穴道		
6	天府	鼻
7	中渚	头、め、吐
8	温溜	头、胃、口、の
9	肩髃	头、肩
10	尺泽	肘、神、息
11	灵道	肘
12	鱼际	头、の、め
左手穴道		
13	极泉	神
14	前谷	耳、风、鼻
15	外关	耳、筋、め
16	冷渊	肘
17	肩贞	头、耳、肩、偏
18	少海	头、齿、神、冷、め
19	孔最	肘、息、痔
20	劳宫	口
21	少商	鼻、の
胴体穴道		
22	天突	鼻、の
23	大椎	风
24	建里	食、胃
25	志室	腰
26	渊腋	神
27	京门	贫
28	天宗	头、肩、高、颜
29	阳关	神、腰、膝
30	脊柱	风、胃
31	神道	肩、神
32	气海	胃、冷
33	气户	风息
34	神藏	动、神
35	章门	神
36	腹结	胃、便
右脚穴道		
37	五里	风
38	附阳	神、腰、体、颜、め
39	阳交	神、膝
40	委中	胃、腰、膝
41	环跳	神、股
42	血海	胃
43	三阴交	神、肌
44	涌泉	体、颜、め
左脚穴道		
45	曲泉	め、膝
46	太冲	腰、便
47	承扶	神、腰、便
48	殷门	神、腰、体
49	承山	神
50	昆仑	头、神、め

STAGE攻略

日本篇

STAGE1

VS 山田丽奈

治疗：头

吸满一管血

最初的一关，所以难度和过关条件也非常简单。丽奈上半身的大部分穴道都能够治疗头痛。只要趴上去吸上一管血，头痛差不多就能够消除了。完成了过关条件后，只要回到进入房间的通风口即可。

STAGE2

VS 山田健一

治疗：头、食、肘

吸满一管血

复活金币：靠门口的喇叭上

治疗“头”和“肘”的难度并不大，但是治疗“食”的穴道建里穴，却位于人体的肚脐部位——那里被衣服完全遮盖了。想要消除这个症状，就只能挑衅山田，进入战斗模式。

注：从本关开始，很多关卡中都放置了一个水杯，里面放有能够增加HP上限的物品。不过只有当蚊子吸血过量，身体变重的时候，才能够潜入水中得到这个物品。另外，复活金币能够使蚊子在死亡时立即复活。

STAGE3

VS 爱丽丝

治疗：贫、耳、め

吸满一管血

复活金币：中央附近的天花板

只要在爱丽丝的左手手背上吸血，那么就能够一次消除“め”、“耳”两个症状。剩下的“贫”，则只能在战斗模式中攻击左后腰的京门穴。

STAGE SERVICE

本关并非正式关卡，玩家可以选择不打。只要在180秒的时间限制内取得25颗红心即可过关。前24颗红心都是呈矩形排列，所以不难取得。而最后的一颗红心位于花洒的下方。直接飞过去的话，很容易受到水花的冲击而暂时不能行动。所以最好的办法是先紧贴墙壁飞行，等到了最低点时再一口气飞过去。

STAGE4

VS 山田丽奈

治疗：风、吐、胃

吸满两管血

只要在战斗模式中攻击脊柱穴和右手手背的中渚穴，就能够轻易消除三个

美国篇

STAGE1

VS 爱丽丝

治疗：头

吸满一管血

与日本篇的第一关基本一样，没有任何难度可言。对准爱丽丝的头部一阵猛吸，就能够治愈“头”这一症状。

STAGE2

VS 约翰

治疗：腰、食、肩

吸满一管血

本关的吸血对象是穿着三角裤、全身都是靶子的约翰，吸取他上半身后背部分的话，就能够治愈“腰”与“肩”。而剩下的“食”，则只能吸取建里穴的血液，这一穴道在攻击模式下会更加容易击中。

STAGE3

VS 丽奈

治疗：便、贫、め

吸满一管血

吸取左脚脚面的太冲穴，能够直接消除“め”与“便”。“贫”稍微麻烦一点，只能在战斗模式下攻击丽奈的京门穴才能消除。

STAGE SERVICE

限时120秒的特别关卡。与日本篇一样，可以不打。在取得了25颗心后能够增加蚊子的HP最大值。注意这关的心是呈五角星形状排列的。对飞行技术掌握不太熟练的玩家，可以多练习一下或者跳过这关。

STAGE4

VS 爱丽丝

治疗：风、肌、鼻

吸满两管血

吸取爱丽丝左手手背的前谷穴，可以一次性消除“风”和“鼻”。剩下的一个症状，就只能吸取三阴交穴的血液了。

完成基本条件后，还会进入“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”。大家要特别注意爱丽丝的右手，她经常会在蚊子刚一登陆时立刻攻击，这时如果玩家已经按下了R3摇杆准备吸血，那么必死无疑。

STAGE5

VS 健一

治疗：肩、息、高

吸满两管血

症状。但随之而来的“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”，相信不少玩家一时之间还无法适应。不过话说回来，只要玩家耐心地反复吸血，并且时时注意丽奈的行动，坚持一段时间后是肯定能够吸满足够的血的。

STAGE5 VS 约翰

治疗：肩、齿、め 吸满两管血

复活金币：壶中

本关难度较低。学习日文的约翰力量虽大但反应稍微迟钝一些。少海穴、神道穴和鱼际穴都能够治疗约翰的疾病。

STAGE6 VS 山田健一

治疗：高、动、神、股 吸满两管血

神藏穴对“高”“动”两症状有特效。而其他的疾病，只要进入战斗模式，并围绕山田的胴体进行一次轮番攻击的话，也能够轻易消除。

STAGE7 VS 山田金代

治疗：头、贫、腰、冷 吸满三管血

复活金币：植物丛中

“腰”可以通过吸取左脚脚背的太冲穴的血液来治疗，左腕的少海穴对治疗“头”、“冷”两症状也有特效。而“贫”则需要战斗模式中攻击京门穴来消除。之后的“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”，仍然是对玩家耐性的考验。

STAGE8 VS 琳达

治疗：肩、食、体、吐 吸满三管血

复活金币：烤面包机的背后

神道健里中渚等穴道能够治疗琳达的疾病。不过由于琳达穿的衣服较多，所以直接进入战斗模式，一鼓作气解决掉全部的疾病比较好。

STAGE9 VS 约翰

治疗：筋、口、目 吸满三管血

复活金币：照明窗旁

外关、承泣、劳宫、温溜等穴道能够轻松治疗全部的疾病。约翰穿的衣服很少，所以即使不进入战斗模式相信也没有什么问题。

STAGE10 VS 山田金代

治疗：肌、颜、神、胃 吸满四管血

与金代的最终决战！注意从这关开始，山田一家每人都会在一定时间之后使用必杀技！此时人体全身无敌，如果不想被打得落花流水的话，就要赶快逃得远远的。金代的必杀技是雷电放射，攻击范围比较广。

在金代倒下时，有一段时间可供玩家吸血，稍微花点时间，四管血就能够吸满了。

STAGE11 VS 山田丽奈

治疗：贫、肩、体、め 吸满四管血

与丽奈的最终决战！虽说如此，但难度却出乎意料地低！本关列出的几个症状都能够在战斗模式下轻松解除。丽奈的必杀技没什么威胁，只要在其发动时躲远点就行了。

STAGE12 VS 山田健一

治疗：鼻、膝、腰、便、老 吸满四管血

与健一的最终决战！在顺利完成基本过关条件后，还会进入“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”。这一次指定吸取的穴道是头顶——只有慢慢地旋转R3摇杆，才能够快速地吸取鲜血。需要注意的是，本关键一的必杀技是“四圣兽召唤”，威力硕大无比！见到他发动必杀技时，就要立刻逃跑。

山田一家的夏威夷之旅，因为蚊子的骚扰，在一次也没有出过门的情况下就这么结束了。在临行前，三人又对他们的行李进行了一次彻底地清理——这下，那只该死的蚊子不会再出现了吧……然而在飞机上，山田一家又见到了趴在飞机外窗的那只蚊子，差点昏死过去……

本关难度不高，百会穴、气户穴和神道穴分别对应三个疾病。在战斗模式下注意不要与健一拉开距离即可。

STAGE6 VS 约翰

治疗：筋、膝、头、股 吸满两管血

复活金币：门口上面的天花板窗户附近

委中穴对应“膝”，外关穴对应“筋”，百会穴对应“头”，环跳穴对应“股”。只要随时注意约翰的大巴掌，应该就没有什么问题了。

STAGE7 VS 琳达

治疗：肩、贫、腰 吸满三管血

琳达正在使用吸尘器打扫房间，大家要注意不要太靠近吸尘器。承泣穴、神道穴、京门穴、志室穴能够消除本关列出的三个症状。不过要注意个别穴道是一定要进入战斗模式才能攻击的。琳达在战斗模式中会随时用吸尘器攻击，请大家注意打近身战。

STAGE8 VS 金代

治疗：胃、偏、颜、体 吸满三管血

复活金币：吊扇的根部

建里穴、肩贞穴和附阳穴能够消除金代的症状。这关金代会做些“瑜伽体操”锻炼身体，这是吸血的大好时机——她基本上不会进行攻击，只会抖抖身体以示不满。如果有不太好吸的地方，就进入战斗模式再攻击吧。

STAGE9 VS 健一

治疗：筋、目、肌 吸满三管血

复活金币：中央喇叭的后面

外关穴，承泣穴和三阴交穴能够治疗健一的症状。健一的反应比较迟钝，大家大可安心吸个痛快。不过后半部分的“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”，就需要特别注意了。

STAGE10 VS 琳达

治疗：肌、食、め、口 吸满四管血

与琳达的最终决战！难度并不高，对着琳达的身体一阵狂轰乱炸后，各种症状就差不多都消除了。要注意的只有一点——琳达的必杀技射程很广，在其发动后最好躲在中央的台子下面以确保万无一失。

STAGE11 VS 爱丽丝

治疗：贫、冷、体、息 吸满四管血

复活金币：房间中央，靠近地面

与爱丽丝的最终决战！打法不变，惟一要注意的，就是那架一直在空中盘旋的飞机。

STAGE12 VS 约翰

治疗：胃、肘、耳、吐、ド 吸满四管血

与约翰的最终决战！约翰为了他的作战计划，剃了一个光头！这使得最终战看上去颇有搞笑成分。打法与前两关基本相同，要注意的是完成基本过关条件后，还要进入“SPECIAL SUCKING SPOT 模式”。位置与日本篇的最后一关相同，仍旧是头部。吸血的窍门也一样——慢慢转动R3摇杆，这样能够在短时间内吸取大量鲜血。

终于，布朗一家人敌不过“美国蚊子”的袭击，一个个倒下了……在山田一家离开后，他们做的第一件事，就是将自己的住房从里到外消遍了毒！望着满天飞舞的杀虫剂，布朗一家心满意足——恐怕他们根本就没有想到，那只嚣张的蚊子，早已经逃出了屋外……

注：相信游戏中的复活金币不光只有本人找出来的这些，说不定还有很多漏网的金币散落在各个房间的角落。以上列出的金币位置只是抛砖引玉，欢迎广大玩家提供更多的情报与心得，大家一起来“把人类的血吸个干净！”

攻略透解

GBA

Nintendo

SLG

1~2人

2003年6月23日发售

卡带 (64M)

对应通信对战线

5800 日元



超级大战争2：黑洞再生 流程攻略

Advanced Wars 2: Black Hole Rising

PRESS START!

990-2003 Nintendo
001-2003 INTELLIGENT SYSTEMS

《超级大战争》(《Advanced Wars》)系列出自《火焰纹章》系列制作小组之手,自2001年推出前作以来,一直不乏有玩家对续篇的期待,而六月份刚刚粉墨登场的本作依然以精炼的操作系统和趣味的策略要素吸引着一批从FC转战至今的老玩家。本作中,玩家仍将扮演黄军的指挥官安迪,对付卷土重来的邪恶的黑洞军团,在战斗过程中,你还会得到一些新指挥官以及来自前作中8位CO的支持。新增的指挥官能力以及新开发的战斗单位(比如新加农坦克)都会使战斗更加丰富有趣。下面我们就从初学者的角度来给大家做一个简要的流程指引,希望从前由于各种原因没有接触过它的玩家也能体验到《超级大战争2:黑洞崛起》(《Advance Wars 2: Black Hole Rising》)的优秀之处,无论你有没有玩过前作,下面的介绍都会对你玩这款游戏有一定的帮助。

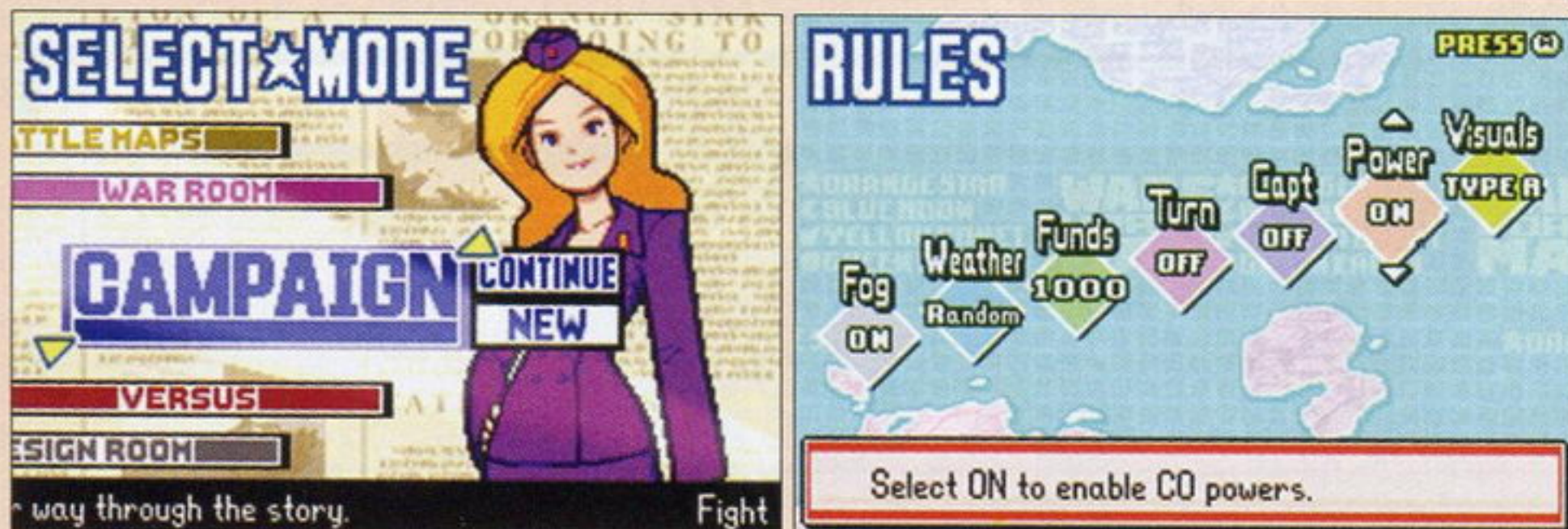
初始选项

按 Start 键之后,可以看到屏幕上的游戏选项,它们的含义分别是:

Campaign	故事模式,开始扮演指挥官安迪率领黄军抵抗黑洞军团的侵略。
Versus	对战模式,可以自由选择战斗地图以及配置战斗选项。
Design Room	编辑模式,可自行设定地图和指挥官形象。
Link	联机模式,可同朋友对战以及交换地图。
Battle Map	商店,可利用故事模式以及战场模式得到的点数购入一些道具。
War Room	战场模式,可自由选择地图进行游戏,战斗结束后会计算积分。

其中,对战模式可以调整下列参数:

Fog	选择是否打开雾气效果,会影响作战单位的视野等。
Weather	选择天气状况。
Funds	选择回合所得津贴。
Turn	选择战斗持续的天数。
Capt	选择达到获胜条件的最低压制地方领地数。
Power	选择是否开启指挥官的特殊能力。
Visual	选择战斗画面显示方式。



游戏环境

《超级大战争2》与传统的SLG有一定相似之处,就是利用各类战斗单位按照回合制度完成规定的任务,比如占领敌方大本营,全歼敌军,占领指定的地点等等。但本系列也从即时战略游戏中借鉴了即时制造和占用地图资源的概念,这是TV GAME圈子里面的SLG一般不具备的要素。

首先来介绍地图上的建筑单位,常用的建筑单位有如下5个,它们的作用十分简洁明朗:

大本营 (HQ)	如果这里被敌军占领会立即 Game Over,有人不信吗?
城市 (CITY)	占领压制后成为每回合资金的来源。
战车基地 (BASE)	在这里制造陆地作战或运输单位以及兵种。
飞机场 (AIRPORT)	制造诸如轰炸机等等的对空作战或运输单位。
船厂 (PROT)	制造海上作战或运输单位。

除此之外,地图上还包括发射基地 (SILO),管道 (PIPE),桥梁 (BRDG) 等建筑单位,地形则细分为公路 (ROAD)、河流 (RIVER)、森林 (WOOD)、



山脉 (MTN)、平原 (PLAIN)、海滩 (SHOAL)、海洋 (SEA) 和暗礁 (REEF),它们对战斗单位的影响均可在地图画面中显示出来。战斗中,将光标移动到任何一块地形上,都会有信息显示该地形的类别以及对己方的有利度(以五星符号的个数来表示)。

兵种

灵活运用各种兵力是取得战斗胜利的不二法门。这不光包括了解兵种的属性和特长,还必须了解战斗的目的和作战地点以及资金状况,根据需要来在最快的时间内制造出最具性价比的作战单位并恰当地布置到战斗中去,这样才能立于不败之地。另外,对于没有玩过该系列的玩家而言,需要注意下面几点:

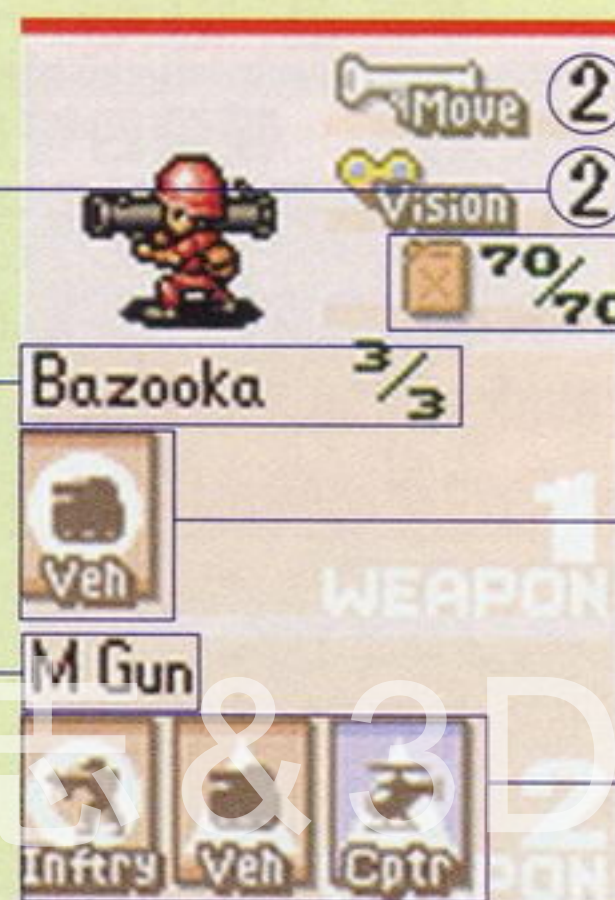
1. 务必要了解兵种相克的道理,不要一味眷顾高攻击力的兵种,各类兵种都有其特长和弱点,即使是攻防最弱的兵种也有其独到的作用。
2. 当一个部队(地图上的一格军事单位,比如坦克)的单元数量(通常说的HP,最小为1,最大为10,减为0时该部队全灭)减少时,这个部队的攻击力会急剧削弱。
3. 占领敌军大本营或基地城市时,兵类单位的单元数量直接体现为对建筑物防御指数的削减值。比如某大本营的防御指数为20,一队拥有10个作战单位的步兵队(体现为地图上1格拥有10HP的小人)需要2回合即可占领,但若是该部队只余下4个作战单位,则需要5回合方可占领。所以对于占领任务,一定要做好掩护工作,免得耽误宝贵的时间。
4. 本作有埋伏、视野的设定,你在地图上暂时看不见敌人并不代表敌人不存在或者你不在敌人的火力范围内,雾天时更需要谨慎小心。
5. 别以为有钱就能拥有天下。很多关卡里,光是有花钱如流水地造高等级兵种远不是取胜的办法。

兵种能力图例

视野 (Fog On 时), 决定可攻击范围

主武器名, 剩余弹药 / 装弹量

副武器名



本单位一回合一次可移动的最大距离

移动消耗 / 剩余燃料

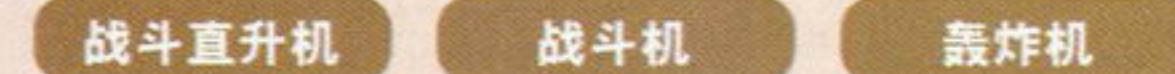
主武器有效兵种

副武器有效兵种

全兵种状况简表

步兵

兵种 Class	造价 Cost	移动能力 Move	视野 Vision	燃料 Fuel	简介 Intro
陆军					
步兵 Infantry	1000	3	2	99	用来占领城市，可由 Sami 的特技配合人海战术
火箭炮兵 Mechanized Infantry	3000	2	2	70	主武器适合陆战，仅在山脉时防御力高，移动能力低
侦察车 Recon	4000	8	5	80	移动能力最好，攻防低，雾战时可恰当运用
坦克车 Tank	7000	6	3	60	价廉物美，攻防移动视野均可观，是陆地主力军
中型坦克车 Mid Tank	16000	5	1	50	攻击力很强，但性价比不是太好
新加农坦克 NeoTank	22000	6	1	99	安装了新加农炮，攻击力陆上最强，由 Max 配合无敌
运输补给车 APC	5000	6	1	70	无战斗力，但它是陆上运输补给的必须单位之一
高射炮车 Anti-Air	8000	6	2	60	经济实惠的对空单位，对普通飞机攻击能力不错
炮台车 Artillery	6000	5	1	50	移动不方便，攻击力也不是很大，对步兵和坦克有效
对空导弹车 Missiles	12000	4	5	50	对空杀伤力很强，但移动和防御较弱，需要掩护
火箭炮车 Rockets	15000	5	1	50	拥有陆军中最好的远程攻击武器，但防御力不高
海军					
登陆艇 Lander	12000	6	1	99	无攻击能力，同 APC，但可运送坦克等战斗机体
巡洋舰 Cruiser	18000	6	3	99	防御力高，对潜艇有很强的杀伤力，可承担一定的运送任务
潜艇 Sub	20000	5	2	99	防御力及视野较高，适宜海上雾战，但水下消耗太大，不适合持久战
战舰 Battle Ship	28000	5	2	99	海上战斗的霸王，攻防均很强，配合巡洋舰战斗胜算很大
空军					
运输直升机 Transport Copter	5000	6	2	99	用于运输步兵等兵种，迅速抵达希望占领的城市据点，也可用于掩护
战斗直升机 Battle Copter	9000	6	3	99	视野不错，对敌方的低等级陆军单元有强大的杀伤力，雾战尤为适合
战斗机 Fighter	20000	9	5	99	移动能力和对空攻击力都非常强劲，视野广泛，但不能对地
轰炸机 Bomber	22000	7	5	99	移动能力和对地攻击力很强，是大举进攻敌方基地时必不可少的作战单位



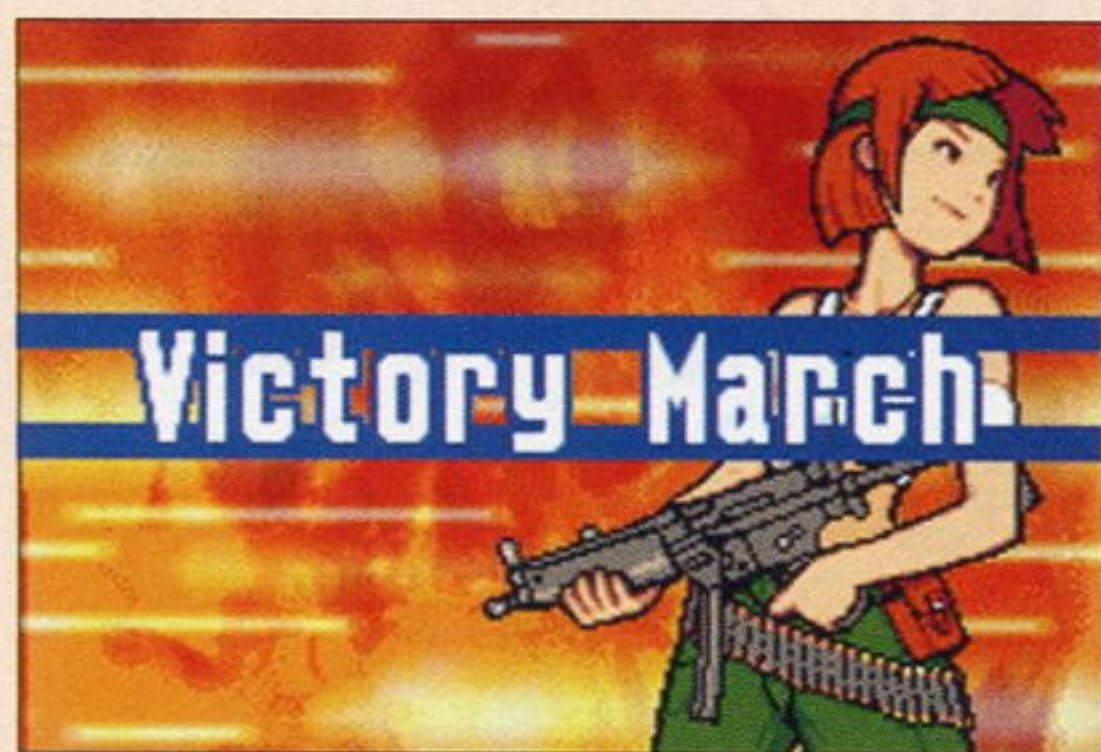
注：Cannon 被国人翻译成“加农炮”，事实上“Cannon”是确有其人的。可以肯定的两位公众熟悉的人物，一是生活在 1836~1926 年间的美国政治家，另一个是生活在 1863~1941 年间的女性美国天文学家。当然了，这都不是加农炮的真正起源。根据军事资料显示，“Calon”这个阿拉伯语才是加农炮这个单词的真正辞源，在阿拉伯语当中，calon 表示细长的直管子。加农炮的炮管一般是其口径的 40 倍以上，炮口装有后坐力减弱装置，在理想的环境下可以减少 50% 的后坐力，成为早期战争中的主流炮种之一。

各种作战单位的移动消耗对比

兵种	平原	公路	河流	桥梁	山脉	森林	海面	暗礁
步兵	1	1	2	1	2	1	-	-
火箭炮兵	1	1	1	1	1	1	-	-
侦察车	2	1	-	1	-	3	-	-
坦克车	1	1	-	1	-	2	-	-
中型坦克车	1	1	-	1	-	2	-	-
新加农坦克	1	1	-	1	-	2	-	-
运输补给车	1	1	-	1	-	2	-	-
高射炮车	1	1	-	1	-	2	-	-
炮台车	1	1	-	1	-	2	-	-
火箭炮车	1	1	-	1	-	2	-	-
对空导弹车	1	1	-	1	-	2	-	-
所有海上单位	1	1	1	1	1	1	1	1
所有空中单位	1	1	1	1	1	1	1	2

关于指挥官

在自由战斗模式中，玩家可以选择不同的指挥官来进行游戏，指挥官会对战斗单位造成一定的影响，这一点对敌我双方都是如此。比如安迪（Andi）有己方部队



增援2~5个单位的能力（相当于作战单位回复HP），而麦克斯（Max）则可以令己方部队的攻击力和移动能力上升。当然，发动特技是有条件的，那就是靠战斗来使地图画面中指挥官头像下方的五星累积满。当然，指挥官并非只有特长，通常也有薄弱环节，比如王牌飞行员伊格尔（Eagle）可强化空军防御力和减少耗油（eagle 这个单词在美国俚语中表示老牌的空军飞行员），但相应地

海军则会变得比较薄弱。由于指挥官资料可以明显地在游戏中看到，而且一般不需要随时查阅，所以我们在此就不列出了。玩家一定要注意多利用指挥官的特技，出其不意赢得战斗，而有一些关卡甚至必须要利用指挥官特技才可以战胜敌方。

大地图战斗菜单

CO	指挥官资料栏。可以查看指挥官的能力简介，查看一星和三星特技的发动效果和当前各兵种的能力变化。
Intel	部队资料。其中 Status 为军队状况简表，Terms 为胜利条件，Units 为己方作战单位状况。
Option	设置。其中 Yield 为屈服投降；Music 为音乐开关；Visual 为战斗动画方式，其中 A 为动画全部打开表示，B 为仅战斗有动画，C 为仅 Player 主动战斗有动画，No Visual 为关闭所有动画。
Save	保存进度
End	结束本回合



关卡流程概要

有了如上介绍的那些入门知识，相信玩家已经可以顺利进行游戏了，体验过最初的教学关卡之后，随着经验的积累，游戏也一定会越来越得心应手。相信本作的玩家都不会依赖详尽的攻略来破坏策划战略的乐趣。下面我们将把故事模式的全部 34 个关卡的简要信息和作战要点列表出来供大家参考。当然下面的作战要点也许会有些以偏概全，这个游戏确实打法各异，玩家不必过于拘泥成见。

关卡序号	名称	胜利条件	作战要点
顺序流程 (Orange Star)			
1	Clean Up 肃清障碍	敌全灭或者占领敌方大本营	不用我多说什么了吧，厌烦了机器教学就用 Start 键跳过。
2	Border Skirmish 边境冲突	同上	拥有十足把握之前不必过河，用远程攻击和火箭炮兵打掉敌人的坦克。
3	Orange Dawn 橙色黎明	同上	先做掉敌人的直升机，然后用陆上部队吸引敌方，用战斗机掩护，运输机带去步兵占领敌方大本营。
选择流程 (Orange Star)			
4	Flak Attack 夫雷克的袭击	同上	开始落单的那架直升机没救了，不过仇是要报的，调整对空力量的位置，敌军冲下来的时候解决他们。
5	Lush Out 激烈进攻	7 回合内敌全灭或占领敌方大本营	先利用海上单位开路，再利用海军和空军运输将地面部队带过去占领敌方大本营。
6	Andi's Time 安迪登场	摧毁巨炮台	注意敌方的那个讨厌的巨炮（好在它不是很活跃），可先占领中央的战车工厂。
顺序流程 (Orange Star)			
7	Test Of Time 时间的考验	7 回合内占领敌方实验室	上方的森林里和中央的礁石处有埋伏，注意掩护，运送步兵过去占领即可。
8	Liberation 解放	摧毁运输管道	集中资金，抢占机场制造轰炸机或者在己方战车基地制造新加农坦克都可以，注意压制敌方势力。
选择流程 (Blue Moon)			
9	Reclamation 开垦	敌全灭或占领敌方大本营	抓紧抢占城市资源、机场和战车基地，稳扎稳打一步一步求胜。
10	Tanks 坦克	敌全灭	必须利用地形优势安排兵力，利用机动兵力恰当布阵可以少胜多，注意 4 个导弹发射架有 4 次发射机会，不要错过。
11	Toy Box 玩具盒子	敌全灭或占领敌方大本营	敌方大本营西方的城市一定要占领，这关系到后面的进程。注意兵种配合、抢占资源和占领基地。
12	Two-Week Test 双周保卫战	坚守大本营 14 天	占领附近的城市 and 兵工厂，注意适当调整阵型，生产中型坦克以及对空导弹车，合理布局。
13	NeoTanks!?! 新加农坦克! ?	15 回合内占领敌方实验室	造 1 至 2 辆战车防御本土，集中兵力配合冲杀，注意利用 6 个导弹发射架，小飞机场没把握可不理睬。万万不可走冤枉路做无用功。
14	T Minus 15 T - 15	15 天内占领火箭发射架周围的 8 个城市	分散战斗力分别来炸管道和占领城市，另外要注意用远程武器封锁路段以作掩护。
15	Nature Walk 自然之路	先于敌军到达上方的大本营	利用森林来回避那 3 个讨厌的巨炮的攻击（打中 1 个单位会失去 5 个生命），把握推进速度，敌人都很弱，生命力强的作战单位尽管冲锋，后面的注意补给。
16	Factory Blues 忧郁的工厂	摧毁运输管道的连接处	这是稳扎稳打的一关，注意敌方的中型坦克以及机场争夺战，中间的导弹发射架可以助你一臂之力。
顺序流程 (Yellow Comet)			
17	Silo Scramble 导弹争夺战	敌全灭或占领敌方大本营	水陆配合作战，快速占领桥头并占领导弹发射架，之后不必多言。本关难度不高。
18	Show Stopper 阻击者	摧毁黑炮台或者占领敌方大本营	千万要注意防空，要善于诱敌，注意的当敌方的组合部队抢占城市。地图上敌堡的八点钟位置有一个城市中藏有宝贝（呵呵……），注意取得。

19	Sensei's Return 教官归来	敌全灭或者占领敌方大本营	本关需要注意敌方的兵力和兵型以考虑对策, 尽快占领对岸的机场, 小心应对敌方的高火力单位。雾战的危险很高, 经常看不到敌军, 而接近目的地时会遇到更多抵抗。
选择流程 (Yellow Comet)			
20	A Mirror Darkly 黑暗的镜子	在敌人到达我方大本营前消灭它们	本关地形比较特殊, 而且不能生产作战单位, 要想取胜, 重在布阵, 要在敌人绕过山脉到达我方基地前大量消耗其兵力。
21	Duty and Honor 职责与荣誉	敌全灭并保护右角的城市领地	注意敌方的激光炮每隔两天发射一次, 攻击范围呈十字放射状, 这两个激光炮必须尽快逐一解决。之后沿公路开进, 压上去解决敌人。
22	Foul Play 邪恶游戏	摧毁敌方的3台小黑炮	先派遣飞机轰开管道, 辅以陆军配合, 派兵占领右面的飞机场及导弹发射架, 注意防守我方的基地, 待敌方有一定消耗后开始进攻炮台。
23	Sea Of Hope 希望之海	18天内敌全灭或占领敌方实验室	以造兵开局, 本关开始的布置策略十分重要, 随后海陆空运输和掩护都不能松懈。推荐海上运输和掩护陆地部队, 空军辅助。本关有一定难度, S/L大法可以考虑善加运用了(笑)……
24	The Hunt's End 捕猎结束	摧毁敌方运输管道连接处	注意兵贵神速, 不要让敌人占了战车工厂, 另外要注意利用海域优势, 制造军舰来压制敌人。
选择流程 (Green Earth)			
25	Sea Fortress 海上堡垒	摧毁敌方的八台小黑炮	这关一定要用上Eagle的三星特技, 一回合两次行动。注意循序渐进压制敌人, 但不要浪费时间, 本关没有补给, 等到飞机燃油耗尽之后哭天喊地都没用了。
26	Drake's Dilemma 德雷克的抉择	摧毁敌方两座巨炮	本关地图较大, 军队与大本营之间形成一定距离, 要注意防守, 注意敌人的地图武器, 千万不要在关键时刻被“阴”到, 在稳扎稳打中求胜, 建议用轰炸机直接搞掉一座巨炮。
27	Sinking Feeling 沉浸感受	17天以内摧毁敌方	运用合理阵形一开始即可消灭敌人的陆上部队, 尽快派小兵分别占领右下角的战车工厂和地图左边的小岛(不然无法进行28关), 我们也可以造巡洋舰辅以部分空中部队来对付敌人。
28	Danger × 9 九倍艰险	9天内占领敌方的实验室	要制造轰炸机并伺机运用Eagle的三星特技。注意牵制敌军, 找机会冲锋。本关难度不大。
29	To The Rescue 开始救援	摧毁4座激光炮或者占领敌方大本营	Eagle和Sami的军队一定要分头行动, 飞行部队可以尽快摧毁右下角的激光炮, 随后注意兵种配合即可, 本关没有时限, 不是很难。
30	Rain Of Fire 火焰之雨	敌全灭或占领敌方大本营	可选择占领右下角的城市和建造资源, 钱多的话在本关比较吃香。火山会随机爆发, 对你和敌人都不会给面子, 一定要注意阵形兵种配合, 运气好的话本关可轻松拿下。
31	Navy VS. Air 海对空	同上	又是求稳的一关, 注意抢占资源, 越多越好, 尽可能争夺资金, 有钱好办事。另外本关要注意安排防空。
顺序流程 (Green Earth)			
32	Great Sea Battle 大海战	摧毁敌方运输管道	这关比较大气, 又没有时间限制, 打起来感觉很爽。自选CO时别忘了Eagle, 好好利用他的能力来摧毁炮台及占领军事要塞。注意标题虽然为大海战, 空军和陆军似乎才是真正的主力。
33	Hot Pursuit 乘胜追击	摧毁敌方3座巨炮	别把管子炸开, 敌军的防御就可以无视。本关估计是下关决战前调剂胃口用的, 出奇简单。随使用什么远程武器搞定吧。
34	Final Front 最终前线	30天内摧毁敌方的卫星激光武器	这关需要动点脑子, 自选CO一定要多多考虑。从我方基地到敌方的卫星激光武器之间路途比较远, 地图中部的设施一定不要落给敌人, 可选择坦克队配合飞机从一个侧面开始发动猛烈进攻, 导弹发射架也可以合理利用一下, 抢占敌人的战斗资源也尤为重要。

游戏结束之后别忘了体验Hard模式, 那可是很令人激动的挑战哦!

注1: 第16关标题中的“Blues”在英文中的含义是“蓝调音乐”, 是一种源于美国南部黑人居民区的通俗音乐, 亦称“布鲁斯音乐”, 象征忧伤和压抑。泰坦最近刚刚看了一些反应那段时期里黑人生活的影片, 在此游戏中居然碰到“Factory Blues”这样的标题出现在“Blue Moon (蓝色月亮)”流程中, 看剧情也没发现什么所以然, 真不知如何翻译才好。

注2: 第26关标题中的“Drake”在英文中本义为“公鸭”, 但这同时也是英国海军英雄和航海家弗朗西斯·德雷克(约1540~1596, 如右图)的名字, 这位海军舰队副司令在1577~1580年的环球航行使他成为英国完成该壮举的第一人, 他还曾于中年时期(1588年)击败过西班牙的无敌舰队。本作好像借用了不少老战斗英雄的名字, 泰坦将来查和后一定会一一为读者作解释。



隐藏要素及二周目奖励

① 如果你不想或者不屑从游戏中学习英语, 可以按Start键调过对话, 包括教学模式。

② 游戏中, 如果合并的部队人数之和大于10, 那么多出来的人口会换算为资金自动加入国库。

③ 通关一次之后, 可以在商店花费1000pt购买“Hard Campaign”, 之后在Campaign模式按下选择键, 即可选择Hard模式进行游戏。

④ 购入Flak、Lash、Adder、Hawke的条件均为Campaign模式通关一

次, 而购买Sturm和Neil的条件则是以全S评价在Campaign模式通关一次。

⑤ 如果能以Hard难度通关, 可以购买Hachi作为指挥官。

⑥ 通关一次之后, 可以在商店购入相应的追加物品, 可以进入Sound Room以及图片收集模式。图片模式中, 如果能以Hard模式通关, 可以得到总共26张猥琐图片。

⑦ 其实每个模式都有完成度的设定, 如果完成度达到100%, 这个模式的选择标题就会变为金色。

攻略透解

GBA	NINTENDO	ACT	1~4人
	2003年7月11日发售		自带记忆功能
	卡带(32M)	对应通信对战线	4800日元

超级马里奥 ADVANCE 4



服装解说



- 火龙装:** 吃到火龙花后的服装, 能够吐火球。
- 狸猫装:** 连打 A 键能够减缓下落速度, 冲刺蓄满 P 槽后连打 A 键能够飞上天, 很多隐藏地点都要通过这一招来寻找。
- 狗熊装:** 基本能力同狸猫装, 但是还可以通过按 ↓ + B 来变石像, 此时无敌, 而且空中 ↓ + B 可以踩掉许多一般不能碰的敌人。
- 青蛙装:** 在水中能够自由移动而不会下沉。
- 乌龟装:** 能够扔锤子, 按 ↓ 可以缩在龟壳中, 但并不是无敌的。
- 鞋子装:** 某些关卡可以遇到绿鞋子敌人, 从下面顶出它后可以获得鞋子, 穿上鞋子可以踩很多平时不能踩的敌人。

全关卡要点解析



▲地上的“?”用龟壳来砸, 变身为狸猫后加速飞上天空, 云层上面有很多金币。



▲这里能顶出 P, 然后踩着左边的砖块跳上上面的水管, 进入里面有不少金币。



▲红色的音符砖块可以弹上天空, 有不少金币, 如果有狸猫装, 可以飞到高处, 能够撞出一个绿蘑菇。



▲强制卷轴的一关, 注意移动的木板会掉下, 如图的地方有一个绿蘑菇。



▲对付 BOSS 需要踩 3 下, 有个诀窍, 踩中第一下后, 立刻原地起跳, 落下来时又能踩中, 第三下同理。



▲如图的地方能顶出一个隐藏的红色音符, 利用它弹上云层, 有不少金币(云层往上飞还有绿蘑菇)。



▲没什么特别的地方, 头顶上的方块是绿蘑菇, 顺着活动平台往前走吧。



▲对付 BOSS 只用踩它 3 下, 这次就不能连续踩了, 踩一下躲开。



▲过关前的一个水管可以下去, 里面有一个 P, 踩掉后立刻上来, 可以接到金币。



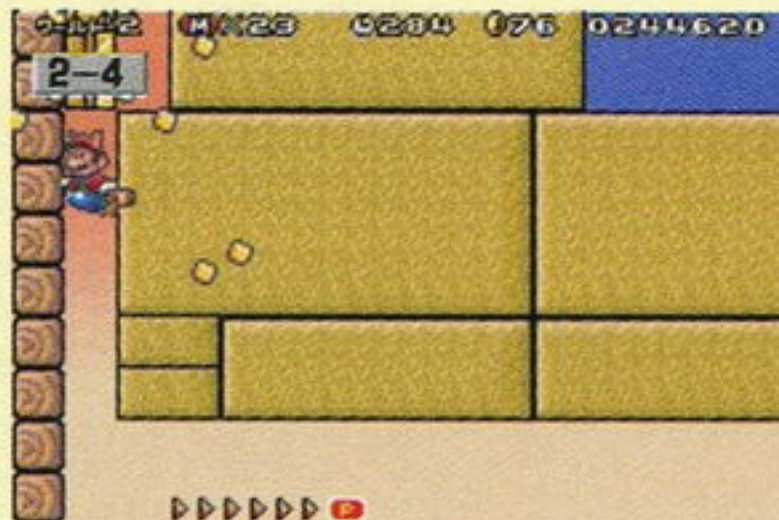
▲出现流沙, 不要掉下去了, 蹲着顶一下这个方块能顶出 P, 后面就好走了。



▲开始出现白色鬼魂, 背对它它就会靠近, 面对它就会停住。



▲在两个金字塔形状的闪光砖块上面有一个隐藏的 P, 利用狸猫装的蓄力飞上去, 然后下来猛吃金币。



▲开始干掉一个会飞的敌人, 然后蓄力飞上左上角(当然要狸猫装), 砖块可以撞开。



▲出现链球敌人, 不要被砸。如图的地方有一颗云藤, 用龟壳来砸, 上去后左边有红色水管可以进。



▲这里有一个隐藏的方块, 利用它垫脚可以进入左边水管, 里面有不少金币。



▲这次炮塔多了一些, 自己灵活躲避吧, BOSS 还是老套路, 踩 3 下。



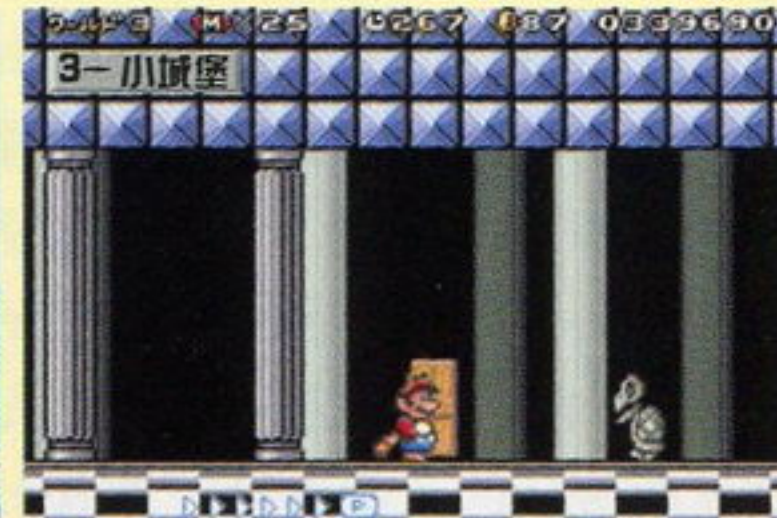
▲第一次出现水中的舞台, 熟悉一下操作。开始左下角有一个蘑菇, 不要忘了吃。



▲站在移动的平台慢慢前进, 不要下水, 下去后行动很不便。



▲如图位置有一个 P, 需要用龟壳来砸开。后面有发蓝光的砖块, 可以按 B 键抓起来。



▲数到第六个门进入, 其他的路都不通, 进入后可到达 BOSS 那里。



▲中途有一处大斜坡, 加速后蓄力跳过。不久会出现坐在云头上扔仙人球家伙, 可以踩掉他。



▲又是水中的关卡, 小心大嘴食人鱼, 水母虽然不会动, 但也不能用火球打掉, 慢慢躲吧。



▲强制卷轴的一关, 许多砖块踩一会后会掉下, 最好在上面不断跳跃, 这样就不会下落。



▲出现一种会扔铁球的敌人, 可以踩掉它, 但是他扔的铁球却不能碰。图中的位置有一颗云藤。



▲这个城堡竟然在水下, 不过基本没有什么难点, 通过两个版面后就是 BOSS。



▲开始的那个音符方块可以踩出一朵火龙花，它下面的方块可以打出一颗云藤，用龟壳撞一下就行。



▲到水底后一直向左边走，在地道里面可以看到一个巨大的“？”方块，里面是青蛙服。



▲又到了飞船上，如图的地方最好能踩着炮弹跳到上面行走。



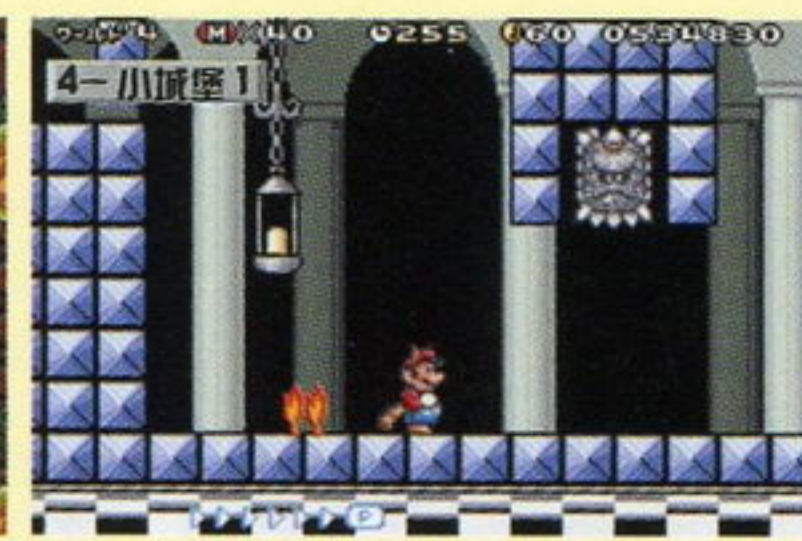
▲从右边的水管来到第一个舞台，敌人都变大了。没有什么难点，如果有狸猫装不妨飞上天上看……



▲这一关会涨潮，尽量不要掉到水里，如图的方块有一颗五角星。



▲这一关有很多红色的带刺龟壳。如图位置有一个绿蘑菇。



▲这一关的蜡烛台会掉下火星，而且火星还会走动，需要小心。



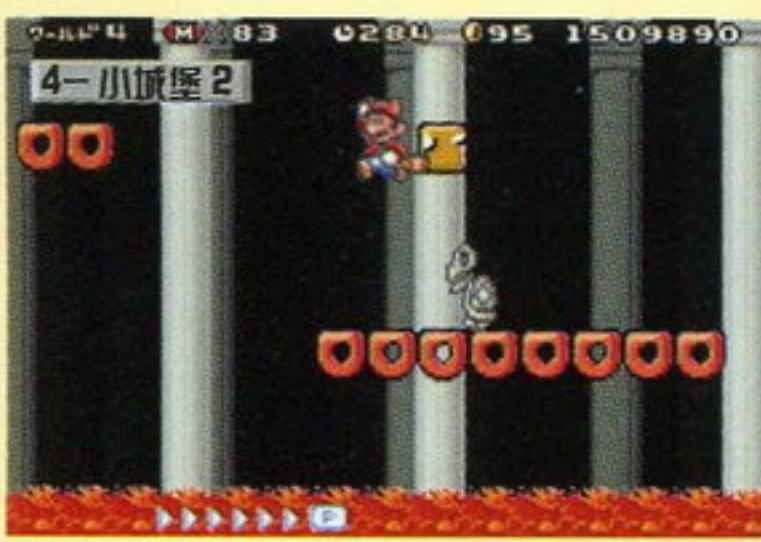
▲开始下水后左下方有一个水管，需要换成青蛙装才能进去，里面有不少金币了。



▲有个地方的云藤，爬上去可以得到狗熊装，过关的时候一直往上飞可以找到一个P，踩下后有不少金币。



▲如图开头有一个绿蘑菇。不久有一扇门，切换两个世界（两个世界敌人的大小不同）。



▲没有什么难点，注意平台会落下，不断跳跃就行。



▲这个飞船上出现了很多喷火装置，不过落脚点并不难找，最后一段最好能蹲着跳过去。



▲这一关不光有许多铁链球，还出现很多新敌人，比如一种食人花会跳起来咬人，不要踩它。



▲进这一关最好先换上狸猫装，因为会不断往下落，如果跳上右边的平台，之后会简单很多。



▲如图的地方如果有狸猫装可以从缺口飞上去（从左边开始冲），上面有一个红色的水管。



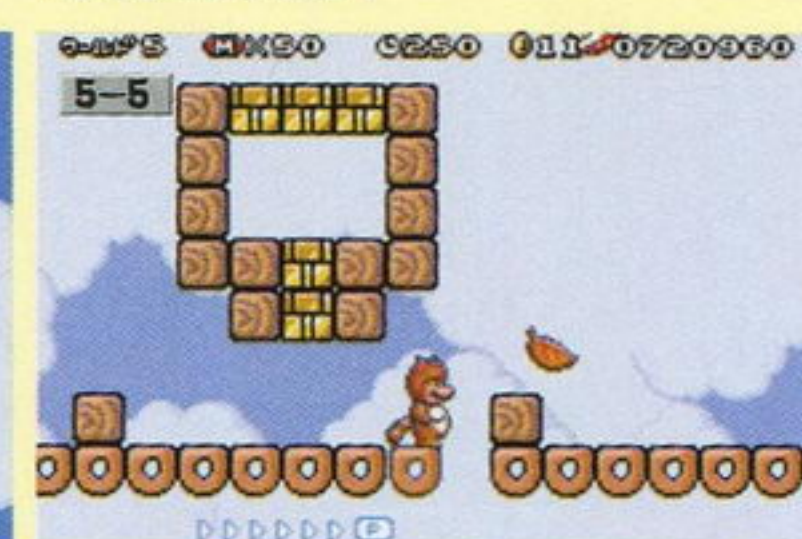
▲开始下水管之前撞一下最右边，上方有一个绿蘑菇。藏在绿鞋子中的敌人最好从下方顶它落脚的方块。



▲在如图的地方有一颗云藤，爬上去这一关就算过了，之后便可来到云上世界，继续后面的舞台。



▲有狸猫装时可以从一开始的地方加速往上飞，上面有直达终点的云层，还有不少金币。



▲从第二个水管下去后能够得到狗熊装，上来后小心这个方块碰一下就是羽毛，如果是狗熊装可不要接。



▲强制卷轴的一关，有不少飞龟壳可以踩，但是不能用身体碰。这里有一个P，踩后再前进吧。



▲开始的方块撞一下有火龙花，但如果有狸猫装还是不要换了，因为后面有很多方块要砸，不久有水管可以下去，走到头顶一下左边的音符方块，有一颗五角星，接到后立刻进入上方的水管，然后趁着无敌冲过关。



▲这次飞船上出现了很多炮台，火力很密集。如图的这一段最好能踩着炮弹跳到顶上，这样安全许多。



▲小心地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲强制卷轴的一关，跳到平台上一定要注意地很滑。如图右边的方块是绿蘑菇，想接到动作就要快。



▲这里有一个绿蘑菇，要小心顶，不要赔了夫人又折兵。最后可以利用两个飞乌龟垫脚到达关底。



▲这里有一颗五角星，顶出来后蹲在如图位置，等五角星下来，然后一口气往前冲。



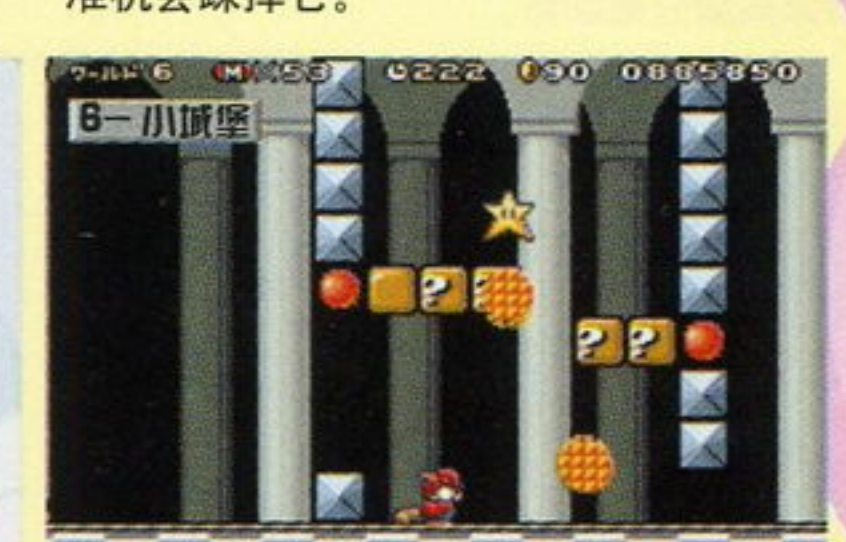
▲这一关难度较大，地很滑，而机关也不少。如图这个位置一定要先跳到这里落脚。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲提醒一句，打这一关必须有狗熊装，否则过不了关，因为最后的水管处有两朵花必须用狗熊装的变身干掉。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



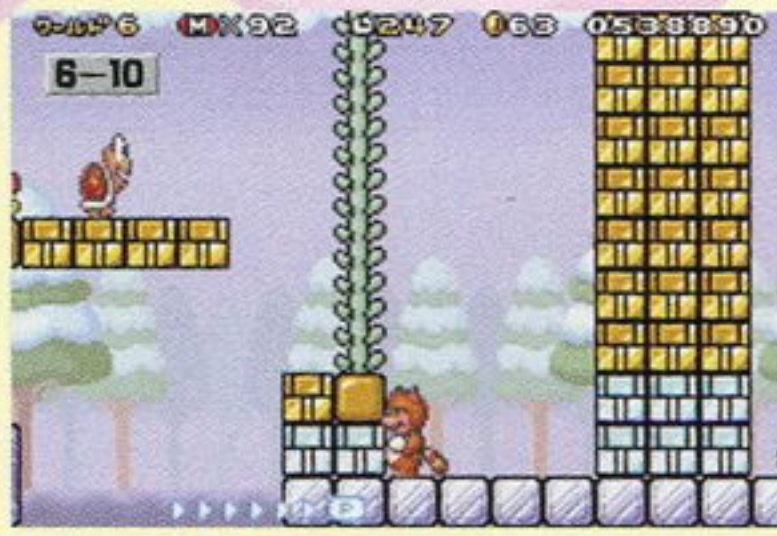
▲开始地很滑。开始跳过一个水管后借助这里的一段平路飞上天，正上方有一道门，里面有P。



▲开始把龟壳往前扔，然后跟着跑，一路干掉敌人后可以得到1UP。中途踩到一个P后，往天上飞可以接到大量金币。



▲因为是水中关卡，建议换上青蛙装。而且图中的这个水管只有青蛙才能进入，里面有3UP。



▲如图的地方有一根云藤，上去后有一个P，而旁边全都是砖块，赶快吃金币吧。



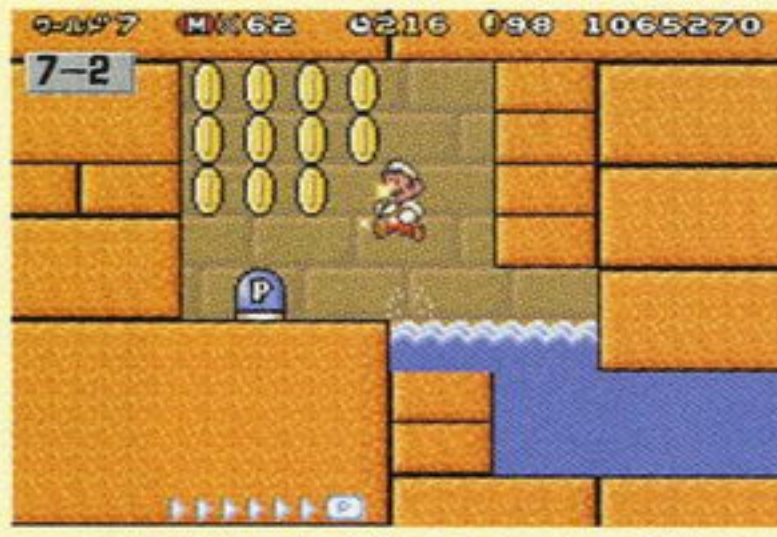
▲难度越来越大了，最后的升降平台上，门在右边，作好准备，注意面对幽灵站着。



▲注意站在移动平台上需要不断跳跃才行，BOSS这次总算有点变化，会扔一些球出来。



▲来到了令人怀念的水管世界，如图的地方踩着红乌龟跳到高处能够顶出一个隐藏的绿蘑菇。



▲开始后第二个水管可以下去，往左走可以看到一个P，不过先把金币吃完了再踩它。



▲一开始吃到五角星后，如果抓紧时间往前冲，在无敌消失前还能再顶出2颗五角星。



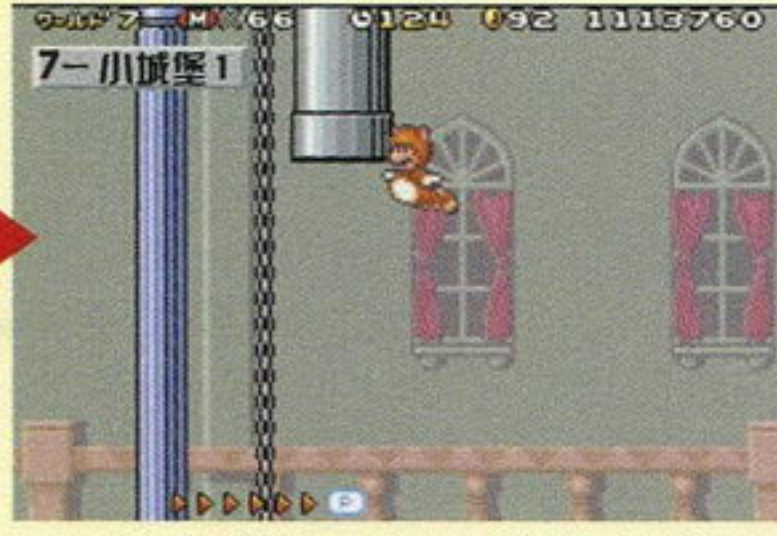
▲如果没有青蛙装，那一定要换上火龙装，否则过这一关极为困难。



▲没有什么特别的地方，就是多跑跑路，有些看似可通过的路都有方块挡住。



▲在如图的位置有一个P，左边的门进去后可以得到狗熊装。这一关的出口很隐蔽，需要用到狗熊装飞到天上才能看到，就在如图位置的水管。



▲注意这一关左右版边是连通的，第一次出现箭头移动平台，其中“？”标志的需要通过跳跃来改变移动方向。



▲一路有4颗五角星，不停地向前冲就行。关底上天可以顶出一个绿蘑菇。



▲这一关有很多吐火球的花，最好换上火龙装。这里有一个白色平台，按下下5秒……



▲这一关的道路有些复杂，当然金币也不少，主要还是找路，小心时间不够用。



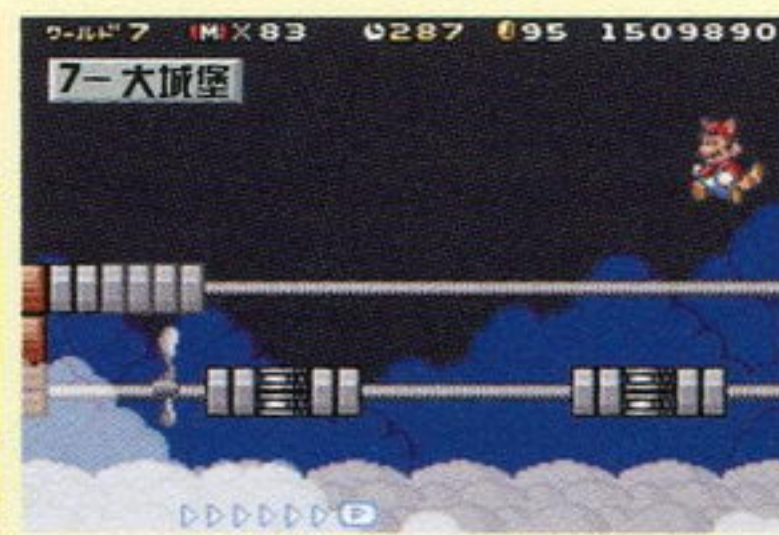
▲这一关的道路有些复杂，当然金币也不少，主要还是找路，小心时间不够用。



▲如图地方的五角星一定要吃到，否则后面难度很大。如果有狗熊装这一关会稍微轻松一点。



▲这一关全部都是花朵，当然都不能踩，只有掌握时机跳过去。



▲换上狸猫装或者狗熊装来打这一关吧。对付BOSS时，注意它下落时会震动地面让你短时无法行动，所以要跳起。



▲大量的坦克出现在这一关，炮弹满天飞，如果怕麻烦不如使用“P”后直接飞过去。



▲坦克队完了是战队，感觉比上一关简单，如果对操作有自信不妨试试踩炮弹来加分或加命。



▲强制卷轴的一关，而且卷轴速度非常快，狸猫装或狗熊装是必备的。



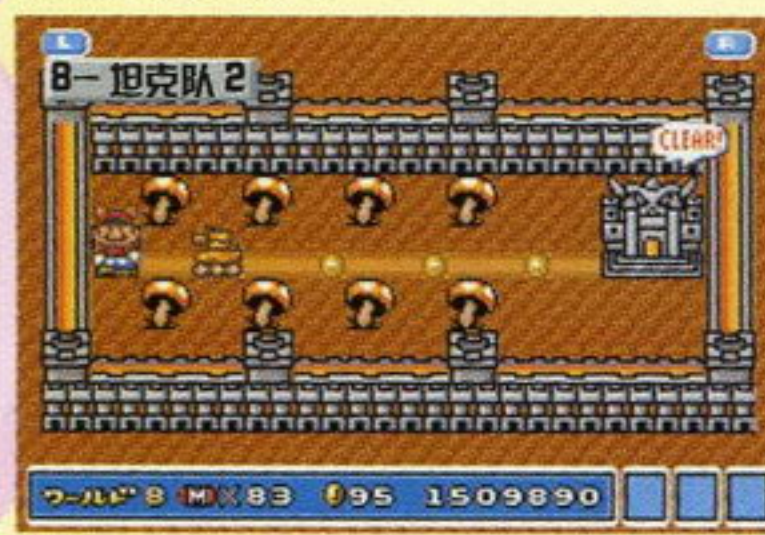
▲开始不久的“？”方块是一颗五角星，最好吃到。这里有一个隐藏的方块，可以垫脚。



▲下坡地方的方块是P，踩下后后面的断层上方会多出落脚方块，如果有狸猫装就不要踩P，直接飞过去。



▲有很多门不要乱进，直接到最右边，在图中位置顶出P，踩后出现两扇门，最右边的门就是出口。



▲在库巴的城堡外再次出现坦克队，小心应付吧，注意这一关没有道具可吃。



▲在如图的位置坐升降台上去（右边的门不要进）。不久来到一片火海，需要利用狸猫装飞到最右上角的门（下面的门也可以进，路上会麻烦一点，但关底就简单一些，因为地板要薄一层）。对付库巴不能直接攻击，引它砸地板，地板砸穿了它就掉下去了……



▲在如图的位置坐升降台上去（右边的门不要进）。不久来到一片火海，需要利用狸猫装飞到最右上角的门（下面的门也可以进，路上会麻烦一点，但关底就简单一些，因为地板要薄一层）。对付库巴不能直接攻击，引它砸地板，地板砸穿了它就掉下去了……



▲在如图的位置坐升降台上去（右边的门不要进）。不久来到一片火海，需要利用狸猫装飞到最右上角的门（下面的门也可以进，路上会麻烦一点，但关底就简单一些，因为地板要薄一层）。对付库巴不能直接攻击，引它砸地板，地板砸穿了它就掉下去了……

隐藏道具笛子

使用笛子后能够被龙卷风带到隐藏的第九大关，这里其实就是跳关的版面。得到笛子的方法不止一个，下面说3种方法。



1. 1-3 关关底前一白色平台上，蹲下5秒你会看到马里奥落至背景后，然后最快的速度冲过关就可以得到笛子。



2. 在第一大关的大城堡，在遇见第一个不死乌龟处有一个“？”方块，上面是可以飞上去的（用狸猫装），走到右边尽头按上入门，就会得到笛子。



3. 第二大关的第4小关的左边有个石块可以用锤子砸开，这样便可来到右边的版图，打败白色猴子就会得到笛子。

CAPCOM在NGC上“五连发”作品的第二弹终于闪亮登场了。在经历了《P.N.03》的不温不火之后，胜负师本没有对这款神谷英树担当制作人的作品抱有很高的期望，但游戏的超高品质却让几位喜好动作游戏的小编着实大吃一惊。色彩艳丽的卡通渲染画面十分符合游戏的气氛，纷繁的特效令人炫目，传统ACT的爽快感和优异的操作感相结合让人大呼过瘾，别出心裁的关卡设计、具有挑战性的难度与丰富的隐藏要素令人欲罢不能，真可谓近年来不可多得的动作精品。CAPCOM首轮出货的5万份早已断货，第二批出货也在热卖中，诸位NGC玩家不必犹豫，有兴趣的话就一起来感受一下英雄电影中的喧哗冒险吧！



基本操作

↑	回避下段攻击	B	ZOOM/取消
↓	回避上段攻击	C	ZOOM
A	跳跃/决定	L	SLOW
Y	拳/决定	R	MACH SPEED
X	脚/决定	Z	跳过剧情或解说

NGC	CAPCOM	ACT	1人
特制 DVD-ROM	2003年6月26日发售		4格
			6800日元

《红侠乔伊》VIEWTIFUL攻略

系统解说

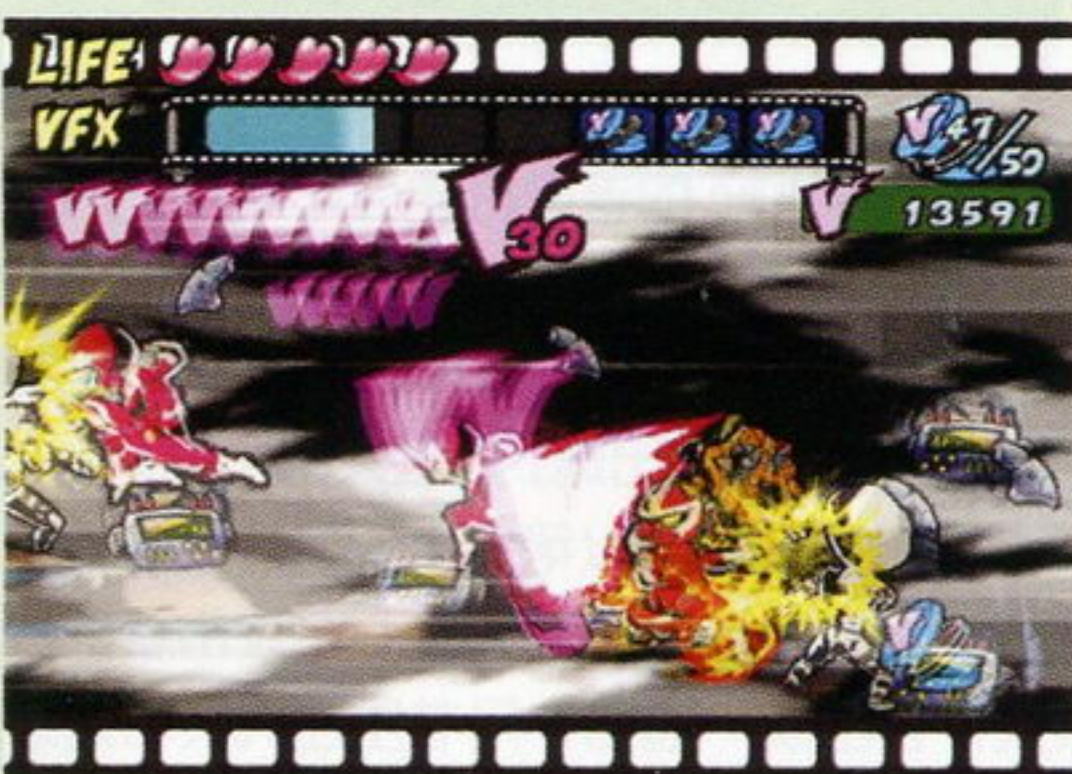
VFX能力

SLOW

最早获得的特殊能力，按L键便会出现慢镜头效果。在SLOW状态下可以自动回避大多数的物理攻击，但会消费不少的VFX槽，火焰、雷电、毒气、毒水等非物理的攻击则无法回避。发动SLOW时攻击力会上升，敌人气绝时在SLOW状态下会出现准星，此时可以把敌人击飞，形成连锁。SLOW还能使爆炸物的威力上升，令雷电增幅，并能看清子弹的运动轨迹。无论是战斗还是遇到机关，都会时常用到这项能力。



MACH SPEED



加速的能力，按R键发动。在加速状态下的移动速度会大幅提高，攻击则是连发的，按住拳或脚键便可进行高速打击。加速中击中对手会产生分身，分身会自动攻击画面中的其他目标，比如不在一个平面中的宝箱。连续攻击全身会发红冒火，在这种状态下不惧怕火焰，

有时还会让敌人着火，不过由于消耗VFX太快，在战斗中不如SLOW实用，多用于开启机关或节省行走的时间。

ZOOM

放大特写的能力是最后取得的，可以用C摇杆的上、下方向及B键

来切换ZOOM IN和ZOOM OUT状态。在ZOOM IN时会增加多种攻击技巧，拳攻击是连发的；脚攻击变成了旋风脚，进行360度全方位的攻击；在地上按跳可以使出二段的旋转上升攻击；在空中不按方向进入ZOOM IN就可以使出“千斤坠”（垂直下降攻击）。这些招式可以用来攻击敌人，也能用于开启一些特定的机关。而ZOOM IN的最大价值是与SLOW一起使用，此时拳的攻击力是普通状态下的8倍，无论在杂兵战还是BOSS战中都是最强的战力。



其他能力

回避

敌人的普通攻击一般分为上段和下段两种，会有骷髅图案进行提示，上段攻击按方向↓回避，下段攻击按方向↑回避。回避是游戏中相当重要的操作，要尽快熟练掌握。

二段跳：乔伊变身之后就可进行二段跳跃，这应该算是动作游戏中出现最为频繁的指令能力之一了。

UPPERCUT：↓+拳，一开始就拥有的招式，可以将部分敌人打浮空的上勾拳。其实用价值在于可以在出现准星的情况下将敌人打得很高，一些在高空中无法得到的道具就可以用这种方法来取得。

SHOCKING PINK：按住X键一会儿再放开，就会踢出一颗炸弹。炸弹有数量限制，可以购买或在战斗中取得。炸弹配合SLOW使用会有较强的攻击力。

VOOMERRNG：按住Y键一会儿再放开，就会放出一个回旋镖。回旋镖的数量同样有限制，也同样可以购买或在战斗中捡到。



SLIDING: 在POWER UP画面中以5000分购得,操作为↓+脚,原先的下扫腿会变成滑铲,多用于迅速接近敌人形成连击。

AIR JOE: 以5000分购得,在空中连按拳或脚攻击即可,作用是使空中的攻击动作更为华丽。

REDHOT KICK: 以8000分购得,在空中输入↓+脚,是一招斜下方向的飞腿,攻击力不高。在飞腿过程中使用ZOOM IN会变成“火龙脚”,十分华丽。

MACH SPEED: 增加MACH SPEED攻击时的分身数量,分别以10000分和30000分的价格增加至4个和6个。

VIEWTIFUL FOREVER: 以20000分购得,在SLOW自动回避攻击时进入ZOOM IN,使用这一招时会摆出一些有趣的POSE,此时处于无敌状态,身体周围会有攻击判定,按住SLOW的长短会影响POSE的持续时间,是用于保命的招数。不过这一招会将所有的VFX消耗完,而非变身状态的防御力很低,不可随意使用。

UKEMI: 以30000分购得,在受攻击倒地瞬间进入ZOOM IN,就会受身站起来,可减少硬直时间和不利状态。

VFX TURBO CHARGER: 以30000分购得,可令VFX槽的回复速度加倍,是应该优先购入的能力。



V-POINT就是得分,用VFX能力攻击敌人、回避敌人的攻击、使用特技、打击气绝的敌人等情况都可以得到V-POINT;DEFENSE就是受伤害的情况,被击中的次数越少评价越高;TIME就是通过该区域的时间,因为没有具体数字显示,所以这个标准不好把握,总之是越快越好。评价等级均分为V、A、B、C、D这5个等级,3个项目的平均评价即为该区域的评价,(如果3个项目都是V那么区域评价就会是一个七彩的V)根据场景评价的高低会得到一些奖励分;如果在NO DAMAGE也就是无伤害情况下通过该区域,还会得到额外的加分。一大关中所有区域评价的平均值就是这一关的关卡评价,除了BOSS得分外,如果在这一关中收集到了所有的V胶片也是会有不少加分的。通关后,所有关卡的平均评价就是总的通关评价。胜负师每次的总评都只是A,看来还要多加努力啊!

由于得分可以用来购买能力和道具,所以取得高分除了自我挑战外也有相当的实用性。VIEWTIFUL COMBO是取得高分最有效的方法,也就是之前所提到的准星状态(LOCK ON)。此时使用SLOW攻击可将敌人击飞,如果保持SLOW状态再攻击别的敌人就会形成连击,基础得分与连击数相乘就是这一轮攻击的得分,连击数够高的话得分就会相当可观。只是平时有VFX槽的限制,要打出高连击数并不容易,但在一些取得红色葫芦的场合就能发威了。不过记得一次得分的最高值为9999,看到50×19左右就可以停手了。由于接关时得分会保留,所以在捞分容易的地方反复敛财也能行得通。



道具说明

V 钱币: 在打倒敌人或打开宝箱时经常会得到的道具。

小钱币相当于1分,中钱币为10分,大钱币是100分。

V 胶片: 这也是游戏常见的道具,可以增加VFX能力槽的上限,使战斗变得更为轻松。每取得50个胶片就能使VFX槽增加一格。在每一大关中都有250个胶片等待玩家去收集,(黄色胶片相当于5个,红色胶片相当于10个)不过到了下一关VFX槽又会回复到原来的长度。

葫芦: 葫芦分为3种,蓝色的小葫芦可以恢复少量VFX值,大葫芦回复量较高,在攻击敌人时经常能得到;红色的葫芦只会在固定的位置出现,取得后在一定时间内VFX槽不减,是十分强力的道具。

幻影遥控器: 这个道具可以让画面中的敌人暂时气绝,不过遥控器只在攻击敌人时才会出现,且出现率很低。

汉堡: 这个不用多解释了吧,汉堡自然是用来回复体力的。小汉堡加1格体力,汉堡和饮料加3格,汉堡套餐加5格。

LIFE: 增加体力上限,只能在POWER UP画面中购买。除KIDS难度外初期体力为5格,体力最大值为15格。体力的价格会不断上涨,第6格体力只要3000分就能买到,但第15格需要200000。

TAKE 2: 只能购买才能得到的道具,一个10000分,在死亡时可以自动复活一次,且体力全满,不必退回前一段重来,是非常有用的道具。不过TAKE 2只能携带一个,且为自动使用。

L.I.V.: “Life Is Viewtiful”的简称,其实就是增加一条生命。在战斗中是以一个头像的样子出现的,在POWER UP画面中也可以购买,前4次购买的价格为1000、3000、5000、10000,之后均为20000分。



得分评价

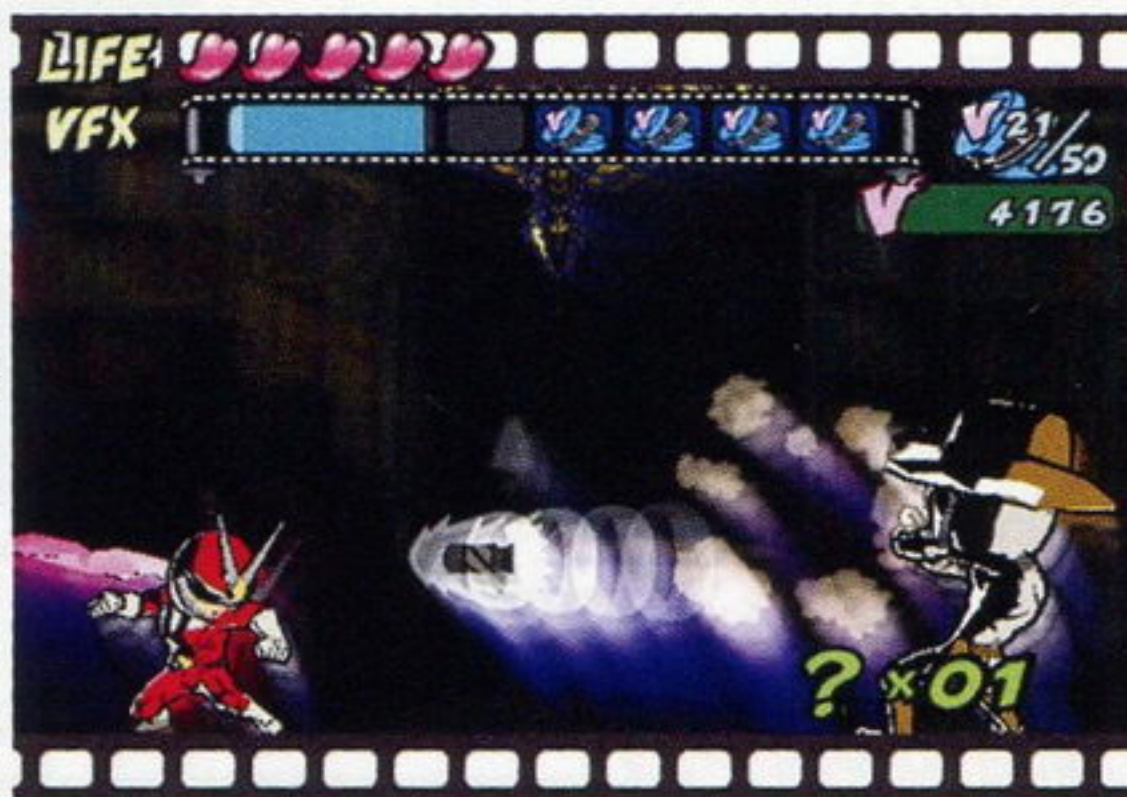
最近CAPCOM的动作游戏都免不了有个评价系统,《红侠乔伊》也不例外。每一关都分为若干个区域,经过一个区域就会出现一个评价,具体考核3个项目的内容。

关卡解析

STAGE 1 英雄乔伊



乔伊的女友西尔维亚被抓进了电影世界,乔伊的英雄之旅也随之展开。游戏一开始会进行回避的演示教学,此时乔伊还不具备变身和VFX能力,所以根据骷髅提示回避攻击后再击打敌人会比较有效,还能取得V-POINT。在经过一些杂兵战后,要与电影世界的英雄蓝队长进行试练。只要闪过他的攻击,他身上的防护层就会暂时消失,可趁机打几下,几个回合后便能将之解决,(被蓝队长打中也不会减血,但会影响评价)胜利后便会习得SLOW特技,同样会有演示教学。乔伊终于可以变身了,在SLOW中打击敌人会变得十分轻松。在城堡门前遇到了第一个难缠的敌人Joker,他有多种攻击方式,动作也很快,尽量靠近后以SLOW猛攻。记得在他开枪时一定要进入SLOW状态,将他的子枪打回去可以对其造成较大的伤害。打败他后Joker的老虎机便会启动,注意要用SLOW减慢老虎机的转动速度。打出3个V字图案就能取得钥匙,打出3个汉堡可以取得一个小汉堡,打出3个钱币可以得到一些大钱币,打出3个骷髅标记就会受伤。Joker和他的老虎机将在以后多次出现,打法大同小异。进入城堡内部,斧子的机关可以在SLOW时击破,还可以得到小汉堡。在书房遇到牛仔Billy,用SLOW把子弹打回去就能令他气绝,再用SLOW攻击就能对其造成巨大的伤害。消灭所有的敌人,会出现一捆书,用书压住机关后继续前进。在餐厅的尽头可以看到一个浮游平台,SLOW可以令它下降,此时站在平台上就能开动右方的机关。前进至大厅遇到了战斗直升机的阻拦。直升机的攻击方式有机枪扫射、发射追踪飞弹及放一些杂兵,机枪攻击时同样要用SLOW来看清子弹的轨迹,将子弹打回可要比一拳一拳打铁的威力大得多;另外,避开杂兵攻击后,在SLOW中使用上勾拳击飞杂兵来攻击直升机的方法也很不

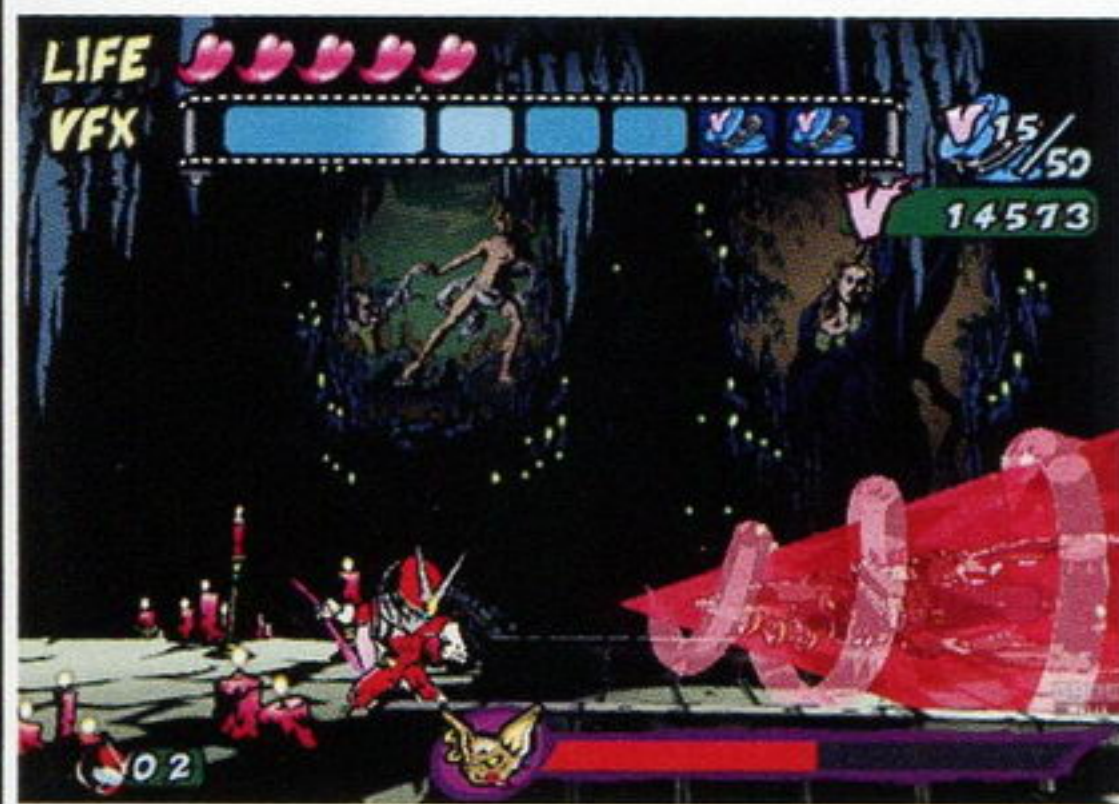


错。(第1关前篇完 SAVE)

刚来到地下室,就见到一个水滴机关。用SLOW可以令水滴变得很大,便能打开栅栏。第二次遇到蓝队长,这次被他攻击会减体力,不过利用SLOW可以击破他的防护层,所以并不困难。战胜他后取得MACH SPEED的能力,演示教学后就是几个实用题:先用上勾拳将木桶打起,再加速通过;从台阶上滚下的大木桶也用加速来躲避;在4个石台处用MACH SPEED状态下连续攻击可将石台点燃,全部点燃便可打开本关最后一扇大门。

BOSS: 翼翔怪人 查尔斯三世

来到城堡的最深处,可以看到一些石台,石台下方是毒水潭,在水中站立时间超过3秒就会受伤。打一下尽头处的棺材,第1关的BOSS突然现身。这



是一只大蝙蝠,他的攻击方式主要有3种:放出不易躲避的红色风刃;撞击天花板,令上方掉下石柱;用身体进行撞击。掉下的石柱可用勾拳打向空中,击中蝙蝠能令他掉下来,过一会儿才会再升空,这与BOSS撞击时用SLOW将其击落的效果相同,可以趁他在地上时用SLOW打上六七拳,BOSS升空时有攻击

力,所以要及时躲开。BOSS在空中受到攻击就会变成一群小蝙蝠,攻击小蝙蝠也会对BOSS造成伤害,不过这不是对付第1关BOSS的最佳方法。如果能活用REDHOT KICK的话,可以封锁BOSS除撞击外的所有攻击。具体方法为一见到BOSS就用二段跳后的REDHOT KICK踢他,(用SLOW可以让他飞得低一些)他就会掉下来,然后用SLOW打几下,闪开一些,等他升空后马上跳起再次使用REDHOT KICK将其击落……如此反复便能把翼翔怪人一举击溃。(第1关后篇完 SAVE)



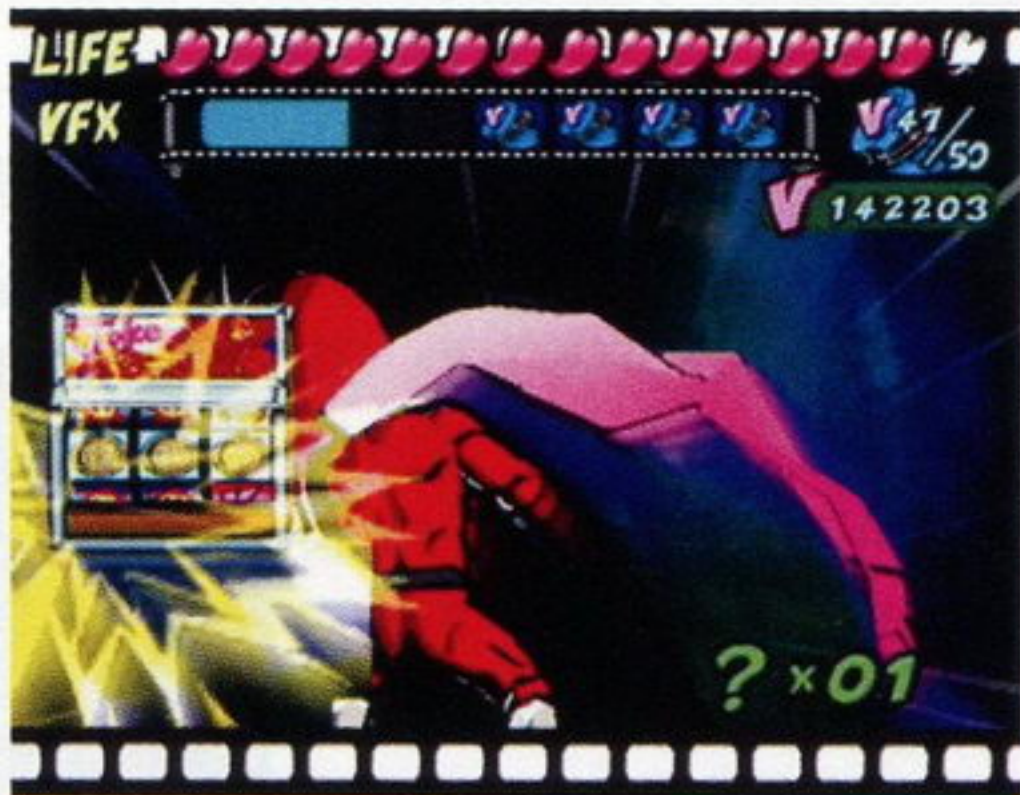
STAGE 2 刺激的喜好

第2关一开始是在街道上,向画面左边走会有一堆不同品种的杂兵等着你,全灭他们可以获得一个红色的胶片,要不要就请便了。向右前进有一个浮游平台,站在上面用MACH SPEED就能令平台上升,这样就能跃过拦路的水柱。这里等待你的将是两个牛仔,第二次打他们应该没问题了吧?在一扇写着“天下场公”的大门又碰到了蓝队长,他的攻击方式并没有变化,将他击败后获得最后的VFX能力ZOOM。向左折返,进入下水道,用旋风脚或千斤坠击打需要同时点亮的标杆,便能继续前进。在水潭的木箱上使用MACH SPEED,水位就会快速上涨。用加速

通过几个激光机关后,可以看到一个电力发生器,用SLOW来增加电力打开闸门。又遇上了Joker,正好试试SLOW+ZOOM IN+拳(以下简称“SZ连拳”)的威力,因为水流关系,从左向右攻击会更有效。这次的老虎机个头很小,不用ZOOM IN放大看起来会比较吃力。获得钥匙后就被喷回地面,同时也跃过了“天下场公”。

街道上出现了汽车,小心被撞到。消灭一批杂兵后,乔伊被两辆货车夹在中间,同样会出现一些杂兵,第二批出现的两个女性敌人Rosetta要注意一下,她们有蓝队长的特征和招式,不过在SZ连拳的重压下也不堪一击。接下来将上演《生死时速》中的一幕:先跳上大客车顶,然后使用SLOW,待车后的加速器达到最大功率后放开L键,就能跳过水沟。接下来会与两架直升机连续战斗,基本战法没什么改变。击毁直升机后便进入了名为“犀牛饭店”的大厦。(第2关前篇完 SAVE)

在大厅里遇到一些杂兵,将他们消灭后跳上中间的大吊灯,用旋转上升攻击开启正上方的机关,打破左右两侧的石像得到两块宝石,可以用来开动电梯。在20楼先用SLOW跳上浮游平台,打碎上方的吊灯得到钥匙。在书房消灭所有的敌人后移动书柜,用上升攻击打碎天花板进入下一个房间。消灭两个



牛仔后用千斤坠打破地板,此处的红色宝箱中有红葫芦,取得后快速进入20层的过道,在这里可以轻松打出20以上的连击。不用理会慢慢逼近的刺桶,时间足够了。由电梯上至30层,这里的门可用炸弹来破坏。消灭所有敌人并在一个Rosetta身上取得钥匙后注意,这里有个难点,要把房间中的炸弹向左打一下,再发动SLOW,用上勾拳把炸弹打向空中,炸开天花板上的门。另外,此处可以捞分,方法为跳起连用SLOW+ZOOM IN+脚来打这扇门,一个回合可以得300分左右,有耐心的朋友可以慢慢捞。接着可以看到一颗大炸弹,用MACH SPEED攻击把它点燃,炸开前方的门;如果觉得麻烦,用自己携带的炸弹也行。来到40楼,过道中又是一场混战。之后Joker和他的老虎机又来报到了……打破右边房间的浴缸,在楼下的Rosetta身上得到钥匙。接着就可以坐电梯向100楼进发。

BOSS 刚力怪人 霍克·戴维森

在100楼先要用SLOW上勾拳将底下的大炸弹打到最上方的烛台上点燃,再将它打向右方,炸开最后一道门。(V-RATED难度以上,此处会有激光干扰)终于见到了本关的BOSS犀牛怪,手持巨斧的他攻击方式不算多,

但攻击力奇高。BOSS会跳着接近乔伊,小心被他压到。站在BOSS面前他会进行3轮横斩攻击,每次都可按↑回避,并利用间隙用SZ连拳打5下。之所以只打5下,是为了避免BOSS使用伤害力巨大的纵斩。之后BOSS会使用冲撞攻击,躲开后他会撞到墙上暂时气绝,此时是攻击他的最佳时机,用SZ连拳可打八九下。犀牛有时会丢燃烧弹,被烧着了不用慌,MACH SPEED可以灭火。有时犀牛会放出导弹来干扰,不过将导弹打回也是攻击BOSS的方法,记得击中BOSS时使用SLOW增加爆炸威力。BOSS的飞斧攻击使用率不高,发动SLOW便可忽略不计。不知大家发现没有,“变形侠医”(绿巨人)的名字也叫霍克(Hulk),不知算不算是神谷先生的恶搞呢?

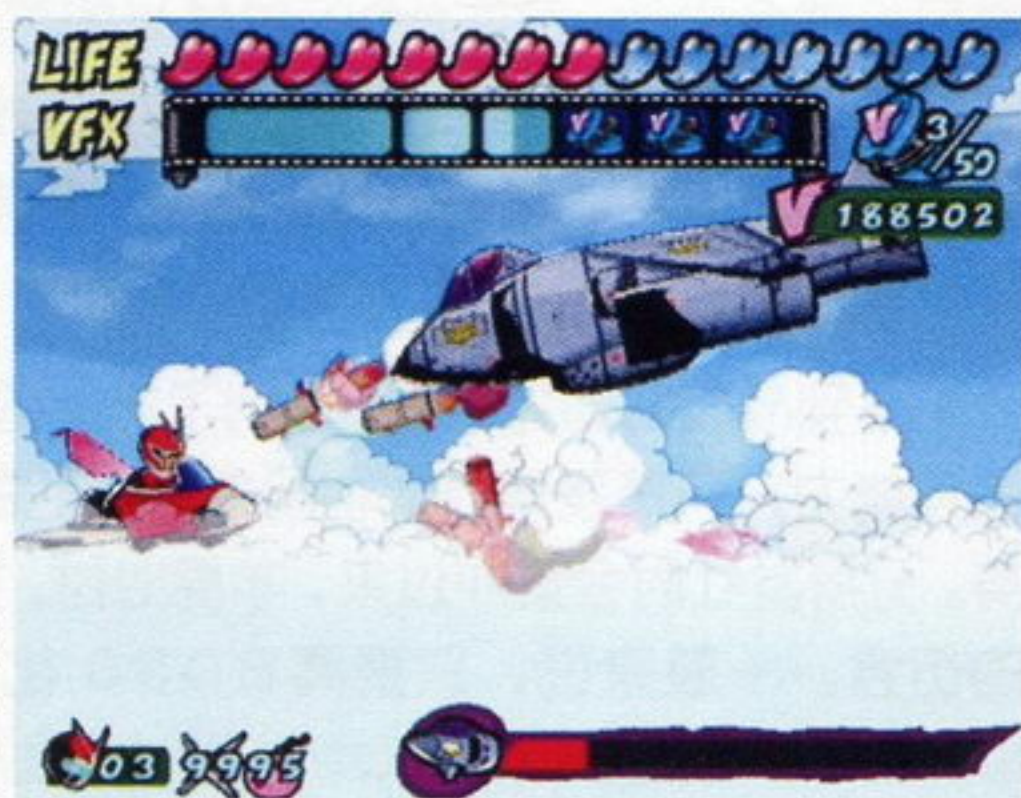
(第2关前篇完 SAVE)



STAGE 3 海底两万里

这一关的前半段很有特色,游戏变成了横版STG。此时操纵的是乔伊的专用飞行器Six Machine,操作方法也有不少变化。A和Y键是射击,X键是投弹,ZOOM IN时按A或Y键为撞击,ZOOM IN时按Y键为原地旋转攻击。Six Machine受攻击的判定很高,而画面中的敌人又很多,可能需要多玩几次方可熟能生巧。SLOW可以令子弹变大,但用MACH SPEED让子弹变得更密集则更为实用。注意尽量不要把VFX槽耗尽,因为这样就会在数秒钟之内无法攻击,这可是相当危险的。消灭了敌方的空中力量,一架战斗机作为中BOSS登场了。它的攻击方式有撞击、机枪和导弹,它跑到Six Machine身后时会比较麻烦,在战斗机使用机枪时一定要用SLOW才能免受伤害。在战斗机上方投炸弹,而后使用SLOW的方法会比较有用,还有就是利用导弹以彼之道还施彼身。如果之前得到的红葫芦效力还在的话,打战斗机就更是不会话下了。战胜中BOSS之后,乔伊从空中跳向海底基地。(第3关前篇完 SAVE)

在下降过程中,空中有不少宝箱,里头全是V胶片。落地后,可以看到是在水中,所有人的动作都会因为水的阻力而变慢。将杂兵全灭后出现一个遥控器,可将一个浮游平台牵引过来,使用SLOW让平台压住机关便能打开闸门。前方的两个区域,均要击毁两个放电的警戒装置才能前进,接近攻击要想不受伤十分困难,用回旋镖配合SLOW就容易得多了。前行一段,老朋友Joker又来了。这次的老虎机因为在水中,所以击打时要有一点提前量。在老虎机中得到IC卡后开动机关,基地中的水就会退去。往回走,一路上有很多杂兵,还



有放地雷的炮台，可以将他们全都消灭，也可以完全不去理会。

BOSS 颊白怪人 格兰·布鲁斯

在一个摆放潜艇的船屋中遇到了本关的BOSS鲨鱼人。这是一个比较讨厌的BOSS，因为他会不停回复体力，打他需要紧追不放，不然一会儿功夫他就会把体力加满。他的主要攻击方式是追咬，如果被咬到一定要连打方向及按键来挣脱。趁BOSS喘息时用SZ连拳打他可以避免他大量加血，不过他会用漩涡反击，好在SLOW状态会自动回避。BOSS时不时会给船屋中注水，在水中，他的速度会上升，漩涡的攻击范围也会加大。有时鲨鱼人还会从嘴里吐出垃圾（在垃圾里有时可以看到NGC）、食人鱼、导弹，都没什么威胁性。BOSS在放出水雷后一般都会使用追咬，如果在他咬上水雷时用SZ连拳猛打，可以对其造成巨大的伤害。另外，不在水里时，BOSS的防御力很低，也是攻击他的好机会。（第3关后篇完 SAVE）



STAGE 4 大脱出

乔伊登上了一艘大型潜艇，这里一开始就是个难点。从画面右方每隔几秒就会有巨大的鱼雷逼近，只能在地面的缺口处躲避前行。用千斤坠打破地板，在一个缺口中找到了一个遥控器，然后将左边一个浮游平台带到右边向上的通道处，再利用平台去下一个区域。只是平台被鱼雷撞上就会毁掉，要利用SLOW下降、MACH SPEED上升的特性让平台躲避鱼雷。到达下一个区域后用SLOW令平台降下压住机关，再用这个平台上行，前往主控室。在主控室会遇到一个黄黑条纹的大个Gelby，这是个很难缠的敌人，因为攻击背面才能对他起作用。看到他出拳时就发动SLOW跳到他背后，在他团身跳跃后也可以站在他背面攻击，不过要小心，这个大个的攻击力很高。打败他后得到舵盘，潜艇就会转动180度，接着从原路退回即可。（第4关前篇完 SAVE）



倒过了的潜艇里多了不少警戒装置，用回旋镖或炸弹解决。在有鱼雷经过的地方向左走有一些敌人，在他们身上有不少好东西。向右行，用MACH SPEED通过鱼雷发射架后，可以看到一些涡轮，用SLOW击打黄色部分可以令它们停下来。这里又有一个Gelby，由于空间狭窄，躲避时可要小心了。向下行开动需要同时点亮的标杆，鼓风机就会启动，记住3个闪过绿光的亮点，利用鼓风机的风力跳上去在一定时间内击打这3个亮点，鱼雷的运动就会停下来。再次回到主控室，转动舵盘，让潜艇恢复原状。原路前行，通过涡轮地带，就能找到出路。

BOSS 另一个乔伊

来到战舰的动力中心，遇到了本关的BOSS假乔伊。这个乔伊拥有乔伊的各种能力，只是表现方式有所不同。他的其他招式都好说，最难对付的是分身。分身发红时会直冲过来，不易对付，如果被几个分身贴上，就会造成连续的伤害。一般来说，只要离BOSS比较远，他就会使用分身或召唤Six Machine，（打破Six Machine可以得到小汉堡）因此，不断贴近BOSS是避免他使用分身的好方法。假乔伊在隐身移动时是打不到的，紧跟他的影子，别让他走远。他移动几次就会现出真身，此时用SZ连拳打5下，他就会使用旋风脚，因为处于SLOW状态，所以不必担心。在他使用分身前一定要设法打到他，这样分身攻击就会被取消。反复追踪打击，便能把假乔伊打回原型。



Another Joe

Height: same as Joe
Weight: same as Joe
Punching Power: same as Joe
Kicking Power: same as Joe
Real Identity: You know this already.

上走。看到竖着的鱼雷就用SLOW勾拳把鱼雷打高，再用MACH SPEED从下面通过。站在最后一颗鱼雷上用SLOW增加推动力，就能到达上方的立足点。这里有激光机关，可以用SLOW小心移动，最上方便是出口。（第4关后篇完 SAVE）

STAGE 5 午夜中的雷电小子



这里的场景有些眼熟，原来是第2关的街道，只是被笼罩在一片夜幕之中。首先出现的是一些可打可不打的杂兵，前行一段被一辆坦克拦住了去路。只要用SLOW将它发射的炮弹打回去几次就能将其击毁。接着出现的是一架战斗机，它要比直升机难对付一些，还会放出防御力很高、连续回避4次才会出现气绝的黑色士兵，但如果站在栅栏上，士兵就很少会出现。击破战斗机，又进入了下水道。下水道中的毒水变了岩浆，要是不小心碰上，就用MACH SPEED吹灭身上的火。闸门前的标杆距离较远，要用千斤坠才能同时点亮。用SLOW把水滴变大，可在岩浆中产生暂时的立足点，MACH SPEED能让岩浆上升，利用这个方法前进。接下来是连续的岩浆地带，只能依靠浮游平台小心移动。在下水道的尽头又遇到了Joker，注意在V-RATED难度以上上方的管道中会滴岩浆，用SLOW时要小心一点。这次的老虎机要转出来的不是3个V，而是3个炸弹，然后把老虎机中飞出的炸弹打入右边的管道，（用携带的炸弹也可以）跳上老虎机，发动SLOW增加爆炸威力，使岩浆喷发，重回地面。接下来的斜坡上有一大群不同品种的杂兵，比较难应付，可以利用炮台放出的炸弹来对付他们。全灭杂兵后，战斗机再次出场，因为斜坡的关系，它从右向左的机枪射程会远不少，要提防一下。接着又会依次与两辆坦克和1架战斗机展开激战，总体感觉坦克要比战斗机容易对付。最后战斗机将桥砸破，乔伊掉到了下面的铁轨上。用SLOW跳上火车，前往下一个战场。（第5关前篇完 SAVE）



火车突然失控了，这似乎是英雄电影中常见的场面。时间只有400秒，乔伊要赶到车尾，设法将列车停下来。每节车箱中都有不少敌人拦路，乔伊需要得到钥匙才能前往下一节车箱。不要与敌人太过纠缠，以免浪费时间。车箱里有两个红葫芦，可以好好利用一下。经过3节车箱，终于来到车尾。这里有两个黑色的刀客，他们的突刺攻击很厉害，被击中时不及时用SLOW就会连续掉血，而且这一招有无敌时间，要小心应付。解决他们后，站在车后的减速器上8秒左右，失控的火车就会停下来。

BOSS 电刃魔神 阿拉斯托

乔伊来到一个环形的场地，遇到了第5关的BOSS雷电仔。这小子移动速度快，攻击方式多，再加上地形对乔伊也有不利之处（有一半的地面是岩浆），因此在V-RATED以上难度时就很难对付。雷电小子一般会先放出一些向下放电的移动平台，（移动平台打一下就会停下来）然后发射追踪电刃或在空中放电，在体力较少的情况下还会使出无责任放电的绝招。电刃倒是可以用SLOW打回去，只是雷电系的攻击用SLOW也无法回避，所以比较麻烦。一般在一轮攻击后，BOSS会从空中降下，这时是攻击他的好机会，不过似乎用SZ连拳收效也一般。这里要说明的是BOSS有一个弱点，那就是怕火，他只要被打入岩浆就会从小水池中出现，并且处于气绝状态。这样一来，就有一个有针对性的作战方案，那就是连续使用火龙脚，让他连续处于气绝状态，基本上3脚踢掉他1条以上的体力，用不了几个回合就能将他击败。（第5关后篇完 SAVE）



STAGE 6 五大保镖

看到这一关的标题就应该知道，这一关是CAPCOM动作游戏中传统的全BOSS关，要把1~4关BOSS的复制体再打一遍。这些BOSS都变成了绿色，攻击方式倒是没有什么改变，只是他们的速度会比原来快一些，体力也比较多。经过了前5关的磨练，大家应该能掌握VFX的特性了吧，SZ连拳的操作也应该相当熟练了，战斗时只要谨慎些，应该不会有什问题。本关没有前篇、后篇之分，打败4个BOSS就会进入BOSS战前的POWER UP画面。

BOSS 灼热王 火焰狮

这个BOSS如果不知道方法的话的确很难对付，因为他全身被火包围，普通攻击对他没有任何效果。火焰狮首先会奔跑着在环形的场地上抛一些圆形的石块，(石块落下时具有攻击力)然后他会不停地吐火球，这些火球极难躲避，且SLOW的自动回避对火系攻击无效。其实只要使用MACH SPEED攻击石块，让身体发红，那火球就不会对乔伊造成伤害，而且在这种状态下打BOSS一下，他身上的火焰就会消失。这就需要在带火状态时加速靠近BOSS。打破BOSS身上的火焰后，还要一边回避他的利爪攻击一边用SZ连拳攻击他的盾牌。将盾打碎后，BOSS开始旋转，此时他处于无敌状态。接近BOSS，根据骷髅提示连续回避其旋转攻击数次，BOSS就会暂时气绝。要想连续回避不失误还是相当困难的，只要有节奏地按、放L键，就可以在不消耗大量VFX槽的情况下看清提示。BOSS气绝后才是攻击他的最佳时机，用SZ连拳打5下，可减BOSS一条体力。然后这只讨厌的狮子又会跳入火中，待他再从火中跃出，就会重复身上有火时的攻击方式。此时只要反复以上的步骤，数回合后就能将其消灭。注意BOSS体力不多时奔跑的速度会加快，在跳跃躲避时发动SLOW会保险些。另外，值得一提的是在超V-RATED难度中是没有骷髅提示的，要完全看敌人的动作来判断如何回避，因此火焰狮就成了最高难度中最大难点。(用连按START暂停的方法会容易一些)



才会出现；然后是100秒、4个敌人，全是黄色的大个Gelby，把他们引到最下方会比较容易对付；最后是110秒、两只金刚狮。战斗中要小心毒气与火焰机关。

BOSS 全能帝王 蓝帝

终于见到了最终BOSS，居然是蓝队长！(剧情果然够老套)他化身成巨大的全能帝王，而乔伊则乘上了代表正义的地球机器人“六之魔人”与这个怪物在地球上展开决战。蓝帝会在空中飞行，只有接近屏幕外侧时攻击他才会有效。BOSS的攻击模式基本上是固定的，一般是先用雷击，此时站着不动就行了，如果有横向的电流就蹲下来；然后他会召唤一个信号塔，在发射攻击力很高的导弹的同时再用雷击，这时可不能站着不动，要算好雷击的间隔来躲避，导弹可以用SLOW打爆或自动回避，信号塔可以不必理会；接着他会召唤出一群三角战机撞向六之魔人，此时的BOSS会处于外侧，正是攻击他的好时机，跳起后先用SZ连拳打两下，待三角战机接近时使用旋风脚避免受伤，机群一飞过就再用SZ连拳猛击，不过千万不要贪多，打个六七下就收手，免得被蓝帝身上的电流反击。然后BOSS又会使用雷击，开始新一轮的攻击。只要找准规律反复回避与攻击过程，并小心远处战舰的激光干扰，全能帝王也不是六之魔人的对手。



BOSS 蓝队长

打败全能帝王，与蓝队长的最后一战也开始了。此时的蓝队长已经不再是之前发福的样子，已经恢复到了最佳状态，速度和攻击方式都有所增加。他会用雷击来限制乔伊的行动范围，在空中浮游时也很难进行有效的攻击。对付他的方法依然是不变的地面SZ连拳，打几下发现他要反击时立刻用MACH SPEED跑开。好在最终BOSS的体力不是很多，这种游击战术相当有效。只是BOSS在体力不多时会使用MACH SPEED，可千万不要大意，以免功亏一篑。(通关后SAVE，ADULT难度以上的得分、能力和道具都可以继承，便于挑战更高难度)



STAGE 7 我们的明天

乔伊驾驶Six Machine来到太空基地。一开始的长廊上有3个压力机关，都需要在最上方的平台上跳到最高点，在机关的正上方使用千斤坠，并用SLOW增加攻击力才能开启机关。这里的敌人数量众多，移动的三角战机可当成立足点，但被撞到也会受伤，千万小心。在下一个区域会与两辆新型坦克交战，打法上与一般坦克差不多，只是将炮弹打回去后还要保持SLOW，直到炮弹击中坦克，不然没什么威力的。接下来要消灭两只金刚狮，他们的攻击方式与火焰狮无火状态时相同，应付方法自然也相同，只要令其气绝一次便能将其消灭。ADULT难度以上，金刚狮在前几关便会出现。(第7关前篇完SAVE)

乔伊踏上移动平台，一边回避机关一边与不断出现的敌人战斗。平台停下后又遇上了Joker，因为两边有激光和火焰机关，所以行动会受到限制。这次的老虎机转得非常慢，使用MACH SPEED转出需要的图案。接下来的场景中要用炸弹来摧毁空中战舰，只要站在导弹发射口的边缘将导弹打向战舰就行了，在击中战舰时记得用SLOW增加攻击力。消灭了最后的两艘大战舰就可以继续前进了。在移动平台上要消灭几只金刚狮，对付他们应该得心应手了吧。下一个区域是连续的战斗，而且都有时间限制，时间结束后就会因为吸入毒气而不断减体力。每场战斗的时限和人数是固定的：首先是120秒、8个敌人，其中有2个牛仔、2个Rosetta；接着是140秒、8个敌人，两个黑色的刀客要跳到最上方的平台上



隐藏要素

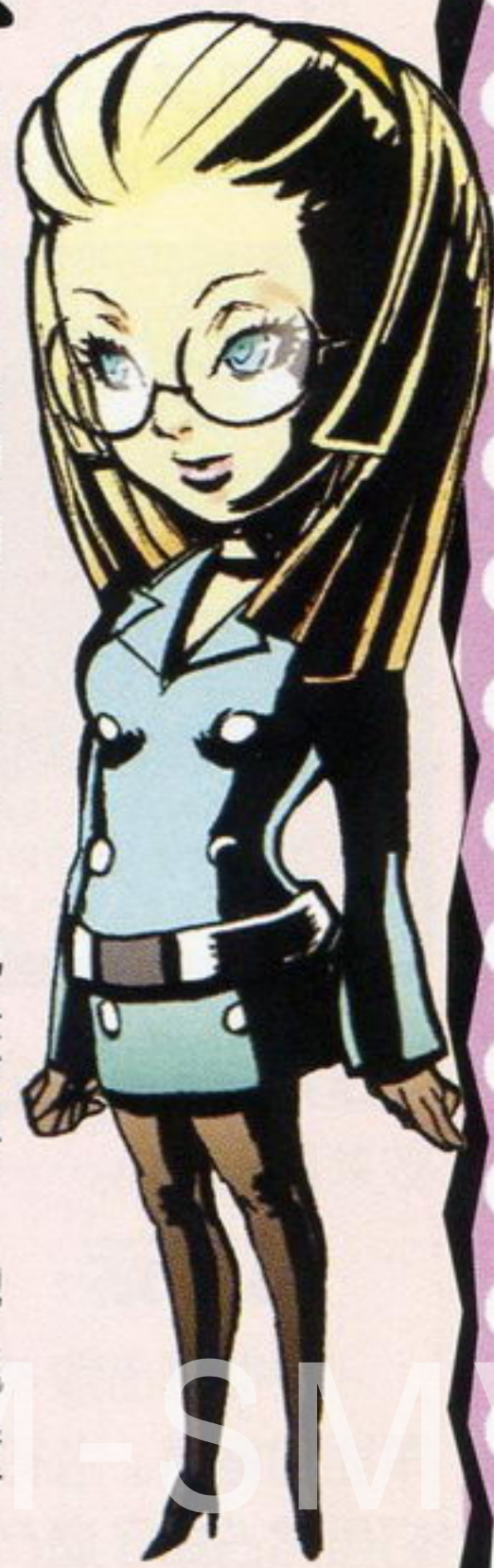
V-RATED: 以ADULT难度通关一次便会出现。这个难度下最低伤害为2格体力，且很多场合出现的敌人都要比ADULT中的强，机关也变多了，BOSS体力增加。

超V-RATED: 以V-RATED难度通关一次便会出现。这个难度下最低伤害为4格体力，15格满体力被一击死的情况也时有发生，出现的敌人和机关与V-RATED难度相同，BOSS体力更多，最麻烦的是没有骷髅提示。

西尔维亚: 以ADULT难度通关一次便可使用女主角。她的防御力是乔伊的一半，但移动速度很快，VFX消耗慢，使用无敌POSE时不减VFX槽。

阿拉斯托: 以V-RATED难度通关一次便可使用雷电小子。他不变身时就有二段跳能力，变身后按住A键可在空中浮游，但需要按Z键手动切换变身与非变身状态，且变身后VFX槽会不断地减少，是很难使用的角色。

蓝队长: 以超V-RATED难度通关一次便可使用。他变身后也只会有一段跳，不过跳跃高度与其他角色的二段跳相同，变身后按住A键可在空中浮游。蓝队长打任何难度都不会有骷髅提示。



攻略透解

PS2

SQUARE ENIX

S·RPG

1人

2003年6月24日发售

79KB

DVD-ROM

只对应DS2

6800日元



半熟英雄对3D 攻略补完

攻略流程 (续)

第7话：フェロモンの悪夢 (外激素的恶梦)

本话的名字不由让人想起《机动战士高达0083》中的“所罗门的恶梦”卡多，不过在本话的意思是指对手全部是女性，我方的将军会不会受到魅惑呢？

另外这话敌人的城池也多得令人发指，要注意步步为营，把守住重要的城池。占领全部城池后BOSS出现，这时候可以不用理会其他的城池，留人保护主城后可以集中力量直接打倒BOSS过关！

BOSS：暴走するフェロモン ローポリン侯爵

这次的BOSS ローポリン侯爵同样也是位女性，她的デザイア-ファイア颇有威力，应注意我方蛋兽的现有HP，无法经受起再一次攻击的话就要及时回收。连续召唤蛋兽+车轮战可以轻易击倒她，战斗结束后跟着就是两个女人的争吵……

第8话：伝説のシスターズ (传说的修女们)

本话的敌人仍然有很多是女性，而敌方将军中出现了不少我们耳熟能详的人物，例如ティファ、リノア、ユウナ等等。另外需要注意本话的胜利条件，感受到妹妹气息的本·姑·娘会四处寻找她的下落，而我方的目的就是要仔细保护好她，并且顺利找回她的妹妹。

在战斗开始后无法控制的本·姑·娘会从左下起，几乎逆时针绕整个版图转了个圈，而正确的目的地是在地图的左上角。我方可以调集重兵于附近，其他城池则看情况来决定是否占领。等到本·姑·娘找到正确的地方时就会遇上本关的BOSS，而此时也会有选项问是否交战，显然单凭本·姑·娘目前的实力是无法获胜的，所以还是先选择撤退吧！

BOSS：一人最强 タッグ バイリング将军

虽然还配不上名号中的最强，不过这次的BOSS还是有一定实力的，特别是“纪念写真”会有即死效果，几率好像还挺高，因此在BOSS战之前要记得及时SAVE。

打倒BOSS后终于能见到本·姑·娘的妹妹，远看上去和当初被困的本·姑·娘几乎一模一样，再想想她们是姐妹，唉，还是祈祷吧！

也许是祈祷得到了响应吧，奇迹终于发生了。被解放出来的本·姑·娘的



妹妹相信让不少人松了口气，她更接近于当初本·姑·娘身边的照片。在姐妹的交谈中我们知道了很多事情，而本·姑·娘也恢复了记忆。原来她们是カトリ王国の公主，名字分别是カトリイネ和カトリイヌ。和平已久的カトリ王国遭到了突然出现的3D军团の袭击，长久未经战事的王国军队很快溃灭，两位公主也被

带走并分别关押起来，而カトリイネ还因为受到诅咒而丧失了记忆……为了击败共同的敌人——3D军团，继续前进吧，半熟英雄！

第9话：决战！3D大将军 (决战！3D大将军)

要彻底击败3D军团，就要拿到カトリ王国古老的遗产，地点就是现在3D军团的据点。当初3D军团也就是因为垂涎遗产的力量而举兵进攻的，不过他们虽然占据了遗产的地域，却仍然解不开封印，从而无法入手。

本战的最终目标就是主城左上方被一圈高山围住的敌人本阵，而之前就要先占领其他全部的城池。敌方的城池很多，还是要很费一番手脚的。好不容易达成条件，随之会发生剧情，有了カトリイネ姐妹，封印终于解开，而随之出现的是一张放大了n倍的本·姑·娘的脸。啊，不，原来是一艘很奇特的飞船……虽然经过了多次按错键而挨打的事件，不过在众人的努力下，飞船还是顺利开始飞行了。

获得飞船(カトリ·デ·オマール)后这里就是我方移动的本阵，其三个选项第一个是派遣将军，第二个是移动飞船，第三个则是降落。先去接几个我方主力上船吧，之后再去找敌方本阵，向3D大将军挑战！注意这时候地图上开始出现魔法阵，敌人会不断从中出现，而我方却无法去占领它，相当麻烦。

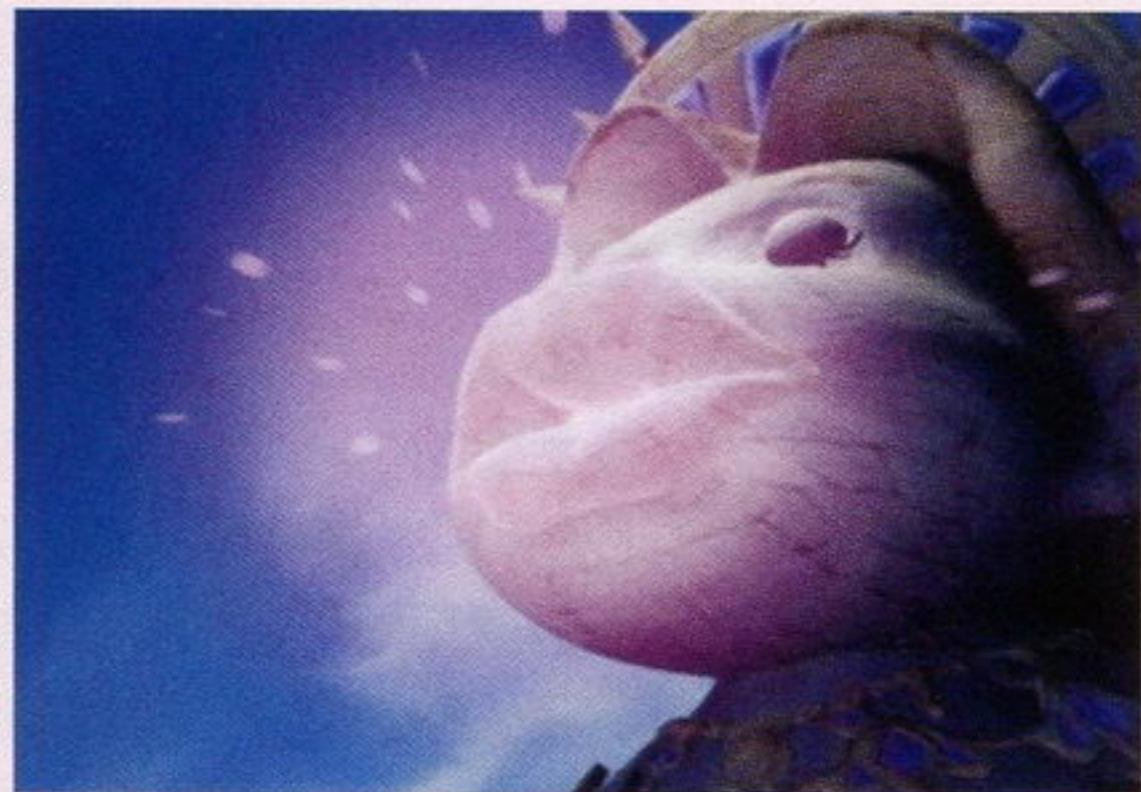
BOSS：ハイクオリティの頂点 ハイポリゴ大将军

3D大将军的HP高达4200，是到目前为止最高的，防御也到了15，要做好长期战斗的准备。多带几个有强力蛋兽的将军，利用车轮战法来打倒他吧！

然而，事情并没有随着3D大将军的倒下而结束，幕后的人跟着出现了，阶级也由将军上升到了元帅……而紧接着据点沉没之后出现的，就是非常有威慑力的天空要塞！

第10话：輝けくちびる！恋せよ乙女！！ (闪光的嘴唇！恋爱吧少女！！)

本话的名字就不多解释了，而我方一出来就处于敌方的包围中，虽然敌人的城池看上去并不多，可是级别很高，这也就意味着我方攻占城池时得花更多的力气和时间。此外从本话开始敌人的数据也是越来越强，时常出现的クラウド和スコール等人也不好对付，还是多用蛋兽来击倒敌人吧！



占领全部城池之后就可以对付天空要塞了，而要我方飞船发动攻击，按照传说则要爱人那燃烧般的热吻，于是王子逼不得已……同样，飞船也用热吻给予天空要塞以重创！

BOSS：FF出演が梦 铁拳大公マークII

这次铁拳大公给我们展示的是特摄片的风采，POSE、合体，一切都还像模像样。就实力而言铁拳大公还不如前一话的3D大将军，相信击倒他并不是难事。

然而热心出演《FF》的铁拳大公注定不是《半熟》中的主角，打倒他似乎也没有多少作用。天空要塞变身成3D大魔神，在版图上横冲直撞。要打倒幕后的3D大元帅，还是冲到大魔神体内进行近身战吧！

3D大魔神会不断放出部队来进攻我方的城池，不过现在无须理会这些，让我方的飞船正面和它相撞就能完成这一话！要掌握对方的行动路线，抄近路绕到它的前面，这样才能成功。

第11话：半熟英雄对3D大魔神 (半熟英雄对3D大魔神)

本话初期的目标是占领敌人供应能源的城池，而这话敌人城池不少，相隔也较近，要注意防守飞船。好在カトリイネ到了这一话应该已经进化成最终形态了(如果一直选最高值的礼物)，她有99的HP、99的耐力、100的人气！其他的数据也相当强劲。注意她虽然没有蛋，

不过可以巨大化，变身成为HP9999的巨美神！变身后第二项攻击“鼻で笑う”相当强劲，基本伤害值会在800以上，即使是BOSS也可以秒杀！不过注意一定不要选择第三项“再巨大化”，这样她问了你十几个稀奇古怪的问题后真的会再次巨大化，而这次会撑裂地球，当然下场就是和阎罗王谈话了……

BOSS：3Dの枢轴 3D大元帅

3D大元帅基本可以算是之前3D大将军的强化版，虽然有5000HP，不过在巨美神面前还是没什么好得意的，很快就被轻松击败。注意每次巨大化成巨美神都是要付钱的……

战斗结束后，3D大元帅会讲述自己由2D大元帅逐渐变成3D大元帅的过程，当然，实际上说的是这10年来游戏业界的变化……然而，击败3D军团并不代表游戏的结束，而这次新的敌人号称是4D的！

第12话：2+3>4次元（2+3>4次元）

这话初期目标是打倒两个BOSS，好在马上就可以进行攻击了，倒也无须再去占其他城池。

BOSS：异次元快餐王 クーモン

拥有对蛋兽的即死攻击，可以选择的对策有及时存档，在发即死攻击前回收，直接用巨美神进攻也是个简便办法。

BOSS：ブラックホール・ザ・ダンディー スーモン

拥有对武将的即死攻击，一心使用蛋兽攻击好了。

打倒这两个BOSS之后，第三版的铁拳大公再次登场了……这次的他可不大好对付。

BOSS：皇帝陛下の谍报员 铁拳大公 V3

这次的铁拳大公最恐怖的招数就是很高几率的即死攻击：咒いの铁拳，这次可是对武将或者蛋兽都是有效的。对抗的方法也只有SL大法了，要尽快利用巨美神给予他致命打击。打倒他之后他会变身成HP高达9999的“本人画 アルティメット铁拳”！不过也无须担心，他的招数会很快消灭自己的……顺便说一句，本战的背景全部是《FF》相关的；另外，打倒铁拳大公之后会获得最后一块拼图，可以合成最强的攻击切札“バルムンク”了。

再次击倒铁拳大公之后，他说了一堆《半熟英雄》的好话，可一逮着机会便抓住本·姑·娘作为人质……

最终话：黄身なしでは……（如果没有你……）

本·姑·娘被铁拳大公胁迫为人质的最终结果，是她点燃身上的炸药和铁拳大公同归于尽……为了打倒最后的敌人，也为了一丝复活的希望，最后的战斗开始了！本话的敌人都是以寿司等食物形态出现的，另外和上一话有点类似，本话也是一开始就能够进攻BOSS，两个BOSS也各有特色。

BOSS：异次元快便王 ダスモン

它有招比较特别的招数：取走对手全部切札，一些贵重切札战斗前就先不要装备了。

BOSS：ホワイトホール・ザ・ジェントル ハクモン

这个BOSS就更赖皮了，它有招是把我方正使用的蛋兽强行替换成HP只有1のエッグマ，而且蛋的使用次数变为0。由于本·姑·娘不在，本关是没办法复活蛋的，中招后就马上收回蛋，下个月再次回复蛋的使用次数。

打倒这两个BOSS之后，最终BOSS四次元皇帝终于露面了，而且一出来就是4个！只有一个月内将位于四角的他们全部击倒才算胜利，如果只击倒其中数个的话，下个月就会全部复活……

BOSS：四次元皇帝（左上）

这个BOSS的特色是有一招能够回复400左右的HP，显然战斗还是会很漫长的，要集中3个左右有强力蛋兽的将军来围攻。

BOSS：四次元皇帝（右上）

最简单也是最耗时间的BOSS，在前4回合完全不会攻击，而到了第5回合是全员4444伤害的光线攻击。因此在前4回合直接攻击他，到了第5回合就撤退。如果召唤蛋兽的话，那么就要第4回合回收蛋兽，第5回合撤退。由于敌方防御非常高，推荐就用直接攻击，这样还

有效一点。

BOSS：四次元皇帝（左下）

HP最高的皇帝，但是也有致命的弱点：切札攻击对他的伤害非常大！使用最强的バルムンク攻击的话一般伤害都在800以上！准备数个带满バルムンクの将军就能顺利打倒他了。

BOSS：四次元皇帝（右下）

防御最低的皇帝，可同时也会使用即死攻击“消し去る过去”，要派遣数个有强力蛋兽的将军来尽快干掉对方。

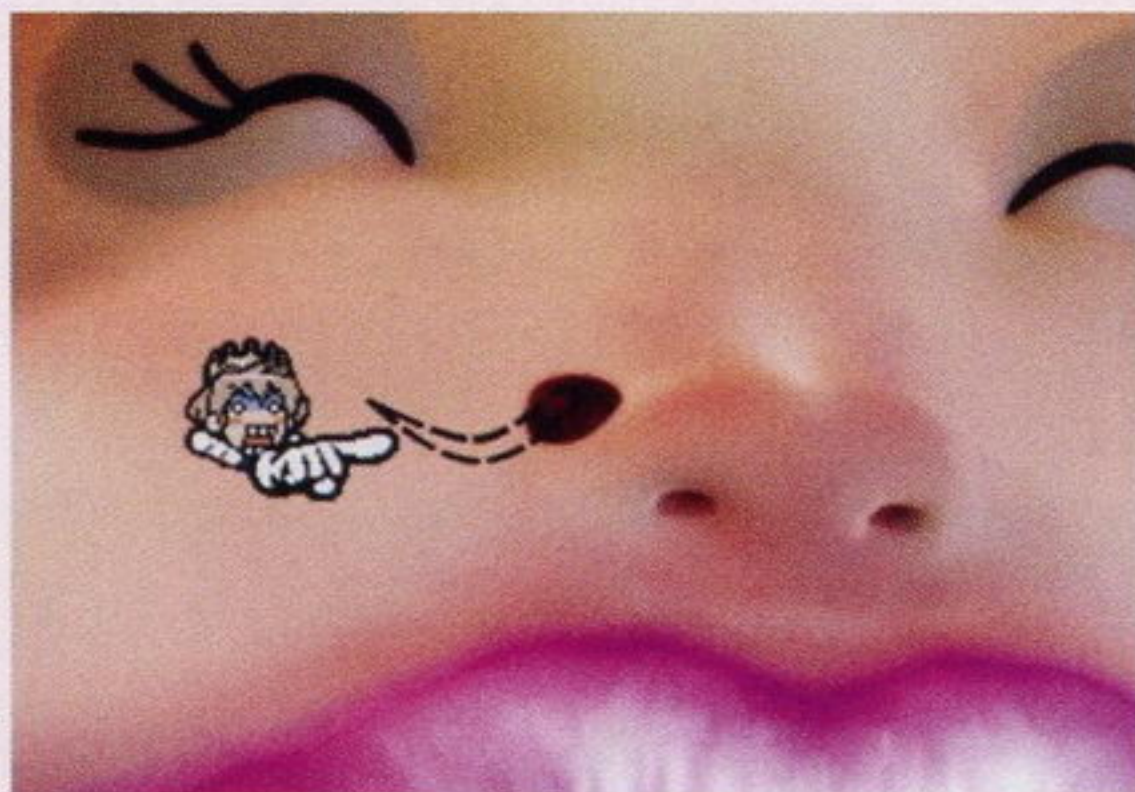
掌握BOSS的弱点，并注意一下时间的话，要同时打倒4个皇帝还是不难做到的。艰苦的战斗之后，众人来到本·姑·娘的石像之前致敬与默哀，奇迹还是没有发生，而现在再想起她的音容笑貌，却又有些异样感受……

在众人大哭声中，有一个奇怪的哭声异常响亮，某些事情还是发生了……为什么能够活下来？这种问题太简单了。“即使我的肉体被消灭，我的精神仍然会穿越时空而长存。我会在任何地方转生，再次开展我那火热的恋情。在中国唐朝的话，我就是杨贵妃；在平安时代，我就是小野小町；在斯彼拉，我就是尤娜！”（汗）

不过本·姑·娘既然是被诅咒而变成这个样子，那么现在所有敌人都被打倒时，诅咒就可以解除了吧！最终，诅咒果然解除了，而本·姑·娘新的模样，有了“一点”明显的不同……

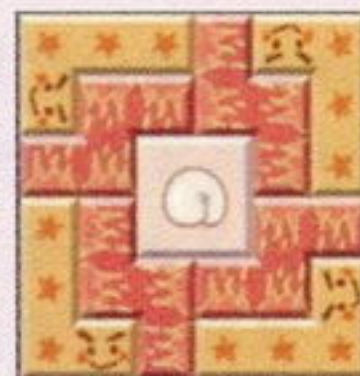
“王子，你怎么在这里就睡着了呢？做了什么恶梦吗？这样睡很容易感冒的。”原来是场恶梦啊，还好只是梦……慢着，怎么カトリイヌ也在？不，不要啊！

アルマムーン王国王子与カトリ王国第一王女宣告结婚！



通关心得

本作在搞笑方面的确是独具一格，无论是记录画面、音效、暂停画面、胜利后的变调《FF》胜利音乐、各种特别的蛋兽攻击、舞台上人物的细微表情等等，无处不在显示制作者所下的功夫。不过显然很多地方需要玩家有相应的知识才会觉得有趣，例如模仿铁甲万能侠的飞拳、类似《天使之翼》的猛虎射门等等。另外修正一个错误，上期的切札中第23个有误，现补上正确的合成图。



不过作为一款S·RPG来考虑的话，本作就有不少值得商榷的了，很多重复的段落无法快速按过去，例如本·姑·娘要礼品、半熟等级上升等等，在一次次机械重复后很快就失去最初的搞笑而变成了鸡肋。战斗平衡性较差，几乎全部用蛋兽就可以搞定，另外全即时操作方式经常会使得还没有操作完就因为别的地方发生战斗而强制中断……

还是来说一下简要心得吧，后期敌人普遍比较强，数量也是无穷无尽，硬拼是很不划算的，应该初期就开始培养主力蛋兽。在早期难度比较低的几话打BOSS之前可以尽量积攒资金，利用温泉和SL大法来通过赌博增加资金也是其中的一个手段。有充分资金的话，切札方面几乎可以完全不理睬……开发最强的バルムンク就已经足够了，战斗可以完全交给蛋兽来进行。

本·姑·娘的培养也是一个比较长期的任务，在过程中随着给她买东西的价值总和的增加，她共会发生7阶段变化，在初期也能够巨大化，不过当然威力没有最终形态那么大。另外她的几种形态也各有特色，例如KATORI就明显是在恶搞近期的某电影大作……



攻略透解

PS2

CAPCOM

ACT

1人

2003年7月17日发售

39格

DVD-ROM

对应 Dual Shock2

5800日元

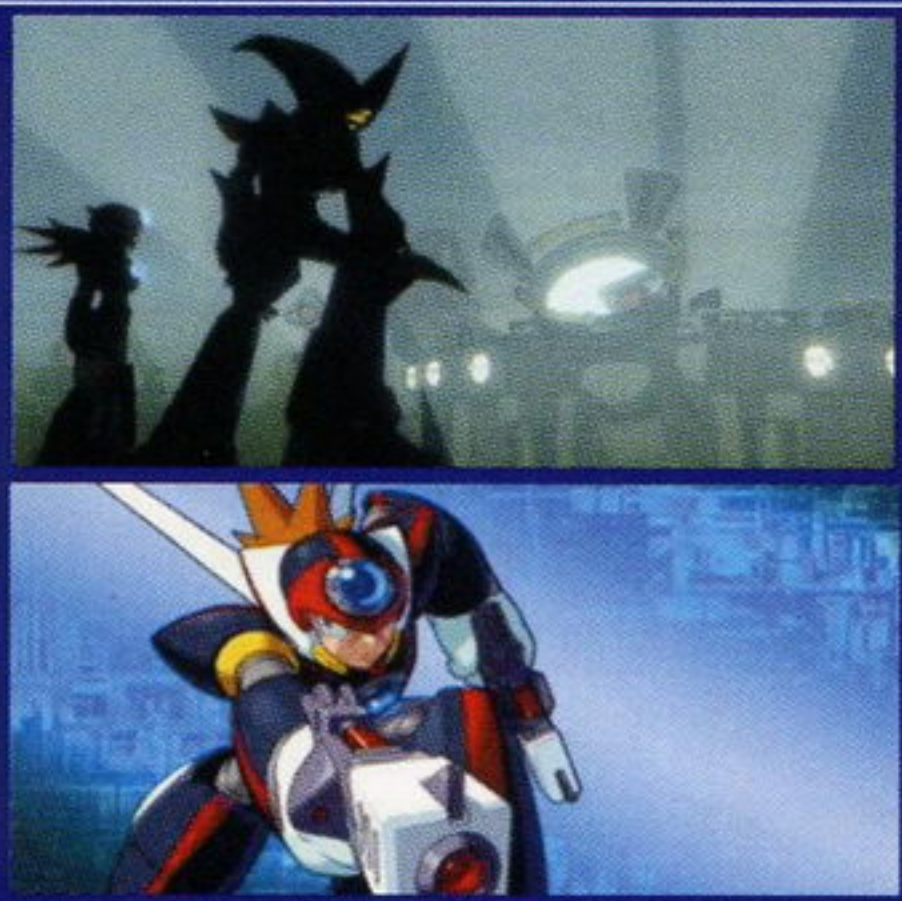
洛克人 ROCKMAN X7

阿修罗原本担心《X7》过于博大精深，难以在预定的时间把它彻底攻略掉。不过将游戏拿到手上以后才发现，原来阿修罗过分高估了它。不要说和《X4》相比了，《X5》和《X6》的平衡性都要比新作好很多。如果直接选用普通难度开始，那么最后只能得到一个结论：这不是《洛克人X》。《洛克人X》应有的速度感、力度感以及策略性在普通难度下几乎很难再现。强烈建议系列的老玩家直接从困难模式开始，那样才不会过分失望。

系统介绍

游戏的主菜单最上面的一项为开始新游戏，初期默认游戏难度为普通；第二项为接续记录开始，只能读取1P位记忆卡内的存档；第三项是系统设定，在当中可以改变各种基本的设定。系统设定分为游戏设定、按键设定、声音设定和屏幕调整4项。在游戏设定里，玩家可以变更游戏的难度、开启X暴击枪的自动蓄力、X和AXL武器的自动连射功能，还可以关闭手柄的振动功能。在按键设定中，玩家可以自行变更游戏手柄上的按键配置，以下将详细介绍一下默认的键位设置。

- 冲刺
- × 跳跃
- 通常攻击
- △ 特殊攻击
- L1 镜头向左旋转（仅在全3D场景有效）
- R1 镜头向右旋转（仅在全3D场景有效）
- R2 锁定目标的切换
- L2 操纵角色的交替



指引攻略

21XX年，荒废的大地在半机器人人们的努力下终于顺利地复兴了。不过，在那繁荣的背后隐藏的却是暴走化的反乱者们所引起的犯罪活动数量的剧烈增加。在官方的反乱者镇压组织“反乱猎人”中，一直以来活跃在第一线的优秀猎人X对于这种用武力镇压的方式感到疑问，为了探寻一种和平解决问题的方式而从最前线隐退了下来。

X：为什么半机器人同伴之间要相互伤害呢？我已经不想再这样战斗下去了……

缺少了X这样得力战将的反乱猎人组织的力量弱化了，取而代之的是一个非法的、以打倒反乱者为目的的自警集团——红色警报。在首领RED的带领下，这个集团不仅攻击反乱者，就连那些普通的半机器人也不放过。因此，组织中的一个少年为了改变自己的命运而做出了脱离红色警报的决定！

少年：再见了，RED！我一定要成为反乱猎人！

现在，新的战斗就这样拉开了序幕……

序章 Part I

一开始要操纵神秘少年AXL进行游戏。第一个版面中有很多激光发射器，使用普通子弹进行攻击它们就可以暂停它们的行动，注意按R2键切换锁定的目标。在前进过程中画面左下角会不断出现提示，这个时候按下Select键就可以看到帮助信息了。在这里需要用到AXL特殊的跳跃能力：按住跳跃键可以在空中漂浮一段时间。第二个版面最初有很多扔手雷的敌人，如果贸然前进会损失很多体力。应该先用AXL的特殊攻击击倒它们获得DNA资料并且变身，这样才比较安全。需要注意的是，特殊攻击的伤害力很低，但是又必须用它来做最后一击，所以可以先用普通攻击消耗对方体力。这里的炸弹人可以先用普通子弹攻击两次以后再用特殊子弹终结。通过这一部分以后有一扇安全门挡在了



前面，门的左右各有两个机关。当其中某个变红的时候立刻攻击它，反复3次以后就可以开启大门。不过如果超过一定时间没有攻击，或者攻击错误就必须重新来过，注意自动锁定的范围。

序章 Part II

现在要操纵ZERO，他基本的用法和以前一样，不过需要注意：连续斩共有4段，部分斩击可以攻击到背后；（空中）前冲攻击为向前的回旋斩；Z光剑可以反弹敌人的光弹攻击，不过需要注意招式之间的空隙；直接拥有二段跳能力。ZERO的第一个版面还是传统的2D类型，随后会进入一个3D追尾视角的版面，这里不能自由变换镜头方向。继续前进，往上跳过一个挤压陷阱以后，ZERO遇到了AXL，同时序章的BOSS出现。这个时候画面便成斜45度俯视角，同样不能切换镜头方向。这个时候的BOSS是无敌的，不用继续纠缠，往下方逃离就可以了。

序章 BOSS

在这里再次遇到AXL，然后就是BOSS战。从这里开始就可以用L2键切换控制的角色了。BOSS的第一形态会从尾部放出巨大光弹，可以用光剑反弹。很快其尾部就会被破坏，从而进入第二形态。这个时候它会不断往两边进行冲刺，可以活用AXL连按两次冲刺键的翻滚动作的无敌时间闪避。注意其弱点在头部，用AXL进行射击会比较容易。



ZERO将AXL带回猎人总部。AXL说出事情的起因：他原本是红色警报的一员，但是现在红色警报已经蜕变了，他们甚至不惜攻击无辜的半机器人。无法再忍受他们这种行为的AXL于是决定脱离这个组织，但是没想到会引起这么大的骚动。而红色警报的首领RED也给反乱猎人组织发来挑战书，要和他们进行对决，看看到底谁才是真正的反乱猎人！而他们甚至会使用自己抓到的反乱者来和反乱猎人组织进行战斗！当然，这场对决还有一个赌注，那就是AXL的归属了。

很快，ZERO他们就接到了各地发生反乱者暴动的情况，于是ZERO决定前往处理。X因为已经隐退而不会出击，只能由新人AXL代替出战了。

以后每关结束以后都会出现独立的界面。玩家可以选择进入选关画面(スデージセレクト)、存档(セーブ)和结束游戏(ゲーム終了)。本作中游戏只能在1P的记忆卡上进行记录,而且每张记忆卡中只能存储5个存档,需要备份的玩家必须注意。存档完毕以后就可以进入选关画面了。本游戏一共有8个基本关卡,玩家可以自由选择攻略顺序,下文中的顺序是阿修罗个人推荐的路线,比较利于顺利通关,玩家不一定非要遵照这个顺序来游戏。在选关画面按下R1键可以查看人质的拯救情况,而按下L1键则可进入Save/Load/Option画面。以下的攻略为一周目专用型,因为在二周目的时候可以直接选择X。虽然AXL和X存在性能上的差异,但是无论是普通攻击还是特殊武器攻击都是比较类似的,所以就不再详细叙述了。

电波塔 Part I

决定关卡以后会出现参战人员选择界面,不过现在没有其他人可用,直接选择OK就可以了。第一部分的任务就是不断地往上走,敌人攻击可以完全无视,无论使用哪名角色都可以,需要注意用冲刺跳跃躲开火焰攻击。地面上有很多人质,要赶在被敌人杀死前接触他们。因为部分人质身上带有能力提升道具,所以可以考虑让主战人物优先升级,一周目推荐ZERO。(以下的攻略也以ZERO为主)来到上面以后,刚才一直攻击主角的那个乌贼鱼出现了,只有攻击它的脸部才有效,因此只有让AXL出场才行。击破以后进入下一个版面。

这一版面的基本目的和前一个部分一样,不过这次路上多了很多拦路的敌人以及机关,同样可以无视,以拯救人质为优先。在某个会消失的平台那里隐藏有一个爱心,可以提升体力上限,应该让主战人员取得。鉴于这个版面需要很多跳跃动作,推荐使用拥有二段跳能力的ZERO。

电波塔 BOSS 旋风洋葱

特效武器 狱门剑 / ガイアシールド

获得武器 雷神升 (冲刺中按特殊攻击键) / ボルトルネード

BOSS的弱点必须先打坏他的洋葱片才会露出来,攻击核心才能造成大伤害。洋葱的攻击方式包括围绕身体的电磁风暴,用洋葱片组成的飞行道具和旋转攻击。这一战推荐使用AXL,ZERO的攻击力虽然很高,但是因为必须近身攻击而很容易受伤。(所谓特效武器指的是可以让对手进入硬直状态的武器,其攻击力并非一定是最高的。)而AXL可以从远距离进行攻击,不会受到电磁风暴的攻击,还可以用翻滚躲避各种洋葱片攻击,可以No Damage通过。这一战因为是全3D场景,所以需要及时调整镜头,让BOSS保持在视野内,否则对于己方非常不利。



过关以后会出现评价画面,根据通过的时间、杀敌的数量以及受到的伤害来评定,最低为D,最高为UH,不过目前看来并没有太大的用处。每关一共有16个人质,其中有一个会携带体力上限提升道具,两个携带能量上限提升道具,救出他们的人就可以获得该道具,另外还有两个携带升级光碟(关于能力提升请参看攻略最后的附录),一个携带1up。救出全部人质也没有特殊奖励。除此以外,击倒BOSS也可以获得体力和能量提升机会各一次,可以考虑让想升级的角色进行终结。

AXL告诉ZERO自己要脱离红色警报组织是因为拥有复制别人DNA信息并且变身的能力,而现在的RED只不过想利用他的这种能力罢了!RED自从把他捡回来以后,一直让他用这种能力打倒强敌,除此以外AXL就再也没有别的回忆了。

战舰 Part I

第一部分和传统的横版清版动作游戏类似,无法自由转动视角。没走多远就发生舰桥倒塌事件,然后画面变成无法转动镜头的后方视角。这个时候会出现一架不会飞的战斗机。先打掉它的两侧机翼,然后再攻击本体就可以了。需要注意的是,这场战斗的视角不是很好,要及时躲开从飞机尾部喷出的火焰才行。胜利后进入下一版面。



这个版面是无法改变镜头方向的后上方俯视视角,注意有很多人质都隐藏在障碍物后面,需要走过去才能看得到。在最上方的某个箱子背后可以得到一个E罐,这样就可以积蓄恢复体力的黄色能量球备用了。这个部分最后会出现3个会喷火的机械龙头,可以用光剑反弹子弹攻击,也可以直接使用AXL攻击。接下来还会进入一个后侧面视角的场景,救出4个人质以后就可以见到BOSS了。

战舰 BOSS 泼水飞蝇

特效武器 雷神升 / ボルトルネード

获得武器 水烈闪 (装备长刀时按特殊攻击键) / スブラッシュレーザー



如果没有特效武器打起来会比较费劲,建议用已经习得雷神升的ZERO来攻略。出来后立刻来到所在平台的最中间,看到BOSS跳出水面以后立刻朝该方向冲刺并且使出雷神升。这招必杀技可以中止BOSS的动作,并且让它再次返回水中。只要如此反复数次就可以消灭它了。这个方法即使在困难模式下依旧通用。

AXL继续向ZERO陈述自己脱离红色警报的原因,那是因为红色警报的变质。红色警报原先只是以消灭邪恶为目的的自警组织,但突然有一天变成了胡乱袭击反乱猎人以及无辜的半机器人的恐怖集团……

坑道基地 Part I

这一关的目的是破坏敌人的骑乘装甲。没走几步就可以找到一台人形的装甲,按跳跃键进入、换人键跳出。这台装甲的普通攻击是机枪扫射,特殊攻击是导弹。在第二个房间里,左前方的平台上还有一台蜘蛛形的装甲,它的移动速度和跳跃能力更高,不过火力方面就不如之前的一台强大了。沿着道路前进,最后会来到一个巨大的圆形房间内。从房间中央的支柱上去,可以找到一名人质以及游戏中的另外一个E罐。这个房间里的任务是消灭一定数量的装甲,可以利用房间里的另外一台装甲来完成。这里需要注意,如果来到这个房间的时候之前的那台蜘蛛形装甲没有被破坏,那么放在这里的就是人形装甲。



坑道基地 BOSS 抹煞袋鼠

特效武器 双燕舞 / ウインドカッター

获得武器 波断击 (站立时按特殊攻击键) / エクスプロージョン



如果之前打倒最后一台装甲的时候角色是坐在骑乘装甲内的,那么该装甲就可以保留到BOSS战中,并且耐久度会恢复到最大值。BOSS的第一形态是坐在装甲内的,攻击方式只有巨大的火焰屏障和火焰冲拳,很容易闪避。推荐使用AXL,如果能够保证将BOSS锁定住,只要用普通子弹一阵连射就可以轻松获胜。BOSS的

第二形态相当灵活,主要的攻击方式包括火焰屏障、火焰升龙裂破和火焰飞踢,困难模式下会出现高速滑铲和火焰冲击波的招式。这些招式攻击力都很高,不过只要在它发招前及时冲刺避开就可以了。需要注意高速滑铲没有明显的发招动作和声音提示,如果不注意的话可能中招。如果用AXL的射击系武器和BOSS打消耗战,在谨慎的情况下可以No Damage获胜;用特效武器可以让BOSS陷入硬直,不过随后它会进入闪光的无敌状态,虽然时间不长,但

是在该状态下任何攻击无效；这个时候可以换成ZERO，把握好相对距离使用雷神升，依然可以造成大伤害，这一心得对于大部分BOSS有效。

其实AXL也不是很清楚为什么红色警报会突然产生那样的变化，只是大概知道那和RED交给同伴们的DNA信息有关。为此，他感到自己受到了利用，于是决定脱离那个已经变质的队伍……

中央环形公路 Part I

这是传统的高速关卡，不过要想顺利通过这一关可绝对不能胡乱加速。本关的目的是收集被安放在环形公路各处的定时炸弹，炸弹上都标有TARGET字样，只要走过去就能取得。不过最好以拯救人质为优先，花上一条命专门用来救人质也是值得的。本关是坐在摩托车上进行的，跳跃键用来加速，普通攻击键用来射击，而换人键的功能依然保留。需要注意的地方是，摩托车的转向功能不是很好，如果在高速运动时转向可能很难达到预期的目标。另外，公路中间有一个跳台，在另外一侧公路那里左侧有两个炸弹，右侧有两个人质，因此不要从中间起跳。本关可以在前进中找到黄色的W罐和一颗爱心，W罐可以储备武器的能量。在时间限制内收集到全部炸弹则进入BOSS战，否则就损失一条命。

中央环形公路BOSS 暴走野猪

特效武器 爆炎阵 / サークルブレイズ

获得武器 斩光轮（输入方向的同时按特殊攻击键） / ムービンホイール

刚开始战斗的时候BOSS会傻站着，这个时候可以攻击。然后它会变成摩托车绕着场中转，同时放出一些轮胎，而场外则有一些喽罗向里面扔炸弹；它的另外一种攻击方式是冲向角色，把角色撞翻在地，然后推到场地四周的电网；最后一种攻击方式是从场地中央释放的如同旋转木马一样的电流，困难模式下这种电流不仅出现时间加长，经常还会从3条变成6条，是最麻烦的攻击技。

除了使用特效武器以外，推荐使用ZERO，掌握好距离连续使用雷神升，如果已经获得了伤害减半和无敌时间加长的能力同样可以轻松取胜。

AXL对于原来红色警报的同伴们都沉迷于用DNA提升能力而感到失望，他不愿意再用自己的能力去为大家取得DNA资料，于是逃了出来。不过他不明白，究竟是什么人开始让自己的同伴们升级呢？他并不知道红色警报内部有拥有这种技术的人的存在……

当拯救的人质数量达到一定数量的时候，会出现特殊过场，X终于决定重返前线帮助ZERO和AXL完成任务。这下就可以在出击画面选择X了。不过最初的X除了拥有蓄力攻击以及攻击力比AXL高以外并没有太多优势。

深林 Part I

这个版面并没有太大的难度，用射击系的角色会比较轻松一些，通过以后的评价也能够提升很多。需要注意的是，有几个人质的位置十分危险，如果速度不够快的话他们就会被杀死了。在跳过某个大坑以后，在较高的平台上用AXL的浮空能力往回飞，可以找到隐藏在树上的一名人质；在画面变成向右下角看的视角时，用AXL变成扔石头的



敌人，然后从下方的尖刺地带往回走，那样可以救到另外两名人质。这一关还能够找到X的脚部装甲，作用是跳跃后再次按下跳跃键就可以进入滑翔飞行状态。另外，在这一关的版面中可以找到一个爱心和一个EX道具（可以让出场基本人数上升到5，位置较高较隐蔽，只有ZERO能用二段跳得到）。

深林BOSS 战士石金刚

特效武器 波断击 / エクスプロージョン

获得武器 狱门剑（按住普通攻击键反击） / ガイアシールド

在正式开始BOSS战前，需要和守卫森林遗迹的石像阵打一仗，用射击系武器可以轻松搞定。打BOSS的时候不用和它硬拼，看准它行动的方向和它兜圈子就可以了。抓紧时机靠近它使用特效武器可以让它跌倒在地上。它除了体当以外，还会放出一个绕场一周的小盾牌，只要直接起跳就可以避开；当它跳到中央的柱子上时，会向两边各扔出一个巨大的盾牌，这两个盾牌会绕着场地向对面的位置包围过去，不过会在相距一定距离的时候自动爆炸，只要及时赶到BOSS的对面位置就没有关系了。



以下是回忆的部分，当初在RED的面前出现了一个神秘的人物。他看破了RED想要战胜反乱猎人组织的内心，并且自称是能够理解RED理想的人物。可是这个人总给人一种不安的感觉……

电子空间 Part I

第一个版面很短，没有什么特别难的地方。不过需要注意，有一种门必须要用AXL变成武士才能够进入，当中可以救到人质。第二个版面中出现了很多黄色的平台，在平台中央起跳可以使整个版图上下颠倒过来，而操作也会同时发生这样的变化（不过左右并不会变化）。这个版面只有使用这种切换功能才能找到正确的道路前进，而且有很多人质也必须如此才能够救到。在这个版面可以找到X的头部装甲，作用是增加对击倒敌人以后获得的回复道具的吸引力。在某个平台切换以后还能够找到一个爱心。

电子空间BOSS 狙击食蚊兽

特效武器 斩光轮 / ムービンホイール

获得武器 飞影刃（跳跃中按特殊攻击键） / スナイプミサイル



这个场地是一个圆柱体，角色只能在圆柱体的上面活动，不过BOSS却能够转到下方去。BOSS的攻击方式分为多种：一种是沿着圆柱体的表面放出冲击波，另外一种则是放出喽罗阻挠角色前进，最后一种是浮游炮的跟踪攻击。使用斩光轮的话，光轮会自动在一定范围内自动追踪BOSS并对它造成伤害。不过雷神升对于BOSS的伤害力更加大，而且有一定几率使BOSS产生一种特殊的硬直。

神秘人物得知了AXL的特殊能力，似乎对这种能力很感兴趣。他认为RED只是让AXL运用这种能力打到敌人完全浪费了它的真正价值，于是要求RED让他来对那些复制回来的DNA信息进行处理。

空中部队 Part I

传统的空中关卡。不过这一关的视角变成了后上方俯视的视角，虽然比以前更能够表现空中部队的气势，但是却出现了高低差以及距离感难以把握的问题。要想顺利通过这一版面需要有非常大的耐心，完全把握各架飞机之间的位置关系。除了需要注意及时救出人质以外，还要注意相对位置不固定的绿色以及红色飞机之间可能会因为空气流动的关系出现瞬间的强风，把角色吹下飞机。在跳上第二架红色飞机以后，这架飞机会很快坠毁，不过在它的运动轨迹上还有一个人质和一个爱心，为了得到这两个东西可能会损失不少条命。跳上第三架红色飞机以后本版面就会结束，进入空中部队的大本营。

空中部队 Part II

这个版面一出来是在大飞机的机翼上。注意面前的平台最左边有一个人质，如果不及时救出的话会被远处的激光炮杀死。打掉两台激光炮台以后会出现三只机械老鹰，可以用雷神升一击必杀。获胜后进入飞机内部。这里没有什么难点，只要注意及时救人质即可。在某个角落里可以找到X盔甲的身体

装甲下载装置，身体装甲可以让X使出全屏攻击的超级攻击（L1和R1同时按下），不过必须将控制角色切换成X才能够得到。

空中部队 BOSS 疾风乌鸦

特效武器 飞影刃 / スナイプミサイル

获得武器 双燕舞（装备短刀时按特殊攻击键） / ウインドカッター

这个BOSS会站在屏幕里面往外发射飞镖，只要躲开就可以了；3级以上的时候（二周目或者困难模式）会出现一种跟踪飞镖，比较麻烦；它还会发射跟踪导弹，可以用光剑打爆；除此以外，它还拥有一些近身的格斗技巧，幸好伤害力并不是很大。当BOSS在画面里面的时候，用射击系角色可以攻击到它，而当它展开近身攻击的时候，用雷神升和它拼血也可以轻松取胜。



再回到红色警报那里，当AXL逃走以后，神秘人物在RED面前露出了邪恶的真面目：他要利用AXL的能力夺得最强的反乱猎人X和ZERO的DNA，而且他还用红色警报的成员来逼迫RED继续服从自己的命令。看到自己的手下已经遭到了神秘人物的控制，RED也只有唯命是从了。这也是为什么RED会要求和反乱猎人进行对决的原因。

联合工厂 Part I

第一个版面的攻略难度本身并不是很高，但是这个版面中有很多定时炸弹，如果不赶快行动的话炸弹附近的人质就无法救出了。为了达成全人质救出，这一关往往需要反复尝试才行，是游戏最郁闷的地方之一。有一个人质在位置很高的半空中，需要AXL在右边的平台上变成会飞行的敌人往回飞才能救出。在这一个版面中还可以找到X的手部装甲，作用是可以使用各种特殊武器的蓄力攻击。

联合工厂 Part II

第二个版面的难点同样在于及时救出人质。需要注意，人质有的时候不是直接出现在屏幕上的，只有当角色与他的距离近到一定程度的时候才会出现，这个时候如果不能及时救出他就会被敌人杀死了。其中有一个敌人隐藏在终点附近墙壁那里的独立平台上。可以用X的滑翔或者AXL的浮空飞过去。不过这个版面中会出现很多超声波机关，虽然伤害力很小，但是会把角色击倒，很容易出现被打落平台掉入岩浆死亡的情况。在这个版面内还可以找到一个爱心。

联合工厂 BOSS 烈焰花豹

特效武器 水烈闪 / スプラッシュレーザー

获得武器 爆炎阵（按下目标切换键） / サークルブレイズ

这个BOSS是普通难度下基本关卡中惟一一个需要用到一定技巧的对手。一出场身在一个大平台上，BOSS的两个分身会冲过来，不过这个时候的攻击是无法对BOSS造成伤害的。冲到平台旁的机器那里，用X或者AXL的水系武器攻击腿部的目标，这样机器的脚会被定住，把两只脚都定住以后，机器会往下陷，这个时候就可以爬到机器的背上了。然后BOSS会召唤两个分身围着绕圈，不时地一起冲进来进行体当；而当BOSS的本体回到机器头部的时候，机器的背上还会发射导弹，场地中央也会不时飘过一些火焰。如果破坏掉机器头部的两只角则可以破坏导弹的发射功能。这场战斗推荐使用装备了长刀的ZERO，站在场地中央，看准BOSS真身的移动规律，提前输入水烈闪。这样就可以中止BOSS的动作，同时可以破坏掉它的分身。使用这个战法一定要注意算好水烈闪的提前量，因为这一招出招比较慢；同时还需要注意躲避火焰的攻击，当然挨几下也没有什么大碍。



当打败所有的对手以后，根据情报分析出了红色警报大本营的所在地。不过现在雷达却根本探测不到那里有什么反应，一看就知道是一个陷阱。但是为了制止RED，ZERO等人不得不潜入了进去。

宫殿之路 Part I

这一部分是不可变动镜头方向的侧上方视角3D场景。在画面的最左边有一台巨大的压路机在不停地追逐主角，而前面则有各种敌人和障碍物。只要保证不要让那压路机攻击到就可以了，至于其他的敌人则完全可以不予理会（当然，前提条件是它们没有挡路）。要小心有些路段的路面出现了断裂，如果冲得太靠前很可能来不及反应就掉下去了。



宫殿之路 Part II

这一部分从游戏的构成来说和前一部分是一样的，只不过镜头的角度变成了前上方。这一次的路段中出现了3个巨大的断层，建议使用ZERO，他的冲刺跳跃非常容易用，而且基本上不会因为误操作而出现死亡的情况。这一部分一定要万分小心，因为一旦死亡就必须从头来过，而流程比起上一部分来说要长很多。在最后视角变换的时候，画面最右上角会有一个1up和一个加满血的道具，如果之前损失了很多体力的话则一定要取得回复道具，因为后面还有一个小BOSS要打。

经过转折以后，视角变成了上一版面时的样子，而压路机也来到了角色的身边。对着压路机的滚轮一顿猛攻可以打破这个滚轮，而之后压路机则会在画面上左右冲刺，注意及时闪避，因为这种攻击的伤害值颇高。冲了几次以后，压路机会停下来发射激光，攻击它的头部可以造成伤害。建议在它抬起前轮的时候使用AXL或者X的电磁风暴进行攻击。击败压路机以后完成这个关卡。

罪恶宫殿 Part I

传统的2D视角关卡，沿着道路一路往上走，注意闪避路上的巨石。在最上面可以找到通向BOSS战的传送点。



这一次的BOSS就是红色警报的老大RED。战斗场地是很多不连续的小平台，下面是无底深渊，可以自由旋转镜头。BOSS的第一种攻击方式是召唤分身进行攻击，第二种则是在被射击武器攻击时用冲击波反击；当他受到一定程度的伤害以后会进行瞬间移动，然后以新的立足点为中心，在周围的3或者4个平台上制造旋风，这个时候注意及时调整视角，并且离开产生旋风的平台。对付他的特效武器是波断击，可以对他造成一定时间的硬直，不过因为该硬直为无敌状态，所以无法继续追加攻击；而且等他恢复过来的时候还会在原地制造一个独立的旋风。使用这个方法理论上有可能No Damage通过，不过需要注意闪避他的其他攻击方式。普通难度下也可以考虑近身用雷神升拼血，X的普通蓄力攻击也颇实用。困难模式下要注意一定不要被分身以及旋风攻击到，否则其伤害值绝对令人后悔。这一战最需要注意的是视角的调整，不好的视角可能使得方向的判定出现问题，如果一不小心在快要胜利的时候落入深渊就得不偿失了。

虽然取得了胜利，但是RED也已经受了重伤，而这个地方也很快就要坍塌了。为了赎罪，RED决定将自己的生命埋在这废墟底下。但是他知道，前面还有一个神秘的人物在等待那3名勇敢的猎人！



罪恶宫殿 Part II

一出来有两个分支，建议从右边走。左边的道路不仅需要一些跳跃技巧，还会遇到很多烦人的超声波机关，虽然可以得到1up，但是已经临近最后关头了，没有必要为了它去冒险。右边的道路分为两个房间。第一个房间内有很多骑乘装甲，不过己方也有一台用来对抗，所以应该可以安全通过。第二个房间内有3头机械狼，用射击系武器可以在它们的攻击范围外就把它们作掉。从这个房间出来就进入了一个2D版面（如果最初选择左边的道路最后也会来到这里），这里有很多机关和敌人，建议换上残余体力较高的人来攻略。路的尽头有一个传送点。



通过传送点来到一个巨大的房间，里面摆着8副金属棺材，当中分别沉睡着一个普通关卡的BOSS。只有打倒全部8个BOSS才会出现通向最终BOSS所在地的通路，这也是《洛克人》的老传统了。这8个BOSS的攻略法和以前没有什么区别，而且这个时候所有的特效武器都已经入手了，照理来说应该更加轻松了。

不过需要注意，在这里出现的BOSS比起原先的那个等级会有所提高，这也代表它们的攻击力会提高，攻击方式也可能增多（这一条仅对普通模式有效），千万不要大意失荆州了。如果在BOSS战时损失了过多的体力，那么在大房间的中间有可以完全恢复体力和能量的回复道具，而且它们会在读盘以后重新出现，不要吝啬了！

最终BOSS 西格马 Ver. 1

击败8个BOSS以后进入大房间中间的传送点，导致红色警报变质的神秘人物就会出现！他就是总是死不掉，系列一贯的最终BOSS西格马。与西格玛的第一形态作战时，画面是传统的2D视角。建议使用装备了双手短刀的ZERO。对付西格玛的特效武器就是短刀的必杀技双燕舞。使出这一招以后，ZERO会打出一发回旋镖，只要面对的方向没有错，回旋镖就会自动追踪到西格马身边，并且把他打倒在地。如此反复可以No Damage取胜。胜利后就要和西格玛的第二形态作战了。



最终BOSS 西格马 Ver. 2

被击倒的西格马对自己实行了巨大化，这次的舞台则转换到了一些漂浮在宇宙的平台之上。一出场先往左边走，跳到左手边第二个平台上。这个时候请注意，来到如图所示的位置站好，这里是扭转敌我之间不平等的力量对比的关键点！关于这个点的文字描述应该是这样的：左手第二个平台的最左边，紧挨最左侧平台侧面的那个地点。站在这个点上，西格马的大部分招式都会把角色的位置判定成在更上面一页的那个平台上，从而导致招式的落空。惟一需要防范的就是大范围的激光扫描，这一招也可以通过跳到上面一个平台轻松避开，不过记得要及时返回安全点。对于西格马的绝大多数招式都可以不予理会，不过在他靠近平台、从口中发射火球的时候一定要及时进行反击。虽然用ZERO可以将火球反弹回去造成西格马的大伤害，但是使用射击系角色连射会更加有利，而且绝对不会因为动作空隙而受到攻击。只要有耐心，反复重复以上过程，西格马就可以被击败了。从存在安全点的角度来说，西格马作为最终BOSS其难度还比不上RED。当然，如果你不利用安全点的话那就完全不同了……



使用以上战术虽然完全有可能No Damage获胜，不过实际操作起来还是需要注意很多事项的。第一，这个点的范围并不是很大，只要稍微偏右一点效果就会完全不同了；第二，这一点虽然说可以安全躲避西格玛的招式，但是它的地形本身比较危险，有可能因为视角不好的关系而失足落下深渊，因此需要时刻保持高度紧张，同时注意微调角色站位；第三，站在这个地点的时候，要在西格玛靠近发射火球的时候及时向右边移动进行反击，否则西格玛的火球也会因为判定的关系全部打在上面一个平台上，而己方的攻击也就无法对他造成伤害了。

3人合力总算打倒了西格马，筋疲力尽的他们正在寻找离开着空中城堡的道路。突然，阴魂不散的西格马再次出现，一拳把毫无防备的AXL打飞开去。ZERO和X正准备继续战斗的时候，应该已经死掉了的RED也突然出现了，他一下子就打翻了在决战中已经将体力消耗光了的ZERO两人。西格马企图利用RED的身体恢复自己的力量，却被RED一枪轰出了城堡。原来这个RED是AXL变化的。惊喜之余，3人离开了这座已经破烂不堪的空中城堡……



通关之后可以进行存档，下次接续这个存档就可以开始二周目的游戏了。二周目时游戏的难度有所上升，不过在一周目各角色通过拯救人质获得的特殊能力是可以保留下来的，X的装甲也可以保留下来。不过诸如人质数量、体力和能量上限、必杀技是无法继承的。因为每一次游戏最多只能得到16个让角色习得特殊能力的光碟，而每名角色各有12种特殊能力，所以也就是说要想将3名角色的特殊能力都学会，那么至少要进行三周目的游戏才行。

关于游戏的剧情部分是这样的：所有的动画以及每关之间的过场是共通的，选用不同的角色并没有什么差别。不过在打各个BOSS前的对话部分以及游戏的结局动画结束以后的最终剧情交待则分别以BOSS战首发和最后终结西格玛的角色为中心。因此每名BOSS都会有3种完全不同的对话，最终的结局交待也会完全不同。所以说，要想彻底挖掘这款游戏的内涵，三周目通关是绝对必要的！

各角色能力升级表

ZERO			
POWER			
普通攻击 30% 可能攻击力上升	普通攻击 50% 可能攻击力上升	受到攻击伤害值减半	光剑攻击范围加大
SPEED			
Z光剑连续斩数量加1	Z光剑连续斩数量加2	冲刺速度提升	Z光剑连续斩数量加3
SPECIAL			
回复道具回复能力提升	受伤后无敌时间延长	受伤后无敌时间更长	必杀技攻击力上升
AXL			
POWER			
普通攻击 30% 可能攻击力上升	普通攻击 50% 可能攻击力上升	受到攻击伤害值减半	子弹射程增加
SPEED			
普通子弹连射数增加	普通子弹连射速度提升	冲刺速度提升	浮空时间和距离提升
SPECIAL			
回复道具回复能力提升	受伤后无敌时间延长	受伤后无敌时间更长	翻滚时可以射击
X			
POWER			
普通攻击 30% 可能攻击力上升	普通攻击 50% 可能攻击力上升	受到攻击伤害值减半	子弹射程增加
SPEED			
普通子弹连射数增加	普通子弹连射速度提升	冲刺速度提升	蓄力速度加快
SPECIAL			
回复道具回复能力提升	受伤后无敌时间延长	受伤后无敌时间更长	更容易打出回复道具

研究中心 RESEARCH CENTER

维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2

PS2	GUST	S·RPG	1人
DVD-ROM	2003年6月26日 发售		53KB
	对应杜比5.1声道		6800 日元



上一期给大家介绍了游戏的系统和一些比较基础的东西，想必对于新手和老手来说都应该有些帮助吧。这期继续放出一些研究性质的资料，其中还包括人物的事件列表和补充一些结局的遗漏，希望大家能够好好地体验一下这款自由开发度很高的游戏。

道具补完篇

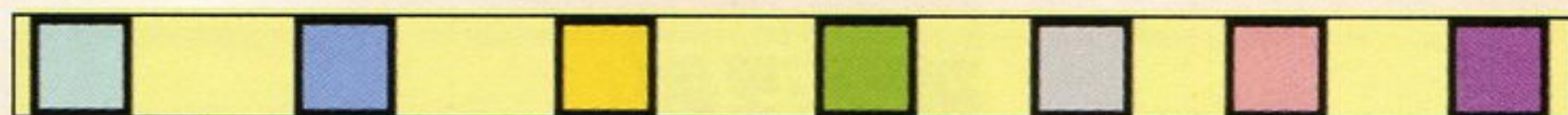
实用的プリッツスタッフ

拥有爆破伤害威力的プリッツスタッフ是一个很实用的道具。它在同一迷宫可以连续使用4次，这样可以省去携带其他爆破道具的空间，品质好的プリッツスタッフ还能造成不俗的伤害值。但缺点就是每次使用后到下次再使用时就会减少威力，所以大家必须要合理使用，走出迷宫后会自动补充回4次的使用次数。除此以外，使用不同属性的インゴット调合プリッツスタッフ，所得到的属性也会不同，这点大家也是要注意的。



▲1个プリッツスタッフ=4个爆破道具?

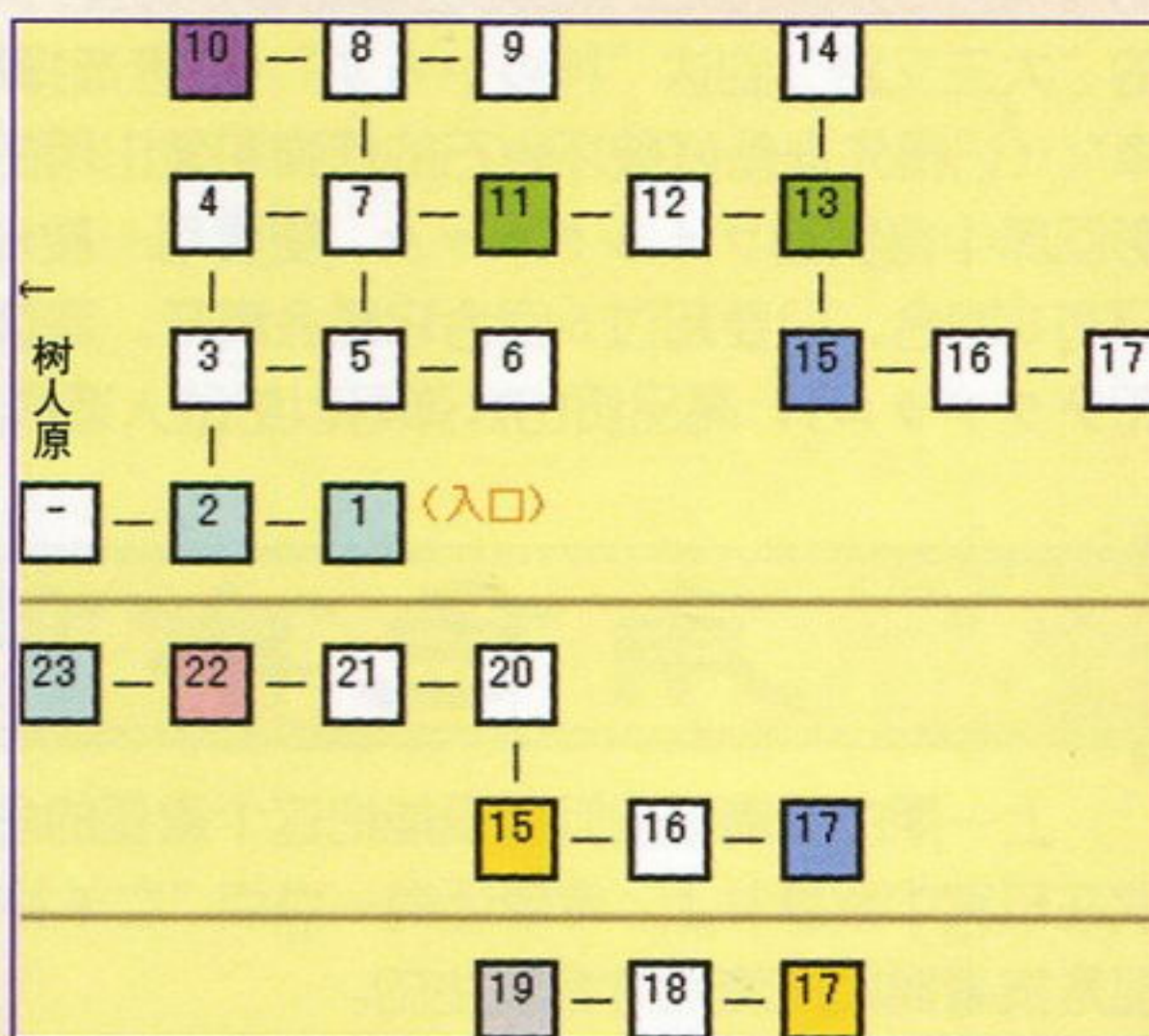
ルハイルミテル”回复迷宫，所以最好在进入的时候就使用一个アルハイルミテル。(另：在回廊中的音乐很不错，大家要慢慢欣赏哦。)



▲使用三叉 ▲上去的楼梯 ▲下去的楼梯 ▲石碑 ▲宝箱 ▲事件、BOSS ▲参考书音叉的地方

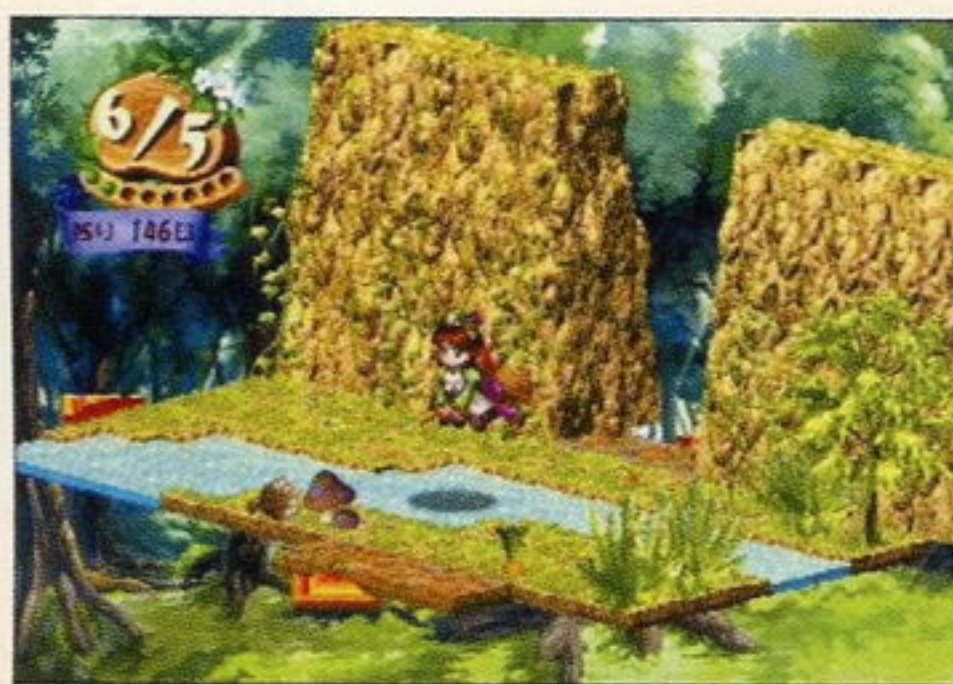
幻影回廊 01 注意点

- 入口 (地图方向)
- 上去就是幻影回廊，左边是树人原。
- 《新约·金羊毛》
- 需要使用フライングボード。
- 其实这里已经是第二塔了。
- 宝箱×4
- BOSS ラムウリザード×3
- 使用“三叉音叉”。



飞空扫把 (空飞ぶホウキ) 的秘密

飞空扫把一共有3种不同的效果：逃离迷宫、飞越地形和街道跳跃。效果的变化是依靠调合时所使用的“グラビ石”的品质决定的。品质差的グラビ石所调合出来的效果肯定是逃离迷宫 (ダンジョン脱出)。品质比较好的グラビ石所调合出的效果就是飞越地形 (地形を飛び越しA)，比如飞越像“近くの森”中的那种空洞。品质 (极上品) 最好的グラビ石当然能做出街道跳跃 (街道ひとつ飛び) 效果的飞空扫把。要想得到品质好的グラビ石，光靠在商店买是不可行的。要到各个采集地中进行采集，比如ゾーン高原的“枪ヶ峰”里拥有很多品质好的グラビ石，应该把这个采集地作为首选。



▲魔女宅急便?



▲很多グラビ石啊！但这里的怪物也要注意哦。

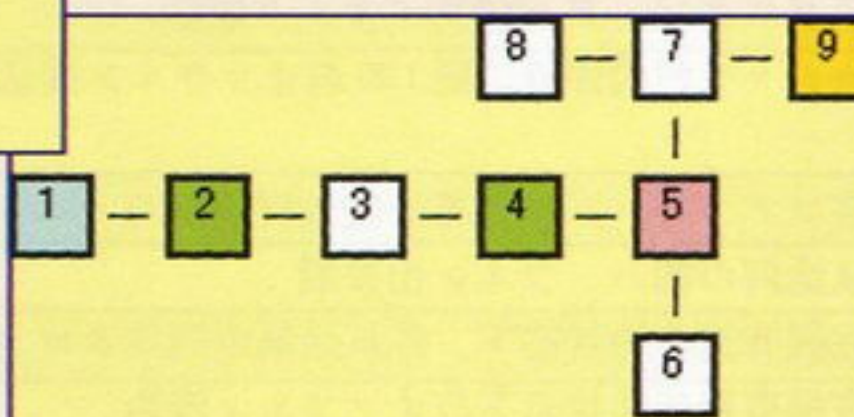
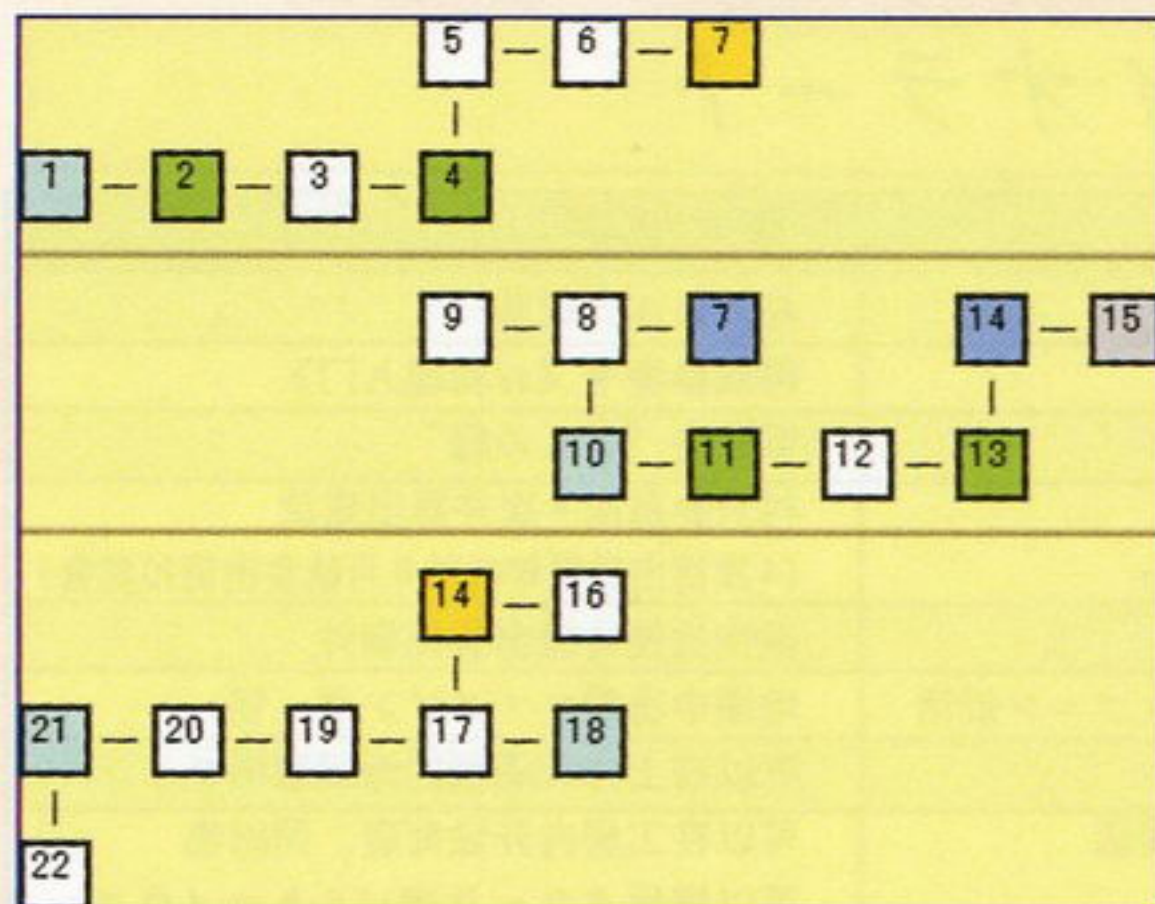
强力BOSS篇

幻影回廊

游戏中，最复杂的迷宫可以说是幻影回廊了。在这个迷宫里的BOSS也拥有一定的数量，当然宝藏也不少哦。幻影回廊一共分为6个部分，进入回廊前一定要先准备好フライングボード×1、良质的“三叉音叉”×1、エアドロップ×3、爆破威力在3.5级以上的炸弹×1。下面用简单的图来表示一下幻影回廊的内部结构。在回廊中要注意的另一点就是，进入回廊后，在战斗画面的中间部分会出现一条“龙的伤害计”，每杀害一个龙族的怪物都会减少一点，如果伤害计减到0的话幻影回廊就会倒塌，这时就只能用迷宫回复道具“ア

幻影回廊 02 注意点

- 使用“三叉音叉”可到达第五宝物库得到“猫之爪”。
- 宝箱×1
- 18和20.使用“三叉音叉”。



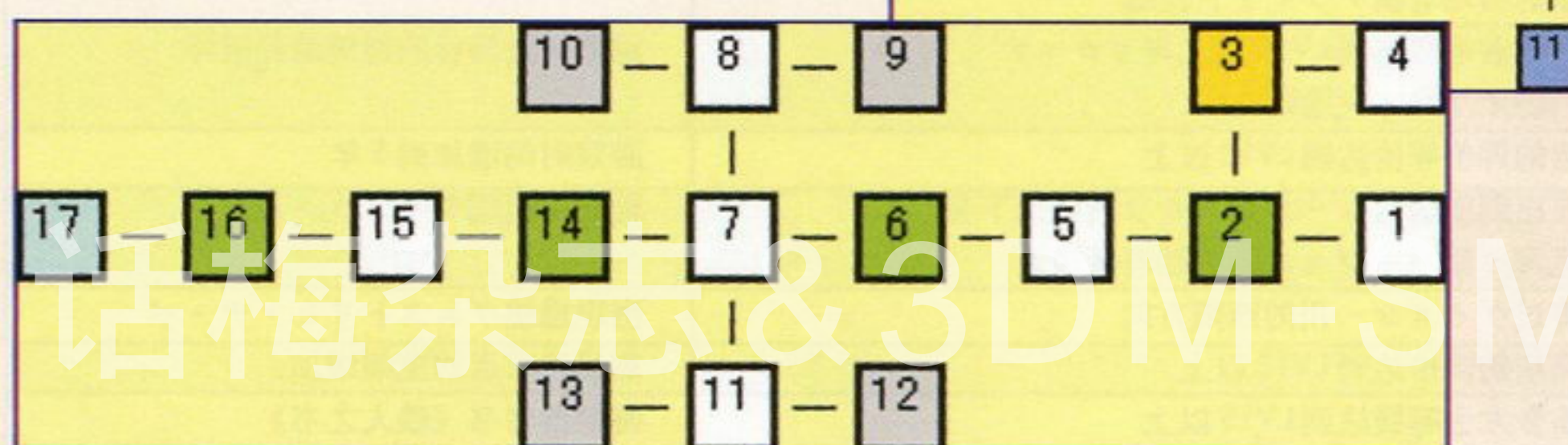
幻影回廊 03 注意点

- 虽然看不到有方向指示，但是在上方是有路的。
- BOSS ワイバーン×1、ガーゴイル×2 (如果角色パメラ在队伍中的话，便可以一下子收拾掉ガーゴイル)



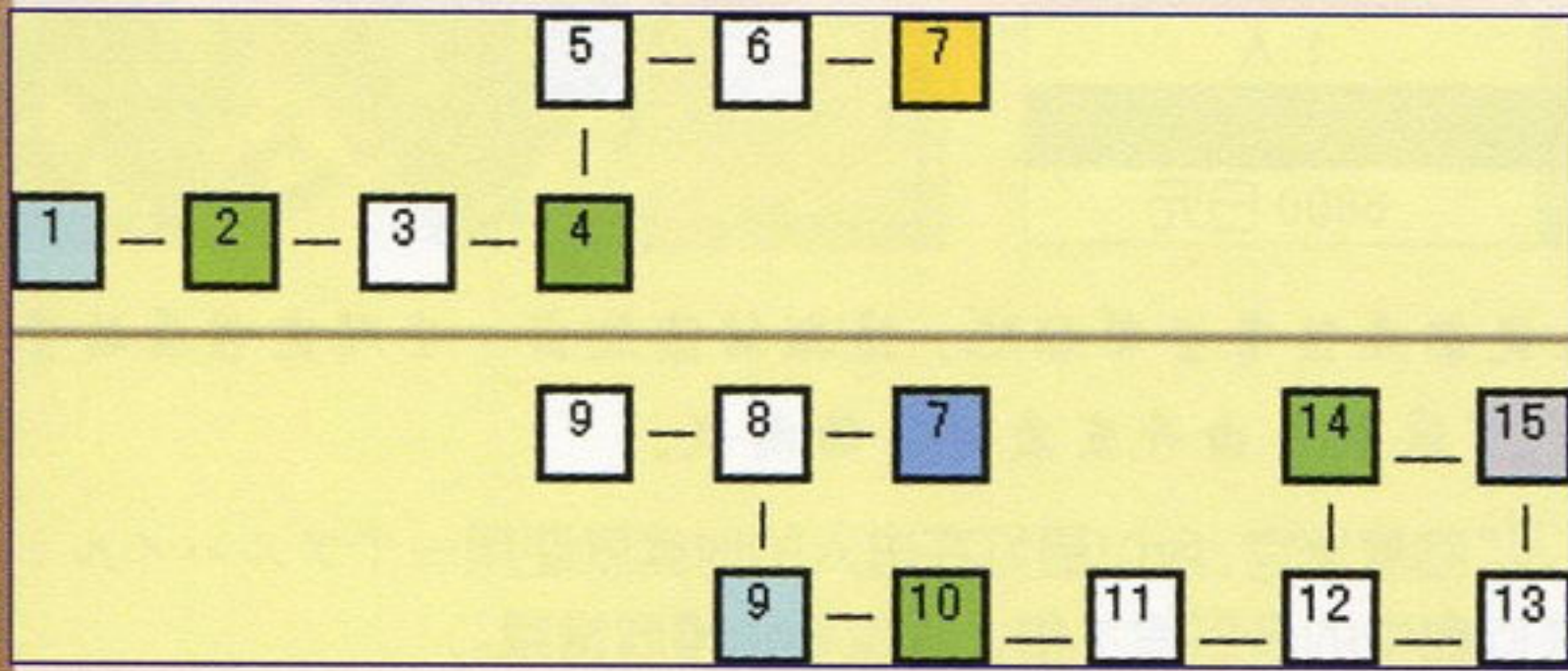
幻影回廊 04 注意点

- 需要用爆破威力在3.5级以上的炸弹。
- 9 (10.11.12). 都有宝箱，但同样也有怪物守护。



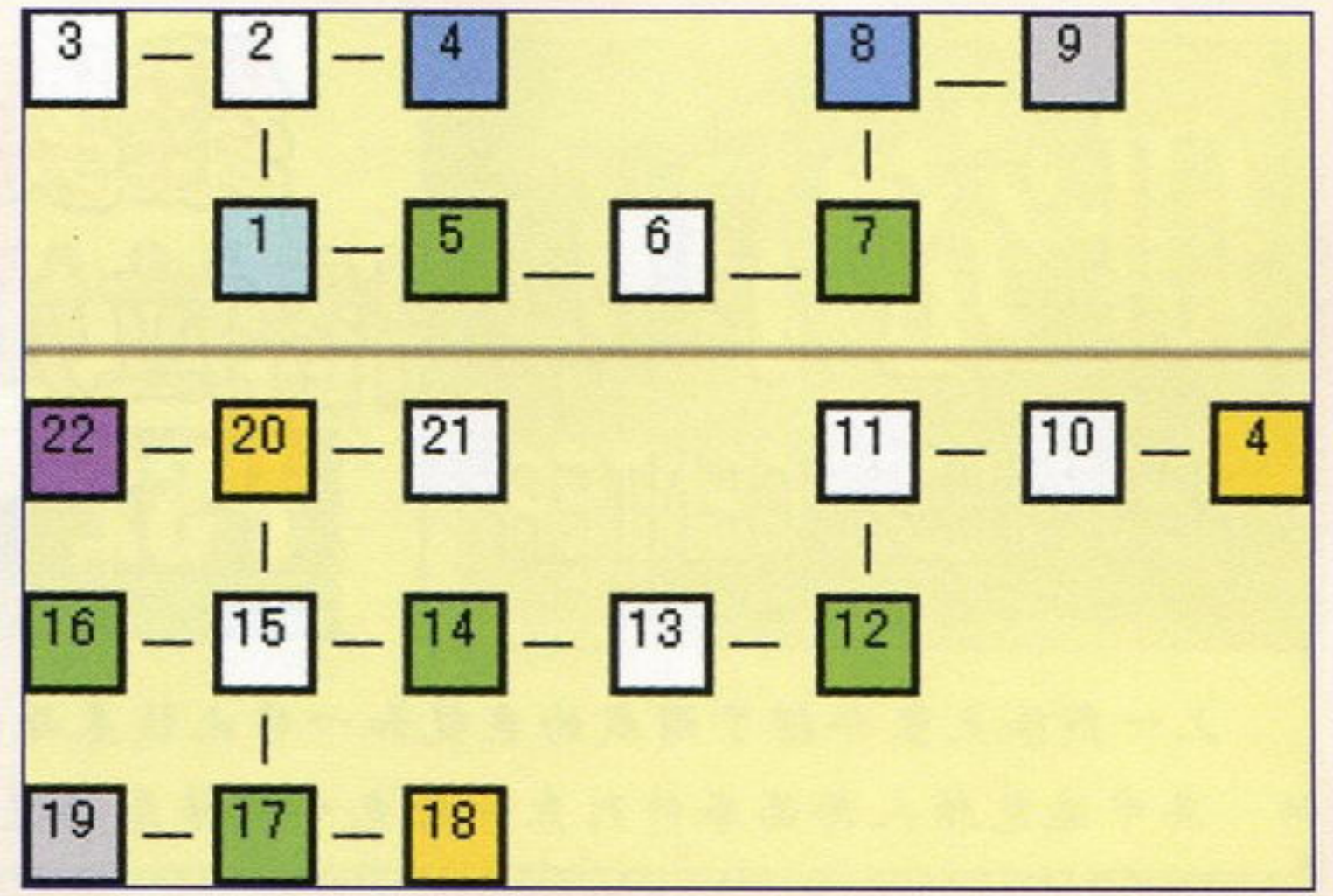
幻影回廊 05 注意点

- 在这里使用“三叉音叉”就会去到幻影回廊 06，不过小要拿宝箱的话还是等下再来吧。
- 左上方有隐藏通道。
- 宝箱（有铁人ゴーレム守护）



幻影回廊 06 注意点

- 宝箱×1
- 需要エアドロップ。
- 宝箱×5（有ワイバーン×1、アポステル×2守护）
- 宝箱×1（有ガーゴイル×5守护）
- 需要エアドロップ，这里将要面对BOSS メイアフラウ，要注意它的全体魅了攻击，把它击倒后便可以得到它身后的重要道具フォルゲロック和参考书《エルスクーラリオ》。



神之浮船

每年的4月1~10日和10月1~10日这段时间，在地图的中央部分都会落下开场动画中出现的“神之浮船”。落下的同时也会从各地的酒场老板那里打听到不少关于这艘船的消息。这时，只要穿过ハーフェン东边的“大三叉路”到达“神のいろり”（或者选择从深き小妖精の森那边前往），再登上山顶便可到达“神之食卓”。（记得先准备好破坏岩石的炸弹和登山用的“生きてるナワ”）在这里，只要对中央的蓝色石柱使用在幻影回廊中得到的フォルゲロック，便要与一艘HP高达9800的船战斗。它无视MP和LP攻击，而且战斗时间只有5回合，只要超过5回合它便会离开。建议调合一些高品质的爆破类道具（如ウニ、クラフト、フラム和テラフラム），高品质的炸弹可以给敌人造成接近一千的伤害，威力可不是开玩笑的哦。



角色事件篇

上一期由于篇幅的问题没能把这个重要的角色事件登出来供大家参考，这次在研究中继续补上，希望还有一点“亡羊补牢”的效果。其中的事件大多都是按着时间的流程才会发生的。

ヴィオラート

发生条件	发生结果
游戏开始后	与ぶにぶに战斗
与クリエムヒルト谈话	得到参考书《お料理入门》
第一次去采集地回来后与オッフエン谈话	可以去“近くの森”
发生クララ要结婚的事件后返回工房	村长会前来4次并提出建议（4次提出后每年的8月就会出现拍卖会）
炼金术达到LV3时与オッフエン谈话	很快他便会提出委托事件
炼金术达到LV3或者冒险者达到LV7与オッフエン谈话	地图中出现ファスビンダー镇
跟ファスビンダー镇的イエルク谈话	可以在上方大酒桶的无限取得ワイン
カロッテ村的评价达到130与オッフエン谈话	可以在工房内开设商店，同时也可以雇用クララ和バルトロメウス
在ファスビンダー镇有一定的评价后与イエルク谈话	地图中出现运河的都ハーフェン
从运河的都ハーフェン出来后	地图中出现“大三叉路”
在拥有商店的状态下，并从采集中回到カロッテ村	村中树起了来村人数的木板
在拥有商店的状态下与オッフエン谈话	得知商品热潮（事件后再度谈话得知促销货品和焦点货品的使用）
第二年回到工房	收到父母寄来的信件
看见地图中的神之浮船出现后与オッフエン谈话	得到关于船和神之食卓的情报，在地图中出现迷いの森
在运河的都ハーフェン拥有一定的评价并与酒场的老板デアーナ谈话	地图中出现蜜糖村ホーニドルフ
和蜜糖村ホーニドルフ上方养蜂所前的グレゴール谈话	可以花200块采集蜂巢（需要战斗）
和蜜糖村ホーニドルフ的酒场老板ゼム谈话	地图中出现テュルクス洞窟
冒险者等级达到LV30以上与ゼム谈话	地图中出现ゾーン高原
第三年回到工房	收到父母的来信
冒险者等级达到LV30以上与ファスビンダー镇的酒场老板ザヴィット谈话	地图中出现大贯道
冒险者等级达到LV30以上与カロッテ村的オッフエン谈话	得知附近森林的遗迹遭到破坏
店的评价等价达到LV12以上	游戏时间增加到5年
在出现蜜糖村ホーニドルフ的状态下与运河的都ハーフェンの酒场老板谈话	地图中出现ヴィスコー川
穿过ヴィスコー川の西南方向	出现遗迹ヴェストリヒ・ナーベ
商店的评价达到LV15以上	商品注目点的空间增加
炼金术士等级达到LV15以上	得到参考书《铁人之书》

バルトロメウス

发生条件	发生结果
可以接受委托后回到工房	可以雇用バルトロメウス、ロードフリード和アイゼル
一定时间后回到工房	得知村长的孙女要结婚的事
在工房中设置了家庭菜园后	バルトロメウス因没有了房间而发生暴走事件
开设商店后クララ前来购物	クララ询问バルトロメウスの事情
ヴィオラート出外冒险数月后返回工房	哥哥测试自己妹妹的实力
第三年的4月到5月之间在工房	突然向ヴィオラート要“长毛的药”
工房中没有设置家庭菜园的状态下，上2楼的房间	バルトロメウス无意中看到ヴィオラート换衣服
发生了上一个事件后第二次进入房间	发生ヴィオラート无意中看到バルトロメウス换衣服
7月28日左右，没有设置家庭菜园且与バルトロメウスの交友度高	发生看病事件（有MOVIE）

ロードフリード

发生条件	发生结果
游戏的第二天早上	ロードフリード前来探访
走出工房与ロードフリード谈话	ブリギット登场
同时雇用ロードフリード和バルトロメウス到近くの森冒险	出现纷争
游戏前期	ロードフリード约你一起到ブリギット家作客
在已经开设商店的情况随机发生	可以雇用ロードフリード作为看店员
在与ローラント谈过有关ロードフリード的过去后与ロードフリード谈话	ロードフリード说出辞去龙骑士的理由
同时雇用ロードフリード和アイゼル到カロッテ村的采集地	发生事件

ブリギッド

发生条件	发生结果
可以雇用ロードフリード后	ブリギット登场
发生上述事件后到ロードフリード的家中	发生ブリギット施舍事件
发生上述事件后从工房中出来时碰到她	可以雇用ブリギット
ヴィオラート正在看店的状态下ブリギッド前来购物	被指责店子里太脏
发生上述事件后走出工房	可以雇用ブリギット作为看店员
第一年的7月份走出工房外	ブリギット向ヴィオラート挑战今年的拍卖会
发生上述事件后如果赢得了拍卖会的话	在工房中发生事件
在认识ローラント之前带ブリギッド到运河之都ハーフェン	得知以前是在这里居住的
带ブリギッド去蜜糖村ホーニドルフ	ブリギッド埋怨带来这种乡下地方
在与ホーニドルフ的ブリギッド谈话	由于ブリギッド身上的香水太浓引来了一大堆蜜蜂
与ブリギッド的交友度高	发生ブリギッド患病的事件

クラーク

发生条件	发生结果
得知クラーク要结婚的事后与她谈话	讨论结婚对象的事
发生上述事件后经过一段时间再与她谈话	可以雇用クラーク
炼金术等级在LV10左右, 在回工房时	クラーク教你如何设置家庭菜园
同时雇用クラーク和カタリーナ回工房时	发生一起做饭事件

アイゼル

发生条件	发生结果
接受过委托后返回工房	可以雇用アイゼル
走出工房时随机发生	アイゼル向你解说有关炼金学校的事
炼金术士等级达到LV19以上时回工房中	アイゼル送你参考书《シグザール见闻录》
炼金术士等级达到LV20以上时回工房中	アイゼル教你设置冰室
第一次调出チーズケーキ时	アイゼル鼓励你继续努力
炼金术士等级达到LV30以上时回工房中	アイゼル告诉你有关贤者之石的事
同时带アイゼル和パメラ到幻影回廊	发生爆笑事件

ローラント

发生条件	发生结果
第一次到运河之都ハーフェン时	误认为主人公是炸弹魔, 为了道歉而成为可以雇用的同伴
在可以雇用ローラント的状态下与他谈话	ローラント讲述他的过去
连同ローラント回自己的工房去	发生バルトロメウス被认为是人材事件(选择“贫しくて大変”可以得到3000元哦!)
同时带ローラント和ロードフリード到“近くの森”采集	两人想起以前的日子
雇用ローラント时在カロッテ村与他谈话	发生特殊事件
与ローラント的交友值达到99以上时	发生特殊事件
发生上述事件后的一段时间再与他谈话	发生特殊事件

ミーフィス

发生条件	发生结果
第一次到ファスビンダー镇的酒窟找她	发生特殊事件
发生上述事件后再度去找她	可以雇用ミーフィス
在ファスビンダー镇的评价达到150后, 在自己当看店员的状态下	ミーフィス前来购物并提出雇用她当看店员的请求

パウル

发生条件	发生结果
从ハーフェンの杂货店中购买“妖精的腕轮”并穿越大三叉路	到达妖精之森
与妖精之森里在河边钓鱼的妖精谈话	可以雇用パウル
与在カロッテ村的他谈话	发生被耻笑粗眉事件
在自己当看店员的状态下パウル前来购物	可以雇用パウル当看店员

ザヴィット

发生条件	发生结果
和在ファスビンダー镇酒场的他谈话	可以雇用ザヴィット
看见ファスビンダー镇的大酒桶后与他谈话	可以无限取得ワイン
连同ザヴィット回カロッテ村的酒场	老朋友的对话
在地图中出现蜜糖村ホーニヒドルフ时到酒场找他	对话后地图中出现从ファスビンダー直接前往的道路
冒险者LV30以上与他谈话	地图中出现大贯道
游戏中后期与他谈话	发生大酒桶被盜事件
发生上述事件后走出地图	与盜賊发生战斗后取回大酒桶
与ザヴィットの交友度在60以上与他谈话	ザヴィット请主人公喝胡萝卜汁

カタリーナ

发生条件	发生结果
在ファスビンダー镇与她谈话	可以雇用カタリーナ
发生上述事件后再度与她谈话	得知她在寻找一个人
第一次调出ロッド后	她前来购买
在主人公看店时她前来购物	可以雇用她作为看店员



パメラ

发生条件	发生结果
穿过大贯道后到达メッテルブルグ并住宿一日	发生幽灵少女パメラ事件(MOVIE), 之后可以雇用她出外冒险和看店
带着她进入ファスビンダー镇的酒窟	发生主人公帮她寻找新朋友的事件
带着她回工房	发生强盗抢劫的事件, 结果……
雇用她作为看店员时随机出现	パメラ喜欢ロードフリード?

ダスティン

发生条件	发生结果
第一次去运河之都ハーフェンの武器店与他谈话	可以雇用ダスティン
一段时间后再次与他谈话	得知釜的制作方法
在工房中设置了釜后再次与他对话	得知熔矿炉的制作方法

通关后的追加要素

在游戏通关一遍后, 标题画面中便会出现おまけの选项。其中包括了角色的介绍(キャラクター紹介); 角色的一些说话片段(音声剧场); 回顾在游戏中出现的一共69首的BGM(音乐堂); 观看游戏过程中出现过的MOVIE(映画馆), MOVIE全部一共有8个, 看看你拥有了多少。还有观看CG图片的美术馆和道具图鉴等实用的选项。



结局补充

上一期的结局有一些错误, 因为当时不知道3年的游戏时间与5年的游戏时间会影响结局的变化, 这点猫太要大家说上一万个对不起。这次再放上正确的结局取得方法, 希望大家还来得及“亡羊补牢”。(T_T)

アイゼル ENDING	3年内商店的评价在LV12以上; 炼金术在LV40以上; 人气等级在LV95以上; 到村中的访问者达到900人以上; 没有击倒全部BOSS; 没有治好ブリギッド的病。
ブリギッド ENDING	3年内商店的评价在LV12以上; 治好ブリギッド的病; 到村中的访问者达到900人以上; 没有击倒所有BOSS。
炸弹魔 ENDING	3年内商店的评价在LV12以上; 击倒所有BOSS; 到村中的访问者达到900人以上。
炼金术的学校	3年内商店的评价在LV12以上; 炼金术在LV40以上; 到村中的访问者达到900人以上。
カロッテ市(其他城镇也一样) ENDING	炼金术未达到LV40; 村(得到ENDING的城镇)的发展稳定; 访问者达到900人以上。
普通 ENDING	到村中的访问者达到300人以上。
BAD ENDING	到村中的访问者未达到300人。

最后的话

其实游戏中还有很多需要大家开发的东西, 比如一些小BOSS(如遗迹ヴェストリヒ・ナーベ中的大魚最好用クサイ属性的道具攻击)和一些迷宫, 但总的来说难度都不高, 在这里就不一一说明了。如果一定要放出来的话, 恐怕要占用半本杂志的空间, 这个我想谁也不允许吧。猫太能给大家帮助就只有这些, 大家慢慢体会这款游戏吧。



研究中心

RESEARCH CENTER

三國志戰記2

SANGOKUSHI SENKI 2



PS2	KOEI	SLG	1人
DVD-ROM	2003年6月26日发售		197KB以上
	对应5.1声道		6800日元

研究补遗

物品一览表

荀子	人物特性变成“功名”
遁甲天书	智谋+20
史记	统率+20
金象嵌の壶	武将成长时统率+1
汉书卫青传	人物特性变成“殊勋”
青囊书	可以使用特殊命令“回复”
诗经	可以使用特殊命令“诱引”
战国策	人物特性变成“外交”
易经	可以使用特殊命令“混战”
伍子胥列传	人物特性变成“激情”
偃月刀	人物特性变成“一骑当千”
书经	可以使用特殊命令“突进”
三尖刀	人物特性变成“暴威”
长信宫灯	武将成长时智谋+1
羽扇	武将成长时智谋+3
何氏の壁	武将成长时武艺+3
方天戟	人物特性变成“万人敌”
七星宝刀	武艺+20
孙子用筒编	人物特性变成“工作”
神兽の砚	武将成长时武艺+2
尉缭子	智谋+10
汉书李广传	人物特性变成“神弓”
治论	统率+5
四神镜	人物特性变成“反攻”
刺客列传	人物特性变成“不屈”
论语集解	统率+10
刎颈爵	人物特性变为“心交”
雌雄一对双剑	人物特性变为“神技”
玉玺	人物特性变为“德望”
河川兵术书	移动时不会受到川、浅滩的地形限制
山岳兵术书	移动时不会受到丘、山岳的地形限制
铜雀	武将成长时智谋+2
老子	人物特性变为“英雄”
黄石公三略	人物特性变为“奸才”
五把宝刀	人物特性变为“勇猛”
司马法	人物特性变为“名将”
十六策	人物特性变为“冷静沉着”
青釭之剑	武艺+10
吴子	人物特性变为“支援”
韩非子	人物特性变为“舌锋”
春秋左氏传	统率+15
玉龙纹壁	武将成长时武艺+1
龙之方壶	武将成长时统率+2
六韬	人物特性变为“策士”
孟德新书	人物特性变为“奸雄”
双铁戟	人物特性变为“武神”
蛇矛	人物特性变为“霸王”
墨子	人物特性变为“铁壁”
汗血马	人物特性变为“神速”
列仙传	人物特性变为“预见”
孙氏	人物特性变为“鬼谋”
大斧	人物特性变为“暴虐”
真孙子	特殊战法“真孙子”能在通常战法里出现
山海经	智谋+5
太平要术书	智谋+15

特殊武将的加入

这里所说的特殊武将，一共只有太史慈、吕布和吕玲绮三人。这些武将必须要在达成特殊条件后，才能够加入。

孙策本篇的太史慈：在第一场战斗中，让孙策与太史慈进行通常攻击，那么就会发生两人的单挑事件。战斗胜利后，太史慈加入。

孙策外传的吕布、吕玲绮：1.已经将吕布本篇的三个结局全部打通过。2.在第三话“小沛奇袭战”中吕布会以在野武将的身分出现在琅邪。3.如果成功录用了吕布，那么吕玲绮会在第四章“孔明追击战”中出现在琅邪。

曹操外传的吕布、吕玲绮：1.已经将吕布本篇的三个结局全部打通过。2.在第一章“东吴征讨战”中吕布会以在野武将的身分出现在濮阳。3.如果成功录用了吕布，那么吕玲绮会在第二章“第一次许昌夺回战”中出现在下邳。

密探的“工作”

在本作中，密探的作用被大大加强了——有大半的原因，在于本作的武将不能再像前作那样轻易被捕获后录用。但是，有些武将玩家又确实非常希望得到，怎么办？

首先，任命一些武将为密探，将他们派到敌人的城池中去。到了下一回合，就能够利用这些密探干各种各样的工作。其中，“内应”这一指令能够降低敌将的忠诚度，使他们在战斗中被抓获后，能够轻易地投降，为我们所用。要注意的是，有一些武将，“内应”对他们绝对是不会有用的。比如说曹操军的几个“亲卫队”，刘备军的赵云、孔明、关羽、张飞，孙策军的周瑜黄盖等知名大将。这些武将在败阵时会直接“败走”，而不会被抓获。

另外，每个武将的忠诚度也都有高有低——既有完全不用“内应”直接就会投降的武将，也有必须要“内应”2、3次，甚至5、6次后才会投降的武将。在游戏初期一些绝对不会投降的武将如关兴、张苞、于禁、乐进等，到了游戏后期，多“内应”几次的话，还是能够录用的。利用这一点，玩家可以网罗到绝大多数的武将为己所用，使用他们开拓自己一统天下的霸业。

注：1.每使用一次“内应”，技巧值就会消耗150点。所以在平时就要注意技巧值的累积与使用。不能全部都花费在交换战法上。

2.密探的另外两个指令“暗讨”和“虚报”同样非常有用。一回合内让七、八个密探一起使用的话，能够瞬间将敌军的兵力减少到最低点。之后立刻派大军进攻，你会惊奇地看到，敌人的兵力通常只有1、2000左右，一两个战法下来就会纷纷溃败。不过，这招的缺点也很明显——消耗技巧值太多。如果没有足够的技巧值，那么效果微乎其微。推荐在一些关键的战斗中，再使用这招。

剧本补完

刘备篇

第一章 孔明初阵

稀有战法：

鬼神奋斗——新野仙人庵
神仙火矢——舞阳仙人庵

可得物品：

遁甲天书——宛仙人庵
史记——颍川仙人庵
荀子——我方无人被击破的情况下全灭敌军在野可加入武将：

博望：徐庶（刘备或诸葛亮）胡班（关羽）
襄阳：廖化（关羽或周仓）
比阳：曹豹（糜芳）

第二章 荆州南下

稀有战法：

鬼神疾驱——宣城仙人庵

可得物品：

金象嵌の壶——在长坂一战中完成3连锁

第三章 赵云救出战

可得物品：

汉书卫青传——宣城仙人庵
青囊书——在宣城之战中击破敌人全部部队在野可加入武将：

樊城：伊籍（刘备）向朗（徐庶或诸葛亮）

第四章 激战长坂坡

可得物品：

刎颈爵——樊城仙人庵

与孙权同盟

第五章 三江口迎击战

稀有战法：

神仙火矢——夏口仙人庵

可得物品:

七星宝刀——江夏仙人庵

刺客列传——在夏口一战中限定回合内击破敌军团长

山海经——在陆口一战中限定回合内击破全部敌人

第六章 华容道追击战

稀有战法:

鬼神奋斗——葫芦谷仙人庵

鬼神疾驱——濡须口仙人庵

神仙乱射——临海仙人庵

可得物品:

列仙传——在乌林一战中限定回合内击破敌军团长

论语集解——在葫芦谷一战中限定回合内击破敌军团长

投靠刘璋

第五章 长沙突破战

稀有战法:

神仙火矢——赤壁仙人庵

可得物品:

七星宝刀——吴寿仙人庵

铜雀——在长沙一战中限定回合内完成6连锁

在野可加入武将:

陆口: 马谡(诸葛亮或向朗) 马良(诸葛亮或向朗)

第六章 西凉的战火

稀有战法:

神仙乱射——阴平仙人庵

可得物品:

战国策——在天水一战中限定回合内完成7连锁

在野可加入武将:

巴西: 霍峻(巩志)

第七章 长安救援战

稀有战法:

金轮奈落——新平仙人庵

鬼神疾驱——上洛仙人庵

可得物品:

诗经——在长安一战中限定回合内击破全部敌人

在野可加入武将:

剑阁: 董允(诸葛亮)

第八章 汉中出兵

稀有战法:

神仙火矢——酒泉仙人庵

可得物品:

勿颈爵——阳平关仙人庵

孙子用筒编——在汉中一战中限定回合内击破全部敌人

第九章 益州战役

稀有战法:

神仙乱射——朱提仙人庵

鬼神奋斗——永昌仙人庵

可得物品:

刺客列传——在成都一战中限定回合内取得胜利

第十章 军师出阵

稀有战法:

鬼神疾驱——兴山仙人庵

可得物品:

汉书李广传——在襄阳一战中击破全部敌人,同时我军无人败阵

第十一章 长安夺回作战

稀有战法:

金轮奈落——天水仙人庵

可得物品:

吴子——在长安一战中破坏全部的箭仓和兵粮库

第十二章 天下的英雄

在野可加入武将:

北平: 公孙赞(刘备或赵云)

武都: 张任(严颜或吴兰)

夏口: 黄祖(蔡瑁)

下邳: 宋宪(臧霸)

南海: 士燮(许靖)

襄阳: 向宠(向朗)

樊城: 伊籍(刘备或马谡或霍峻或马良)

比阳: 曹豹(糜芳)

外传

第一章 汝南共同战线

稀有战法:

鬼神奋斗——夏口仙人庵

可得物品:

治论——在汝南一战中限定回合内完成4连锁

在野可加入武将:

江夏: 伊籍(刘备) 刘琦(刘备)

武陵: 沙摩柯(刘备) 霍峻(伊籍) 金旋(巩志)

夏口: 廖化(关羽或周仓)

江陵: 马良(伊籍)

始新: 费栈(沙摩柯)

赤壁: 庞统(向朗)

零陵: 刑道荣(沙摩柯) 蒋琬(马谡) 刘贤(刑道荣或蒋琬)

桂阳: 赵范(向朗) 鲍隆(刑道荣或赵范)

长沙: 韩玄(魏延) 黄忠(魏延)

第二章 汉中进军

稀有战法:

鬼神疾驱——武都

可得物品:

遁甲天书——永安仙人庵

战国策——在汉中一战中限定回合内破坏敌人的箭仓和兵粮库

在野可加入武将:

天水: 姜维(诸葛亮)

剑阁: 董允(李恢)

第三章 虎狼怒吼

可得物品:

易经——在成都一战中限定回合内击破全部敌人

在野可加入武将:

武都: 王平(诸葛亮或刘备、马谡)

广汉: 向宠(向朗)

第四章 长安的敌影

稀有战法:

大酒宴——张飞拜访五丈原仙人庵

鬼神奋斗——张飞以外武将拜访五丈原仙人庵

可得物品:

春秋左氏传——长安一战中限定回合内完成8连锁

在野可加入武将:

汉中: 阎圃(庞德)

广汉: 王甫(法正或关羽) 费礼伟(魏延)

襄阳: 蒯越(伊籍)

充国: 许靖(法正) 邓芝(蒋琬或姜维)

巴西: 严颜(法正或黄忠)

绵竹: 吴班(张苞或刘备) 张松(孟达或刘备)

永安: 董和(诸葛亮)

江州: 李恢(马超)

第五章 诀别 许昌城

稀有战法:

神仙火矢——比阳仙人庵

可得物品:

勿颈爵——新野仙人庵

七星宝刀——宛仙人庵

孙子——在许昌一战中限定回合击破全部敌人在野可加入武将:

汉中: 张卫(阎圃) 张鲁(阎圃)

广汉: 王累(严颜)

永安: 黄权(李恢)

江州: 张任(严颜)

博望: 胡班(关羽或黄忠)

新野: 徐庶(诸葛亮或刘备) 陈震(马良)

南广: 李严(李恢)

第六章 建业决战

稀有战法: 神仙火矢——海陵仙人庵

神仙乱射——濡须口仙人庵

在野可加入武将:

陈留: 许褚(马超) 徐晃(关羽)

鲁: 张辽(关羽)

北平: 公孙赞(刘备)

广汉: 刘巴(黄权或董允)

长安: 王双(胡车儿)



曹操篇

第一章 乱世之奸雄

稀有战法:

鬼神奋斗——济南仙人庵

可得物品:

史记——河东仙人庵

战国策——在下邳一战中我军无人败阵

第二章 官渡大战

稀有战法:

神仙乱射——潼关仙人庵

可得物品:

遁甲天书——济南仙人庵

金象嵌の壺——在官渡一战中限定回合内取得胜利

易经——在乌巢一战中限定回合内击破全部敌人

伍子胥列传——在邳一战中限定回合内击破袁绍

进攻荆州

第三章 新野攻防战

稀有战法:

鬼神疾驱——汝阴仙人庵

可得物品:

刺客列传——在新野一战中限定回合内完成5连锁

第四章 荆州制压战

可得物品:

论语集解——在江陵一战中限定回合内完成5连锁

在野可加入武将:

江夏: 黄祖 (蔡瑁)

江陵: 文聘 (蔡瑁)

第五章 合肥大战

稀有战法:

神仙乱射——海陵仙人庵

鬼神奋斗——合肥仙人庵

在野可加入武将:

洛阳: 贾逵 (曹彰)

吴: 许贡 (曹操)

始新: 费栈 (曹操)

江陵: 文聘 (蔡瑁)

进攻孙权

第三章 第一次东吴远征

可得物品:

汉书卫青传——河东仙人庵

孙子用筒编——在濡须口一战中限定回合内消灭全部敌人

在野可加入武将:

寿春: 刘晔 (满宠或于禁、吕虔、郭嘉)

洛阳: 贾逵 (司马懿)

汝南: 袁术 (杨修或陈珪)

小沛: 陈登 (陈珪)

第四章 长安迎击战

稀有战法:

金轮奈落: 合肥仙人庵

可得物品:

刎颈爵——潼关仙人庵

神兽の砚——在长安一战中限定回合内完成5连锁

在野可加入武将:

渤海: 沮授 (许攸或高览) 公孙瓒 (袁术) 逢纪 (郭图或高览) 辛评 (郭图或郭嘉) 淳于琼 (杨修或张合那) 王修 (孔融或高览) 吕翔 (吕旷) 辛毗 (郭图或曹洪) 袁谭 (吕旷)

第五章 第二次东吴远征

稀有战法:

神仙火矢——临海仙人庵

可得物品:

七星宝刀——上洛仙人庵

三尖刀——在建业一战中限定回合内破坏敌人全部的兵粮库

第六章 河北的叛乱

稀有战法:

鬼神奋斗——陈仙人庵

可得物品:

尉僚子——在燕一战中限定回合内击破全部敌人

在野可加入武将:

潘阳: 王朗 (于禁或陈珪) 华歆 (纪灵或曹操、袁术、程昱) 许贡 (曹操) 虞翻 (陈珪或孔融) 严白

虎 (陈登) 吕范 (纪灵)

卢江: 张弦 (孔融) 张昭 (陈珪)

吴: 陆绩 (袁术)

第七章 西征军进击

可得物品:

治论——在襄阳一战中限定回合内破坏全部箭仓

汉书李广传——长安一战中完成7连锁

在野可加入武将: 北平: 陈琳 (王粲)

第八章 对阵五丈原

可得物品:

四神镜——在五丈原一战中破坏所有的兵粮库

在野可加入武将:

夏口: 凌统 (吕蒙)

陈仓: 姜维 (夏侯霸)

五丈原: 孟达 (曹丕)

第九章 蜀魏决战

在野可加入武将:

南海: 士燮 (陈群)

外传

第一章 东吴征讨战

稀有战法: 鬼神奋斗——陈仙人庵

可得物品: 青囊书——在建业一战中完成5连锁

在野可加入武将:

白马: 许攸 (曹操)

下邳: 臧霸 (曹操)

真定: 张燕 (曹操)

潘阳: 陈宫 (曹操)

陈: 陈群 (司马懿)

定陶: 满宠 (徐晃)

陈留: 毛玠 (司马朗或曹仁)

济北: 吕虔 (李典)

寿春: 刘晔 (满宠)

第二章 第一次许昌夺回战

稀有战法:

神仙乱射——丹阳仙人庵

可得物品:

遁甲天书——南顿仙人庵

韩非子——在许昌一战中限定回合内击破全部敌人

第三章 凉州强袭战

稀有战法:

金轮奈落——上洛仙人庵

鬼神疾驱——狄道仙人庵

可得物品: 汉书卫青传——五丈原仙人庵

荀子——在酒泉一战中限定回合内击破孙尚香

在野可加入武将:

弘农: 王双 (曹彰)

洛阳: 贾逵 (曹彰)

陈仓: 郭淮 (曹丕或司马懿)

吴: 严白虎 (王朗)

海陵: 张昭 (王朗)

淮阴: 陈矫 (陈登)

下邳: 陈珪 (陈登)

洛阳: 董昭 (司马懿)

寿春: 吕范 (纪灵)

第四章 汉中制压战

可得物品:

刎颈爵——剑阁仙人庵

青钗剑——在汉中一战中限定回合内击破孙尚香

在野可加入武将:

弘农: 邓艾 (司马懿或夏侯霸)

东莱: 孔融 (王修或杨修)

酒泉: 韩遂 (郭汜)

吴: 陆绩 (袁术)

会稽: 虞翻 (张昭)

第五章 第二次许昌夺回战

可得物品:

书经——在许昌一战中限定回合内取得胜利

真孙子——占领许昌后

在野可加入武将:

汉中: 阎圃 (杨松) 程银 (韩遂) 杨秋 (韩遂)

成都: 许靖 (严白虎) 张松 (孟达)

第六章 同盟军征讨战

可得物品:

列仙传——在襄阳一战中限定回合内破坏全部兵粮库

春秋左氏传——在豫章一战中限定回合内完成7连锁

在野可加入武将:

酒泉: 张横 (程银或杨秋)



孙策篇

第一章 小霸王崛起

稀有战法:

鬼神奋斗——柴桑仙人庵

可得物品:

偃月刀——在建业一战中限定回合内击破太史慈

特别事件:

在建业一战中, 让孙策与太史慈用普通攻击交战, 那么就会发生两人单挑事件。在战斗结束后, 太史慈加入。

第二章 不稳分子

稀有战法:

神仙乱射——临海仙人庵

可得物品:

史记——丹阳仙人庵

书经——在吴一战中我军无人败阵

在野可加入武将:

丹阳: 周泰 (孙策) 蒋钦 (潘璋)

吴: 潘璋 (陈武)

柴桑: 刘繇 (太史慈)

临海: 张英 (刘繇)

会稽: 董袭 (虞翻或周泰)

进攻曹操

第三章 痛击 仇敌的陷阱

可得物品:

治论——在丹阳一战中完成4连锁

在野可加入武将:

吴: 徐盛(周泰或蒋钦)

豫章: 诸葛瑾(步鹭)

第四章 吊丧合战

可得物品:

刎颈爵——建业仙人庵

三尖刀——在临海一战中完成5连锁

青囊书——在陆口一战中破坏敌军全部的兵粮库

古锭刀——占领陆口后

在野可加入武将:

吴: 朱桓(朱治) 全综(孙权)

柴桑: 凌统(吕蒙)

丹阳: 朱然(吕蒙或潘璋)

新都: 鲁肃(诸葛瑾)

第五章 长江攻防战

可得物品:

七星宝刀——罗县仙人庵

孙子——在吴儒一战中限定回合内击破全部敌军

尉缭子——在岳阳一战中我军无人败阵

论语集解——在公安一战中限定回合内完成5连锁

在野可加入武将:

卢江: 丁奉(孙权或徐盛)

第六章 风云赤壁大战

稀有战法:

金轮奈落——公安仙人庵

鬼神奋斗——柴桑仙人庵

外传

第一章 小霸王复活

稀有战法:

鬼神奋斗——葫芦谷仙人庵

可得物品:

金象嵌の壶——在襄阳一战中限定回合内取得胜利

战国策——在长沙一战中限定回合内击破黄忠

在野可加入武将:

豫章: 华歆(韩当)

夏口: 苏飞(甘宁)

第二章 寿春奇袭战

稀有战法:

鬼神疾驱——海陵仙人庵

可得物品:

刎颈爵——建业仙人庵

易经——在淮阴一战中破坏全部兵粮库

韩非子——在寿春一战中完成6连锁

在野可加入武将:

淮阴: 袁术(华歆) 刘繇(太史慈)

吴: 顾雍(张昭) 徐盛(孙韶) 全综(孙权) 潘璋

(吕蒙) 陆绩(陆逊)

丹阳: 朱然(吕蒙) 朱治(孙策) 蒋钦(吕蒙) 陈

武(黄盖)

豫章: 诸葛瑾(张昭)

卢江: 张勋(孙策) 丁奉(孙权)

会稽: 董袭(周泰) 虞翻(陆绩)

汝南: 吕范(华歆)

新都: 鲁肃(诸葛瑾)

第三章 小沛奇袭战

可得物品:

七星宝刀——彭城仙人庵

孙子用筒编——在小沛一战中限定回合内破坏全部的兵粮库

第四章 孔明追击战

可得物品:

山海经——在成皋一战中限定回合内击破全部敌人

偃月刀——在函谷关一战中限定回合内击破全部敌人

青杠の剑——在潼关一战中限定回合内击破全部敌人

在野可加入武将:

许昌: 袁术(华歆或陆绩) 吕范(华歆)

东莱: 孔融(虞翻)

第五章 汉中强行作战

稀有战法:

神仙火矢——魏兴仙人庵

可得物品:

刎颈爵——安定仙人庵

青囊书——在汉中一战中我军无人败阵

第六章 将星坠落

可得物品:

论语集解——在汉中一战中限定回合内取得胜利

第七章 决战 五虎关

可得物品:

四神镜——在定军山一战中限定回合内取得胜利

尉缭子——在阳平关一战中限定回合内取得胜利

春秋左氏传——在剑阁一战中限定回合内取得胜利



吕布篇

外传

第一章 武神再临

稀有战法:

鬼神奋斗——酒泉仙人庵

可得物品:

金象嵌の壶——在长安一战中限定回合内击破全部敌人

在野可加入武将:

陈仓: 韩遂(马超)

第二章 许昌复仇战

稀有战法:

神仙火矢——河东仙人庵

可得物品:

大斧——在洛阳一战中限定回合内击破全部敌人

战国策——在许昌一战中破坏全部的兵粮库和箭仓
在野可加入武将:

武威: 程银(韩遂) 杨秋(韩遂)

第三章 襄阳电击战

可得物品:

铜雀——在襄阳一战中限定回合内取得胜利

第四章 东吴蹂躏

稀有战法:

鬼神奋斗——濡须口仙人庵

可得物品:

神兽の砚——在建业一战中限定回合内击破全部敌人

龙の方壶——在建业的第二场战斗中限定回合内完成4连锁

第五章 成都争霸

稀有战法:

大激励——占领永安后

在野可加入武将:

建业: 周泰(孙策) 朱治(孙策) 凌统(孙策)

吕蒙(孙策)

始新: 孙韶(孙策)

濡须口: 张弦(孙策)

第六章 马超救出战

稀有战法:

鬼神奋斗——永安仙人庵

可得物品:

山海经——在汉中一战中限定回合内取得胜利

第七章 激斗 成都攻略

稀有战法:

迫击扫讨——占领武都后

可得物品:

青杠の剑——在成都一战中限定回合内取得胜利

第八章 徐州纵断

稀有战法:

爆杀火计——小沛

可得物品:

吴子——在下邳一战中限定回合内完成7连锁

第九章 司马懿的陷阱

稀有战法:

鬼神奋斗——齐仙人庵

可得物品:

论语集解——在渤海一战中限定回合内取得胜利

第十章 天下制霸

稀有战法:

鬼神疾驱——渤海仙人庵

火矢乱射——占领真定后

大喝——占领平原后

可得物品:

列仙传——在平原一战中破坏敌人全部的箭仓与兵粮



研究中心 RESEARCH CENTER

合金弹头3 疯狂榨分攻略 (上)

PS2	PLAYMORE	ACT	1~2人
	2003年6月19日发售		100KB以上
	DVD-ROM	-	6800日元

BEST TANK BUSTERS

1ST.	10154000	GOD
2ND.	107400	APE
3RD.	98410	BAT
4TH.	89330	CAT
5TH.	76300	DOG
6TH.	60740	EEL
7TH.	59630	FOX
8TH.	49890	GNU
9TH.	33960	HEN
10TH.	29430	IMP

《合金弹头3》街机版距新鲜出炉至今已有3年多时间了，其细腻的画面、搞笑的风格、流畅的操作，使得至今还有许多人在努力争取高分。下面我就来简单地讲一下我打《合金弹头3》的一些心得。

首先介绍一下得高分的准则：首先尽可能用刀砍一切可以砍的物体及敌人，接下来要熟练运用L弹的点射，最重要的一条准则是不死命通关。接下来介绍一下利于挣分的枪的性能。“《合金》系列”的一大特色就是打一枪得一分，直至将目标摧毁，所以用手枪攻击最适合挣分。H弹及加强型H弹的威力与手枪威力相同，L弹则是得到原有分数的1.25倍。假设BOSS用手枪干掉所得的总分是6万分，那么用L枪将其击毁可得7万5000分。1颗BOMB的威力则与10发手枪的威力相当，砍1刀则等于3发手枪。好了，要点都介绍完了，下面进入正题。Here We Go!

MISSION 1

跳伞后向前走几步，在背景的山峰下有8条鱼（参见图1）。这里出现的4个螃蟹兵可先打2枪，再用刀砍，任何难度都可以这样对付。走上岸后在一具鱼尸内有一只小螃蟹（参见图2），右边的一个火箭残骸内可随机打出100分或1000分。到达第一个关卡（难点！），可以全部用刀砍，但记住一枪也不要多开，先将第一个敌人用最快速度砍死，接着将后面的小兵引出，再一点点将其逼回去，一直到它们不动后，就可下蹲向前走，靠近它们后（不要贴近它们），利用它们喷出的毒球砍它们，如此循环即可。

继续前进，在救完相川留美后，到达了本关的第一个分支点。在潜艇的右侧有8只青蛙（参见图3），先不进潜艇继续向前走，会走到一片热带雨林，



图4



图5



图1



图2



图3

这里的敌人以螃蟹及变异蚊子为主。蚊子的攻击下蹲便可躲过，打完大批蚊子后，到达了本关的第二个分支点。（图4所示的位置可以打出蘑菇若干，全部吃下后可变为胖子。）

选择跳上船（是那名人质勾引我的），在背景一艘游船一个长草的洞口内有数枚金币（参见图5）。击毁一艘敌船后，遇到一辆导弹车，对付它则要优先摧毁空降导弹，再攻击本体（限6级难度以下，8级难度的话则要优先躲避导弹）。

分支解说

如果在第一个分支处选择跳入潜艇，则会进入水下关卡。第一波攻击是4条鳗鱼的攻击，躲避方法是当鳗鱼一头冲过来后，躲进鳗鱼撞向的山洞，等鳗鱼回去后，立即下潜（这里无电水母），顺便拿下山洞中的宝箱，它会



图7



图6

随机给出1000分或30000分（参见图6），4个山洞中都有。打败2只变异螃蟹后，进入水下火山岩处，在BOMB和C弹的上方都有1个宝箱，但第一个要将该点拖至版面2/3处才会出现，第二个则要拖至版面最后才会出现（参见图7）。第

二个宝箱较难得到，不过只要你在版面最高处这里的火山岩就打不到你，接着一直上浮，在最后一名人质左边的黑洞内有3颗宝石，会随机给出100分或30000分（参见图8）。

如果在第二个分支处选择向上走，就会进入分数最少的关卡。在时空穿梭门的后下方有数



图9



图10



图8



图11



图12

枚苹果和香蕉（参见图9），通过时空隧道门进入船舱内部，在食人鱼缸的左上方和右上方各有一些奖分（参见图10），再往前两个并排的箱子的左上方和右上方各有一些奖分（参见图11），

再往前7个并排的箱子的左上方和中上方有一些奖分（参见图12）。接下来进入BOSS战。

BOSS战

走水下路线和船舱内部路线的话则会得到合金步行战车，接下来出现的第4名和第8名人质将会随机给出1000分或50000分。如果走海上路线的话，则会得到合金弹头（SUPER级的那种坦克），接下来出现第4名和第8名人质将会随机给出10分或1000分。BOSS处共可救出10名人质。BOSS的第一阶段攻击为放2枚火球，只要在其放出的一刹那停止前进即可躲过。第二阶段的攻击可以说根本打不到主角，只要一直前进即可。唉，毕竟是热身BOSS，就是那么简单。本关及格分81万（4级难度），走水上路线加分62万，走水下路线加分50万。

MISSION 2

本关敌人主要以丧尸为主，之间穿插一些德国兵。丧尸的攻击只要贴近它下蹲便可躲过，但遇到一大群分散的丧尸则要随机应变。在第一个铁箱上方的三角废墟内（左边有1名丧尸PFATHER，右边有1名丧尸BOY，参见图13）有1个罐头。继续向前，在跳下飞机后（这里有5名丧尸GIRL，1名丧尸FATHER，1名丧尸BOY，参见图14），左边的残骸中有3名人质。之后到达



图14



图13

话梅杂志

第一个关卡：以红色直升机为首的直升机群，此处可将丧尸全部砍完，将红色直升机后面的银色直升机打到快要炸毁时（千万不能炸毁），将红色直升机击毁，可得15万（系列传统，但注意千万不要让猩猩将其击毁，否则一分没有）。击毁直升机群后，马上跳到左边山坡上，对着后面出来的直升机扔2至3颗BOMB，取得F枪，再将另一架直升机击毁。这种打法看似损失不少分数，其实不然，这样打可以创造条件将出现的小兵全部砍死。过了本关卡则进入本关唯一的分支点。将大门打开后（门上写着ICE MEN），稍等片刻可引出2名人质。

先选择向前走，如果走得快的话，可将3辆坦克拖掉2辆，后面还会出现4辆装甲车，每辆装甲车击毁后都会出现一名原创丧尸，打法同前。将装甲车全部击毁后，会飞来一架直升机，击毁后得到R弹，后面的打法留至另一分支详解。

分支解说

在本关唯一的分支处选择进入，会来到雪人洞，此处的敌人以雪人和丧尸为主。到达第一台冰箱处，这里比较简单，只会在上面和下面各出现1名雪人，被雪人冰封后，要急速摇摇杆和JUMP键挣脱（苦命的摇摇杆啊），否则雪人会冲过来从背后拿出1根骨头砸死你。解决第1台冰箱后，慢慢向前走，拖出2名雪人后，先被冰封，将地上的雪人引过来后挣脱，用刀将其砍死。待打完上下4名雪人后，先救下人质，将人质给出的R弹刚好拖至版外后，又出现4名雪人。杀完后还没把第2台冰箱拖出时，后面还会出现2名雪人。第2台冰箱拖出后，也会出现上下共4名雪人，这里也非常简单（千万不要让雪人前后夹击你，尽量

将其全部逼入墙角）。走到第3台冰箱处，背后会出现4名雪人，将其逼入墙角用刀砍，这里闯过去后就是雪人最厉害的一波攻击，因为雪人达人出现了，这种敌人要砍十几刀，但只要记住，将其逼入墙角，什么雪人达人，全部都会成为刀下亡魂。救出合金大象后，在版面的最左端有一把金币（参见图15）。继续向前走，在第1具雪人尸体内有5枚勋章（参见图16），第2具雪人尸体内有5颗宝石，第3具尸体内有1封情书（参见图17），此处的原创丧尸可集在一起用刀砍，但切记，如离它们过近时，它们会自爆。出山洞时4级难度的及格分为150万，6级难度以上及格分为160万以上。出山洞后将出现生化德国兵，它们的攻击为飞扑，但贴近它们下蹲即可躲过，还可用刀砍。



图16



图17



图15



图21



图20

BOSS战

本关BOSS有2个，第一个BOSS为6名外星人法老，攻击方式单一，就是从眼睛里放出电球，只要来回躲即可。发狂后（当BOSS HP降到一定程度时，攻击方式会变得疯狂），切记每次攻击前，先站到版边（参见图18）。第二个BOSS是一艘宇宙飞船，攻击方式只有空投墓碑，此BOSS可对其先打上149枪，第150枪则会发狂（4级难度以上）。BOSS处可等出3名人质，过关加分41万。总分在210万以上（以4级难度为准）。



图18

MISSION 3

打死第一个潜水兵后，不要取C弹。前进至第一处大坝，只要站在大坝两门炮口中间贴着大坝便可无事，还可捞分（参见图19）。但注意4级难度以下时，从头顶上下来的潜水兵必须用BOMB炸死，否则必死。待潜水兵打完后将大坝摧毁，此处为本关第一个分支。

选择向前走，在摧毁2艘潜艇和1辆坦克残骸后，从上方会砸下5辆坦克，过了此处后，到达第二处大坝，打法同前。但注意大坝摧毁后，上方又会砸下5辆坦克，如不将大坝击毁，则会出现本关第二个分支。

还是选择向前走，击毁数个小兵级大潜艇后，到达最后的关卡，此处将出现一艘大潜艇和数艘小潜艇。最佳打法是先从小潜艇逐一摧毁，再摧毁大潜艇，过了此处后会进入



图19

敌方水下兵工厂，后面的打法留至另一分支详解。

分支解说

在本关第二个分支处选择向上走，可走至陆地，此处分数极少，不建议进入。起初会出现一辆滚珠战车，上方还会出现空降兵。突破此处后，跳过3个导弹坑，会遇到本关的难点：右边出现1辆坦克，上下左右都会出现杂兵，方法是第一时间击毁坦克，慢慢打杂兵。过了此处后会得到合金鸵鸟，鸵鸟有一个弱点，就是转身时会有停顿时间，所以要向后移动时多用跳跃。到达最后一个小关卡，此处有两栋房子，打法是先解决房屋上的小兵。解决掉第二栋房子的梁上君子后，不要急于拆房子，先将直升机摧毁，再将房子摧毁，之后会出现一辆坦克，摧毁后进入BOSS战。

在本关第一个分支处选择向下走，会进入秘密通道。此处有2艘合金潜艇，第一艘潜艇上方有1000分或500分，下方有3条鱼，第二艘潜艇上有30000分，下方有三条鱼（参见图20）。进入水下隧道后，此处的打法一是慢慢拖，二是先击毁防御力弱的敌人。记住如果你驾驶的潜艇始终保持在右上方，那些小潜艇是不会发动攻击的，即使攻击也打不到你（任何难度均可）。

过了此处后，进入水下秘密兵工厂，一开始在背景2个废弃的升降机处，会随机给出一处奖金（参见图21）。第一层的敌人都是监视器之类的东西，尽量不要被看到，放激光的敌人下蹲便可躲过其攻击（在图22所示的货物堆右边跳起向下射击可得100分）。

进入第二层后不要乱开枪，否则会损失一名人质，在此层的最左上方（两部监视器的左边）有一鸟巢，50000分（参见图23）。用刀砍死第三层2个小兵后进入第四层，此处要先慢慢拖，先打死第一名盾牌兵和火炮手，后面的火炮手还不会发出攻击，再将上层的4名盾牌兵解决后解决火炮手，取得L枪后，往前冲，冲到架子处下蹲攻击便可过关，有条件的话用点射，点射的方法是站立时射击的瞬间蹲下。此处就要开始省用L枪了，刀砍不到的敌人就用BOMB炸。进入第五层，下层将出现3名火炮手，上面出现数名飞刀手，只要将版面一拖出后，立刻向下射击，可打死2名火炮手，然后退至画面左边，将飞刀手砍完后，再射死最后一名火炮手，在射死他的瞬间立刻向上射击，可射死两名火炮手，然后蹲在画面右边砍完所有的狙击手和飞刀手后，用BOMB将最后一名火炮手炸死。进入第六层后，马上跳跃前进，将前面的2名火炮手砍死，再向后扔一颗BOMB，炸死3名狙击手，用刀砍死第4名狙击手。

进入最上层，用刀砍死所有的小兵后，冲出一辆合金战甲，将其摧毁后可乘坐，这时会出现一名小兵和你抢夺这台机器，千万不能让他抢到，否则30万分就没了。此处要用到L枪的地方全部用点射。继续前进，走到一辆货车处（取得H枪处），用合金战甲的二段跳跳上卡车，再走到卡车边缘处，用二段跳跳上最高一层，可救出两名人质。打完此处后，进入BOSS战。

BOSS战

BOSS的攻击方式有4种，追踪导弹、激光、铁手下压及导弹爆裂弹，导弹爆裂弹出现在BOSS发狂之后。打BOSS时，先将机器战甲放在BOSS的履带上，然后跳出用点射将L弹射完。4级难度打到7万分后进入机器战甲中攻击，6级难度以上打到8万分，仅限于L弹。下面介绍BOSS发狂后各种组合攻击的躲法。

追踪导弹：从版面左边慢慢引，最后所有导弹全部冲向主角后，立即跳入机器，用无敌时间将导弹全部击毁，但如果有一枚导弹没有在无敌时间内摧毁的话，千万不要跳出机器战甲，宁愿损失一格血（最后一格血除外）。

激光加铁手下压：当BOSS将手高高举起之后，立即退至版面最左边，等到铁手下压之后，跳到铁手上再跳过去。用机器的话可利用无敌时间。

激光加导弹爆裂弹：4级难度爆3颗，6级难度以上爆4颗。如有合金战甲，可用无敌时间；如没有，当BOSS举起导弹头后，走到导弹正下方。激光扫过时跳一下，躲过激光后，立即跳上履带。此关过关加分51万（最高分路线），总分可达到316万以上（以4级难度为准）。

未完待续

火热秘技

PS2

古墓丽影 暗黑天使

跳关

在游戏中按下START键暂停游戏，然后同时按下L1、R2、↓和△4个键，松开以后再快速地顺序输入○、↑、□、△、→、↓，成功以后游戏的暂停菜单中就会出现跳关（LEVEL SKIP）和选关（SELECT LEVEL）的选项。需要注意的是，使用这条秘技以后是不会触发该关卡中应该出现的情节，也就是说只要使用了一次跳关，那么就只有继续跳关才能将游戏进行下去了……

ARC PS2

VR战士4 进化版

SUDDENLY DEATH

我在玩街机版时，玩出了很难玩出来的第4局。前两局战平后让影丸在版边用把人扔上天空后自己再跳上去把那个人头朝下扔下来的那招投技（编注：弧延落），会一起RING OUT，这时便会出来第4局。第4局两个人一滴血也没有，谁先打到对方谁就胜利。

中凯

（*纱边*：看到这个秘技令我想起《街霸III》里出现平局由小姐投票的系统。）

GBA 勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

“《DQ》系列”是我最喜欢的RPG之一，虽然它在中国的人气比不上《FF》，但它那种让我一玩就不想放手的乐趣，从我刚开始接触《DQ III》的时候就从来没有消失过。下面这些秘技是我在《DQM III》里发现的，特此奉上。

培养终极怪兽

《DQM III》的二周目是在各个世界寻找各种颜色的玉，这样就可以进入不同的迷宫，而在迷宫的最深处会遇到不同的精灵。与精灵对话后会有4个选项。前两个我们都很熟悉，一个是得到玉，另一个是得到不同怪兽的心。而第三个其实也很有用，就是增加怪兽的一项数值，一次性增加30呢，而且是增加当前的全

体怪兽，而不同的精灵所增加的能力也是不同的。

地之精灵 HP+30（两块黄色的玉）
水之精灵 防+30（两块蓝色的玉）
火之精灵 攻+30（两块红色的玉）
风之精灵 敏+30（两块绿色的玉）
暗之精灵 MP+30（两块紫色的玉）
光之精灵 智+30（两块银色的玉）

有了这些精灵的帮助，就能弥补一些强力怪物的不足了，也就可以培养出全能力999的终极怪兽了。

得到新的伙伴

在二周目的时候，大家一边收集玉，一边突破迷宫魔穴时，不妨到乡村城镇去看看，那里有新的同伴在等着你呢，其中还有新的职业（转生士）和更高级的职业哦！

六连击

《DQM III》里剑士这种职业的好处是可以连击2次，如果在一辆马车里放两个剑士不仅可以连续攻击4次，还可以使在这辆马车的怪兽也连续攻击2次，这样一共就是6次了。而马车上各职业的攻击力是和怪兽息息相关的，如果放上一只攻击力999的怪兽，连续6次攻击，对方想不死都难，呵呵。

快速升级

我们都知道《勇者斗恶龙》永远都和级别相连着，没有高等级想通关真是难上加难啊。而一周目最佳练级地点就在那个能无限循环的迷宫里，大家看过《游戏机实用技术》的话一定都知道。而二周目的最佳练级地点其实就在史莱姆岛北部的山丘地带，那里经常出没21号黄金史莱姆（经验值12000点）、16号银色的国王史莱姆（经验值10000点）、12号泡泡史莱姆（经验值7777点）和6号银色史莱姆（经验值：3333点），而且它们有时还集体活动，真是大快人心啊！（我一场仗最多赚了35553的经验值，爽！）

gikko

（*纱边*：以后投秘技记住一定要附上详细通信地址哦，不然怎么给你“报奖金”呢？）

GBA 瓦里奥制造

全迷你游戏解说

第一栏共28个空格，从左到右先上下后依次为：1.黄色小猪；2.瓦里奥；3.红色小猪；4.100米跑；5.蓝色小猪；

6.手机三；7.粉色小猪；8.打你的头；9.太空基地；10.马桶；11.房间；12.看谁远；13.无聊；14.手机二；15.西部牛仔；16.吸尘器；17.出租车；18.警车；19.GB；20.纸飞机；21.大嘴鸭进化；22.手机一；23.打苍蝇；24.滑板；25.大嘴鸭；26.播放机；27.玛莉医生；28.跳绳。（名字是乱起的）

将2、6、10、14、18、22、26创下30次以上的纪录，依次出现6个单人游戏：15、20、23、24、27、28。

将10、12、18、20创下30次以上的纪录，出现4个双人游戏：4、9、13、17。

将2创下30次以上的纪录，会出现一只小猪。再分别将所有小猪各创下纪录，最终出现13这个无聊的游戏介绍。晕。

第二栏共213个游戏，全部打出来会出现25，再将所有游戏创下限定纪录（小红花），出现21。

到此《瓦里奥制造》就算完全通关了，以后你得不断刷新自己的纪录了！

瓦里奥医生

《瓦里奥医生》出现很早，它看起来简单，其实只要有很好的技术和想象力，乐趣就不仅是只在消灭所有病毒哦！如中级速度下消灭一个病毒得200分，若同时消灭两个得600分，依次往下加分。也就是说第一关可以得1400分，比普通打法多800分！所以有时在第10关分数就可以超过别人许多哦！（我有一次同时消灭了6个之多，那个构思真费尽我脑汁了。但当时画面很壮观！）要想入高手行列就向250000分冲刺吧！

青岛 刘涛

（*纱边*：编辑部里要数美编MM们对这个游戏的感情最深了，在排版的时候果然引起了她们的注意。偷笑ing）

NGC NINTENDO GAME CUBE

神秘笑声

我是贵刊的忠实FANS，我想告诉你们一个关于NGC的有趣秘技：先按住Z键，再打开主机电源，你就会听到神秘的笑声。

中山 陈峰源

（*纱边*：这条秘技其实众小编N年以前就知道了，但还真没在杂志上提过，就算你拣了个便宜吧！）

GBA 牧场物语 矿石镇的伙伴们

踏雪无痕大法

冬季主角奔跑时会在雪地上留下脚印，煞是有趣。倘若连打A键，这时你会发现主角作抽筋状奔跑的同时，在

雪地上居然没有脚印。（唐僧友情客串：你这样乱跑是会吓到小朋友的。）

WYU

（*纱边*：只要加上幽默的语言，就算是一条小小的秘技也能给人留下深刻的印象。）

PS2 博德之门 暗黑联盟

无限装备复制

此游戏有一个特点，单人或双人游戏时可随时加入或删除人物，利用这个特点我们就可以进行装备的复制了。首先记忆卡里必须有至少一个游戏存档（进度不限），复制的地点不限，但笔者推荐在存盘点进行复制。先存个档，然后按下手柄上的START键进入菜单，选择“CHANGE PLAYER”选项，会弹出一个显示当前人物状态的对话框。通过画面上的提示可知□键是删除人物，△键是载入存档中的人物，如果是单人游戏则R1键是创建新人物，这里我们当然是载入存档人物啦，选择1P或2P位置载入（如果是双人游戏就随便选一个，不必担心人物被删除，这只是删除当前游戏人物，不会改动记忆卡上的内容，不过笔者强烈建议复制前先存档）。接着会弹出一个记录选择框，选一个想要被复制的记录，然后游戏弹出一个显示被选记录中人物的对话框，选择合适的人物再按×键确定（但不能选择与当前人物相同种族的人物，例如玩家是精灵，加入的2P只能是人类或矮人，无法加入精灵。但可以将1P精灵换成任意存档中的精灵，因为游戏中不允许两个相同种族人物出现），这样将要复制的人物就加入了当前游戏。现在将你想要复制的装备扔在地上让需要的人物拣取就完成了复制，然后再在“CHANGE PLAYER”选项中把那个被扒光的人物删除就可以了，若是双人游戏可在“CHANGE PLAYER”中将扒光的人物换成原人物（所以要先存档）。以上操作都不会改变任何存档中的任何数据，可反复加入删除，请各位玩家放心操作。

此秘技利用了游戏可随时加入删除任意存档人物而不改动存档的特点，不知是BUG还是游戏已有的设定，不过这游戏难度不低，此秘技就显得比较实用了，也算符合UCG的实用宗旨。

ESvision

（*纱边*：这条秘技和DC版《索尼克大冒险2》无限复制巧儿是一个道理，应该是设计者没有考虑周全所致，不能算BUG。）

自由谈

主持人: GOUKI

本栏目文章内容只代表作者个人观点,本刊不一定赞同。



PS2	SCE/CAMELOT	SPG	1~4人
	2001年7月26日发售		1500KB以上
DVD-ROM	对应DS2、手柄分插器		6800日元

一 平凡中的不平凡——评画面、音乐

高尔夫球运动之所以迷人,是因为它有着别的球类运动最大、也是景致最优美的场地,人们可以一边感受大自然的气息,一边享受运动的乐趣。但游戏毕竟是虚拟的世界,不管画面表现如何逼真始终仍然缺乏一种真实的存在感,因此《大众高尔夫》并没有走其他同类游戏完全拟真的路线,而使用大众都很认同的卡通形式,游戏中的人物形象都是Q版,表情丰富自然,动作也非常可爱,很容易令人一见倾心。画面利用了很多动画的技巧,风格清新柔,可以说游戏第一眼给人的印象就相当不错。在本作中,由于硬件性能的提高,在画面素质上较之前作更加精彩,色彩更加丰富柔和,对景物的刻画也更细致入微,甚至你可以数清一颗树上有多少叶子,你也可以看到水面波光粼粼,令人身临其境。音乐同样令人叫绝,游戏中每个场地都配有一段精心制作的背景音乐,并且随着场地四季的变化,背景音乐的气氛也截然不同,与画面的气氛结合得完美至极,成为游戏中的一大特色。下面是一段游戏对大自然的精彩表现,尽管笔者的水平不足并不能完全描写出来,但多少能够令各位体会一下其中的氛围。

——在气候宜人的春季,万物复苏,伴随和煦的春风和小鸟的叫声,这时的音乐节奏是恬静、舒缓,仿佛是婴儿般的纯洁、自然,在这样的季节打球自然心平气和,容易发挥;在烈日炎炎的夏季,花草树木郁郁葱葱,盛开不败,仿佛有无尽的生命力,满目都是翠绿的世界,耳畔是知了在不知疲倦的鸣叫声和夏风吹过时树叶发出的哗哗声,不时还会下一场不大不小的雨,这时的音乐风格是活泼具有动感,不急不缓的节奏中仿佛令人与夏天的脉搏一同跳动;秋天是金黄色的,周围都是金黄色、桔红色的枫树,地上也飘着各种形状各异,色彩鲜艳的枫叶,秋高气爽,天空似乎比任何时候都要湛蓝、深邃,偶尔出现的几丝白云更加重秋的味道,几乎透明、碧蓝的湖水也像一面镜子一样平静,这时游戏的音乐优美、惬意中稍带有几分沉重,令浮躁的内心得到彻底的释放,烦恼似乎都随着这美妙的景致和动听的旋律抛到九霄云外,秋天是运动的



黄金时节,看来这句话并没有说错,在这样的气氛下真是再多打几杆球也不愿意离去;冬天,世界就变成了褐色和银白色,银白色是雪,褐色则是未被雪覆盖的地面,湖面已经结成光滑照人的冰面,所有树木、山头都银妆素裹,点缀着来自大自然的装饰,空中不时传来几声乌鸦的叫声,伴随着冰凉的空气让人感到这是一个近乎静止的季节,一切似乎都停下了脚步,这时游戏的音乐的旋律是平缓中带着几分凄凉,听过后令人心中略微有些怅然若失,在这样的环境下打球也是一种特别的感受。

《大众高尔夫》并没有其他游戏夸张的表演,没有炫目的光影效果,没有刺激的速度线,没有紧张的游戏气氛,但安逸休闲的游戏氛围给人留下的印象却是难以磨灭,也许这就是真正的平凡之美吧,如此一个看似平淡无奇的游戏能够如此的吸引人,叫人实在不能不佩服制作者的功力。

二 简单中的不简单——评操作系统

如果说技术是高尔夫球的关键,那么操作感就是高尔夫球游戏的精髓。高尔夫球对于操作的要求十分高,比较有意思的是,往往水平越高的选手你越难看到他打球,因为高尔夫球的规则是以少取胜,就是说选手打的杆数越少积分就越高,所以很多人都感觉打高尔夫球很容易。其实则不然,抛开那些过于专业的不谈,光是运动员在那里一站就有很多讲究,首先说握杆,常见的握杆方法有重叠式、交插式和并列式这三种,其中对手臂的位置、角度、松紧度都有要求;其次是脚的位置,称为脚位,一般有正脚位、开脚位和闭脚位三种;然后是挥杆击球,这个动作也包含两个要素:上振和下振,就是球杆击球的着力点,然后在球击出的时候,还需要继续将力量送出,称为跟杆,这一连串的动作不是久经训练的运动员是根本无法完成的,并且在击球时还要考虑风向、障碍、地形的因素,因此高尔夫球表面上看似轻松,实际上其中专业的要素非常多,一般的爱好者都很难掌握其中的技巧。之所以很多高尔夫球游戏并不受欢迎,原因就在于这种专业性的一面并不好表现,毕竟游戏与真实的差距还是很大,玩者难以掌握,特别是力度、角度上与真实打球有着很大区别,如果单纯的模拟只会造成操作性复杂,无形中增加游戏与玩者的隔阂。

《大众高尔夫》成功之处也在于此,制作者很好地解决了这一矛盾,使任何人都能轻易地跨过这道专业的门槛。游戏并没有使用其他游戏利用摇杆



贵族运动, 轻松体验——《大众高尔夫3》评析

文: 姚舜禹

来击球的办法,而是另辟蹊径地采用了滑动槽的方式:这条槽有一个击球点,玩者开始确定击球的时候由击球点滑动条开始滑动,槽的长度就是力度,玩者在确定力度的时候要按一下,然后在滑动条回到击球点的时候再按一下,滑动条最终的位置越靠近击球点,那么玩者所击出的球就越准确、越有力,任何人只要一看就能理解并掌握,同时也具备一定的难度,而且还有运气的成分在内。这种操作方式在同类游戏中独树一帜,在《大众高尔夫3》中制作者更是利用了PS2独有的压感功能,使得操作感更为细腻,玩者控制力度不光要靠力度槽,还要靠自己手指按压力度的大小,这在推杆的时候尤其重要。在本作中对地形的判定要求更高了,在每次击球前一定要先观察好地形、风向等因素,总体感觉难度比起前几作有一定提升,也许是制作者考虑到大家玩了这么长时间,水平都该不低了吧。

三 好玩中还是好玩——评游戏模式

游戏中有丰富的模式可供玩家选择,比如自己一个人玩的时候,有向每局极限杆数挑战的记录模式,也有与电脑人物的对战模式,也有随着四季变化的联赛模式,随着游戏的进行,玩家将会获得贵重的球具、隐藏人物等等。还记得本文一开始的问题吗?如果你很喜欢和朋友一起玩游戏,那么本游



戏就是再适合不过了。在《大众高尔夫3》中,提供了更加多样、更加方便的多人对战模式,既可以与朋友约定局数进行对战,也可以参加联赛与电脑一决高下,也可以大家一起打混合战。多种模式带给玩家多重的选择,也使游戏生命力得到延伸,这也是制作者的高明之处。

与人对战时有个特别有趣的地方值得一提,那就是在比赛中,如果不轮到自已打球的话,手柄上的每一个按键都是有作用的,每按一个都能够听到自己的角色向对方说一句话,其中有向对手的一记好球大声喝彩;也有向对手的某次失误发出嘲笑;有的是在对手犹豫的时候进行不断的催促,甚至是在对方聚精会神的打球时发出声音进行干扰。当然,这个回合你干扰了朋友,下回合朋友当然会进行报复了,尽管在真实比赛中是不可能看到这种场面,但听着有趣的声音此起彼伏,或是某人由于被干扰而失了手,必然会引得众人开怀大笑,开心不已,不难想象一家人其乐融融的场面,这样的快乐恐怕连真正的高尔夫球都不具备,贴近自然、贴近生活、贴近玩家——这就是《大众高尔夫3》与众不同的魅力,难怪受到众多玩家的支持。

四 总结

《大众高尔夫》的好玩的东西还有很多,比如道具系统,玩者可以用比赛中获得的奖金购买高档次的球具,用来与电脑或朋友对战;还有各种隐藏要素等等,特别是与人对战的那种乐趣,都需要玩者深入游戏才能体会其中的乐趣。其实不光别的,每次进入游戏的背景画面都是不同的,令人每次玩游戏都有焕然一新的感觉,由此不难看出制作人处处都以玩家为本的思维方式。也许制作人怀着这样的想法——既然目前所有同类游戏都在如何拟真、如何专业上下功夫,那么我不妨反其道而行之,将重点放在非爱好者身上,利用游戏的特点吸

引大众的视线,以游戏的标准来制作高尔夫球,而非用高尔夫球的眼光来看待游戏。事实证明《大众高尔夫3》的这个理念是完全正确的,没有了高门槛的游戏自然很容易被接受,将贵族运动完全大众化,犹如化腐朽为神奇,将高尔夫球和游戏的魅力完美融合。

正因为《大众高尔夫》的品质是如此出色,以至于CAMELOT后来在制作《马利奥高尔夫》的时候从中引用了很多精髓的东西,大师宫本茂也是看中了CAMELOT在《大众高尔夫》中表现出的实力,于是才放心将马利奥等世界级角色放心地交给CAMELOT使用,光凭这份巨大的信任就间接证明了游戏的出色(各位不妨回想一下,能用马利奥形象制作游戏的除了任天堂自己外还有哪几家)。不客气地说,《大众高尔夫3》的确是目前休闲类游戏的精品。

时值夏日,也正是学生们放暑假的黄金时期,不是很热衷于出门旅游的玩友不妨找上几位朋友,或者和家人一同打上几局《大众高尔夫3》,保证会有不错的收获。

(笔者按:为了方便第一次接触高尔夫球的玩友更快入门,本人把高尔夫球的规则大概说明一下,一般来说一场比赛最多可有18局,每一场中根据场地的远近、球洞的分布都设有一个标准杆数,每位选手打出的杆数越少于标准杆数越好,最后以最少的那名选手为胜利者,比如本局的标准杆为4杆,如果你恰好击出4杆标准杆(PAR),那么你的积分是0,如果只击了3杆就是小鸟击(BIRD),积分为-1,低于2杆是老鹰击(EAGLE),积分是-2,如果球掉落水中或者打出场地之外就要加上1分,依此类推,最后以积分最少的玩家为胜者,所以高尔夫球的有趣之处就在于越是高手越少击球,总在那里打球的不用说一定是初学者。)

刺激消费的美学观—— 从外观设计看当今主机市场

文:死毙德

照例,一台新游戏主机公布的同时我们可以获得有关这台主机规格上的部分基本资料,如音频、CPU、分辨率等等,但这些都是抽象的数据资料。对于大部分玩家而言,当一台新主机推出后能够在第一时间给予自己最直观印象的,那是外观。而对于所有消费者来说,一个商品的外观至少能够影响到自身50%的购买欲——这是不争的事实。

SMALL IS BEAUTIFUL

上世纪70年代中期的世界性石油危机对日本造成了相当大的影响,将本来就身处岛国自然资源缺乏的日本人强烈的危机意识更进一步激发出来,使其工业设计也自然走向了节约资源和能源的方向,讲究产品的合理性和实用性。这个时期的日本设计界首次提出了口号:“SMALL IS BEAUTIFUL”(小即是美)。SONY的WALKMAN便是在这种形势下应运而生,从此之后日本产品在世界范围内就一直以精致小巧而闻名。

而与此有明显反差的是美国式的设计,东西方

的文化差异造成了审美观的差异。“干净、整洁、便利”是美国设计师提出的口号,对应的便是风靡一时并对现代家居设计起到深远影响的美式厨房。当然,厨房和电子产品还是存在很大差异,不过这个厨房相对于以往最大的特点就是“宽敞”——西方人讲究直观的心态和东方的含蓄确实是日美工业设计上最显著的不同之处。上世纪80~90年代,福特公司靠推出Ford Taurus系列中型汽车扭转了在市面上的被动形势,并且超过了长期雄居美国汽车销售榜第一名的本田Honda Accord中型车,成为美国销量第一的车型。Taurus系列的成功在于其设计师巧妙地把握住了美国人的审美观和消费心理,将汽车制造得宽敞明亮动力强劲。但是美国制造的汽车却还是只能占据日本市场上很小的份额——这便是设计观念和设计心理在商战上引起的反作用。而体现在游戏主机的外观上,那便是庞大的Xbox与小巧的NGC。虽然Xbox一再强调如此庞大的外形是由于硬件限制所能做出的最小体积,但



东方人却仍旧很难接受。所以才不得不“腹诽”一下美元大门先生所谓“电视游戏革命”的野望。

游戏主机不是电脑这样的以纯粹实用性为主的电子工具,游戏主机是奢侈的娱乐休闲用的电子产品。所以一台主机的魅力除了对应的游戏之外就是它的外观,这点从任天堂一家独大的局面被打破之后尤为明显。不再是给玩家什么他就用什么,不再是能有什么他就用什么,游戏主机市场早已经不再是单纯的卖方市场了,玩家会根据自己的意愿去选择自己喜欢的主机。而从这点出发,一个优秀的外观设计便显得更加重要。微软没有弄明白的就是这

一点，因为他们已经习惯了 Windows 制造出的卖方市场。因此，Xbox 没有在外形设计上下功夫。PS2 曾经靠高贵时尚的造型吸引人，NGC 曾经靠小巧可爱的外观吸引人，而如果说精致小巧是日式风格的设计的话，那么几乎所有的消费者都会喜爱这样的风格，这更是一种国际化的趋势。但是庞大的风格就未必能够获得如此礼遇，Xbox 巨大的身姿似乎一开始就注定这台主机不能在亚洲市场“过分的活跃”。玩过 Xbox 的朋友都对它的手柄望而生畏，这个手柄也的确是 Xbox 设计上非常严重的失误。毕竟只是提供摸不着的操作系统的公司，Xbox 的设计师看来不仅是缺乏设计游戏主机的经验，而且还完全忽视了人体工学。玩家对它不满意的地方多集中在其按键的设置和过分庞大的体积和重量上。虽然在实际游戏中手柄体现的操作感不算太差，但是太多的键太过集中在一起，加上都被设计成极其突出的小按钮，使用起来非常别扭；另外，为了配合主机，手柄也采用了“大吨位”，对于握个手柄却等于抱着个 PSone 主机游戏的玩家来说，将 Xbox 大肆贬低也是没有办法的事实。因为一件连基本的舒适感都无法享受到的商品，的确会让使用者大为光火。本来光靠一台游戏主机的机能就已经说明不了什么了，而对于现在这个社会而言，有时候甚至连游戏的品质都说明不了什么。

“方”的理念

日本文化底蕴中包含着一种对“方”极度崇敬的国民心理，榻榻米是方形、盛放日本料理的传统托盘是方形、传统餐桌也是方形，甚至现今日本汽车在外观上都无法完全摒弃棱角造型而只采用流线型。从设计心理学的角度来说，一个由方形构成的产品设计能够给予消费者在心理上的稳定感。SONY 的产品更是符合这种奇妙的心理，在传统的方形造型中注入“轻、薄、短、小”的设计理念是 SONY 一直以来的制造思路，从 WALKMAN 到 MD，这似乎已经形成了此类被年轻人认同的小型电子产品的统一规格。将这样的规格运用到标榜家电的主机身上，也便造就了 PS2 的外形。

将所有按键和接口设计到主机的侧面，留下光滑平整的表面，省略掉不必要的外表装饰，这些都是 SONY 制造家电产品多年形成的惯例；整体不对称的造型也摆脱了单调感，可纵置的设计思路更是令人赞不绝口。PS2 在外观设计上已经完全摆脱了过去游戏主机带给人的直观感受，而是以一种时尚家电的形象出现，这个形象配合其附带的功能对于 SONY 需要极力拉拢的那部分消费群体来说，无形中有着极强的诱惑力。他们需要的不是纯粹地去游戏，而只是享受一种综合的娱乐方式，对于不经常玩游戏的年轻人而言，拥有一台有着时尚外观的主机就已经足够了。用不着特意申明，PS2 的定位已经借由其外观设计很明确的表现出来了。

而因为外形产生定位尴尬的例子，无外乎就是 NGC 了。NGC 的造型如其名，是一个非常正宗的方块，整体也算是符合“方”的理念，但其中却运用了很多圆形处理。圆形意味着没有棱角的安全感，配合以鲜艳的色彩——这是标准儿童用商品基本的设计方针……所以任天堂给人留下儿童玩具制造商的印象不是没有道理，虽然《生化》这类成人向的游戏出现在 NGC 上的确可以回击玩具的言论，但单纯从外观上来看，一台酷似彩色积木的主机很

难给作为消费者主流人群的 Light User 带来购买欲。同样的问题还出现在 GBA 和 GBA SP 上，由此可以看出一个能够对应商品定位的外观对于商品销售的重要性。任天堂是一家公认保守的游戏厂商，几乎每一次都是迫于竞争对手的压力才会推出后续主机，在掌机市场长久的稳坐钓鱼台致使任天堂方面在自身掌机的外观设计上一直没有太大的改动，从 GB 到 GBA，甚至早到 GAME&WATCH 时代，一个长方形的造型就被竖过来横过去地反复使用，一直到自己掌控的携带主机市场被多家强力厂商窥视并有所行动的时候才来了一场大刀阔斧的改革。而凭着时尚的外形和“成人向”的宣传，GBA SP 终于让人们对于任天堂儿童玩具商的印象有所改观。估计等到作为回应 PSP 的后续掌机登场的时候，我们还能看到任天堂将这样的设计思路延续下去。

色彩的哲学

现代设计秉承包豪斯的现代主义设计传统，多以黑、白、灰等中性色彩为表达语言，体现出冷静、理性的产品风格，尤其在对待电子产品时更是如此。但是，现今的设计趋势之一是“追求产品的趣味性和娱乐性”，这需要设计师的产品设计不仅满足人们的基本需要，而且还要满足现代人追求轻松、幽默、愉悦的心理需求，在现代设计的色彩运用中，融入设计师和消费者个人的情感、喜好和观念。从这个角度来看，任天堂主机的设计思路倒是很超前的，所以 GBA 和 NGC 多彩的颜色也是它们的卖点之一。但讽刺的是，这条设计理念只是相对于以往包豪斯主义推崇的冷峻风格而言，因为它强调的是将那些人们脑海中原本毫无情致的设计物变得生动起来。就像 1988 年意大利设计师埃·索特萨斯一改以往电话机单一的色调，设计出采用红、蓝、黄等鲜艳色彩的电话那样。而游戏主机的设计则是一个相反的进程，需要从原先已被人认知的游戏机的形象改变到家电化时尚化的形象，对游戏主机的设计而言这反而是一种进步。

在设计中色彩必须借助和依附于造型才能存在，必须通过形状的体现才具有具体的意义。但色彩一经与具体的形相结合，便具有极强的感情和表现特征，并具有强大的精神影响。在这点上 NGC 和 GBA 确实是成功的典范，那样的造型处理能够搭配相当丰富的色彩。而 Xbox 则再次处于一个奇妙的地位，庞大和不考究的外观设计使得这台主机难以随意地去承受多彩的外壳，原本黑色和荧光绿的搭配虽然可以给人很酷的感觉但总体来说也是相当勉强。当代美国视觉艺术心理学家布鲁墨 (Carolyn Bloomer) 说：“色彩唤起各种情绪，表达感情，甚至影响我们正常的生理感受”。而对比过于鲜明的色彩搭配，在起到抢眼的同时也会产生极强的攻击效果，黑色和荧光绿结合在一起就是如此。虽然能够很好地切合 Xbox 从名字上体现的神秘气息，但是这样的色彩会使得商品失去一定的亲和力，致使一部分消费者从生理感受上无法接受。而同样以黑色作为基本色的 PS2 在自身的色彩处理上显然要高明一些，采用可以配合多种色调的蓝色作为黑色机身的搭配色，又加上渐变处理，对比恰到好处。色彩能够表现感情，这是一个无可辩驳的事实。因而“色彩是一般审美中最普遍的形式”，色彩成为设计人性化表达的重要因素，如果忽视了这一点就

不能说是一个成功的设计作品。

消费者选择一件商品的时候，在外观上最低限度是希望它能够看的舒服的舒服，能够符合自身的审美情趣和使用理念，所以设计师需要根据消费者心理和生理的感受来设计产品，这实质上反映出的是设计人性化的深层次的一面，设计师的设计思维逐步转向人性化层次，而不是简单地自说自话闭门造车。

后记

众所周知，中国很多企业都还没有意识到工业设计的重要性，没有意识到一件产品设计的好坏，不仅关系到企业的存亡，还关系到与企业有关的其他企业的存亡，甚至与整个社会的经济发展和安定都有重大的关系。这也让我想起去年国内某著名家电制造商生产的 VCD 播放机因为明显抄袭 PS 的外观设计而被告上法庭，最后竟判 SONY 方面败诉的事件，这样的闹剧在国内屡见不鲜。从几乎完全模仿 SONY EJ-985 而自行生产出的 DISCMAN 到连 LOGO 都要从日本游戏厂商那里“获取灵感”的某某 32 位游戏机，中国的工业设计竟然就是如此脆弱到不堪一击。而现今在世界范围内，工业设计已经成为企业生存的关键和核心。商家将更切实感受到，如果没有卓越的产品设计，任何先进技术精良装备与严格的管理都无法创造出畅销的商品。

日本千叶大学著名学者宫崎清教授在介绍日本经济发展的过程时，谈到日本产业振兴和经济增长有三要诀：一是艰苦奋斗的民族精神；二是领先一步的工业设计；三是不断完善的经济政策。这三者相辅相成，其中，工业设计对日本经济的起飞发挥了巨大的推动作用。日本的工业设计界非常注重务实，整个设计界都是和企业紧密联系在一起。绝大多数大型企业都拥有庞大的产品开发部门，在工业设计方面投入大量资金。早在 60 年代，日本的设计合同的形式就被提出来讨论并一直加以完善，而时至今日，中国很多高校中的工业设计专业都没有设立关于设计合同的课程，社会上的合同形式也五花八门，造成一片混乱。再者，日本设计界和社会的发展紧密贴合，JIDA (日本工业设计师协会) 的研究方向从一开始就紧贴国家形势，社会生活的变迁能够马上得到设计师的重视并形成探讨的课题，形成理论。从物资极度缺乏的战败时期到经济全面起飞时期再到泡沫经济崩溃时期，都是如此。在亚洲金融危机之后，日本又再次遭受经济上的沉重打击，但也又一次将“设计竞争力”作为本国经济振兴的法宝。用全新的设计思维，在策划、在设计“太阳经济”、智能建筑、地下城市、空间城市、概念汽车等等。工业设计是核心竞争力，是因为它可以科学地配置资源，投资少，见效快。据测算，工业品外观每投入 1 美元，可带来 1500 美元的收益。日立公司每增加 1000 亿日元的销售收入，工业设计所占的作用达到 51%，而设备改造的作用只占 12%。显而易见，工业设计的主旨同可持续发展战略是一脉相通的。同时再反观国内，相当数量的企业不但根本没有一个完善的设计课题而且连基本的法律常识也无视，设计师缺乏设计道德和伦理观念，只能凭借抄袭模仿去设计自己的商品。

一个国家的设计如果没有特色，也就没有灵魂，而一个从外观到 LOGO 都是别人的游戏主机又有什么资格说是“中国人自己的”。



青学畅想曲

文：D·S

SEIGAKU, 多么响亮的名字! 如果说集英社自《SLAM DUNK》之后有什么体育类的少年漫画能够在《周刊少年跳跃》上独臂擎天的话, 相信没有人不会不提到《网球王子》(《THE PRINCE OF TENNIS》) 的名字吧! 作者许斐刚先生从4年前一个

默默无闻的漫画新人转变成一流的创作性职业漫画家, 可以说漫画主人公越前龙马就是和他一起成长起来的。如今许斐刚先生能够亲自到温网现场去取材, 就已经表明《周刊少年跳跃》的编辑是如何看重这部倍受瞩目的漫画今后的质量了。

与国内漫画迷最熟悉的体育类少年漫画《足球小将》(《天使之翼》) 相比, 越前龙马这个角色的设计可以说是新时代日本“努力家型”体育少年的楷模! 与上个世纪80年代强调开朗、活泼、狂热的大空翼类主人公形象形成鲜明对比的是龙马君的沉静与冷漠, 同样是强调个人英雄主义, 但翼始终像永不停息的飓风, 而龙马则仿佛冷峻的活火山, 让读者自始至终对他的实力有着一种深不可测的感觉。由于在《网球王子》连载初期, 《SLAM DUNK》珠玉在前的超人气还没有彻底散去, 在很长一段时期内该连载并不太被看好。与最初樱木那样的篮球菜鸟相比, 如果拿龙马在美国少年网球锦标赛中取得的成绩换到樱木身上的话, 则足可以让他骄傲自满好一阵子了! 而对于青春学园的其他选手, 其实力在全国选手中也都是可以进入排行榜前列的, 这样的故事设定究竟有看头吗? 笔者猜想类似这样的问题大部分读者在看该漫画连载的初期都曾经想到过。

的确, 井上雄彦先生在对于故事方向性的把握上要比许斐刚先生强不少, 而在刻画漫画中选手对于比赛的执着和戏剧性的逆转赛况描绘上则没有许斐刚先生出色了。说的通俗一些, 井上雄彦先生更加追求漫画的“真实”, 而许斐刚先生则追求漫画的“夸张”。他笔下的龙马从故事一开始就想成为读者心目中的偶像, 网球场上的“天之骄子”, 而绝对不像樱木那样让你可以把他作为朋友, 了解他就像认识邻家男孩那样简单、直接。笔者不知道是不是读者的阅读兴趣导致了该漫画的主人公与类似的漫画作品中的前辈有如此大的差异, 但有一点是可以确信的, 那就是体育类的少年漫画永远呼唤英雄! 无论他的过去还是现在, 只要他的成长能够让读者的心中一直保持着火热的期待之情, 那就是成功的! 其他的一切都不重要了……



接着再谈谈许斐刚先生的漫画技法吧。老实说, 最初在《周刊少年跳跃》上看该漫画的连载时, 个人觉得许斐刚先生的绘画水平与一般的同人作品并没有什么区别, 只相当于二流台湾漫画家的水平! 基本上没有留下什么深刻的印象。但世界上的一切成功都来自于努力, 正是许斐刚先生在绘画技法上的不懈改进, 如今才能让以《网球王子》作为《周刊少年跳跃》封面主题的那一期总是相当热卖。简练流畅的线条与飘逸舒展的动作, 可以说许斐刚先生现在完全

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

把握住了网球比赛的“魂”! 尽管看每期的连载只需要花上几分钟就可以了解故事的发展了, 但这就像品尝一杯香浓的苦咖啡。要一口气喝完很容易, 但要品出其中的滋味, 往往就要花上不少的时间与功夫了。商业漫画提倡“漫画快餐主义”, 但这并没有与漫画家的绘画技法产生矛盾, 任何时候拿起单行本来看的话, 你都能够将自己投入到漫画中那紧张激烈的网球比赛中, 这还不足够吗? 如今每次看到新的连载时, 笔者都禁不住想要去网球场上打一场酣畅淋漓的比赛了! (笑) 这就是体育类少年漫画最能够让人引发共鸣的地方, 也是一位成熟的漫画家必须做到的地方。就像比赛只有胜负之分, 一部想要成功的体育类少年漫画也只能有两种选择。

最后还是回到评论漫画中的角色上吧。越前龙马的形象属于那种“慢热型”的主人公角色, 除了龙马日常生活中抱着家中爱猫的那一幕特写在少女漫画迷眼中总是显得异常可爱之外, 其他的情况下他就像一个木头人, 但在比赛场上这一切的形象设定都被颠覆了, 他的狂野、冷静与永不放弃的精神才算真正发挥了出来, 那是一种王者的气质! 他让在嘲笑自己身高与资历的对手, 都被好好地上了一课, 这样的“王子”并不太多吧! (笑) “まだ、まだだね……”(译为“这还远远不够呢”)——龙马的口头禅) 老实说许斐刚先生用这种最老套的口头禅噱头换来了读者最强的共鸣, 实在也算是一个奇迹了, 喜欢龙马的漫画读者应该都不会否认这一点吧。

手冢国光, 典型的少女漫画男主人公形象, 但性格上并不遵从于那些令人肉麻的少女漫画中的角色设计。异常的冷静与远大的目光是手冢最令他的FANS钦佩的地方, 自漫画连载之初就一直隐藏着自己真正的网球水平, 这样的伏笔与其说是许斐刚先生故意卖弄手冢的实力, 还不如说是漫画中的手冢还没有遇到自己真正的对手, 他只是在培养像龙马这样的青学下一代主力球员, 并顺便在赛场外把风。(笑) 同时他好像也不惧怕干的特制野菜汁, 只是好像而已……总体来看, 手冢这位角色即使到了全国大赛结束之后, 也仍然会活跃在漫画中, 因为与龙马一样是左撇子的他似乎还隐藏着许多的秘密……

不二周助, 他在是《周刊少年跳跃》上第2次《网球王子》人气角色投票中获得冠军的角色。尽管在票数上与屈居第2名的龙马并没有拉开相当大的距离, 但却如实地反映出他在读者心目中的地位。平常总是眯着眼睛微笑的他给笔者的第一印象就是怎么又多了一个藤井八云(漫画《3×3只眼》的男主人公)? 好在性格上他与八云有着本质的区别, 不然的话……不二是青学中被称为





为“网球天才”的人，其真正的实力也在传说中被认为是仅次于手冢国光的角色，第一次给笔者震撼的是在不二与龙马的练习赛中，那段情节里阴雨的天气对整个气氛的渲染达到了很好的效果，雨中的不二认真的神情的确能够迷到不少读者啊！其实体育比赛表面上是人类个体在肉体上的竞争，而实际却是精神上的斗争！在最关键的时候向着胜利勇往直前，而平时只想做个可亲可爱的朋友，这就是不二周助最大的魅力吧！

在《网球王子》中笔者最喜欢的角色是海棠薰。这不仅是因为笔者天生就喜欢“蛇”这样的动物，（笑）而且海棠薰这种性格的角色也是笔者一直期待在体育类少年漫画中看到的。以前也碰到过类似的人物设计，但海棠薰无疑是其中最出色的！试想在与一个水平相当的对手的较量中，特别是网球这种非常消耗体力的竞技比赛，没有顽强的斗志和惊人的耐力怎么能够获胜呢？在最新的漫画连载中，青学对六角的关键一战里，海棠薰用自己超人的意志力战胜了承受压力的狂人剑太郎，漫画到此已经完全烘托出海棠薰是一个怎样令人恐惧

的家伙！不到最后一刻绝不放弃，见到强者却越挫越强，这样的角色对于曾经放弃过把握成功的机会的人来说有着多么深的吸引力啊！就连漫画最初越前龙马对海棠薰的那一场青学正选拔赛过后，龙马也说自己永远不想和海棠薰这样的家伙比赛了。也许现实是无情的，它让你有时不能不在失败面前妥协，但漫画就是奇迹，它可以创造出能够化险为夷，迈向最终胜利的角色，如果作为读者的那个人的梦想不曾破碎的话，那么向海棠薰这样的人物就永远值得尊敬！



差不多也要打住了，笔者要向那些还没有介绍的《网球王子》中的其他角色说声抱歉了，

因为要讲的话实在太多了！（汗）无论如何，在这篇文章的最后还是向广大读者来个隆重的推荐吧，特别是针对那些对于平日生活感到索然无味的人，《网球王子》是一部可以让你的心飞翔起来的漫画，可能美好的未来正向你招手呢！

时间并不能冲淡一切

——记《Rahxephon》中遥和绫人的爱情故事

文：久远寺右京



14岁少年的面容是女人心中难忘的回忆，12年来她一直没有忘记那个远方的恋人，即使身边出现了替代品，她也始终坚持着自己的真实意愿。14岁少女的背影是少年心中永远的美景，他用手中的画笔描绘下这幅深藏在记忆中的图像，尽管已经忘记了少女的真实身分，但

始终坚持着将它画完。

在看完了《Rahxephon》之后，最让自己感动的地方还是遥和绫人的爱情故事，虽然在这段美丽的爱情乐章里也有着几段插曲同样令人难以忘怀——浩子的诀别，惠的告白等等，但是始终不及遥和绫人的爱情长跑那样带给自己深刻的体会。遥和绫人是一对平凡的恋人，他们原本可以过着普通的生活，谁知命运捉弄，穆大战爆发使得两人分开，绫人依然留在了东京，由于穆族的洗脑使他完全没有了过去的记忆，而时间也被穆族控制着，当东京流逝了3年的时光，而外面的世界却已经过去了15年。遥在绫人17岁的时候已经是个29岁的成熟女子了。虽然相隔12年，但遥还是毅然来到东京寻找过去的恋人，但相见的这一刻，却是让人感到心酸的。

遥默默地摘下墨镜，心情复杂地看着绫人，这时她究竟是什么样的心情呢？

“如果你跟我走的话，我会告诉你这个世界发生的一切……”

“对不起，我对比自己大的女人没有兴趣！”

“你可不能这样拒绝女孩子啊！”

就这样，12年的光阴之后，再次的相遇变的如此陌生和尴尬……可是遥并没有放弃信念，她最终带领绫人逃出了东京的梦寐，开始了两人生命中的第二次相识和相知。

圣诞之夜，遥找出了珍藏了多年的手套，送给绫人。尽管款式已经陈旧，但当绫人说手套很温暖的时候，遥无法抑制住自己的激动，这种深刻的感触使她仿佛又回到了14岁。

12年来遥一直和如月树交往着，可终究还是只拿他当替代品，当他们之间的亲密关系被绫人发现之后，遥无法掩饰自己的不安，她想向绫人解释清楚一切，却遭到绫人的拒绝。内疚的她也只能躲起来暗自伤心。

在和穆族最终决战的临行之前，在这个世界即将可能走向灭亡的时候，遥

终于将自己12年来的真实心意表达给了绫人：“其实，很久以前，我就一直很喜欢你……”此时对于这对本应该得到幸福的人来说，已经没有什么可以让他们有多余的顾虑了，两人紧紧地拥抱着，用热吻来向对方进行最后的告别，这个吻对于遥来说已经等了太久太久了，即使此时的绫人已经没有了12年前的记忆，但在这个深情的拥吻中，失去的似乎都又找了回来，心灵的缺憾也重新得到填补。

在绫人化身为翼神和久远进行战斗的时候，遥见到了麻弥，同样是两个最爱绫人的人，可遥的坚持让麻弥选择了退出，“如果没有你，那个孩子不会象现在这样痛苦，如果你甘愿和那个孩子一起忍受的话，那就痛苦下去吧……”麻弥的话让遥终于重新拾回了自信，而绫人也终于在自己的内心中发现，他生命中最重要的人，就是一直爱着他的遥！

在调谐的世界里，遥和绫人终于如愿过着平凡人的生活，画中的黄裙少女依旧是如此的美丽，它也预示着未来的幸福，一段曲折的爱情终于划上了圆满的句号……

在最终章的最后，画面转回到了遥和绫人14岁时的情景，少年偷偷的拿起画笔，描绘下海滩边美丽女孩的情影，敏感的女孩很快察觉到了这个有点冒失的男孩，于是便有了这个命中注定的邂逅：“我叫神名绫人，你呢？”“我叫遥，美屿遥。”结果，他们相遇了……最后的这个情景是如此地平凡，却又是如此的温馨，它既是两人情感历程的开始，也是整篇故事的结束。可以说是整部动画中的点睛之笔。

究竟是什么让一段感情能如此长久，并没有随着时间的流逝而消失呢？

12年的青春岁月对任何人来说都是十分宝贵的，它能让世界完全改变，它也能让生活完全改变。长发少女变成了短发的成熟女子，但是在遥的心目中，绫人还是那时的绫人，3年的生命并没有使绫人的面容产生多大的变化，但思想却已经完全不同往日。遥一直不敢说出事情的真相，她害怕被拒绝，被否定，被自己的恋人抛弃。尽管如此，她还是执着地要找回绫人的心，于是她不顾一切，勇敢地面对生活中的各种辛酸，为此她抛弃了如月树，结束了另一段感情发展的可能，不仅如此，她还伤害了自己的妹妹。也许遥是自私的，但她所做的一切都是为了对绫人，对自己有个交代，对这12年的人生有个交代。

而对于绫人来说，突如其来的一切也同样使他难以接受，他不知道自己是谁，不知道自己生存的意义，他为了找回失去的东西而付出了沉重的代价，浩子死在了自己的手上，守也以穆族的监视者的身分和其敌对，但最终他还是和XEPHON战斗在一起并逐渐了解自己。在失去的岁月里，虽然他被洗脑，可潜意识中还残留着过去的印象，在他的画中，美丽少女的背影一直是心目中永远的存在，在他精神领域中诞生出来的伊虚拖雷的形象也同样是14岁时的遥。在漫长的自我探索的旅途中，绫人终于找到了属于自己的最重要的人，他明白了自己要守护的到底是什么，那就是遥。他虽然舍弃了一切，但换来的却是任何人都无法比拟的……

经常在网上看到有人批评《Rahxephon》的世界观过于混沌，引用的文化背景过于深奥，情节过于空洞等，而将遥和绫人这条真正的故事主线放在首要位置评论的人很少，这不能不说是一种遗憾……希望能有更多的朋友体会一下《Rahxephon》中的这段经典的爱情，或许能获得更深层次的感悟。

星之心画廊



阿修罗的地狱传言

杰杰在休息了一段时间以后重出江湖，祝《编辑部的故事》连载重开！画廊经常可以收到一些老读者的投稿，而这些稿件往往会比作者以前的稿件更加出色！这一点证明了，非专业人士经过不断的努力绘画的水平也是可以提升的！对于那些投稿还没有被采用的读者，阿修罗要说这样的话：为了能够进入画廊的殿堂，希望大家能够继续磨练自己的技巧！画廊选择画稿很大程度上是取决于题材、画技以及原创性这三点的，想投稿的朋友千万不要忘了！

▶ 这个……大家看出来是谁了吗？这张作品表现了Ryu在战斗以后自我放松的一幕，名字就叫作《战后的休息》！作者可是中央美院的学生哦！

北京·史知元



荆州·akia

▶ 哎呀！作者真是太喜欢《FF VII》了！每次画的都是那里面的角色。这一次的感觉比上次的艾莉丝更好呢！



▼上依次为我们投来《恐龙危机》CG图的刘洋这次又给大家带来了《再生侠》！作者是用3D绘图软件的功力还是蛮高的嘛！继续努力吧！

鞍山·刘洋



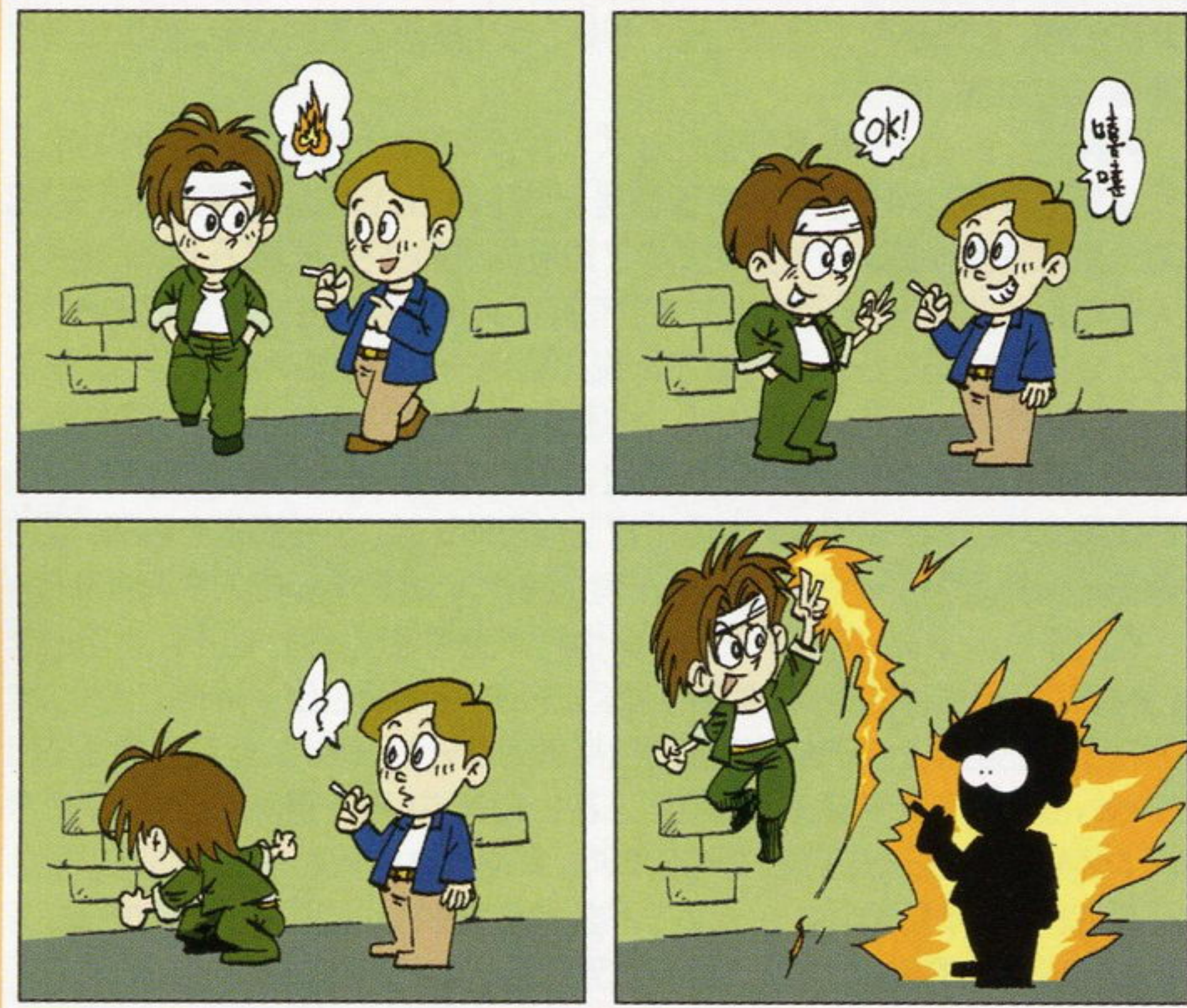
▼这一次给大家放一台魔神Z。千万不要认为这是阿修罗的个人爱好，这种超级机器人其实要比高达什么的难画多了！不过作者需要在背景方面继续努力呀！

东莞·谭瑞华



▶ 临摹稿……阿修罗一直在犹豫要不要让它上，不过最后还是被作者的技法感动了！与原来的插画相比几乎已经达到乱真的程度了！不过今后要注意作品的原创性呀！

沈阳·高楠



深圳·Edmund

▶ 这幅作品入选并不是因为它的情节设计，而是因为画风！这种画风非常简洁，个人非常喜欢！强烈期待作者画出一些更加吸引人的故事！

无锡·李杰

▶ 这又是一幅CG作品！既然在计算机已经比较普及的今天，CG作品也比较常见了。这幅作品还是相当有特色。但丁的剑相当有金属质感。（不过怎么感觉像是劣质金属？爆笑……）



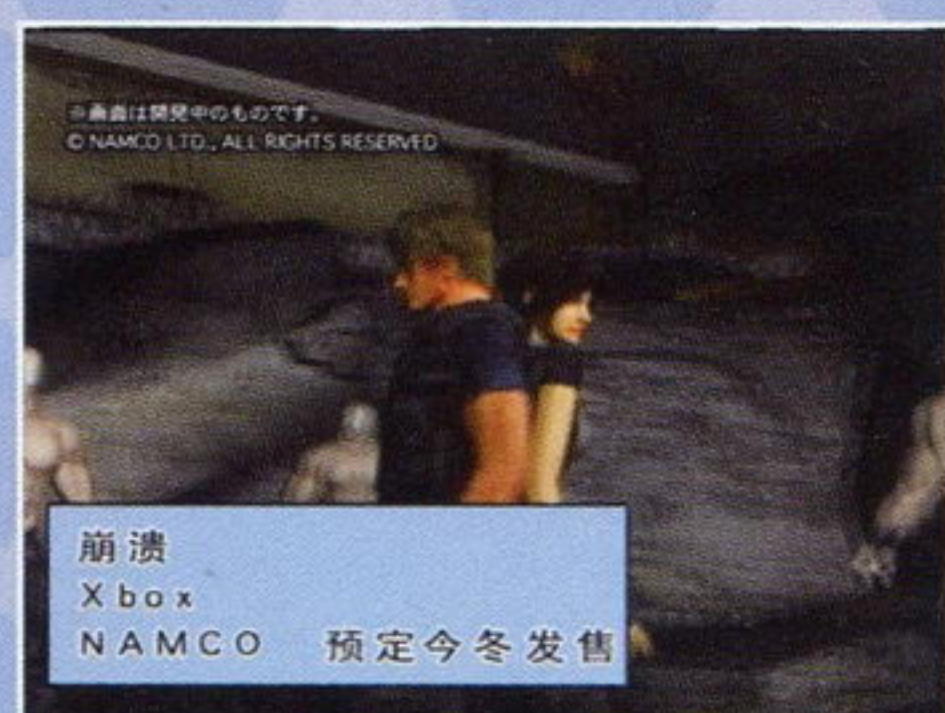
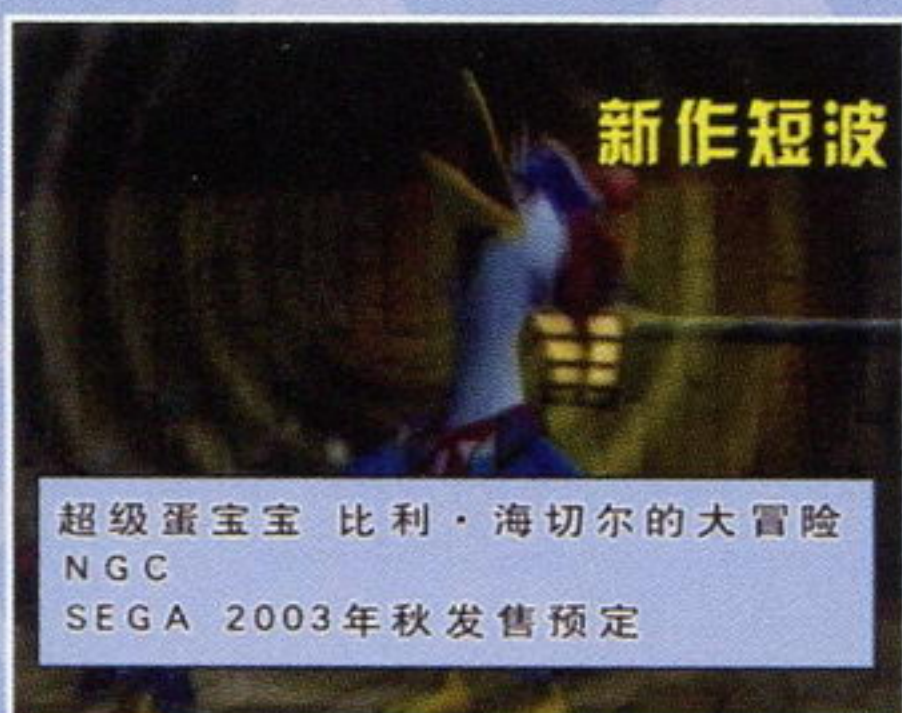
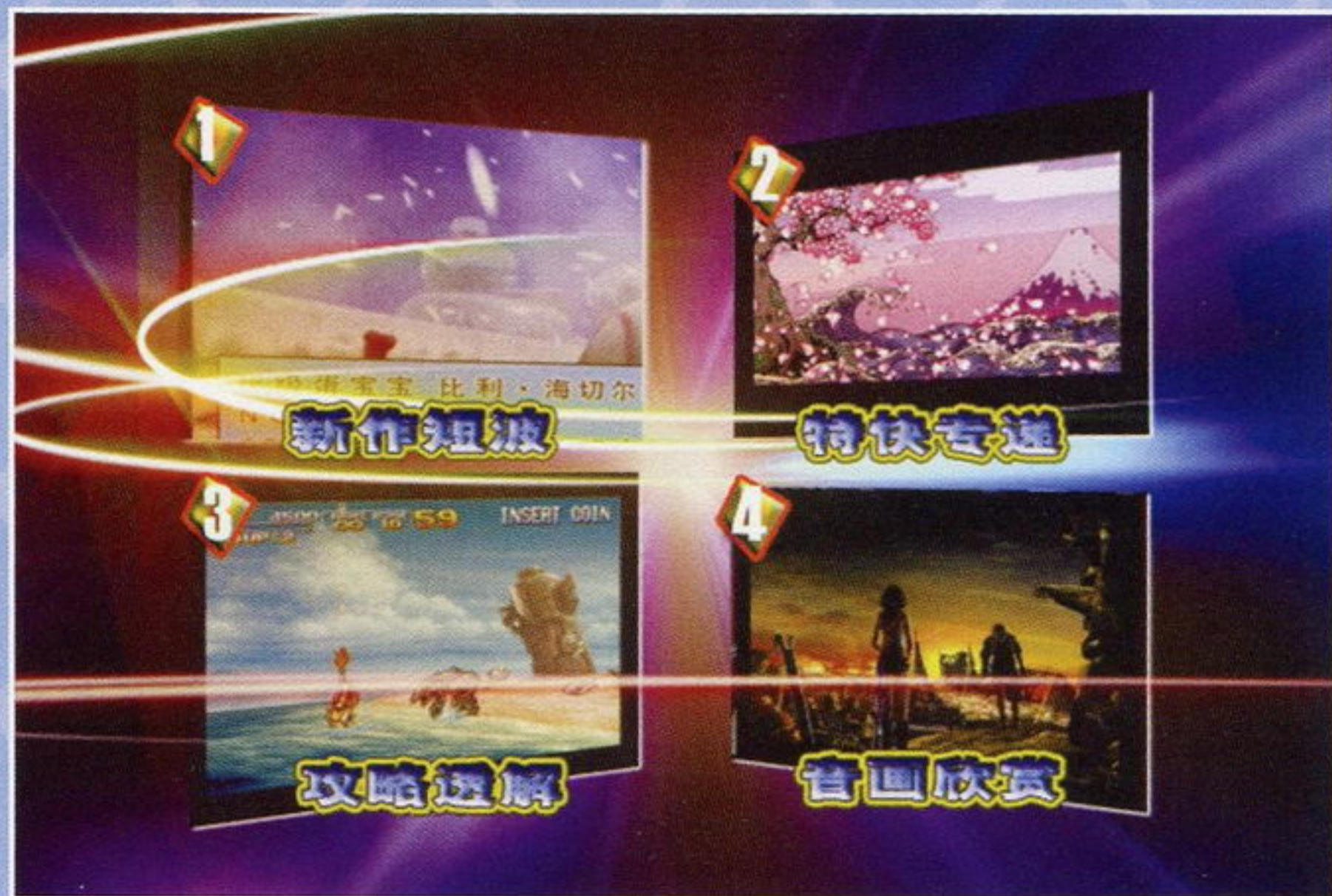
投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细地联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

精彩内容导视

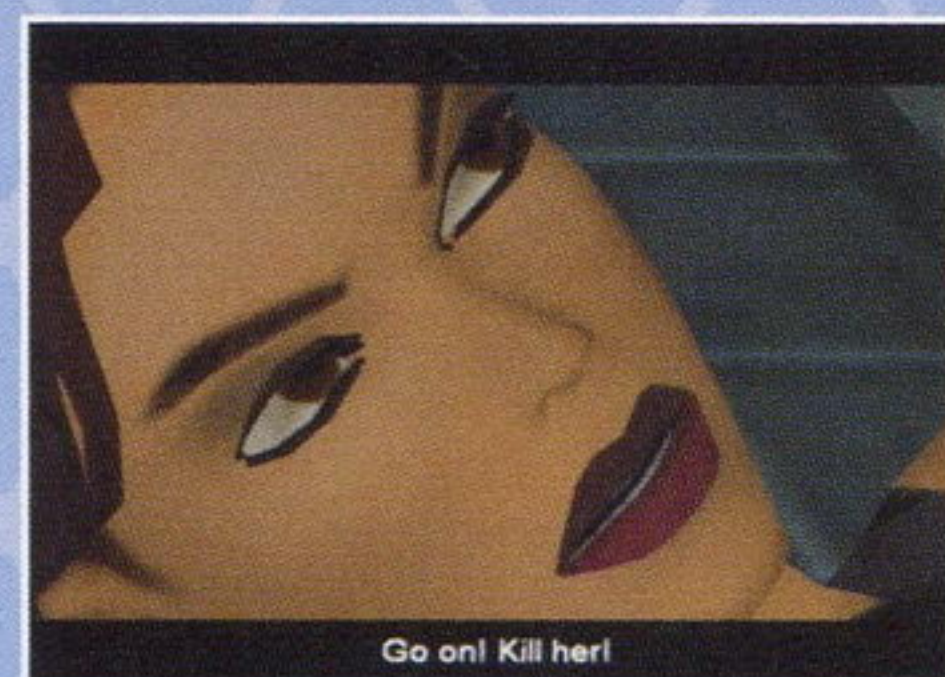
VCD 使用说明

本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按遥控器上的相应按键选择自己想看的内容; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。

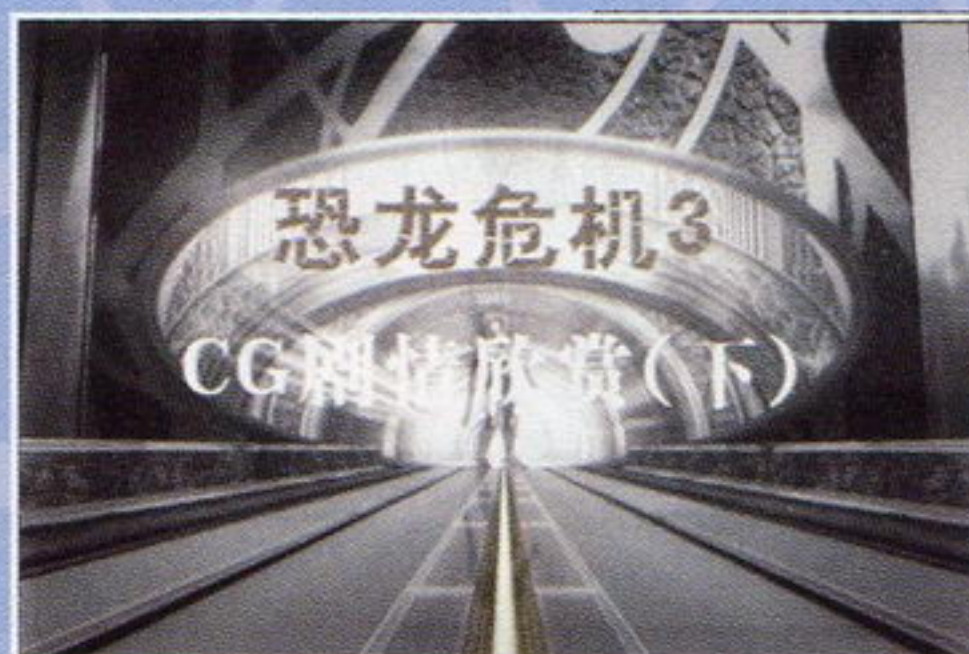
WELCOME TO THE SHOW!



多款未推出新作最新游戏影像介绍! 包括《1080 滑雪板》、《索尼克英雄》、《寓言》、《超级蛋宝宝 比利·海切尔大冒险》。



首先是由胜负师为你带来的超炫动作游戏《红侠乔伊》的详细介绍, 接下来就是阿修罗为你详细评点《古墓丽影 暗黑天使》。



达人GOD为您演示《合金弹头3》最高分破关的惊人影像!



《恐龙危机3》剧情CG欣赏(下)、土豆头为你深情演绎《最终幻想X-2》之同人歌曲《EVERYTHING》



读编往来

WELCOME

◇漫长的等待终于有了结果，被众小编寄予厚望的《樱花大战 炽热之血》果然没有让大家失望，游戏的品质实在是太棒了！如果以后每个PS2大作都有这种水平的汉化版推出，实在是中国玩家之福啊！现在的我，对预定下个月登场的《宿命传说2》中文版充满了期待。希望各位玩家力所能及地支持一下这些中文游戏，这样玩到中文版《FF XII》就不是什么虚无缥缈的事情啦！

◇按照往年的惯例，E3 过后下一个游戏高峰就是东京电玩展，不过游戏厂商们似乎已经等不及了。7月、8月可谓大作不断，无论是从数量还是从质量上来说，游戏阵容都远胜于前几年的同期水平。最近游戏厂商们又公布了无数令人怦然心动的大作，像《真·三国



无双3 猛将传》、《异度传说 二章 善恶的彼岸》、《侍魂 零》等等。从中我们不难嗅出那么一丝年底商战提前打响的味道。

◇转眼间到了FC诞生20周年的日子，真是感慨万千。初闻此事时被吓了一跳：没这么长时间吧？掰着手指数了数，从1983年到2003年，确实有20年了。想想自己6岁时看人玩《冒险岛》的情景，再看看现在身边的PS2、Xbox、NGC、GBA，确实有光阴似箭的感觉。上次有这种感觉，是在今年4月1日听到《最终幻想 VII-2》要推出的谣言时。（当时胜负师情不自禁地说了一句：“6年了！”给我印象极深。）

◇下期杂志将有FC20周年纪念特辑，让我们一起追忆似水年华吧！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000 Email: ucg@ucg.com.cn

留言簿

看了读者写的那篇《少林足球》的NGC版觉得很有意思，自己是《我的野蛮女友》的超级“扇子”，禁不住也写了一篇，望小编们多指教。

我的游戏女友十大条规：第一啊，千万不能要求她做个游戏达人。第二呢，不能让她玩3个小时以上的游戏，否则会上瘾的，还有，她会摔机器。在游戏厅别玩《KOF》，只能玩《街霸》，《VF》也不行。如果她要你陪她一起玩，你一定要装作很爱玩的样子，如果真的爱玩就要装作很“小白”。认识一百天那天，在她上课的时候，要亲自给她送上一张正版的NGC软件，她会很高兴的。一定要学会日语和维修，而且随时要有爱机被她拿走的准备和忍耐力。如果她要PK你，那就千万不要掉以轻心，你会习惯的。还有如果她GAMEOVER了，你就要跟她换手柄。最后一点，就是她喜欢给UCG写信，你要鼓励她。

——碧海

听说最近编辑部来了两位新小编，在此我代表联合国烟台分部热爱游戏的人向他们致敬！

——烟台曲直

友好寝室109不知何时得到一张“手柄终结者”：KONAMI的《十项全能》，造成了十柄九坏的惨剧。阵亡烈士包括原振一只，原装普通2只，组装劣质6只，以及由3只烂柄拆卸后拼装成的“下岗再就业”柄一只。默哀……

——非典型玩家 王树方

我们这里街机依然流行，从《三国志》、《恐龙快打》到《KOF2002》应有尽有。每天人山人海，摩肩接踵。打一次街机，如洗桑拿，必大汗淋漓，畅快无比。本班有两位街机奇人，刚刚接触《KOF97》时极为活跃，每天必去敲打一番。他们二人对战可谓惊天地，泣鬼神，每回合都杀得天昏地暗。并不是两人技术高超，而是两人动作夸张有气势。而且他们从不看屏幕，专心摇摇杆，游戏厅老板一看两人来就大呼：“拆机子的又来了！”

——忠实FANS 马振斌

等你时是酸的，见你时是甜的；买你时是酸的，看你时是甜的；爱上你之前是酸的，爱上你之后是甜的；了解你之前是酸的，懂得你之后是甜的；这一页是酸的，下一页是甜的。

——河南郑州 常畅

时间：2003年7月12日

地点：编辑部内

人物：S-TEAM PRODUCTION 公司总经理 ERIC CHIU，香港《GAME WEEKLY》主编电玩太郎、编辑猫部，《游戏机实用技术》编辑 GOUKI、沙罗等

事件：杂志事务交流以及编辑经验交流

关键词：工作、游戏业界、足球比赛

正文：

1. 图中 GOUKI 正在同《GAME WEEKLY》的编辑猫部进行《WE6FE》的热身比赛，至于谁先进了球，呵呵……读者自行猜测吧。
2. 友谊赛之后，大家就杂志合作进行了一系列交流，也提出了一些计划，《GAME WEEKLY》的制作流程与我们有一定的区别，而香港编辑的工作效率也很值得我们学习。
3. 电玩太郎和猫部的普通话都不是很流利，时常需要我方国粤语即时翻译专家猫太介入才能正常交流。泰坦就《FFXI》等在线 TV 游戏提了不少问题，香港方面的杂志对此类游戏的报道似乎比较拿手。
4. 能够让彼此会心一笑的词语分别是：加班、赶稿、休息日、在办公室玩游戏、第一时间入手……

相片记录人：泰坦

记录时间：2003年7月12日17时12分

拍摄用相机：SONY DSC-F77


泰坦的工作室




话梅杂志 & 3DM-SMIV

www.plumbok.cn


孤独悲伤的GAMER：偶刚刚去玩心爱的PS时发生了一件让偶难以接受加石化ing的事。偶这里是一个小地方，喜欢TV GAME的人并不多，所以当这件事发生后偶并没有人可以倾诉，所以偶立即想到了有如家人般的UCG众小编们了。偶刚才在要玩PS的时候发现偶的一块记忆卡的记录全部LOST了，可怜我那吐血打出来的《FF VIII》记录，独自奋斗了4个赛季的《WE》联赛记录，还有《洛克人X4、X6》的爆机记录……就这样不翼而飞了。虽然这些事情可能在某些GAMER身上已经发生过了，不过经过这件事后偶才知道要身临其境才能明白其中的痛苦。真是受伤的总是我。

 丢失记录位居游戏迷十大悲惨遭遇第三位，其危害性可见一斑。我也经历过多次这样的事情，对你深表同情。以后切记多备份，这是对付丢失记录的不二法门。


fantasy8310：我希望UCG能够再作一份《半熟英雄对3D》的剧情攻略。这款游戏确实恶搞，但由于语言是日文，许多搞笑的对话剧情和蛋兽的话都看不懂，感觉大打折扣。想象一下看爱斯基摩语版的《大话西游》是什么感觉？现在我们只能从BODY LANGUAGE中感到幽默，所以请各位能写一篇符合本作恶搞精髓的剧情攻略来。

 你的比喻比得好！私以为就算写出一篇符合本作恶搞精髓的剧情攻略，也未免就能让人完全体会到它的恶搞精神。部分剧情确实只需要翻译一下就行了，比如说结局的对话（请留意本期星夜的攻略部分）。不过最根本的方法还是得学日语，试问如果一个笑话还要别人详细解说哪里好笑才能明白的话，这个笑话你会觉得好笑吗？


青行灯：“攻略透解”里的《炼金术土工房》写得不错，因为“茅台”写得非常通俗易懂，很亲切的样子。另外抗议上期“茅台”写的索索英雄那一段，“巧儿”这种港台叫法会令人联想起《红楼梦》。而且亲亲的SHADOW直到现在译名还没定……反对叫他“影之索尼克”或“暗影”，建议和索索他们一样叫译音？港台那边有人叫“夏特”（侍魂？）而周围写同人的女王们译成“萨多”（不是萨达姆）……此外ROUGE有译作罗芝的，个人感觉露茜也不错。译名这种东西最难弄了……LIKY的画本……实话说第一眼看上去像集体面壁思过，第二眼才像生产线……不过煞是壮观啊……

 看完这封信，愣了愣，这才想起来原来《红楼梦》里的是有个巧儿。SHADOW按译音叫很难听，难道叫沙都或晒都？还不如叫阴影呢。不过“茅台”这个外号确实很好啊！上期的荔枝生产线果然大受好评，不知这期“泰坦的工作室”反应如何。


吉林冰兰茶：最近发现纱迦是一个很“专一”的人，前些日子苦练《真·三国无双3》，如今是《灵魂能力II》……

 被你发现了(^_^)本人玩游戏时确实很“专一”，每个游戏不打出所有的隐藏要素，决不罢休。因此一个游戏往往要通关N遍，浪费了不少时间。不过这也让我乐在其中，并乐此不疲。欢迎有相同“癖好”的油炒饭来信切磋。


尉国炜：我们这群食客一月两顿吃鸡，很想看看幕后的英雄，也就是众编——饲养员们。虽然说登过“圣斗士之众编”和“D·S之双手”，以及某人的《机战》热血满点的二线配音（别误会，《机战》原配音为一线），可以揭开一点点神秘的面纱。但这是远远不够的，不如来个X编之身体拼图（狂想中）。

 身体拼图什么的就算了，虽然确实够噱头。请关注“泰坦的工作室”与“LIKY的画本”，里面可是会透露出很多相当有价值的情报哦！


天津刘智勇：本期杂志赠送的E3游戏迷手册，我觉得很有趣。我在自诊后得了52分，刚刚达到C的标准，看来我和真正的游戏迷还有很大的一段距离。不过回想起当年还没有购买“游戏机”的时候，我对游戏的了解程度，可能连E都达不到，现在“游戏机”已经成了我生活中必不可少的一部分了。

 之所以有这样的变化，用一个游戏术语来形容，就是你的游戏经验值增加了。只要多看杂志，多关心一下业界动态，游戏经验值自然就会提高了。编辑部里的小编们，个个脑袋里都装着上千个游戏的相关情报，这样写起东西来才有根有据，这也是日积月累练出来的。


油炒饭一盘秀：因为某荣公司的《真三3》，现在偶家姐弟（堂）四人人手一套《三国演义》，偶还从书店挖了一套《三国志》以供传阅，带动了贵州地区图书事业的发展。

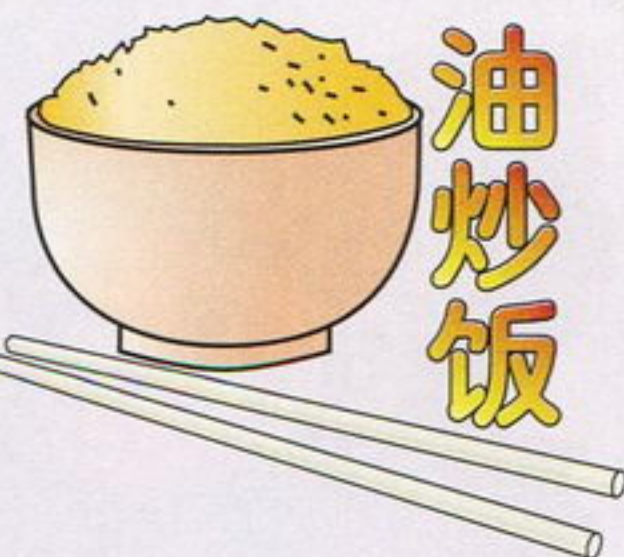
 和我当年一样啊，不过当年我是因为NAMCO的《三国志II 霸王の大陆》才去仔细研究《三国演义》的，至今仍对《三国演义》倒背如流。后来玩了玩光荣的《三国志III》，于是又买回了《三国志》。编辑部里的其他小编也有类似的经历，因为大家都是游戏人嘛，可以理解。

杭州邱艺波：这是一个偶然发生的事件，如有雷同，纯属巧合。上个星期五和同学们去校旁的游戏店玩《铁拳3》，同学甲让我的花郎在其他人的面前大出洋相。我迫于无奈，只好用我从来没用过的EDDY赌上一赌，没想到他的保罗竟然输给了我。我以为这是巧合，没想到局局如此，下面就是我的玩法：左手大拇指按住LK，右手大拇指轻按RK，然后再LK、RK、LK、RK这样乱按，在同学中未尝一败！

 原来你就是传说中的“乱按魔人”，真是失敬失敬！（玩笑）不过格斗游戏，特别玩3D格斗游戏，确实有“乱按魔人”这么一说。初学者由于不熟悉游戏，往往乱按一气，不按常理出招，令人头痛不已。像《铁拳3》中的EDDY、《灵魂能力》中的MAXI，都是非常适合“乱按魔人”的。不过乱按终究不是办法，除非把游戏定为一局定胜负才有悬念啊！大家不妨参考一下以前为大家介绍的游戏变态玩法：比赛开始后关上电视或转换频道，双方一阵乱按后再看游戏画面，谁的体力多谁就赢。

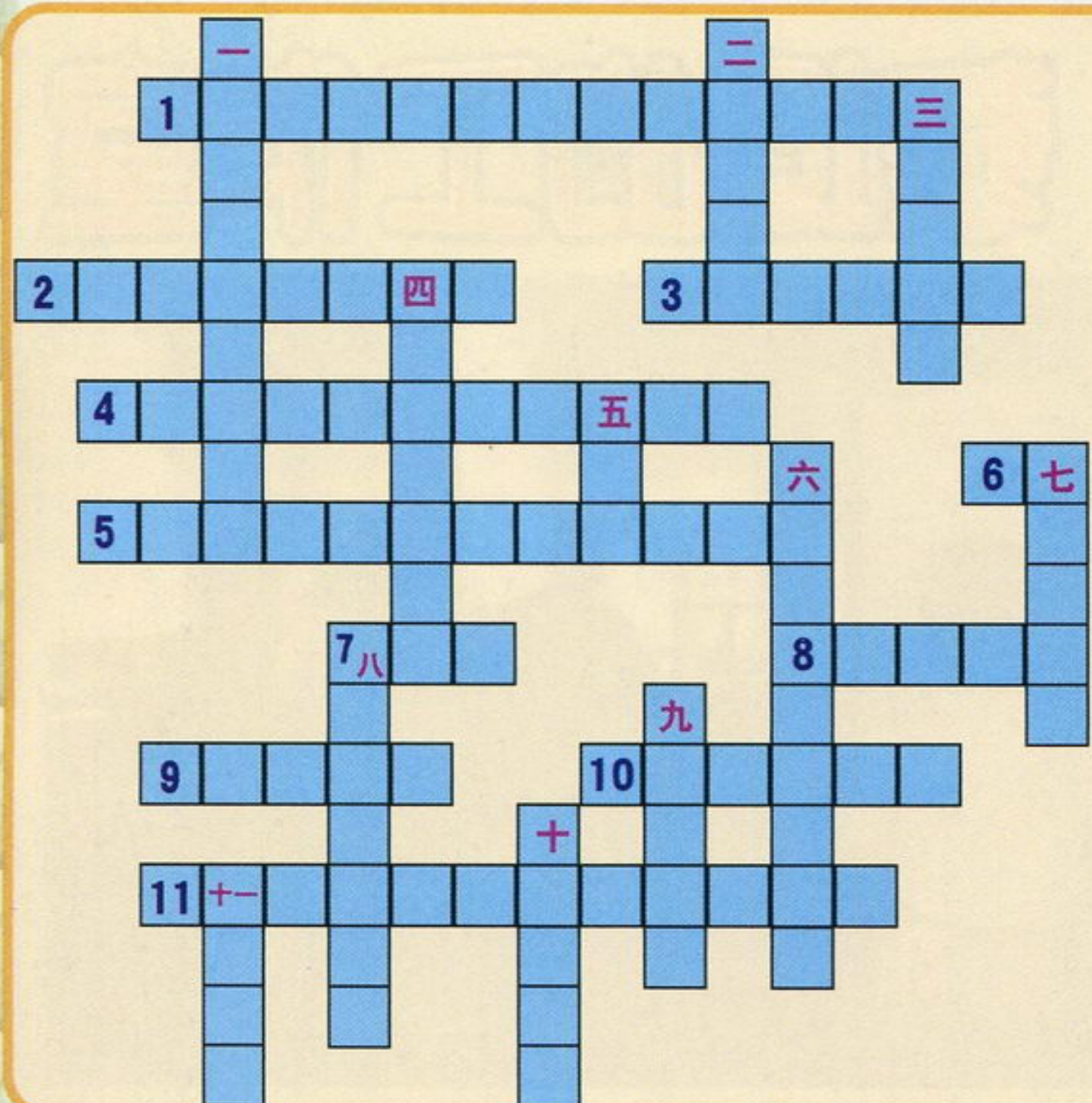
吉林王艺澎：我是学管理的，就给UCG提几个理念吧！一流的服务就是提供给顾客意想不到的愉悦感，而绝非是令顾客满意。七大经营原则：①经营成败取决于重要顾客的数量及稳定程度；②顾客忠诚度取决于我们不断的关心；③品质决定一切，服务超越对手；④建立共同愿景，打造一流团队；⑤知己知彼，百战不殆；⑥日事日毕，日清日高；⑦目标、权责、计划、考评明确。

 果然不愧是学管理学的，令UCG众小编受益匪浅。纱迦在此向你表示感谢！希望我们能在七大经营原则的指引下不断前进，为广大油炒饭带来更好的杂志！



英文填字游戏

作者：张惠苓



横向

1. 曾被三上真司炮轰的游戏
2. Xbox 游戏《丛》的日文叫法
3. 发明上上下下左右左右的公司
4. 游戏工作站
5. PC 和家用机上都出名的FPS
6. 从《街霸 ZERO2》出现的技巧
7. “《生化》系列”仅出现过一次的女角色
8. 曾出过游戏机的老牌游戏厂商
9. 靠《铁板阵》发家的游戏厂商
10. 冈本吉起的老东家
11. 拥有11部正传、1部外传的RPG系列

纵向

- 一、为了它，只能买台NGC
- 二、世界上最有名的水管工
- 三、制作最华丽的2D格斗游戏的厂商
- 四、主角是一位能变成球的美丽的游戏
- 五、PS2上的一款中文AVG游戏
- 六、不幸退出舞台的梦工厂
- 七、他的妹妹叫克莱尔（CLAIRE）
- 八、制作过《恐龙猎人》的公司
- 九、制作过《四狂神战记》的公司
- 十、拥有不死之身的反派大胖子
- 十一、能使出八稚女的角色名字

各位小编好!

我可以帮各位小编一点忙哦!我可以接收和回复邮件,因为你们现在的回复速度实在是……虽然我的邮箱只有9兆,不过都是文本的话应该没问题。只要把我的邮箱地址公布出去,就可以帮你们分担一点了。小编大人也不会发愁回信的事了吧?想想看,对于众多没法上“读编往来”也没能得到小编们回信的油炒饭们,哪怕只是鼓励与理解的话语,都是……啊,感动ing!

当然,如果有人问我关于游戏的问题,我会以“重要邮件”的级别发送给你们,请放心。至于那些需要安慰理解鼓励外加发泄的油炒饭们,就由我来安慰理解鼓励并被虐致死吧!

So,我会努力的,也希望你们能给我一个机会来帮UCG油炒饭们的忙!

creckly55

首先要感谢你的毛遂自荐!不过你那个9兆的邮箱实在太小了,你如果知道我们每天收到多少封Email就不会这么说了,要知道我们每天收到的各种垃圾邮件加起来也不止9兆。虽然来信众多,但观看读者来信本来就是我们这些小编的份内之事,所以请大家不必为我们担忧。其实Email回复倒是小事,回复平信才是最麻烦的。众小编天天坐在电脑桌前打字,除了D·S等少数几位外,个个书法惨不忍睹,只希望大家收到众小编的信时不要骂就好。

鸡毛信

夏风:杂志入手,第一时间马上观看Gamehalo。老编举行的《灵魂能力II》大赛活动很有意义啊,一来可以让我们看看众小编的实力,二来激发了广大游戏FANS比赛的冲动,三来也是最实际的:增加了Gamehalo的内容,呵呵。

COUNT:比赛很精彩,每场都打满了5局,感觉有几局是在放水哦。不过细想也不太可能,这是一个荣誉,怎么会拱手让人呢?格斗游戏不到最后一刻都分不出胜负的,反败为胜是经常的事。“坚决反对挑人脚筋”队赢得也很悬啊,但冠军就是冠军,有实力就是有实力。

广州具嘉兴:你们这次Gamehalo的比赛里面,好像每个人都特意打这么多场,让我们看的时候感到一个小小编快赢了,但是到了下一回合就好像变得不厉害了!哎!

纱迦在此声明,上次编辑部《灵魂能力II》大赛绝无任何放水之嫌。当时在录这场比赛时,大家因为工作繁忙,已经有相当长的一段时间没有碰《灵魂能力II》了,结果开录的时候都是匆忙上阵,远未发挥出自己的真实实力。如果现在再录的话,想必会精彩许多。在打的时候大家都看得目不转睛,谁都没有注意到居然每场比赛都打满了五局。这也许是巧合吧!这次大赛受到了广大油炒饭们的一致好评,有空的话我们还会继续组织格斗大赛的。要知道,编辑部的《铁拳》、《饿狼》、《街霸》等游戏的水平可是相当高的哦!



单口相声 对诗

文: monkeys



说有这么老两口,有三个女儿长大都出嫁了。这仨姑爷:大姑爷姓任,二姑爷姓田,三姑爷姓唐,三人凑一块“任天堂”,整个一游戏机厂商。说到玩游戏,这仨姑爷玩游戏玩得可凶了,没有别的爱好,就是爱玩游戏机,可以这么说,大姑爷呢一天玩六个小时,二姑爷呢玩六个小时每天,还别说就这三姑爷好,人家三天才玩十八个小时——一样!话说那年过春节,闺女姑爷都回家过年了,姐仨一见面没别的,都是数落自己的丈夫玩游戏玩得厉害。姐仨一商量,得想个办法治治“任天堂”这仨人。中午快吃饭了,全家人坐在一块儿,大姐就说话了:“我说老任呀,还有二弟三弟,我们姐仨商量好了,今天我们每人作一首打油诗,你们每个人也要各对一首。如果你们对得好呢,以后你们玩游戏我们就再也不管了,如果你们对得不好呢,今后就不准再玩游戏,行不行?”“任天堂”仨人一想一琢磨,说:“行,大姐先说吧!”于是大姐站起来就先说了:“我对夫君讲端详,被动看来损健康,为了我们母女俩,不再玩它理应当。”大姐说完了这首诗,老任连想都没想张嘴就对了一首打油诗:“妻子说话很在行,被动看来损健康,要变被动为主动,你也来盘古惑狼。”好么,他请大姐也玩上了。二姐一看冲老田也说:“老田屋里手柄拿,刀光剑影使人忧,喊打喊杀我不管,请你玩机上外头。”老田一听乐呵呵地也给对了一首:“生化危机我爱玩,打打杀杀乐悠悠,只要玩机你不管,情愿一生在外头。”哎呦,二姐一听这个气啊,把鼻子都给气歪了。三姐一想不来点厉害的是不行了,当时一拍桌,啪!“老唐玩机实在凶,几次劝你都不听,今日咱俩一刀断,休怪妻子太无情。”老唐一听妻子动真的了,当时是潸然泪下,哭泣着说:“夫妻分手泪汪汪,不知今后到何方,只好日本去闯荡。”三姐忙问:“你上那儿干嘛去呀?”“那里有厂任天堂。”——他还玩!

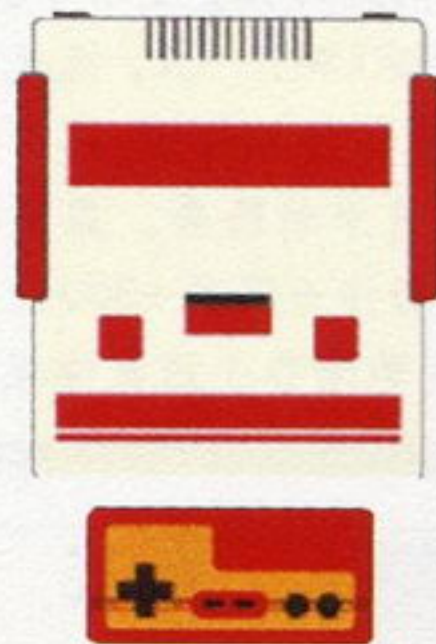
目前杂志社有以下几期杂志可供邮购: 邮购信息

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第65~66期,定价8.8元;总第72期、总第76~85期,定价9.8元;总第73&74期,定价19.6元;《游戏·人》第三辑,定价12元;《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑,定价16元;《Gamehalo DVD》,定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社,邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量,地址务必详细,字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话,这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者,可以发Email至 ad@ucg.com.cn。

下期预告

FC 诞生 20 周年



属于每个人的纪念特辑 劲爆攻略



机动战士高达
SEED(PS2)

幻想传说 (GBA)
光明之魂2 (GBA)
鬼武者战略版 (GBA)



重要新作完全揭载 真·三国无双3 猛将传 侍魂 零

下期赠品 游戏机保养与常见故障 实用手册

Gamehalo

更多精彩内容, 尽在9月A!

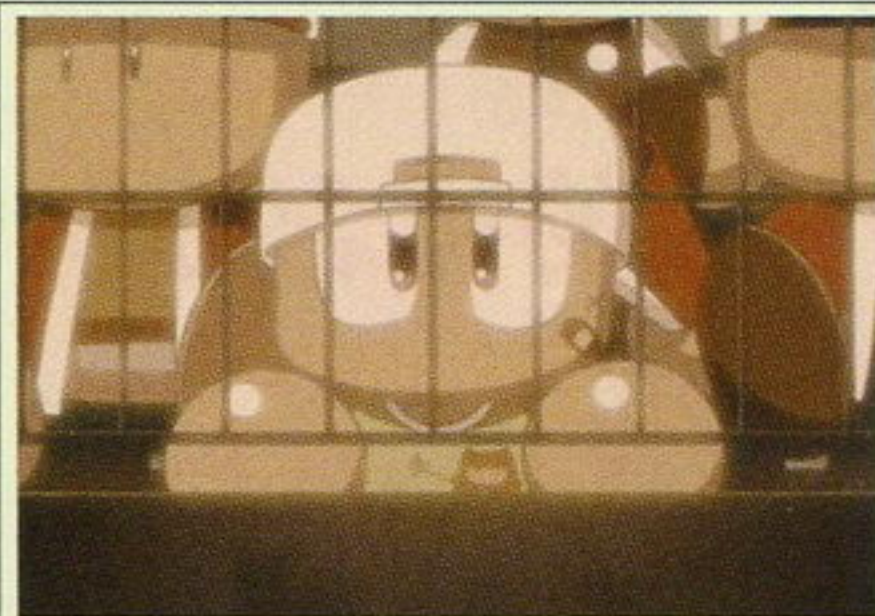


多边形

◆若继续阅读中，经常一天都不会碰手柄一下。如此的苦难历程才刚刚开始……

◆“游戏立方”改版全面展开，在整合了多个小栏目后由多位小编共同参与建设，这种形式无疑使“立方”内容的丰富程度更上一层楼。还请大家多为“立方”出谋划策。

◆在一个偶然的的机会里看了《撕裂的末日》(EQUILIBRIUM)一片，感觉相当震撼。除去影片中的精神内涵，不少镜头也堪称科幻动作片中的经典。原来耍酷不一定非要用慢动作+弹道+360度镜头旋转，推荐《鬼泣3》的制作小组集体观看此片。



猫太

◎《实况力量职业棒球10》终于入手啦！这次追加了很多新要素，菜单画面复杂得简直让人头晕，看来要慢慢研究了。可怜的是编辑部没有人和我有这个

相同的喜好，残念呀！

◎上次和D·S样到商场闲逛时发现了CASIO手表专柜，正在寻找自己喜欢的型号之际，D·S样突然掏出钱包说要买，当场石化30秒……

◎在这里猫太说句“废话”：考上好学校的玩家不要骄傲，大学才是进入社会前的真正考验；没考上好学校的玩家不要感到自卑，不同的学校只会影响到所说的同伴和学到的技能，最重要的就是要发挥自己的所长。

◎这期生肖属猫的读者运程是——小凶！礼仪是人生的一个重要课程，它直接影响到自身的成长值哦。



泰坦

◆《FFTA》完美通关。希望下一代的购物系统能参考一下《黄金太阳》，并且精简World Law，再加强一下剧情。不过那也许要在PSP上面实现了。

◆邪魔天使购入了棺材版套装GBASP+《我们的太阳》，羡慕中，但苦于眼下口袋空空，也只能羡慕了。

◆突然对Windows附赠的纸牌游戏燃起前所未有的兴趣(就是那个在右上角排列四套顺序牌的游戏，中途可以红黑交替叠放)，其乐无穷啊，我发现自己还是挺单纯的。

◆《堕落天使》(郑智化)大陆版的封面。几经周折，终于入手，不亦快哉！

◆“人生都要经历一个个不同的阶段……昨天偶然听到《堕落天使》的时候心里感觉酸酸的，我知道我这一辈子再也写不出那样的歌了……虽然不能忘掉过去，但我希望看到的是现在和未来。”——郑智化



SOUL

■我被《黑客帝国2》震撼到了！影片真是太棒了，完全超乎我的想像！这样的效果，只有在电影院里才能体验得到。而且……那也是非常难忘的一晚。

■《黑客帝国2》的DVD10月14日将于美国推出，有数小时的花絮，而且我看完电影后对剧情有好多不明之处，期待DVD。

■“你真的相信手相所说的？”“信，而且可以看出你约会很讲情调。”“这个，恐怕不是你从手相上算出来的，是体验出来的吧？”

■《甜心俏佳人》(Ally Mcbeal)买到了第二季，翻译质量很差，远不如上次买的第一季好，只好看英文字幕，但这种以律师为题材的剧集的语速和词汇量无法让我流畅地观赏……顺便一提，《Ally Mcbeal》在台湾被称之为《艾莉的异想世界》。

■《洛克人

X7》……以前的担心成了现实，唉……还是找机会玩《红侠乔伊》，再期待《鬼武者3》吧。

■新开了小栏目“SOUL的秘密花园”，其实原来是叫“SOUL的秘密图库”的，结果纱迦和胜负师开口闭口称“秘密花园”，想想也不错啊，于是就改了。欢迎大家对“秘密花园”多提意见！)



星夜

☆和几位网上的好友见了面，感觉还是很奇怪的。(笑)

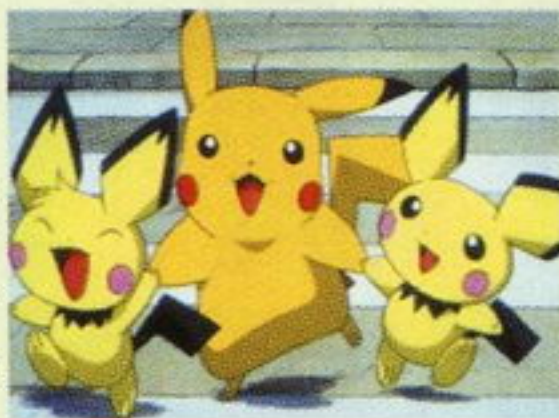
☆结识了可爱的比比，在这里送上一张大图，祝他永远快乐！

☆超级爆笑的《半熟英雄对3D》，喜欢轻松搞笑的朋友不要错过哦！

☆《第2次机战α》马上开始第四个主角了，整体感觉还是相当不错的。

☆快到8月，游戏也渐渐多了起来，有不少是比较期待的呢，例如《FFCC》、《仙乐传说》、《新约圣剑传说》、《幻想传说》、《机战D》等等，到时候又会很忙了。

☆第一本《烈火之剑》相关书籍入手，里面有些内容还是挺有价值的，另外一本资料集订购中。



沙罗

终于托远在日本的朋友买到了《装甲核心2》的资料篇《另一个年代》，100关的任务模式，光是想想都令人兴奋无比！攻略始动！

已经托朋友预订了《伊苏VI》的限定版(赠送前5代的全部游戏及珍藏DVD动画)，但是能否拿到就只有听天由命了……

好不容易入手了《犬夜叉》的第二部剧场版《镜中的梦幻城》，但编辑部里除我一人外竟无人对此感兴趣！再加上听说了第三部剧场版《天下霸道之剑》预定于冬季放映……郁闷啊郁闷……

猛地发现，自己望着天花板发呆的习惯已经很难再出现了……也许是工作越来越忙的关系吧。不过，有时候真的很想回到那个时候。将以前走过的道路，来一次“やり直す”。



阿修罗

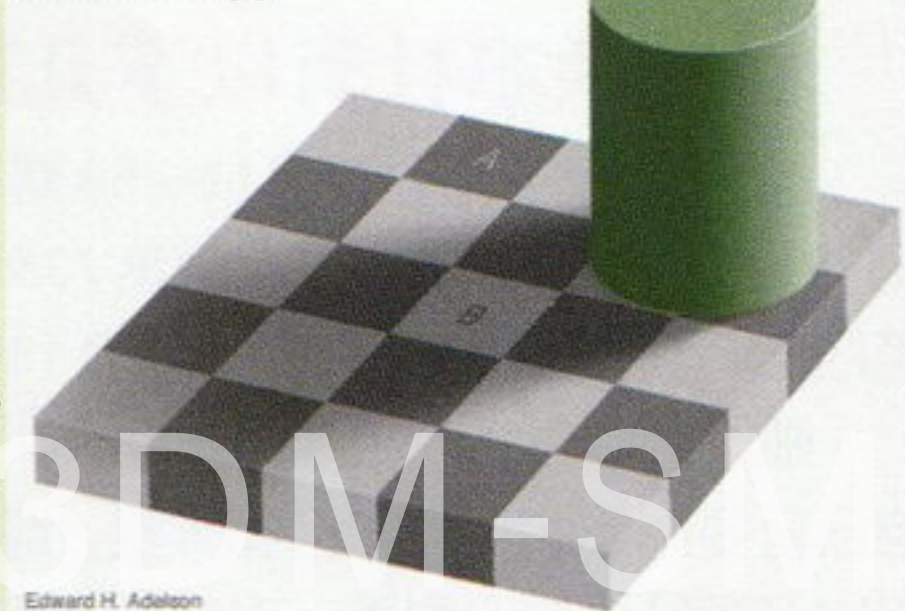
“在这里你需要呼吸吗？”《MATRIX》中MORPHEUS的经典台词(至少个人是这么认为的)，这句话使得NEO意识到MATRIX的规则对自己的影响。其实在现实生活中我们也经常会被一些规则潜移默化地影响着，以至于在玩游戏的时候也会不自觉地遵循这些规则，往往给自己下了不少“套”。如果经常问问自己“在这里你需要呼吸吗？”也许你就可以在游戏的时候找到一些不同的感觉了！“I can feel them……”

图片中A和B的颜色是一样的，我们再次被自己的眼睛欺骗了！

以上为哲人(自称、俗称“疯子”)阿修

罗不定期的心血来潮，如有雷同，绝非巧合。最近在《我们的太阳》下和《洛克人X7》深度接触，晒得有点头昏，决定半夜回家和《MOTHER2》待在一起，充分体验一下家的感觉！

Checker shadow illusion: The squares marked A and B are the same shade of gray.





胜负师

★从北京回来以后被委以制作《红侠乔伊》攻略与影像介绍的重任，当然，制作过程还是挺有意思的。各位上帝看过之后还请多给些意见。

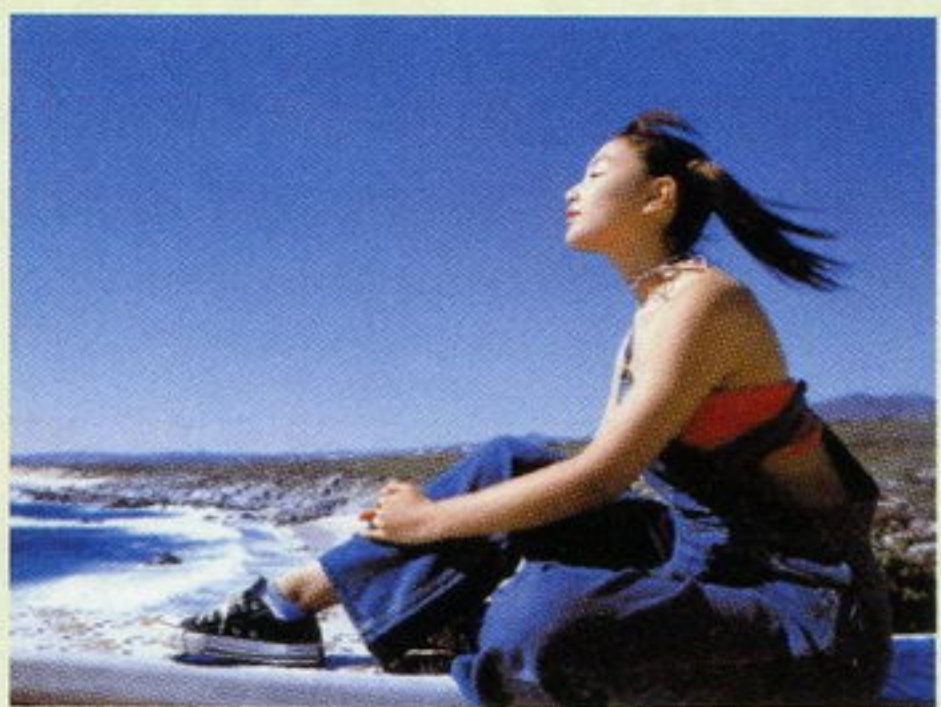
★最近看了网上流传的一段“骇客帝国版乒乓球”，在惊叹其创意的同时，想起了当年在家陪母亲看《超级变变变》时的情景。离家又是半年了，希望家人一切都好。

★看DVD依然是宿舍中最大的娱乐项目。最近有些感触的片子是王胖子的

《黑白森林》和韩国爱情文

艺片《恋爱小说》(又译:《向左爱,向右爱》),在此推荐一下。

★“诚于他人,忠于自己”并不是每个人都能做到的。因为太多人喜欢活在过去,却无心展望未来。如果她能多为自己着想,或许就不会有这么多的烦恼吧!



▲胜负师本期清凉桌面

邪魔天使

遇见你

是一千八百零三年前的那个夏天

你回眸一笑在我的心中惊起一缕漪涟

第一次对你露出微笑

第一次在你怀中哭泣

轻抚你布满青须的容颜



记得吗

我们在塞外的草原上奔驰

你说

王侯将相,何足挂齿

怎能与你我比肩

大碗喝酒,大块吃肉

快乐似神仙

而如今

你在远方,我却身陷记忆的深渊

忽闻窗外一声蝉鸣

惊

又是一年夏天

叹

已是时过境迁



月下美人

D·S

◆思维混乱的半个月,做了很多莫名其妙的事情,只有在晚上睡觉之前才能够保持一点清醒的状态……

◆最近晚上加班的时候和其他3位同事玩起了《马里奥PARTY4》,久违的欢笑声又再次响起了……

◆很久没有做梦了,这一点非常不像以前的我,不知道是什么让我感到疲倦……

◆《BASTARD!!》终于连载再开了!距离上一次已经整整一年零七个月了……

◆每天晚上11点左右,猫太与沙罗都会来“骚扰”我,因为手头上的动画DVD总是最新的,也是他们最喜欢看的……

◆西瓜虽然好吃,可是无奈一个人的力量有限啊。经过多次“学术性”的论证,结果……冰箱购买计划仍然无限期搁置了……

◆我不怎么喜欢夏天,除了咸咸的海水味道,剩下的都是苦涩的回忆……



Pin Carrot 3

纱迦

☆截稿的这天《真·三国无双3 猛将传》消息正式公布,不能及时为大家介绍,无比痛苦中……

☆与一位久未蒙面的初中同学见面,没想到十年没见,她竟然成了一位疯狂的同人社女,寒……

☆《侍魂 零》正式公布,但发现自己居然一点儿也不期待,心情都被后面几部劣作败光了……

☆因为与D·S打赌输了,不得不买下GBA SP,每天晚上回去看《网球王子》打《晓月》……



SC Cast

☆70期杂志上那位扮CASSANDRA的外国女孩发来一张DC版《灵魂能力》的COSPLAY照片,阅毕狂汗中……

GOUKI

●Isabelle,Bon anniversair!Vous faites ma vie belle et interesante.Je restrais toujour fidele quoi qu'il arrive.

●Happy Birthday,Isabelle! It is you to make me realize the truth of my life and nothing on earth will come between us.

●イサベラ、誕生日おめでとう。君と出会ってから、仆の生活は多彩になって、人生とはなにかがいついにかわかるようになってきた。だから、どんなことがおきても君に対するその気持ちがいつまでもどこまでもずっと変わらないと誓う。



が

LIKY

◆最近有了难得的一段悠闲时间,所以也格外珍惜,把前一个月忙得来不及做的户外活动和健身活动全都“恶补”回来了,休息日去爬山,晚上去健身或者打羽毛球……大汗之后洗个澡,感觉好畅快。

◆从D·S那里“搜刮”来《新七龙珠》的DVD,故事从拉蒂兹到达地球开始讲起,目前已看到小林和悟饭到达新那美克星。动画当然比当年看的漫画书要来得劲得多,不过动画版加入了许多“多余”的情节,感觉有些拖沓,没有漫画一气呵成的连贯感,想来这也是商业运作上的需要。另外最不满的就是悟空的配音,悟空都已经是一个孩子的父亲了,但是配音还像小时候那样幼稚,不爽。



话梅杂志 & SDM-SM.V

游戏机实用技术
推荐
Our Choice

在新的世界舞台续

左右世界命运的钥匙

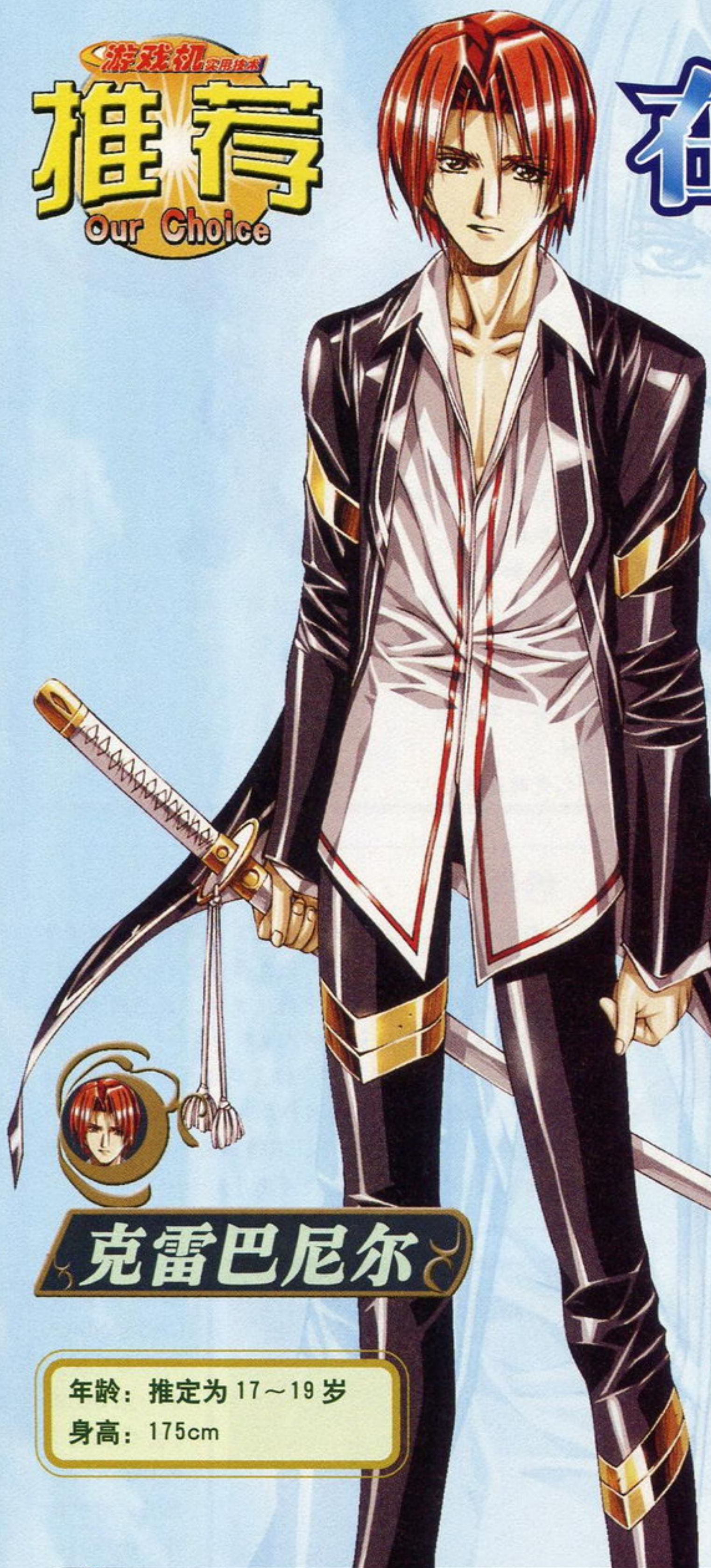
GROWLANSER IV グローランサーIV Wayfarer of the time

PS2	ATLUS	RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年冬季发售		容量未定 价格未定

梦幻骑士 IV

Wayfarer of the time

一直以丰富多彩的故事剧情、极富创造力的战斗系统以及著名人士漆原智志的唯美人设为卖点的“《梦幻骑士》”系列，在沉默了近两年之后，终于又有了续作的消息！不过有些让人意外的是，本作的剧情与世界观完全脱离了前三作的设定，属于一部“重新开始”的全新游戏。另外在前几作中颇受大家好评的“PMC战斗”和“RING WEAPON”两大系统，也仍然保留了下来。相信以前的老玩家，在玩这款最新作时，仍然会觉得无比亲切吧！



克雷巴尼尔

年龄：推定为 17~19 岁
身高：175cm

从小举目无亲（因此无人知道他的年龄和来历），在幼时就进入了佣兵团，并且被团长像亲儿子一样抚养长大。与团长女儿的关系有如姐弟一样亲密。作为“阻止天使的钥匙”，为了从能将一切归为虚无的天使手中拯救人类，挺身而出。

STORY

2000 年前，人类曾经一度走到了灭亡的边缘。

但是，当时到底发生了什么，其真相至今也无人得知。人们所知的，只有从世界复兴时就一直流传下来的“魔法”、“制裁人类的天使”等稀少的名词。……随着时代的变换，战争开始了。

存在于诺伊巴鲁大陆的四个王国，出于各自不同的考虑，纷纷向邻国发动了侵略行动。

从小就在佣兵团中长大的青年，在战场上目击到了张开了6片羽翼的“天使”之姿。那是能将一切归为虚无的天使……以此为契机，他背上了“阻止天使的钥匙”的宿命。

本作以主角与“遗迹之子”的命运邂逅为开端，为了自己和全人类的命运而战的新的光之救世主——“GROWLANSER”的故事，拉开了帷幕。



使魔 D-LN型

CV: かかずゆみ
性格特征：冷静，深思熟虑
身高：16.5cm
三围：B8.4/W5.1/H8.2cm



早上好，主人！您醒了吗？

写光之救世主的故事!

使魔 冒险的好帮手!



在游戏进行到一定程度时,能够得到一种叫“使い魔の卵”的物品。之后就能够制作出如图中所示的使魔了。她们在出生后,会认主角为她们的主人并绝对服从主人的命令。另外,如果将这些使魔按照玩家的指示进行培养的话,她们的能力会渐渐上升,学会一些特殊能力,成为玩家在战斗和冒险中不可或缺的好帮手。

使魔能力之一——侦察

利用使魔天生的飞行能力和超小的体型,可以前往敌人的阵营中探察情报。玩过3代的玩家,一定会对当时拉米侦察情报的那段剧情记忆犹新吧。

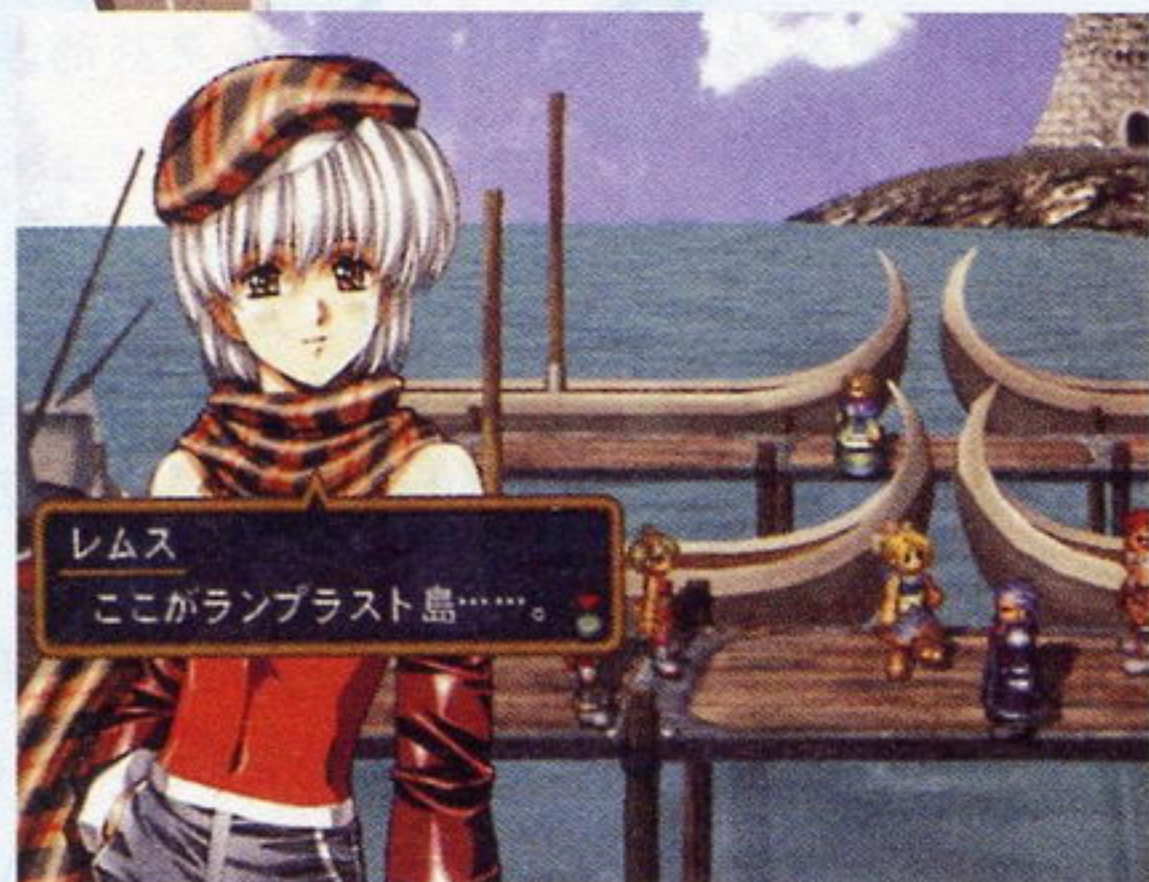
与主角一起行动的、浪迹天涯的孤独少年



雷姆斯

CV: 永田亮子
 年龄: 推定为 15 岁
 身高: 160cm
 喜爱之物: 读书
 厌恶之物: 给别人造成困扰的行动

在森林中昏倒时被主角所救,从此与主角一起行动并成为了主角所在佣兵团的一员。因为生性温柔,所以在加入了佣兵团后,一直在为不得不杀人的生活而烦恼。



芙蕾妮

CV: 牧岛有希
 年龄: 推定为 16 岁
 身高: 155cm
 三围: B89/W54/H87cm
 喜爱之物: 观测各种事物、不做任何事情任由时间流逝
 厌恶之物: 争斗

在 2000 年前的事件中幸存下来,被称为“遗迹之子”的少女。不知为何,她感应到主角的到来而醒了过来,但糟糕的是,除了自己的名字以外,她失去了一切记忆。性格呆板,比较柔弱。



从永远的沉睡中苏醒的遗迹之子

使魔能力之二——远见

能够察知未来将要发生的事情,这也是使魔的特殊技能之一。不过,能够察知的未来事情也是有限的——只限于察知与使魔自己的主人有关的未来事件。

我是主人制造出来的使魔哦!



使魔 D-TP 型

CV: 丰口めぐみ
 性格特征: 无论何时都是干劲十足
 身高: 16.5cm
 三围: B8.3/W5.1/H8.1cm



本期求教

1. 您对新增加的“太郎天地”和“SOUL的秘密花园”有什么意见和建议?
2. 您认为本期杂志中最差的是什么? 最好的又是什么?
3. 您是否喜欢本期的赠品?
4. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法?

针对以上问题发表您的意见即有机会获得本期互动信箱为热心读者准备的谢礼

本期谢礼



互动信箱参与方法

- A. 除了回答本期调查提问, 来信提出意见和建议的或者投稿的读者都有机会获得本期的礼品。
- B. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。
- C. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以方便我们发放礼品。
- D. 来信请寄: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000
- E. Email 请发至: ucg@ucg.com.cn

7B 互动信箱送礼名单

获得礼品 GBA 的读者

广西南宁市荣和新城 D 区 8 栋 2 单元 802 号 李宝健

获得礼品游戏 T 恤的 50 名读者

上海市 姚晟杰	南通市 秦浩	佳木斯 谢星	上海市 傅必亮	开化县 叶建国
哈尔滨市 陈潇峰	湛江市 林海丰	韶关市 袁毅	蚌埠市 段岩	重庆市 程昊
苏州市 古伟	枣庄市 王鹏	北京市 潘登	南京市 吕佳	广州市 梁杰
北京市 亚海洲	济南市 刘颖	南京市 郁雷	白山市 贺盈智	双鸭山 范成龙
无锡市 郁晓青	开平市 周劲维	天津市 陈海望	福清市 吴清	天津市 李杨
广州市 凌志鹏	苏州市 沈思杰	太原市 孙卓	龙岩市 吕兴华	北京市 刘宇宁
汕头市 洪洋	沈阳市 吴博	沈阳市 温建林	清远市 江志忠	石家庄 黄洋
温岭市 金城佳	北京市 谭康	襄樊市 于嘉宁	汕头市 杨乐源	天津市 孙澎
北京市 梁粤	西安市 张翔	天津市 杨硕	临清市 赵鑫	广州市 秦智超
高州市 张景赞	长春市 韩龙	秦皇岛 赵宏伟	上海市 朱希	北京市 蒋杰

互动信箱

为杂志出谋划策

办好属于大家的游戏杂志

主持人的本期寄语

“5 周年互动欢乐庆”抽奖活动的中奖名单终于在这一期公布完了。

上一期向大家请教是否可在不减少正文页的情况下于 100 页之前加插广告的事。大部分读者都是认可的, 而在不认可的读者中, 有相当多的人以为加插的是那种邮购表格类的广告。其实要加插的是一些比较漂亮的广告, 就像 7B 的 NOKIA3300, 不知了解到了这一点以后, 认可的人会不会占到 99% 呢? 欢迎大家再来信谈谈看法。

读者对 7B 的意见

质量最差和最好的内容

广州严仪君: 我认为本期杂志中最差的是特别企划《神话与传说的舞台》, 最好的是特稿《如何看 SCE 的新硬件 PSP》, 让我了解了 PSP 的规格。

DOKEBJ: 最差的是攻略部分, 最好的是《神话与传说的舞台》。

苏州古伟: 最差的是《神话与传说的舞台》, 说实话对《火焰之文章》系列的游戏还是比较喜欢的, 但是看了这篇文章总是有种看不完的感觉, 跳过跳过……最好的当属“游戏立方”中的《Xport2——超越一切的记忆卡》, 看完之后我马上就上网去下了, 界面华丽, 上手容易, 不错不错! 我感到我的 CD-RW 的使用价值正一点一点地体现出来!

北京亚海洲: 最差文章我选《神话与传说的舞台》只是单纯的人物介绍(可以这么说)竟然占了 8 页, 很无聊呀, 看了 1 页就坚持不下去了……最好的应该算是 Darkbaby 的那篇特稿了。

江苏大学五石壁: 最差的是《寻亲记》, 最好的是《2003 年夏季商战展望》。

牡丹江刘延飞: 我觉得本期杂志最差的文章是《寻亲记》, 剧情很牵强。最好的文章应该是《龙珠又悟空的遗产 2》的攻略, 详细的程度让人回忆起了原著。

邹城徐继春: 我认为最好的文章应该是 Darkbaby 的《追梦——SQUARE 大传》, 大气, 有分量。最差的文章应该是《最强佣兵团育成之道》, 剧情少, 日文多, 具有令人昏睡的魔力。

厦门吴敬超: 本期最强还是游戏立方, 内容有意思才读得爽。最差是特企的《神话与传说的舞台》, 像这类的文章应该编入《掌机王》, 像对《火纹》不感兴趣的我就觉得这类文章太无聊了。

编: 关于硬件的特稿《如何看 SCE 的新硬件 PSP》及游戏立方都受到较多的好评, 而较长篇幅的《神话与传说的舞台》、《最强佣兵团育成之道》之类的文章受到的批评较多些。对此我们已经讨论过并会吸取教训。

对赠品的看法

南宁李宝健: 赠品还不错, 只是看起来好象很容易丢失, 我是很粗心的!

广州严仪君: 本期的赠品令我太失望了! 说是精美挂件, 一点都不精美, 龙娜印得不清晰! 还不如送海报!

苏州古伟: 说实话很不喜欢, 有点不伦不类, 放在手机上也不行, 当书签也不行, 还不如做成一个质地硬一些的纸质书签, 放在 UCg 中那就完美了

北京亚海洲: 关于本期赠品, 嘿嘿, 我不得不说了, 好垃圾呀!

编: 这一期的赠品很失败……有大部分读者都不喜欢。以后不会再做这样的赠品了。但我们赠品求新求变的目标不会变, 我们希望总能给大家意外之喜。

文笔最好和最差的

广州严仪君: 本期文笔最好的文章是《寻亲记》, 文笔最差的是《最后的梦》。

苏州古伟: 文笔最好是“读编往来”中的《向 RPG 角色致敬!》虽然只是一小段, 但有位名人说过: “浓缩的都是精华”, 收藏!

zeal.lew: 文笔最好的是《SQUARE 大传》, 最不喜欢的文笔是《2003 年夏季商战展望》, 给人感觉不怎么好 也许是因为兴趣不对吧!

牡丹江刘延飞: 文笔最好的是《追梦——SQUARE 大传》, 让读者和游戏迷了解 SQUARE 的历程。至于文笔稍差的我认为《暴走卡车传说——男花道梦浪漫》, 两个字——没劲!

付付: 文笔最好的是《2003 年夏季商战展望》, 最差的是《神话与传说的舞台》。

北京梁粤: 文笔最好的是《VR 战警 3》&《化解危机 3》街机体验报告。特色都写出来了, 不错。

武汉潘峰: 文笔最差是《龙珠又悟空的遗产 2》, 实在看不下去, 没点精彩的内容, 而且不够详细, 让人搞不清楚。

编: 《SQUARE 大传》获得较多的好评, 此外意见就较为分散了。不过诸如胜负师的《<VR 战警 3>&< 化解危机 3> 街机体验报告》等文章也获得了好评。而对“自由谈”里文章的评价依然是褒贬不一的。

对 Gamehalo 的看法

苏州古伟: 对于本期的 Gamehalo 还算是近几期中不错的, 特别是海底总动员的那段, 不光有游戏的演示画面还有相关的动画! 给人一种看了就想买的冲动! 相比之下骇客帝国动画版就逊色不少, 给人有点凑容量的感觉。与其如此不如增加一些学习日文的内容, 毕竟平面的内容看上去过于平淡, 来点声光效果才是最好的, 奉人也能说上几句日语, 都是 PC 版的《樱花大战》和日本动画里学的, 至少这样有了一个更好的学习环境, 就算只有五分钟也行呀, 这一块还是留给邪魔天使吧!

北京亚海洲: Gamehalo 越来越好了, 在声音方面继续努力呀!

Yellowbigbird: 这期品质下降, 居然大量的动画, 完全与游戏无关, 完全凑数, 请注意质量, 一旦下滑, 无可挽回的读者流失, 忠言逆耳!

编: 这一期的光盘受到的表扬多了一点点, 主要是因为这一期内容较为丰富, 时间也长, 而且几段内容都较为精彩。但《海底总动员》在获得不少的好评的同时也因为时间过长而受到了不少的批评。还有, 在声音方面也有读者提出了意见, 有两段声音大小差别太大。我们近期也正在对此进行改进, 光盘的内容也会尽量做得丰富些。

5周年互动欢乐庆抽奖活动中奖名单(下)

这一期,万众瞩目的“5周年互动欢乐庆抽奖活动”的中奖名单全部公布完毕!由于本次活动中奖名额高达1923名,占用页数过多,所以中奖名单分了两次公布,本期公布的是第二部分名单,包括了大家都非常关心的特等奖。如欲了解另一部分中奖名单,请参看上一期杂志的“互动信箱”栏目。

特等奖 名牌29英寸纯平彩电一台+PS2一部+Xbox一部+NGC一部+GBA一个

210008 南京市鼓楼区鼓楼街83号南京大学附属中学 夏社威 0256635022 xiaduwei@hotmail.com
200433 上海市复旦大学0022信箱(武川路78弄7号楼602室) 刘巧智 02155070442 oasisflying@vip.sina.com
100733 北京市朝阳区朝外门外金台西路2号民丰35楼1903室 田欣 01051605406 13671117346 takken@163.com

一等奖 名牌29英寸纯平彩电一台加四大主机任选的一台

北京市丰台区卢沟桥南里甲8号院4号楼2单元302 赵天晓 01083218717 tianxiao@emails.bjpu.edu.cn
广州市增城松岭北路70号301房 李俊滔 13660778714 02081985126 to2@msn.com
广东省汕头市澄海区莲下莲阳中学 许献华 13924798986 aduayeah@163.net
上海市闵行区瑞丽路13号闵行二中高二二班 丁杰 02154855593
广东省广州市华南附中1栋1806 罗杨 13611434197
四川省成都市狮子山3号四川师范大学56号信箱(文学院2001级五班) 罗杨 13550261090 02884767786 luoxiaoyao1025@sina.com
山西省太原市第十五中学校0003(高中)班 梁斐 13834604131 lucifer_yang@163.com
上海市青浦区白鹤镇北街9号楼202室 孙卓 13816073940 02159747609 gundamer@163.com
广东省广州市海珠区中山大学西区747栋之一1502 施伟 02084034556
上海交通大学闵行校区F0004105班 吴振翅 02154740719 dark@sjtu.edu.cn

二等奖 GBA一个

北京市房山区1470信箱 曹启威
上海市浦东东安西路35弄3号102室 马晓宁
湖南省株洲市天元区建筑设计院宿舍B栋503 欧阳雯
河南省三门峡市第一高级中学(12)班 姜明
河南省郑州市金水区南阳路230号开元小区2号楼38号 丁皓辰
辽宁省盘锦市辽河油田实验中学高中部(幸福小区)高一三班 刘晨
北京市丰台区蒲黄榆4里1楼5门501 王晓楠
辽宁省大连市旅顺口区四八一九零厂技术处 董丽
天津市河西利民道津海57门708室 李程
广州市黄埔大道西206号603室 何建明
河北省石家庄市公里街1号石市邮电中心局 王爱民 收转
江西省南昌市象山南路千家前街159号三单元302室信箱12号 吴辰
湖南省郴州市环境保护局郴州市人民东路17号市农业局院内 李滋桃
广东省中山市大涌镇旗峰路438号(宏达电器部) 林家骏
海南省海口市海甸沿江二东路25号 林洁
广东省韶关市南园西路9号市政公宿舍1004房 赖雪亮
湖北省武汉市华中师范大学附中高中189班 严晓寒
黑龙江省齐齐哈尔市鹤城晚报社 魏雅
南京市第二十七中学高一(1)班 刘星阳
陕西省西安市工业学院洪庆校区176信箱 付超
四川省成都市成华区天路2号5幢1单元8号(云祥公寓) 张效川
浙江省永嘉县桥头镇南一街43号 詹海云
上海市松江第一中学高中11班 姚志源
江苏省太仓市北京新村4幢204室 朱慧
浙江省宁波市镇海区桥东(广厦公寓)2号1幢204室 胡郑丞
上海市虹虹路1005弄54号101 翁嘉俊
云南省石林县风景名胜管理局 陈思
浙江省宁波市镇海区75弄88号401室 鄒欢毅
上海市黄浦区新桥路47号201室 潘炜煌
北京市西城区后半壁街17号 何欢
广东高州市高凉西路2号 张景赞
上海市宝林一村117号907室 同海涛
辽宁省锦州市师范学院附属高级中学2年3班 张剑锋
内蒙古呼和浩特市新城西街茶巷巷保险公宿舍南楼401 乌丽雅思
重庆九龙坡区建委 潘云秀
北京市西城区西皇城根南街45号12楼4门202号 宋晓帆
广西南宁市民生路2-2号国际信託宿舍2单元 黄焕宇
江苏省常熟中学高一(4)班 龚志峰
广西柳州市福柳新都1栋2-5-2 李曼曼
上海市共和新路4719弄200号202室 郭雷
江苏省南通市建设路2-2号增改办 赵小莉 收转
北京市房山区燕山迎凤里2号8号北京燕山高新技术股份有限公司财务部 李俊
上海市浦东新区昌里东路395弄15号402 刘彬
广东省韶关市环园东路11栋1002房 周文翔
辽宁省大连市二十四中一年三班 刘正一
云南省红河州个旧市氮肥厂 金鸿飞
上海市张杨路579号323室 册那
广东省珠海市新世纪学校高中部高一(1)班 丁丁
辽宁省庄河县高级中学高一十三班 郑玮
福建省厦门市凤鸣路57号101室 黄曼昉
黑龙江省哈尔滨市南岗区中兴街21号齐佳中学3年1班 孙林
吉林省四平市铁西区二里小区20号楼2单元5楼右边 米臣
广东省广州市越秀区大石街42号801房 曲涛
上海市普陀区曹杨七村26号104室 韦可嘉
北京市宣武区双槐里小区2号楼1门101 涂黄晨
广东省肇庆市建设二路厚岗村华达厂宿舍603号 刘宇航
浙江省嘉兴市远洋绿洲1幢4单元208室 罗蔚
山东省青岛市香港中路63号绿岛花园3单元8D 俞春雷
辽宁省大连市西岗区八一路220号六号楼-3-2 李正之
湖南省长沙市雨花区广初二0110班 李麒
浙江省杭州市余杭区临平镇新丰8幢12号 李明昊
湖南中医药大学2001级药学三班 蔡发禄
湖南中医药大学2001级药学三班 石明睿
湖北省武汉市(温泉)经济贸易委员会暨规范市场秩序领导小组办公室 曹智
江苏省昆山经济技术开发区黄浦江路288号牧田(中国)有限公司 梁睿
辽宁省抚顺市新抚区站前路十委二十五组703室 朱雨
上海市浦东新区德州路254号808室 张宇卓
山东省烟台海军航空工程学院新装备培训中心 薛启鑫
北京市大兴区旧宫镇镇和园小区13幢815 502 王蒙
辽宁省抚顺市东洲区乙炔高中高二三班 王涛
天津市卢湾区重庆南路268弄18号110室 黄丞
北京市朝阳区育惠北路8号世纪村三区1号楼1402号 高尚

三等奖 游戏公仔一个

贵州省贵阳市环城北路1号附122号 赵雪静转 刘牧阳
四川省自贡市电业局自流井供电局线路运行班 田珂
北京市朝阳区十里堡北里34号楼一102室 屈越
河南省新乡市新郑卷烟厂(老厂区)2号楼四单元一1楼8号 闫大川
云南省昭通市中级人民法院 马贤标 收转 马毅
浙江省嘉兴市光明街189弄30号203室 唐占东
广州市环市中路319号307房 黄嘉辉
浙江省杭州市拱墅区大关西五苑2幢4单元702室 张毅
上海市虹口区场中路28弄4号602室 毕斌
广州市荔福路西华街8号304 陈怡诺
广东省佛山市南海区官窑镇南海市植绒厂职工住老二座402 符毓林
广东湛江市霞山区海景西路一号A座A606 陈宇东
江西省南昌市洪城路488号武警江西总队政治部函授站 汪洋
广东省佛山市南海区官窑镇凤源东路北四巷11号 夏志杰
湖北省咸宁市鄂南高中高一(2)班 纪舰
广东省广州市工业大道北梅园凤凰三街85号801房 谢雨彬
广州市文德南路后街83号801房 杨威
广东省肇庆市端州区军屯东5巷9号 唐伟明
广东省汕头市跃进路23号利鸿基中心A座2504 姚伟强
广州市环市东路475号大院华业大厦19E 吴晓明
广东省汕头市金园区广厦新城荷花园5幢205 许连斌
广东省深圳市罗湖区乐园路111号7楼湖贝公司 谢毅
湖北省当阳市工商银行(院内) 李俊阳
广东省潮州市三利街田境3号601 杨德涵
深圳市南山区科技园长城国际信息产品(深圳)有限公司系统部 夏天
上海市延安西路2201号上海国际贸易中心305室 周斌
广州市海珠区革新路新安花园二期17号首层商舖 甘文禧
广东省韶关市北江区广东武江监狱宿舍297号 朱伦龙 收转 朱洲
黑龙江省佳木斯市西格木乡西格木村 刘思羽
辽宁省本溪市平山区工学院附属高中二年三班 肖绪岩
福建省福州市华林路河边路4号华林御景3号楼7D 王臻
辽宁省沈阳农业大学 113信箱 孙建伟
西藏定日县岗嘎边防派出所 傅鹏
广州市天河区华景新城洋潭园K座501 李育豪
江苏省无锡市东门外16号302室 蔡舒伊
辽宁省本溪市本钢工学院附属高级中学高二九班 顾新伊
上海市徐汇区桂林路70弄(科技园)105号501室 徐静
四川省成都市双流县12号2幢1单元610房 陈寅超
安徽省砀山县群众巷20号 任保卫
江苏省连云港市新浦区南院街西北路南街3号楼2-201 李大为
辽宁省朝阳市第一中学/朝阳市珠江路三段20-10 郭庄
江苏省南通市新建新村35幢403室 孔崔巍
广东省汕头市龙眼西13巷10号15楼 薛峰
上海市虹口区水电路818弄6号101室 蔡至臻
浙江省宁波市江东区白鹤新村6幢16号501室 岑琪
河南省平顶山姚孟电厂锅炉分厂磨煤班 陈海蛟
上海市浦东新区绿林路52弄34号201室 陈晓明
浙江省杭州市将军路61号502室 张佳
广西柳州市经济干部管理学院高二二班 甄祥
上海市虹口区四平路720号1306室 刘海峰
内蒙古呼和浩特市新城区新城北街49号附大厦一中国建设银行李桂芬转 奥亚翰
浙江省杭州市湖墅南路296号 马云飞
浙江省嘉兴市南湖高级中学计算机组 陈焯
河南省南阳市邮政局储汇稽查室王璐转 杨旻
上海市浦东新区凌桥东二队76号 沈晓华
辽宁省沈阳市辽中高中预科班 刘锐
河南省开封市南关区文安街18-23号 王培明
浙江海盐枫叶一区72A12 孙朝
上海市虹口区欧阳路545弄24号403室 张占
北京市酒仙桥7街坊11楼2单元3层51号 张森
北京市海淀区上地东路5号神州数码大厦五层 王喆
辽宁省抚顺市辽宁石油化学工业学会199109信箱 聂迁
浙江省嘉兴市禾兴北路689号新嘉卫生院 丁昕涛
北京市丰台区右安门外西庄3号楼305 王岩
天津市河北区天纬路222号 罗宁
北京市大兴区旧宫镇合园小区(377路总站)3号楼3单元3层1号(331) 杨永光
上海市徐汇区桂林南路125弄59号202 刘晖
南京市玄武区白子亭后68号402室 蔡君
南京市秦淮区秦虹路309号中国移动 陈欣
甘肃省天水市秦城区民主路1号 赵文君
上海市虹口区奎照路310弄8号301 朱亚军
天津市东丽区天丽公寓1号楼1门401室 张会
上海市卢湾区重庆南路268弄18号110室 吴怡
青海省西宁市新宁路4号省化工设计研究院 张逸舟

短信查询

本次中奖情况从7月12日至8月15日由中国移动提供手机短信查询服务,玩家只要输入自己的邮政编码和姓名(邮编和姓名间不空格),发送到8111807就可获知自己是否中奖。短信查询只支持中国移动的手机号码。

例如用手机编辑短信“100010张八神”发送到8111807即可。由于拥有同一个邮编的人里可能有重名的情况,所以此查询仅供参考,最终中奖情况以杂志上公布的为准。

广西柳州地区高中032班 李凌
北京市昌平区北京化工大学173号信箱 邵衍
上海市徐汇区长乐路695弄7号17室 林之松
常州市新北区河海街道汇丰一村6-1幢甲单元102 潘金锋
南京市建宁路65号(南都6系2班) 张海波
云南昆明塘双路南站新村14幢1单元301 杨雄生
广西灵山县灵城二中高01(4)班 滕鸿志
北京市东城区禄米仓胡同5号北京文博交流馆 赵端
辽宁省沈阳市第三十一中学高二九班 郭浩
北京市中国人民公安大学一大队三中队二分队 徐涵
辽宁省鞍山师范学院教自考分院电子商务一班 赵圳
上海市余姚路505号302室 陈隹
上海市普陀区光新路200弄10号206室 黄浩焯
四川成都高新西区电子科技大学软件系2002级10班 鲁虎
江苏仪征化纤生活区白沙一村7栋404室 沈研
河南省周口市公路局第一工程处 李绪
天津市和平区香港路11号 韩乔
四川省成都市西南交通大学计算机与通信工程学院信息安全(2)班363信箱 叶云彬
江苏省镇江市花山湾7区1号301室 赵耀
辽宁省凤城市通远堡镇65563部队63分队 杨奎
辽宁省大连市西岗区福德街20号2-2 崔世龙
河南省洛阳市第一高级中学一年级八班 聂亚光
湖南省衡山县岳岳云中学319班 陈虎
福建省福州市铜盘路278号第二干休所(北院)16座301 叶东亮
江苏省苏州市工业园区苏虹西路75号 田骏
北京市通州区周仓庵胡同8号 牛琦
北京市海淀区花园路12号东楼 曲亮
贵州贵阳小河区黄河路141号贵州电力线路器材厂 刘东红
云南昆明青年路300号青年路昆明模具厂职工宿舍2单元102室 谭俊
天津市塘沽区三槐树信里6栋2门302 王振宝
江苏省南京市华电路1号华电新村11栋205 张昊
辽宁省沈阳市铁西区保工南街131-1号2-2-2 梁有
北京市宣武区马连道中里一区5号楼1门101号 李娜
北京市北三环中路十号院2号楼19-7 陆亦斌
上海市虹口区广四路建机新村9号502室 杨灼
上海市浦东杨高南路2030弄34号402室 王亮
上海市天桐桥路191弄4号1505室 李骥华
湖南省衡阳市第十五中学 邓伟
河北省石家庄市翟村街138号1-4-501 杨涛
上海市浦东新区严阳路由小里165弄15号601 周晓晏
上海市胶州路728号1102室 梁有
海南省海口市海甸三路海师北校区02计专 司立
天津市河北区民权门里巷里3-10-506 刘麟
重庆市沙坪坝区井口村丰农化肥厂有限公司水胶硫磺车间 祝庆
浙江省湖州市凤凰一村41幢601室 汤玮
辽宁省大连市东北财经大学134信箱法学院2001届二班 王力
黑龙江省哈尔滨市道里区十六中学三年六班 李强
山西省临汾市光都路鼓楼东大街28号 高国亮
陕西省西安市三桥车辆厂西雁小化1-6-1-02 孙海阳
湖南省长沙市长沙电力学院应用化学025101班 王俊
湖南省长沙市岳麓区新民路华侨2村7楼104号 杨文硕
福建省厦门市湖里区南山路150号702室 纪捷
广西省桂林市穿山中学高二一班 周捷
广西柳州市广西工学院2号 李志鹏
四等奖 游戏T恤一件
吉林省长春市建设街91号1门202室 梁岩
黑龙江省绥化市第七中学高二(1)班 赵春培
吉林农业大学2002级生物技术一班 何伟伟
上海市浦东南码头路1521弄11号301室 徐鹏
上海市松江区白云新村16号201室 徐涛峰
上海市市长宁区虹桥路961弄6号203室 刘杨
贵州省都匀市桥梁厂十字街17楼3楼7号 王进
北京市西城区三里河东路7号院1号楼411 董浩
上海市闸北区海宁路923弄4号 赵建峰
湖北武汉市江夏区乌龙泉矿48-3-6 赵宇
武汉市军医院宿舍 陈旭
上海市浦东新区浦东大道290弄6号307室 徐斌
广东省广州市新市花园D座四梯603房 顾诗聪
广东省番禺市桥南桥南路12号楼7座309 梁嘉铭
吉林省四平市铁西区新开街113幢5-14号 李争涛
上海市乌鲁木齐南路308号201室 殷健凌
上海市杨浦区靖宇路控江五村90号403室 王骏
武汉市香港路54号品位酒廊 曹亮
武汉市三眼桥四村117号天成花园13门201 曹卓
北京市海淀区红山口甲3号63楼8单元 何品铂
河北省保定市第三中学高二287班 刘哲涛
陕西省宝鸡市渭滨区红旗路九冶5-203室 于忠清
广东省韶关市韶钢红旗路201-414信箱 谢乐宇
上海市浦东新区雪野路7弄2号603室 井斌
湖北省孝感市园林路第一干休所 邓明
广西南宁市民族大道92号建行宿舍2栋2204房 万晓军
陕西省西安市朱雀大街205号医学院144信箱刘黎明转 魏征
北京市马甸南路20号楼603 崔深
广西南宁市民族大道73号、广西电视台、政治部 王锦芳 收转 李翌
重庆市沙坪坝区第八中学校2005级九班 杜珂
内蒙古呼和浩特市第二中学高一(10)班 姜源
浙江省杭州市余杭区临平镇镇工模具厂2幢一单元501室 杨博文
河南省安阳市东郊乡侯七里店 朱铁军
山东省烟台市海军航空工程学院学员旅8队2班 吴波
海南省海口市龙华路29号龙华商厦D座504房 左建民
辽宁省沈阳市东北大学543信箱 王岩
江苏省南通市平潮镇三官殿村一组 李美芬
安徽淮南矿业集团新庄孜孜岗村1楼1号 牛马强
山东省青岛市四方区开平路3号乙3单元105户 王涛

于吉涛 杨欣 龙建 李思庭 练伟长 官磊 葛久强 金楠楠 李鹏 张旭东 李志彬 姜春 李然 弓猛 徐潮胜 陈永聪 牛翔 刘玉明 何涛 陈浩贤 赵鑫 徐文俊 钱中伟 宋晨程 王治峰 张帆 范晓春 黄昊 顾佳毅 覃培利 戚逸春 李毅 肖韬 高鹏 王洋 李昕 陈睿 黎振廷 肖博杰 王军 孙少杰 周俊 张惠中 张惠苓 姜悦 程剑豪 高尚 张晋磊 郑家利 陈健 杨安 陈俊文 李桂军 方军 黄文蔚 李彦成 王彦勃 周磊 张晋坤 沈峰 杜望安 华川 徐浩 王可 李晓星 董世雄 夏巍 李雨田 谭品 陈健 汤沛然 尚书 丁哲宇 赵耀 丁璇 胡晓治 斌斌 赵克难 刘旋 杨云飞 金涛 耿天笑 王鹏 李贵发 梁瑞扬 王禾 杨靖靖 田福 杨舒 李博宁 任杰 杨志 成昊 朱晟

北京市东城区张旺胡同2号
北京市朝阳区花家地金兴路武警干休楼一楼7单元301室
北京市东城区东四福寿寺街39号
北京市海淀区学院路37号北京航空航天大学飞行学院7-56并
北京市西城区旧鼓楼大街后马厂24号
北京物资学院会计系99313班
北京市海淀区高梁桥斜街甲18号3-2-603
北京市朝阳区光华路12号中国制浆造纸研究院
北京市西城区展览路40号1402并
河北省唐山市河北理工学院2000级通信三班
河北省廊坊市金光道20号
河北省石家庄市育才街168号河北宾馆餐饮部
河北省秦皇岛市海港区工人新村52-7-8
贵州省遵义市惠安公寓三号楼南面房置业有限公司
云南昆明市气象路70号
云南农业大学059信箱02荷兰班
云南大理州下关一中中学组 马洁民 收转
贵州省贵阳市老吉路58号贵信花园内1栋3号
北京市218信箱继续教育学院02级债专专升本班
上海市钦州路108号6号楼1301室(梓树园)
北京市朝阳区华严北里8号院2号楼1503
上海市春申路1888弄49号1楼101室
广东省汕头市金新街1号613房
天津塘沽区福建北路唐山里5幢7门603室
四川省乐山市市中区板厂街8幢602号
陕西省西安市东关九路1号碑林分局家属院A座7单元4楼1741室
陕西省西安市红缨路158号省团县委内1号楼2-2-1
安徽宣城繁昌县泰兴街
广西合浦县廉州镇廉州花园C区一巷19号
江西省南昌市鸭子塘小区6栋3单元209室
四川省成都市青羊区东大街64号大院1单元8号
辽宁省鞍山市鞍钢高中高三六班
吉林大学南岭校区电子信息工程190122班
四川省绵阳市科学城二区五号楼一单元四零一室2-5-1-401
重庆市南坪珊瑚坊73幢3单元3-5
内蒙古呼和浩特市回民区海拉尔西路制锁公司宿舍院2单元2号
上海市黄浦区大林路190号1402室
浙江省杭州市青年路见仁里37号502室
上海市杨浦区松花江路松花一村16号305室
上海市浦东新区六里新村21号301室
山东省烟台市芝罘区幸福里128-10
云南昆明市大营街市政北区五幢二单元101号
陕西省西安市莲湖区中兴路145号1-514 长通电线电缆厂第2家属楼
河南省郑州市京广南路126号7一三二研究所
上海市闵行区航北路123弄9号602室
广东省广州市海珠区新港西路绿雅园景馨街54号/902房
河南省郑州市工人路30号王家坤转
浙江省杭州市大关小区南苑7幢401室
上海市闵行区宝城路158弄34号301室

上海市浦东新区柳坪路142弄22号301室
浙江省杭州市南屏街新村6幢3单元503室
北京市丰台区西罗圈胡同12号楼3门503室
北京市宣武区后厂西巷2号
北京市石景山区高井甲32号翠成小区2-1-408
北京市朝外红庙街静里2号华商大厦酒店部前台
北京市清华大学清苑4号楼4单元601
北京市东城区东高房胡同甲2号203室
上海市杨浦区许昌路1500弄16号702室
广东省广州市番禺区南村镇里仁洞村西城路九街11号
天津市塘沽区融园8-5-501
江苏省常州市清潭世家巷17-甲-601
江苏省徐州市高级中学南校区高三(2)班(2000届)
吉林省长春市南关区重庆路6号楼3门510室
西安交通大学财经西校区0106信箱
云南昆明市盘龙区环城东路456号一单元6楼1号
云南昆明黄土坡海源昆明理工大学津桥学院2002D班
广西壮族自治区南宁市华西路市政总公司
广西南宁市桃源路88-4号桃源工商所
陕西省西安市环城南路98号西安市第三建筑工程公司合同部
天津市南开区芙蓉南里小区3号楼4栋502
新疆乌鲁木齐建设路14号院1单元102
陕西省西安市西北工业大学1033信箱
上海市杨浦区开鲁五村5号501室
西安空军工程大学工程学系5队
浙江省东阳市巍山地税所
上海市浦东新区花木牡丹路418弄5号201室
上海市漕宝路1800弄33号601室
上海市闵行区华漕镇陈桥村3队161号
山东省济南市燕子山路1号
河北省秦皇岛市海港区秦皇小区59-2-7
上海市虹口区凉城路500弄2号1603室
北京市朝阳区西坝河东路109楼2门401室
上海市浦东新区金高路220弄1号201室
北京市朝阳区 水碓北里5号楼3单元501
山西省太原市华北工学院765信箱
陕西省西安市南二环中段长安大学本部工程机械学院625信箱蒙塔景
上海市宝山区顾村五村137号602室
江苏省常熟市仓巷38号
北京市宣武区宏建北里1号楼5单元201室
北京市海淀区82楼后平房14号
北京市昌平区松园小区23号楼六单元502室
北京市西城区三里河北街5号院1号楼1403室
北京市石景山区模式口南里8栋11号
北京市海淀区西三旗街道望京里小区1号楼8单元503室
北京市西城区丰融园5号楼3门702号
北京市崇文区花市上头条62号
北京市丰台区丰台镇东安头条15号楼14单元402室
北京市中国农业大学(东校区)66信箱 李玲 收转

林晓青
王云
杨森
赵鹏
杨军
荣晓雨
田阳
刘昊为
赵钰麟
陈灼恒
张晨曦
吴楠
邓彬
赵晨曦
刘宁
李晨
陈政宇
李天符
黄志晖
崔振野
李振智
罗岩
常亮
陈翌佳
白云泉
何俊萍
黄斌
臧雨果
阮旭东
徐世雄
马秦伟
钱坤
祝琦
沈琦
戈南
张磊
刘昌庆
葵宇晨
李彪
张正
杨莹
马林
吴九迪
蒋旭
侯振中
李翰敏
孙颖颖
刘宇飞

李舜
吕媛媛
张静
黄岩
屈元举
赵明华
康赛
王宏业
张普
郭郁
程远卓
曾洪
朱军
王杉
许宝京
崔云明
刘熠
王悦
臧庆磊
徐智君
茅鼎
郭肖洪
赵彬
刘文杰
徐文俊
张立慧
曹沂
容臻裕
罗文政
陈伟
石宁
胡梦辰
何君俐
罗列
黎紫融
陈浩
王浩
王双鄂
邓江涛
沈均琦
罗建忠
吴雪波
柳晓冬
潘峻峰
吴伟
王满佳
张贯一

张健国
张严
张卿
井沛然
张宇宁
应立
宋兆林
王宇
洪飞
邱荣杰
邱瑞
杜强
张旋
覃达庆
史向
赵宇
周晨
周亮
黎刚
李尧龙
李友城
于航
江神
王巧云
孙世琪
王耀挺
谢超
张熠
杨军伟
张力鑫
黄涛
王斌
张春潮
刘涛
王晓竹
王旭
潘林
阳立轩
林茂茂
周松
刘国辉
严正香
王路易
朱培峰
张世勇
张杨
吴伟伟
霍春雷

南京风云电玩

专业批发、维修、代购、热情服务、真诚待客！
网址: WWW.NJ-FENG YUN.COM

★原许府巷批发总店现已正式迁至中央路401号

暑期特价

PS II 39001型全新+现场改机+开机画面+原振+D9直读+AV线+火牛 **1480元**
PSII39006型全新行货+现场改机+开机画面+原振+D9直读+AV线 **1680元**

PS II、DVD游戏 全部5元/片(送盒)
PS II台湾版精英 DVD游戏 全部10元/片(送盒)
百多款动画DVD全部5元/张;大量日本原声卡通VCD、音乐CD全部3元/张。

全新 GBA 卡 32M/30元 64M/45元 128M/90元
智慧宝盒精英系统: 64/128M卡+上网线+耳机 178/238元/套

Link: 128M 198元 64M 135元

NGC 主机原配(原柄+AV线+电源) **1180元**
XBOX 全新主机+现场改机+原柄+直读+AV线(送DVD遥控器) **1780元**
GBA 美版 **490元** 日版 **520元**
GBA SP 日版 **830元** 港版 **850元**
PSone 原配 101型 **460元** 103型 **480元**

本店现货供应多款PS II改机芯片,现场改装,立等可取! 所售PS2主机均有原始开机画面,原厂封条。
XBOX 主机硬盘可以升级,直接拷贝游戏

★专业维修各类游戏机,现场维修,立等可取,专业技术人员为您服务!

本公司为: EZ-flash XG-flash GBA-Link 智慧宝盒
烧录系统 南京地区总经销 谨防假冒!!!

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! 邮费15元
邮购部:南京市中央路401号风云电玩 陈强(收) 邮编:210037 电话:025-5291976

●鼓楼店(批发部): 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
●鼓楼店: 中央路28号(口腔医院与麦当劳中间) 电话:025-3612540 联系人:李先生
●中央门总店(批发部): 中央路401号(公交中央门南站旁) 电话:025-3421324 3462500 联系人:陈先生 徐小姐
(24小时批发热线:025-5291976 陈先生 徐小姐)
●维修部: 中央路401号 电话:025-3421324 中央路63号 电话:025-3249216

受篇幅所限,各类主机及周边配件价格,请来电或上网查询。(市区购机,一律包邮上门)

上海新次元

凡来本店购PS2、X-BOX、NGC主机者,凭当天发票,报销30元车费

炎炎夏日,PS2主机的价格也将随势升温。在这样的夏日我处特将主机价格坚持到底,不随流上涨,将最优惠的价格献给广大玩家们!

PS II 39001型(限定大礼包)米塞亚I1.33A的原
装直读+原装AV线+原装手柄+散热支架+日本原
声CD+电源线+PSII防尘套+全自动金手指+另送
铁制克劳格 全套仅售:2150元(绝对珍藏)

PS II 39001型(翻新机)米塞亚直读+原装手柄
+AV线+日本原声CD+专用散热支架+拳王电
话纪念卡+游戏软件。 全套仅售:1380元

PS II 30001型(极品全兼容机)米塞亚直读+原装手柄+AV线+日本原声CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+
游戏软件。 全套仅售:1700元(再送全自动金手指及PS II专用三组防尘套)

PS II 39001型(行货全新机)米塞亚直读+原装手柄+AV线+日本原声CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+
游戏软件。 全套仅售:1700元(再送全自动金手指) 翻新39001型主机:1550元

PS II 39001型(极品全兼容机)米塞亚直读+原装手柄+AV线+日本原声CD+专用散热支架+拳王电话纪念卡+
游戏软件。 全套仅售:1780元(再送全自动金手指及PS II专用DVD遥控器)

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费		
公司特供 (以下物品全部原装进口) 大型高达模型RX-78-2全高 500MM 398元/20元 精品高达模型 168元/10元 FFXII公仔 180元/10元 FFXII全套(四武器) 180元/10元 鬼武者2人偶(关节可动拼装品) 185元/10元 街霸ZEROIII(可换装) 290元/10元 街霸ZEROIII(可换装) 290元/10元 玩具赛车人偶(道具具) 175元/10元 玩具遥控赛车四驱车玩具 175元/10元 175元/10元	185/10元 128/10元 128/10元 128/10元 75元/10元 75元/10元 75元/10元 70元/10元 80元/10元 50元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 90元/10元 80元/10元	2000年王-家-限定版可换装 340元/10元 多款A梦梦特大冰霸(语音设备及 道具具) 238元/10元 七龙珠人偶“桃白白” 80元/10元 七龙珠人偶“布尔玛” 75元/10元 七龙珠人偶“悟空” 70元/10元 七龙珠人偶“神龙” 70元/10元 七龙珠人偶“贝吉塔” 70元/10元 七龙珠人偶“克林” 70元/10元 七龙珠人偶“加林仙人” 50元/10元 三国无双2“关羽”彩色 90元/10元 三国无双2“周仓”彩色 90元/10元 三国无双2“诸葛亮”彩色 90元/10元 三国无双2“司马懿”彩色 90元/10元 三国无双2“姜维”彩色 80元/10元	185/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元 128/10元	应广大玩家强烈要求,我处网罗一大批全新G1老版的TF系列,针对不同群 体,同时特价各款全新版,复刻版TF系列,全新体验装,280元-680元,另 复刻版、声优、恐龙、昆虫即将上市,请热切关注。	290/10元 290/10元 260/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元 130/10元	应广大玩家强烈要求,我处网罗一大批全新G1老版的TF系列,针对不同群 体,同时特价各款全新版,复刻版TF系列,全新体验装,280元-680元,另 复刻版、声优、恐龙、昆虫即将上市,请热切关注。	320元 180元 130元 130元 150元 150元 180元 390元 180元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元	应广大玩家强烈要求,我处网罗一大批全新G1老版的TF系列,针对不同群 体,同时特价各款全新版,复刻版TF系列,全新体验装,280元-680元,另 复刻版、声优、恐龙、昆虫即将上市,请热切关注。	320元 180元 130元 130元 150元 150元 180元 390元 180元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元 190元

全新自动金手指助你早日攻克难关,无须密码输入,AI人工智能自动搜索,内置数百条经典游戏密码,使您爽快的将游戏进行到底! 每张:3.9元,更免邮费。

邮购地址:上海市(东西)黄浦区大沽路193号新次元(近人民广场、重庆路口)
收款人:唐佳君 营业时间:10:00-18:30 邮编:200003 联系电话:83723241
公交线路:49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道4线、地铁1号线

北京信宏威达游戏集团

全场买一赠一

专业邮购



数量有限, 送完为止!



GBA
420元 (送无线耳机)



PS2 39001-直读
1390元 (送GBC主机)



XBOX 完美直读
1600元 (送WSC主机)



PSONE
430元 (送电子眼镜)



NGC
1190元 (送GBC主机)



新款 GBA SP
750元 (送无线耳机)



MP3/CD/VCD 随身听
380元 (送车模)



全新土星机
330元 (送GB)



GBA128M 烧录器+卡
350元 (送车模)



GBA 电视接收器
230元 (送车模)



头戴液晶显示器
880元 (送相机)



美版 DC
620元 (送DC原装键盘)



3D 立体电子眼镜
99元 (送车模)



便携液晶电视
380元 (送车模)

套餐
40元
及主
机20
元邮



CASIO 彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购买送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售价499美元。

信宏威达集团独家代理价 **690元/套** (邮费40元/套) ~~送3D电子眼镜!~~

功能简介

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. 数码照相机功能--60万像素,可加背景、修改 2. MP3功能--任意下载,中文显示歌名 3. 掌上图书功能--图书浏览,自动翻页,任意下载 4. GB游戏功能--兼容市场上所有GB游戏 5. FC模拟器功能--自带模拟器,游戏电脑下载 | <ul style="list-style-type: none"> 6. 无线收发e-mail--可插入图片 7. 掌上商务通--具备掌上PDA所有功能 8. 手写笔输入--中、英字体识别 9. 连接手机发送自拍相片--支持彩信业务 10. WindowsCE系统--具备电脑所有功能 | <ul style="list-style-type: none"> 11. 录音功能--最长储存一小时录音 12. 记事本、计算器、Excel功能、换算器 13. 卡拉OK功能--合成录音,播放 14. 数码摄像机功能--最大可摄录30分钟 15. 电影功能--兼容MP4、MPG格式电影 |
|---|--|--|

现在购买赠送如下软件: 中英互译, 手机号码查询, 电子钱包, 中国电子地图, 方位查询系统, 税控系统, 五笔输入, 英文朗读, 口袋DOS.

其他

规格: 12 X 8 X 3cm, 重380g, 银白, 银粉双色可选。保修: 三个月包换, 一年保修, 终身维修。咨询: 010-83553588/3688 转111或105
全中文操作界面, 本机自带4M内存, 内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池, 一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件: 16M/64M/128M内存 390/590/790元 电脑读卡器 190元 系统资料、游戏、恢复光盘 90元 配件随机购买免邮费!

特价套餐

- | | |
|---|--|
| A: GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘 原价550 现价490 送无线耳机 | F: NGC+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机0》 原价1780 现价1480 送GBC主机 |
| B: GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘 原价875 现价750 送相机 | G: X-BOX+直读+双手柄+记忆卡+变压器+10款游戏 原价2100 现价1890 送WSC主机 |
| C: GBASP+变压器+充电器+电池+GBA卡任选两盘 原价990 现价850 送GBA电子书 | H: PSONE+液晶屏+充电电池+双手柄+记忆卡+游戏 原价1180 现价690 送电子眼镜 |
| D: PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏 原价1750 现价1530 送GBC主机 | I: DC+双原柄+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+游戏 原价950 现价790 送原装键盘 |
| E: PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏 原价710 现价450 送电子眼镜 | J: SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏 原价680 现价430 送GB主机 |



Inter 原装数码摄像机

90万像素, 内置32M SD存储卡, 数码摄像、照相, 连接电脑可做摄像头使用。送USB电脑连线。(送车模)

特价 350元 (邮资20)



"译神" GBA 电子书

全中文, 128M, 内置03版初中、高中全课程及GBA/GB所有游戏详细攻略及金手指! 内置浏览器。(送车模) 79元



"译神" GBA 中文翻译卡

内建中文翻译器, 连接GBA卡, 可将日/英文即时翻译成中文! 准确率98%。(送车模) A11: 日译中 A12: 英译中

110元 (邮费10元/件)

特价产品

- DC-MP4解压卡 99
- PS2原装记忆卡 138
- DC中文上网器 150
- PS2中文上网器 160
- PS2原装手柄 48
- 配件/卡邮资10元/件

GBA卡

口袋妖怪(红/蓝, 中) 45	龙珠Z2 45	麻将风云(中) 45	街霸3 45	皇家骑士团(中) 38	GTA 33	皇家骑士团 33	机器人大战GX 65
大战略2(中) 45	太空频道5 45	007夜之火 45	网球王子2 45	机器人大战(中) 38	V拉力3 35	魔法假期 35	牧场物语(中) 38
哈利波特与密室(中) 45	索尼克弹珠 45	索尼克2 85	疯狂的士 45	最终幻想(中) 45	真魂斗罗 45	拳皇 33	魔界村R(中) 38
游戏王6(中) 75	恶魔城3(中) 45	黄金太阳2 85	实况足球2 35	寂静岭(中) 45	三国(中) 45	坏玛莉2 33	洛克人EXE3 45

高价回收/交换各种游戏机及配件

北京信宏威达游戏中古货商城

二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

声明: 本商城所售二手货均为九成新, 收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件

- PS2 30006/30000/39001 (完美直读、双手柄、8M记忆卡、支架、游戏) 1190元 NGC松下DVD (双手柄、记忆卡) 1450元 SONY原装CD机 180元
DC原装美版机 (双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 430元 PS/PSone/PS VCD 5903 (双手柄、记忆卡、游戏) 300/350/340元 X-BOX(直读) 1180元
GBA (送卡) 350元 NGC (手柄、电源) 950元 3DO (双手柄、游戏) 230元 SFC主机+32M磁碟机 (双手柄、游戏) 290元 SS JVC (送游戏) 260元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机 (均送卡) 280/120/90/220/270元 GBASP样机 (九成新、充电器、电池、送卡) 600元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机 (送所有游戏) 780/390元/220元 DC/PS/SS拆件机 80元 WSC/WS神奇天鹅 (均送卡) 260/180
MP3/VCD/CD 随身听 (防震、线控耳机、MP3歌库) 220元 便携液晶电视 (4寸, 可接任何游戏机) 280元 PSone 5寸便携液晶屏 240元

本集团新电话010-83553588/3688 客服分机:103/105/109 (实行客户专人负责制) 售后服务: 111 投诉与建议: 110 e-mail: xhwdgame@163.com

汇款(寄信/货)地址: 北京100077信箱5分箱收款人: 信宏威达 邮编: 100077 北京购买地址: 丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402 (来人请预约)

达人游戏俱乐部

WWW.NDR99.COM

地址: 深圳市新闻路1号中电信息大厦1321室
 邮编: 518034
 电话: 0755-82947454
 传真: 0755-82947453
 短信服务中心: 13510554994
 E-mail: ndr@ndr99.com

入会方法

1. 只需从达人游戏俱乐部购买任何一种产品, 即可成为达人游戏俱乐部会员。
2. 一次性交付 20 元会费, 即可成为会员, 同时可获得一份超值的精美礼品!
3. 成为达人会员即可得到精美会员卡一张。
4. 会员可在专业游戏周边网站 WWW.NDR99.COM 享受会员服务。
5. 会员每季度免费收到俱乐部电子互动刊物, 及时获取最新游戏周边资讯。
6. 会员将有机会参加俱乐部组织的各项活动。

预告: 近期即将推出原版 FFX-2 全彩画册、明信片、不干胶贴、金属笔记本、手机链。生化金属记本。鬼泣人物纸模型 (限定版) 敬请高度关注!



编号: A-024
 名称: FFX-2 T恤 (黑、白)



编号: A-011
 名称: 忍T恤



编号: A-018
 名称: 生化危机纪念T恤 (黑、白)



编号: A-010
 名称: 生化危机0



编号: A-021
 名称: WINNING ELEVEN 主题T恤



编号: A-022
 名称: FFX主题T恤 (黑、白)



编号: A-013
 名称: T-01(黑、白)



编号: A-023
 名称: MGS2主题T恤 (黑、白)



编号: A-026
 名称: 生化危机版 COOL无袖T恤

以上T恤价格统一
 市场价: 55元/件 (含邮费)
 会员价: 48元/件 (含邮费)
 XXL: 可订做, 另收 10元订做费。



编号: B-014
 名称: 忍

编号: B-010
 名称: XBOX

编号: B-017
 名称: PS

编号: B-011
 名称: 阿修罗

编号: B-012
 名称: 生化危机

编号: B-016
 名称: 生化危机

编号: B-013
 名称: 世嘉

编号: B-015
 名称: 高达(吉翁)

(统一定价) 非会员: 36元/顶 会员价: 32元/顶 (含邮费)



编号: E-009 名称: 白夜协奏曲丝绢海报
 编号: E-012 名称: FFX-2 OST海报
 编号: E-013 名称: FFX-2 NEW SINGLE
 编号: E-011 名称: FFX-2 YUNA 海报
 编号: E-010 名称: 生化危机0 超大海报

海报统一定价: 非会员: 35元/张 会员价: 25元/张 (含邮费)



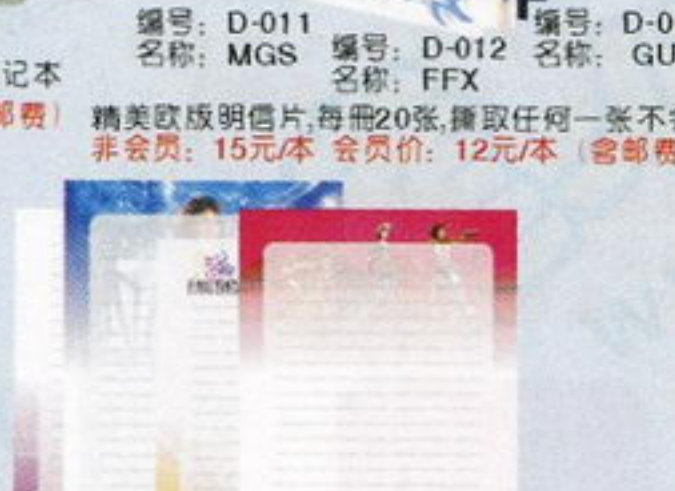
编号: I-012
 名称: 生化危机金属纪念盒 (内含STARS徽章及生化纪念光盘)
 非会员: 35元/套 会员价: 29元/套 (含邮费)



编号: F-058BIO
 名称: 生化手枪模型
 非会员: 55元/套 会员价: 48元/套 (含邮费)



编号: C-011 名称: FFX金属笔记本
 编号: C-010 名称: FFX金属笔记本
 非会员: 28元/本 会员价: 25元/本 (含邮费)



编号: D-011 名称: MGS
 编号: D-012 名称: FFX
 编号: D-010 名称: GUNDAM
 精美欧版明信片每册20张, 抽取任何一张不会破坏全册。
 非会员: 15元/本 会员价: 12元/本 (含邮费)



编号: F-061 名称: 生化危机-男主角模型(6英寸高)
 编号: F-060 名称: FFX-泰达模型(6英寸高)
 非会员: 45元/个 会员价: 40元/个 (含邮费)



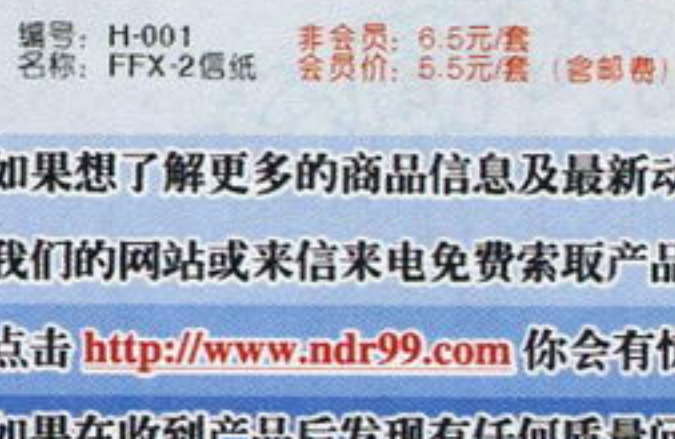
编号: I-011
 名称: STARS队员-原装贝卡军用手表
 非会员: 580元/块 会员价: 493元/块 (含邮费)



编号: I-010
 名称: STARS队员-原装巴里军用手表
 非会员: 580元/块 会员价: 493元/块 (含邮费)



黄色-编号: G-012 白色-编号: G-010
 名称: 护腕(PS2) 名称: 护腕(GBA)
 非会员: 12元/个 会员价: 10.8元/个 (含邮费)



编号: H-001
 名称: FFX-2鼠标
 非会员: 6.5元/套 会员价: 5.5元/套 (含邮费)

汇款时请注明您要购买的商品的编号、尺寸、颜色、数量。并一定要详细写上您的联系地址、电话。会员请写上会员卡号。
 服装尺码及适合身高:
 M 尺码适合身高 <165cm
 L 尺码适合身高 165-175cm
 XL 尺码适合身高 >175cm
 身形较胖者选择加大号服装为宜
 XXL 尺码可以订做, 每件衣服加收订做费 10元, 请注明加大 XXL。

如果想了解更多的商品信息及最新动态请访问我们的网站或来信来电免费索取产品目录。点击 <http://www.ndr99.com> 你会有惊喜发现。如果在收到产品后发现有任何质量问题, 可在一周内凭原包装寄回更换。

汇款地址: 深圳市竹子林 040-012 信箱 收款人: 达人俱乐部 邮编: 518040 欢迎来电来信免费索取产品目录、价格表及经销商加盟协议合同

上海浦东 GAME 风暴 专营店

暑假特别推荐(绝无虚价)PS II 39001 型 + 直读 IC + 原装柄 + 原装 8M 记忆卡 + 支架 + 防尘罩 + 大功率电源 + 再送 10 款经典游戏
¥1800 元(一机一号、开机画面、现场改机)
承诺: 我们只要微利, 但需要更多的朋友!
所有型号 PS2 均可现场改直读, 100% 免引导

PSII50000(标配)	2100 元
PSII39000(春季三色版)	1950 元
PSII39000(普通版)	1800 元
PSII39006 推荐	1750 元
PSII39002~39004 欧版	1700 元
XBOX 港版(标配)	1850 元
日版(送遥控器)	1800 元
美版(标配)	1750 元
NGC 松下 Q	2600 元
普通色	1200 元
DC	550 元
PSone	520 元
GBA	480 元
GBA SP(原装电池板)	850 元
(国产电池板)	800 元
GBC	400 元
XG Flash	350 元
EZ Flash	450 元
EZ Flash 2代 256M	750 元
SFC(超任)	120 元
SS(土星)	250 元

高价(现金)回收各类主机及 GB、GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)

我们太需要 GBA, 您有吗? GBA 最高收购价: 450 元

GBA 游戏 30 元起, 土星游戏 400 余种, DC 正版大量供应 20 元起
 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 到乳山路站
 (浦东大道、崂山东路)(地铁 2 号线东昌路站 2 号出口)
 联系人: 盛新杰
 电话: 021-58889005 68871441
 监督电话: 13916565431
 全年无休 营业时间: 9:30-20:00

玩家知音
 GB、GBC、GBA、
 小小贴换 GBA SP

上海超时代 毛毛电玩专卖

PS2	50000 型 套装 BB 限定版有现货	2970 元
	50000 型 原配置	2120 元
	39000 春季限定版(银色、樱花色、紫蓝色)+AV 线+原柄	2180 元
	39001 型+AV 线+IC+原柄+电源+支架	1780 元
	39001 型(索尼原厂返修机)+AV 线+IC+原柄+电源+支架	1580 元
	39006 型+AV 线+IC+原柄+电源+支架	1850 元
	30001 型+AV 线+IC+原柄+电源+支架(返新机)	1450 元
	30001 型+AV 线+美赛亚+原柄+电源+支架(珍藏版)	1700 元
XBOX	日版+IC+原柄+电源+AV 线	1850 元
	港版+IC+原柄+电源+AV 线	1950 元
	珍藏品 XBOX 限定透明版+分量盒+AV 线+原手柄+签名牌	2550 元
	珍藏品 XBOX 限定恐龙危机 3+豪华套装	2730 元
NGC	NGC Q 松下可看 DVD	2650 元
	NGC H 版(黄、黑、兰)+AV 线+手柄+电源	1180 元
GBA	GBA 水晶限定版	650 元
	GBA-SP 比卡丘限定版+原装比卡丘手提袋	1320 元
	GBA-SP 我的太阳限定版+豪华套装	1350 元
	GBA-SP(银、黑、兰)	830 元
	GBA H、港版	485 元
	PSone	495 元

软件区	异国传说 180 元	NGC 系列	萨尔达(特价) 230 元	PS2	VR4 播杆 320 元
	机动战士 0079 290 元		水上摩托(特价) 280 元		铁拳播杆 280 元
	FFX 国际版(2CD) 350 元		生化 0 350 元		刀魂播杆 350 元
	合金装备实体 250 元		生化 1 320 元		FFX-2 记忆卡(三色) 220 元
	鬼泣 2 280 元		生化 2 320 元		原装索尼记忆卡 150 元
	我的暑假 2 280 元		生化 3 320 元		记忆卡 130 元
	刀魂 280 元		沙湾排球 380 元		原装机南梦宫光枪 295 元
	樱花大战(初回版) 330 元		阳光玛利奥 245 元		组装机 130 元
	漫网英雄对街霸 245 元		玛利奥大会 4 380 元		VGA.3 合 1 280 元
	真魂斗罗 280 元		梦幻之星 1.2 225 元		原装机 130 元
	实况足球 6 260 元		钻地小子 150 元		组装机 130 元
	ZOE 280 元		银河战士 150 元		原装机 130 元
	狙击手 3 150 元				原装机 130 元
	三国战记 355 元				原装机 130 元
	决战 2 290 元				原装机 130 元
	信长之野望(岚岚记) 580 元				原装机 130 元
	VR4 100 元				原装机 130 元
	格兰蒂亚 2 160 元				原装机 130 元
	光之女神 230 元				原装机 130 元
	光之女神 280 元				原装机 130 元
	光之女神 250 元				原装机 130 元
	光之女神 145 元				原装机 130 元
	寂静岭: 最后的诗篇 250 元				原装机 130 元
	鬼武者 1 180 元				原装机 130 元
	鬼武者 2 290 元				原装机 130 元
	铁拳 4 230 元				原装机 130 元
	寂静岭 2 230 元				原装机 130 元

GBA 正版卡

铁拳	230 元	GT	150 元	拳皇 EX2	150 元
龙战士	150 元	玛莉 II	150 元	机 a	280 元
		拿破仑	210 元	玛莉奥	150 元
		F-ZERO	180 元	我的太阳	450 元

本店高价回收各种游戏主机以及正版碟, 专业维修各种游戏主机, 改机立等可取
 大量现货供应 DVD 动漫

长宁店: 上海市长宁区玉屏南路 59 号(丙)
 邮编: 200051
 电话/传真: 021-62748885
 收款人: 汪松海

浦东店: 上海市浦东新区张杨路 423 号(富杰商行内, 靠八佰伴旁)
 邮编: 200120
 电话: 021-58772543
 收款人: 毛建武

上海市普陀区立名游戏机经营部

业务咨询热线: 021-52798344 投诉电话: 13311880169 (徐先生)
 地址: 上海市铜川路 2016 号 收款人: 徐立敏 邮编: 200333

欢迎加入“游戏人”论坛 www.lmgame.com

PSII 现场改机 60 天内包退包换, 主机芯片保用一年, 终身免费保养检修。

我们售出的不仅仅是商品, 本公司全体员工为感谢服务。

游戏机急修热线: 021-52711640 高纯刚 邮购查款查货热线: 13041600875 刘勇

上海地区: 免费送货上门, 同时售后服务“做到家”租赁金卡、租赁时间不限, 5 元一次, 开怀畅游。
 贴换服务为您省钱、省时、省力!
 不仅可至各分店办理, 而且我们还有“专业人员”上门服务。

PSII 39001 型(全新行货 D9 兼容)+AV 线+原装手柄+美赛亚 2 芯片+10 款游戏	1600 元
PSII 39001 型(30001 型主板)+AV 线+原装手柄+美赛亚 2 芯片+10 款游戏	1350 元
PSII 39006/39001 型(全兼容)+原装手柄+AV 线+美赛亚原装 V133 芯片+10 款游戏	2050 元
PSII 39000 型(限定版银、蓝、红三色)+AV 线+原装手柄+10 款游戏	2100 元
PS7501/9002 型+双手柄+原装记忆卡或金手指+电源+10 款游戏	450 元
DC 主机+双手柄+记忆卡+原装震动包+VGA·BOX+电源	550 元
PS-one(全套原配置)	500 元
GBA·SP 原装电池版	800 元
GBA 主机+充电器+电源	490 元
GB 彩机+充电器+电源	380 元
GB 薄机+电源+音响	220 元
SS 主机+双手柄+电源+20 款游戏	250 元

旧 PS II 机换 PS II 全新行货(全套 D9 兼容)贴 650 元
 旧 PS/DC 机换 PS II 全新行货(全套 D9 兼容)贴 1250 元
 旧 GB 薄机/彩机换 GBA 贴 350/250 元, 旧 GBA 机换 GBA.SP 贴 450 元

只需一个电话, 我们就有专业人员为您上门服务!
本公司贴换或购买的主机价格统一、保修统一、服务统一。

邮购批发请与总店联系:
 总店地址: 上海市铜川路 2016 号
 公交 706、105、743、852、1516、827、807 路(乘坐轻轨可在曹杨路站下, 转乘 743 路高陵路站下)

长风店地址: 上海市枣阳路 465 弄 3 号门面房(近长风公园 2 号门)
 公交 223、876、67、94、44 到金沙江路、站、枣阳路站、长风公园站下
 电话: 021-52711640 长风店暑期为您服务
 手机: 13301853328 免费修理各类游戏主机及配件
 联系人: 高纯刚

虹口店正在搬迁, 新址另行通知
 手机: 13801730545
 联系人: 吴顺康

诚意与各地商家合作, 经销各类电玩、动漫产品, 联系电话: 13311880169 徐立敏

上海王子电玩

(原上海王子游戏)
 邮购地址: 上海市黄浦区广西南路 81 号(店面) 邮编: 200021
 咨询电话: 021-53837005 收款人: 王君春

主机

PS2 主机 (30001 型+原装手柄+直读)	1580/30
PS2 主机 三色限定版(39000 型+原装手柄+AV 线)	2080/30
PS2 主机 (39001 型+原装手柄+直读)	1680/30
NGC 主机 NGC 松下 Q 主机(可看全区 DVD) 全套	2750/30
NGC 主机 (NGC 主机+原装手柄+AV 线)	1280/30
XBox 主机 主机全套+直读	1850/30
PS2 主机 (5000 型+原装手柄+AV 线)	2080/30
PS2 主机 (5000 型+原包装配件+硬盘)	2780/30
PSone 主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+10 张游戏)	490/30
GBA 主机、SP 机(全套+电源)	520/10、820/10
SP 机 限定版(皮丘)	1150/10
GBC 彩机(正宗原装全新)	390/10
GBC 彩机(正宗原装二手)	290/10
EZ-flash 128M、256M、512M	390/10、590/10、950/10

本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读, 立等可取

本店高价回收和贴换各种游戏主机及软件, 欢迎新老客户光临!

周边及配件

PS2 D 端子线(原装)	290/10
XBox 分量线(原装)	290/10
PS2 铁拳 4 播杆	230/30
PS2VR4 播杆	330/20
PS2GT3 方向盘(组装)	180/30
PS2 原装激光枪	300/10
PS2 激光组装机	90/10
PS2 组装机头	250/10
PS2 原装手柄	480/10
PS2 万用 VGA	250/10
PS2 分量端子线	230/10
PS2 原装 S 端子线	160/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 原装无线遥控手柄	880/10
PS2 金手指中文(卡+碟)	90/10
PS2 原装震动手柄	150/10
PS1 HORI 原装手柄	65/10
PSone 原装震动手柄	95/10
PSone 原装液晶屏幕	680/20
PS2 原装彩色手柄	150/10
NGC 原装分量线	280/10
NGC 原装 S 端子线	190/10
XBox 色差端子线	280/10
XBox 原装遥控器	290/10
XBox 原装手柄	260/10
DC 原装手柄	58/10
DC 原装记录卡	88/10
NGC-GBA 连接器	385/10

软件

NGC 赛艇	140/10
NGC 沙滩排球	380/10
NGC NBA2002	180/10
NGC 萨尔达	280/10
NGC 阳光玛利奥	380/10
NGC 星球火狐	290/10
NGC VR 射手 3	380/10
NGC 炸弹人	380/10
NGC 生化危机	330/10
NGC 生化危机 0(带记忆卡)	320/10
NGC 生化危机 1、2、3	330/10
NGC PIK MIN	350/10
NGC 实况足球 6 最终版	400/10
NGC 梦幻之星 1、2	400/10
NGC 刀魂	410/10
NGC 明星大乱斗	390/10

本店还供应一批特价 PS2 和 DC 原版软件, 欢迎电询

GBA 卡

指环王(3)王者无敌	58/5
换装迷宫 2	48/5
恶魔城 3(中文)	48/5
召唤之夜	40/5
街霸方块	48/5
分裂细胞	48/5
索尼克 1、2	48/5
银河战士	48/5
东尼滑板	48/5
中央大陆记 2	48/5
黄金太阳 1、2	50/85/5
魔法假期	40/5
真女神转生	48/5
纯情房东俏房客	40/5
沙罗曼蛇	30/5
V 拉力 3	30/5
炼金术士	40/5

GBA 游戏大全应有尽有, 请来电咨询, 二盒以上免邮资

上海市虹口区海伦路 87 号川北店(四川北路向东 20 米)
 电话: 021-85872517
 营业时间: 10:00-20:30(年中无休)
 公交: 18、21、100、147 路, 轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路 81 号淮海店(淮海东路向北 10 米)
 电话: 021-53837005
 营业时间: 10:00-19:30(年中无休)
 公交: 0、11、17、45 路, 隧道三、六线

www.TGgame.com 重庆 游戏天国

买游戏到天国

游戏天国+赛博3 全国冠军奖金10000元

各种普通PS2 DVD游戏 1.0 各种原装PS2 DVD游戏 1.5

SONY--PlayStation2 本店有一批开机画面, 原装封套, 一机一号, 立等可取

GBA SP 银港日版 890元 20元

Table listing various game titles and their prices, including titles like Final Fantasy, Super Mario, and others.

配件 凡在本店购物满100元送电玩小礼品一份 每月抽奖 邮购就有机会获得

Table listing various accessories like controllers, cables, and other peripherals with prices.

地址: 解放碑-重庆市中二路30号(400010) 邮编: 400010 邮购业务电话: 023-6326186 批发业务电话: 023-63741569



第一形象店 ROMMAN 游戏乐园开业

ROMMAN 游戏乐园是专业游戏网站ROM的传人的第一家形象店, 本店的主要宗旨是: 信誉第一, 做咱们玩家自己的游戏店——ROMMAN 游戏乐园。

特别申明: 商标 ROMMAN 已向国家商标局申请注册, 任何公司或个人未经授权不得擅自使用。

批发零售: 各种游戏主机 专业游戏网站 ROM的传人 www.romman.net 专业游戏店 ROMMAN 游戏乐园

- List of domestic designated distributors with addresses and phone numbers for various cities like Beijing, Shanghai, Shenzhen, etc.



酷豹 电玩精品系列

全城热卖中



信心产品

1200mAh可充式电池包



原装正版

GBA 金手指密码卡



全国销量冠军

酷豹PS2用 变压电源火牛



SP 坐式二合一充电器
锂电池及主机同时充电



SP锂电池便携式旅行
充电器内置110V-240V
国际通用标准开关电源



超标准放大拆解使用示意图



PS2、USB 二合一方向盘

酷豹，给你 COOL 的世界!

酷豹警告各位玩家，提防假冒，
请认准酷豹产品

全国总代理兼广州经销商：
广州市西堤二马路南太批发市场A002
电话：020-81291209
联系人：李小姐

武汉夏先生 027-82774106
北京敬先生 010-85618249
呼和浩特唐先生 0471-4312408
郑州盛先生 13607646059
杭州董先生 0571-86093989

合肥陈先生 0551-2624198
龚先生 020-33330599

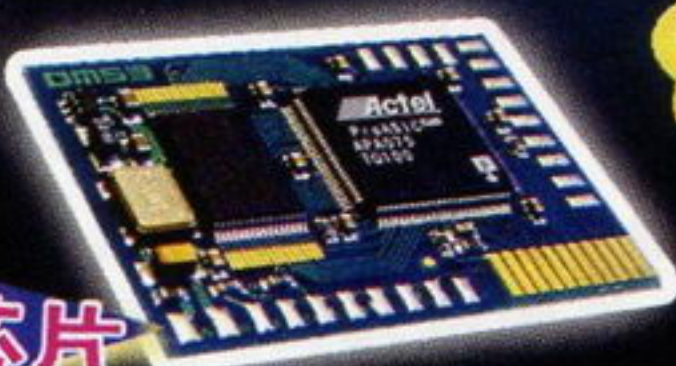
热卖中产品

- 酷豹GBA/SP用金手指
内存密码550个
- 酷豹GBA用超级冷光管
- 酷豹GBA 1200mAh电池包



上海其摩TV游戏总汇

DMS3芯片



PS2 50000
2850元



XBOX系列

NINTENDO GAMECUBE



DONKOP



2800系列

地址：上海淮海中路282号赛博数码广场328室 上海肇嘉浜路1117号太平洋数码广场111室
电话：021-64648290 13601833873 联系人：卢嘉伟 邮编：200020

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址: 虹口店(总店): 上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面(提篮桥)...

本店提醒: 大家请务必写清地址、邮编、收件人、电话、邮编、XXXXXX号...

Table listing various game titles and prices, including PS2 titles like 'PS2 主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)' and 'PS2 主机(30000型+原柄+直读IC+人工+支架+正版片)全套'.

Advertisement for 'NGC 切切一次狂' featuring images of game consoles and controllers, with text describing the store's offerings and services.

www.chinatvgame.com 最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠
经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品...

Table listing GBA cards and their prices, categorized into 'GBA卡大全' and 'GBA卡免邮费'.

Advertisement for '原装主机' (Original Console) featuring Sony PS2 and Microsoft X-BOX models with detailed pricing.

Table listing various game titles and prices, including PS2 titles like '索尼原装PS2 50000型紫色透明限定版' and '索尼原装PS2 39000型春夏限定机'.

Bottom section containing 'GBA价格' (GBA Prices), '隆重上市' (Grand Opening) for EZ-FLASH II, and '本店面' (Storefront) information.



C.A.R.D. Revolution

FINAL FANTASY STAR ONLINE
C.A.R.D. Revolution

国内统一刊号：CN62-1137/TN

邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 9.80 元

FINAL FANTASY STAR ONLINE
C.A.R.D. Revolution
episode III

话梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn