

游戏机实用技术

4 2002年2月B
TV GAME半月刊

特别企划
2002年游戏界全明星访谈
倡导未来业界趋势
回顾过去辛酸点滴

PS2 连环大奖
第4期

SNK 香港公司成立

《格斗之王 2002》今年9月始动

急速直击 PS2 EXPO 游戏展

索尼帝国缔造空前销售佳绩, PS2 风靡全球

DC 最后大作浮出水面, 世嘉多平台发表新作

特稿: 小麦粉的哲学 —— HUDSON

绝典劲作全线曝光

《最终幻想 XI》(PS2)

《樱大战 4》(DC)

《太空频道 5 第2集》(PS2 DC)

《格兰蒂亚 X》(PS2)

《世界足球 胜利11人 5 最终进化版》攻略浅修 (PS2)

《星神》最速完全爆机攻略 (PS)

《异度装甲》潜心研究 (最终回) (PS)

《NBA 2K2》图文战术深度研究 (DC)

小编心路历程杂感 —— 浮世绘

本期赠送超炫铁拳迷你旋风卡一套

ISSN 1008-0600

04



9 771008 060006

修、修、修~改、改、改，
五分钟搞定。

OK 立等可取。

上海盛天游戏机专卖店

春节。元旦大礼包
GBA 主机 595元
送皮套、耳机、吊带

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
松下版NGC主机	2850/30	PS2 GT3	250/10	PS2 牧场物语3代	350/10	DC 樱花大战2代	380/10
NGC主机(送路易鬼屋)	1980/30	PS2 鬼泣	450/10	PS2 黑云	350/10	DC 樱花大战3代	480/10
NGC记忆卡	130/30	PS2 决战2	420/10	PS2 七骑士物语	400/10	DC 世嘉拉力2代	120/10
NGC明星大乱斗	480/10	PS2 死与生(最终版)	480/10	PS2 影子之心	380/10	DC 原装飞行摇杆	150/10
NGC VR射手3代	500/10	PS2 马克西莫(魔界村)	480/10	PS2 幻想水浒3代	490/10	DC 光明与黑暗	120/10
NGC索尼克大冒险2代	480/10	PS2 ICO(中文版)	370/10	PS2 寂静岭2	460/10	DC SNKVS卡普空	180/10
PS2专用硬盘	1750/30	PS2 零	460/10	PS2 吸血鬼之夜	450/10	DC 黄金城之盟(1.2.3 合集)	450/10
PS2主机(全套+IC)	2150/30	PS2 雷盖亚	460/10	PS2 燃烧战车(限定版)	1380/10	DC 百剑	360/10
PS2记忆卡(4M)	150/10	PS2 卡普空VS SNK2代	450/10	PS2 实况5(最终版)	480/10	DC 阿拉伯王子(特价)	30/10
PS2分量端子线	140/10	PS2 最终幻想X	550/10	PS2 VR4	490/10	DC 恐龙危机	180/10
PS2原装摇控器	280/10	PS2 真三国无双2代	480/10	PS2 燃烧战车(普通版)	380/10	DC 电脑战机	120/10
PS2原装光头(保证全新)	550/10	PS2 保镖	280/10	PS2 心跳回忆3代(限定版)	1350/10	DC 出租英雄	120/10
PS 光头	260/10	PS2 荒野兵器3代	480/10	PS2 人面鱼(限定版)	980/10	DC 世嘉机器狗	280/10
PS2原装手柄	200/10	PS2 Z.O.E	320/10	DC 主机(全套)	750/30	DC 创造球会特大号2代	450/10
PS2原装电子钢琴(送游戏)	1050/10	PS2 格兰蒂亚EX	490/10	DC 原装记忆卡	105/10	DC 生与死(美版)	180/10
PS2原装打碟机(送游戏)	1150/10	PS2 毁灭	350/10	DC 原装VGA	120/10	DC VR网球	150/10
PS2原装皇牌空战飞行器(送游戏)	1150/10	PS2 封神演义	480/10	DC 原装光线枪	120/10	DC 街霸(二次冲击)	180/10
PS2 GT3专用方向盘	980/30	PS2 鬼武者	350/10	DC 机器人大战α	380/10	DC 生化危机2代	250/10
PS2啦啦啦啦专用控制器	880/30	PS2 机器人大战RRR	480/10	DC 樱花大战1代	380/10	DC 樱花在线(帝都漫长一天)	450/10
						DC 樱花在线(巴黎优雅一天)	450/10

本店正版片可以旧换新
(大量回收日本原装片)



新产品展台



维修中心

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

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS 最终幻想7代	490/10	PS 浪漫纱加1代	250/10	PS 宇宙骑警	280/10	GBA 特鲁尼克大冒险2 ADV	120/15
PS 最终幻想8代	550/10	PS 浪漫纱加2代	260/10	PS 波波古罗斯物语	150/10	GBA 怪物农场	120/15
PS 最终幻想9代	500/10	PS 妖精战士1代	280/10	PS R4	150/10	GBA 洛克人EXE2代	120/15
PS 异度装甲	350/10	PS 妖精战士2代	280/10	PS SD高达	180/10	GBA 大战略2代	110/15
PS FFT战略版	350/10	PS 妖精战士3代	320/10	PS 大战略	150/10	GBA 马里奥大冒险2代	120/15
PS 机器人大战α	350/10	PS 勇者斗恶龙4代	450/10	PS 拳王京	150/10	GBA 瓦里奥大冒险	95/15
PS 幻想水浒传2代	280/10	PS 浪漫纱加(限定版)	580/10	PS 7501主机(全套)	848/30	GBA 幻想水浒传	85/15
PS 心跳回忆1代	280/10	PS 武藏传(限定版)	580/10	PSone 主机(全套)	720/10	GBA 三国志	105/15
PS 幻想传说	330/10	PS 圣剑传说(限定版)	580/10	SNK 机皇送20张片子	750/30	GBA 火焰之纹章	160/15
PS 宿命传说	330/10	PS 异度装甲(限定版)	580/10	GBA 主机	590/20	GBA 拳皇EX	120/15
PS 永恒传说	450/10	PS 实况足球3代	150/10	GBA 黄金太阳	95/15	GBA 少年街霸3代	120/15
PS 生化危机1代	380/10	PS 实况足球4代	150/10	GBA 皇家骑士团	95/15	GBA 龙战士2代	120/15
PS 生化危机2代	380/10	PS 实况足球5代	150/10	GBA 恶魔城	95/15	GBA有很多新卡版面有限无法刊登	
PS 生化危机3代	380/10	PS 燃烧战车	330/10	GBA 机器人大战A	95/15	XBOX 主机	2600/30
生化危机5周年考克版	2480/30	PS D之食卓	380/10	GBA 实况足球J联盟	120/15	XBOX 死或生	480/10
PS 恶魔城(月下夜想曲)	330/10	PS 陆行鸟	180/10	GBA 铁拳	120/15	XBOX 记忆卡	320/10
PS 超级机器人大战F	280/10	PS 双界仪	280/10	GBA 索尼克大冒险	120/15	特价 OLYMPOS 眼镜, 62寸超大屏, NTSC 主机通用	3480/30

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



虹口店

浦东店: 上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店: 上海市芷江西路125号

志文 GAME

批零兼营各类机卡
品种繁多不能尽列

欢迎邮购!

陆家浜路
大兴街
大林路
黄家阙路
本部

店址: 黄家阙路105号
电话: 021-63669301 陈志文
手机: (0) 13501921628 陈志文
手机: (0) 13661612259 刘小姐



上海强强联手新春出击

GBA 游戏卡带

第一时间 最快到货
品种最全 价格最优



惊喜价 5 X X



惊爆价 19 X X

新世代 GAME

最新最全的游戏
品种丰富的各类
动画片DVD, VCD
各类动漫CD, 声优

汇民店
地址: 徐汇区天钥桥路123号
汇民百货地下维修中心
电话: 64691808 转2分机
电话: (0) 13901625942 胡伟国



PS2
GBA
PS ONE
X BOX



心动价 6 X X

甲隆 GAME

品种丰富的各类游戏周边设备
各类港版DVD动画片
PS2 各类强档大作
各类游戏攻略全书

民晏店
地址: 民晏路115号
电话: 021-56338834 王顺龙
手机: (0) 13003112399 王顺龙



抵用券50元 (仅限购买PS2机时使用)

一次使用一张抵用券

凭本券购买GBA机即送GBA皮套一个

目录

Tot. 49

Tot.49 2002-02-16



索引

GAME INDEX

ARC	
罪恶装备 XX	20
DC	
创造球会 特大号 2	44
NBA 2K2	58
太空频道 5 第 2 集	14
樱大战 4	10
GBA	
创造学校 ADVANCE	25
魔法假日	69
实况世界足球 POCKET	28
世界足球 ADVANCE 通往胜利之道	29
特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE	67
游戏王 6 DUEL MONSTERS EXTRA2	69
PS	
大盗伍佑卫门 新世代袭名!	30
蒙面超人 AGITO	69
星神	48
异度装甲	60
PS2	
AUTO MODELLISTA	13
创造球会 2002	18
风之克罗诺亚 2	69
格兰蒂亚 X	16
GT 赛车 东京概念车赛 2001	26
合金装备 索利德 2 自由之子	46
决战	69
决战 2	69
世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版	56
山卡 3	69
THE 警察官 新宿 24 时	69
太空频道 5 第 2 集	14
最终幻想 XI	7
装甲核心 3	19
XBOX	
枪之女神	12

2 游戏情报站 阿修罗

2 索尼缔造空前销售纪录

2 DC 最后大作浮出水面

2 《最终幻想 X》红透北美

3 《柏德之门》多机种制霸

3 微软又传掌机秘闻

3 《铁拳 4》可能延期发售

4 《KOF2002》今年 9 月推出

4 直击香港 PS2 EXPO 游戏展

6 至爱排行榜 ACE 飞行员

7 前线狙击

7 最终幻想 XI

10 樱大战 4

12 枪之女神

13 AUTO MODELLISTA

14 太空频道 5 第 2 集

16 格兰蒂亚 X

18 创造球会 2002 创造 J.LEAGUE 职业足球会

19 装甲核心 3

20 罪恶装备 XX

21 特稿

21 小麦粉的哲学 —— HUDSON

25 特快专递

25 创造学校 ADVANCE

26 GT 赛车 东京概念车赛 2001

28 实况世界足球 POCKET

29 世界足球 ADVANCE 通往胜利之道

30 大盗伍佑卫门 新世代袭名!

33 特别企划

33 2002 年游戏界全明星访谈

38 游戏立方 多边形

42 星之心画廊 紫枫

44 攻略透解

44 创造球会 特大号 2

46 合金装备 索利德 2 自由之子

48 星神 崩坏的苍蓝大地

56 世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版

58 研究中心 纱迦

58 NBA 2K2

60 异度装甲

67 特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE

69 火热秘技

70 硬件道场 D·S

72 玩友自由谈 SOLDUS GOUKI & 阿修罗

74 游戏动漫园 D·S & SOUL

77 读编往来 纱迦

封面: 坂崎良

封底: 麻宫雅典娜

郑重声明

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

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

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

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

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

本刊如有印装质量问题,请将原杂志寄回编辑部,由本部负责调换。

总 顾 问:李子奇
社 长 / 总 编:司 马
常 务 副 社 长:马 力
编 辑 部 主 任:王 义
责 任 编 辑:郑 翔

一 编 室 主 任:李海祥
二 编 室 主 任:徐瑞金
三 编 室 主 任:高晓兰
市 场 部 主 任:宋宜明

编 委:刘 洋 庄 杰
韦 波 蔡汝毅
翟 雷 王恩雷
王 超 刘志凌
徐 翔 王树彬
王 天 傲

主 办:甘肃省科学技术协会
出 版:游戏机实用技术杂志社
印 刷:深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行:兰州市邮政局
邮 发 代 号:54-98

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

国际刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
广 告 许 可 证:甘工商广字:6200004000011
广 告 代 理:北京圣德龙广告有限公司
出 版 日 期:2002 年 2 月 16 日
定 价:人民币 8.80 元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

硬件

HARDWARE

PS2 璀璨光芒锐不可挡 索尼缔造空前销售纪录

近日SCEI向媒体表示,去年12月PS2创下了历史销售纪录,一个月全球共卖出500万台!这个惊人的数字奠定了索尼又一次在游戏业界稳坐第一把交椅的基础。仅去年12月一个月的时间就卖掉了去年同月份PS2出货数的3倍!为索尼公司创下了几乎空前绝后的喜人成绩。

由于SCEI积极地强化PS2产量并在各地区展开PS2降价销售活动,而且从去年11月底PS2的强作也陆续推出,使得PS2在日本、北美、欧洲有了惊人的销售成绩。(日本方面:从去年11月开始每周都有20万台的实销成绩,去年11月26日至今年的1月6日累计日本实销110万台PS2;北美方面:从去年11月下旬至年底,北美实销250万台PS2,其中单在去年12月的第三周就卖掉了64万台;欧洲方面:只是去年12月就卖掉了168万台PS2,其中单在去年12月的第三周就卖掉了50万台。)而PS与PS2的游戏总计数量为:日本4200款、北美1400款、欧洲共1500款。难怪现在业界就已经有人指出:“新世代的战争已经结束了。”



软件

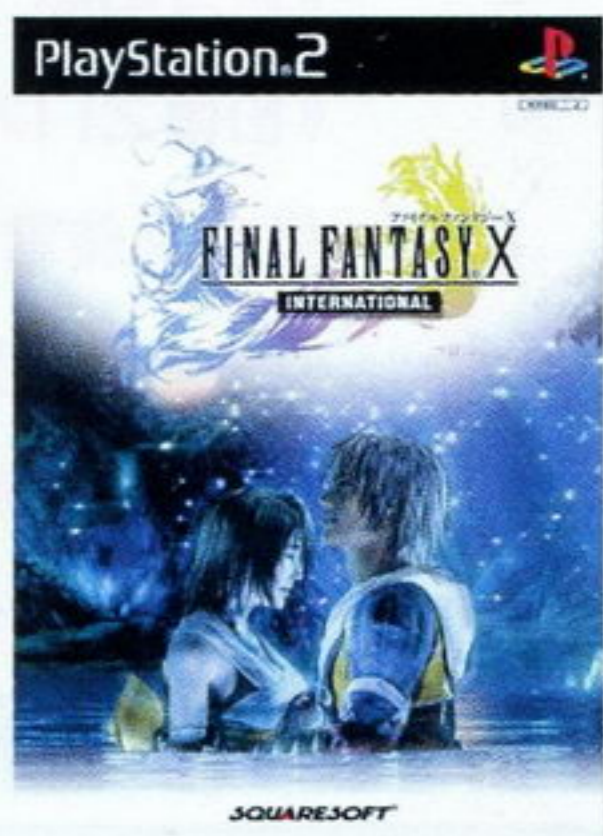
SOFTWARE

《最终幻想 X》红透北美 SQUARE 幻想终成现实

由SQUARE公司推出的年度超强RPG大作《最终幻想 X》果然实力不凡,仅去年7月在日本推出后就横扫市场并狂销了近250万套,去年年底圣诞节在北美上市后一样叫好又叫座,荣登北美年底游戏销售冠军。

根据美国NPD Group公司的统计,《最终幻想 X》是今年北美圣诞商战中最畅销的游戏。据不确切消息指出,在圣诞节推出后,短短4天时间就出货214万套,而实际销售也达到了190万套以上。而从日本与北美的总销量来看,《最终幻想 X》目前的累计销量也已经突破了450万套大关,成绩喜人。

至此,SQUARE自己制定的全球出货500万套的目标也基本得以实现。而先前也曾有分析家指出:“《最终幻想 X》能卖到400万套就算史氏走运了!”照《最终幻想 X》目前的销售情况来看,这个“幻想”已经基本得以实现了。



软件

SOFTWARE

DC 最后大作浮出水面 世嘉多平台发表新作



日本著名的老牌游戏厂商世嘉于近日向外界透露:他们今年将在DC、XBOX和PS2上都各推出一款游戏。目前游戏的发售日已经确定,其中包括DC最后的大作《樱大战4》。另外,《樱大战完全保存版》

的包装也同时公布了,里面收录了《樱大战》1至4代的所有内容,包装外壳也非常精美,“樱花”迷们可不要错过哦。



2月14日 DC	《太空频道5 第2集》	5800 日圆
2月14日 PS2	《太空频道5 第2集》	5800 日圆
3月14日 DC	《咕噜咕噜温泉3》	4800 日圆
3月21日 DC	《樱大战4 普通版》	6800 日圆
3月21日 DC	《樱大战4 限定版》	8800 日圆 (其中收录了16位人物的卡片)
3月21日 DC	《樱大战完全保存版》	18000 日圆 (其中收录《樱大战》1至4代)
3月21日 XBOX	《枪之女神》	6800 日圆
3月28日 PS2	《NBA 2K2》	6800 日圆

此外,美国世嘉公司还公布了预计在今年上半年内将在北美推出的NGC游戏名单(共计八款),名单如下:

《索尼克大冒险2 Battle》、《梦幻之星在线GameCube》、《VR射手3 ver. 2002》、《SEGA Sports NBA 2K2》、《永恒的阿卡迪亚》、《SEGA Sports Soccer Slam》、《Togue Peak Battle》、《Line Drive Baseball 2K3》。

外设

ACCESSORY

众里寻她千百度 此情只待复刻版

一定有很多朋友想买到已经绝版的《最终幻想》音乐的原声大碟吧?SQUARE所开发的《最终幻想》系列,除了剧情好、画面佳、系统棒之外,优美的游戏配乐更使得《最终幻想》增色不少。不过《最终幻想》推出十余年来,游戏的原声大碟不知道到底推出了多少款,没机会接触以往《最终幻想》名作的新玩家不免觉得可惜。不过没有关系,已经绝版的《最终幻想》音乐CD即将重新复刻推出。

日本的Fukkan公司近日表示,他们目前已经取得SQUARE的授权,将重新推出一系列的《最终幻想》名作音乐CD与相关画册、攻略本。而第一波推出的将是《最终幻想IV、V、VI》的原声大碟,不过目前只接受网络预约。



事件

EVENT

操作系统不再一家独放 索尼东芝意欲挑战微软

SONY TOSHIBA 去年6月,索尼集团旗下负责PS、PS2发行工作的SCE(Sony Computer Entertainment)宣布与日本东芝、美国IBM共同出资4亿美元进行“CELL”计划,预计将在2005年推出新世代超高速电脑处理器。目前SCEI与IBM的合作更为密切,他们将联手开发新世代操作系统。

有鉴于宽频网络势必成为主流的未来趋势,而消费者接触网络也不再局限于电脑,多媒体家电、游戏主机都将成为另一个网络终端。所以SCEI与东芝、IBM不但要响应这股潮流开发比现在处理器快数百倍的新世代“CELL”处理器,还要针对“CELL”计划研发操作系统,以便进一步跨入IT市场。

现在看来，索尼与微软的竞争越来越明显了，家用游戏机方面有PS2 VS XBOX、PDA方面有Clie VS Pocket PC，现在连索尼都有意开发操作系统直接挑战微软的Windows系列操作系统。一方面是索尼极欲攻占电脑产业、另一方面是微软为了“net”计划而进军游戏市场，紧张局势值得我们密切关注。

事件

山内爷爷语出惊人 极力贬低索尼微软



老当益壮的山内爷爷

任天堂的社长山内溥老先生一向是以“敢说话”而闻名的，经常发表一些火药味十足的言论在业界引起轰动。日前他老人家在接受日本《朝日新闻》的访问时再次语出惊人。而这次他发言的重点是极力贬低索尼的PS2和微软的XBOX：“任天堂将继续秉持精兵策略，NGC游戏将维持一贯的高品质，而任天堂也有许多NGC游戏正在开发中。NGC的设计，就是吸取了当初N64的教训、倾听游戏开发商与玩家的建议所研发出来的，是个最适合开发游戏、最有趣的游戏主机。我本人对NGC在日本和北美的销售成绩很满意，虽然PS2用降价来竞争，但还是不会影响到NGC销量。PS2的网络游戏《最终幻想XI》是个危险的投资，需要PS2硬盘与网络的配合，要投入很多人力、物力才会成功。日本的XBOX要等到今年2月才会推出，时间实在太晚了，XBOX的体积那么大，游戏又不合日本玩家胃口，让日本玩家对这台‘巨无霸’兴趣寥寥。等到2002年圣诞节时，家用游戏主机的大战就会尘埃落定，到时大家就会看到任天堂胜利的微笑。”



软件

NAMCO 整体业绩不佳 《铁拳4》可能延期发售

在日本各大游戏网站日前更新的游戏发行表上，我们可以看到，备受PS2玩家们期待的《铁拳4》已经决定在3月20日发售，售价6800日圆。另外SQUARE与迪斯尼的RPG大作《王国之心》也决定于3月28日发售，售价6800日圆。PS2版本的《铁拳4》将追加众多原创模式，目前已知的内容有：完全街机模式、TEAM团队战斗模式、游戏角色结局（CG动画），另外还追加了PS2版独创的游戏模式（如当初《铁拳TT》的“铁拳保龄球”模式）。

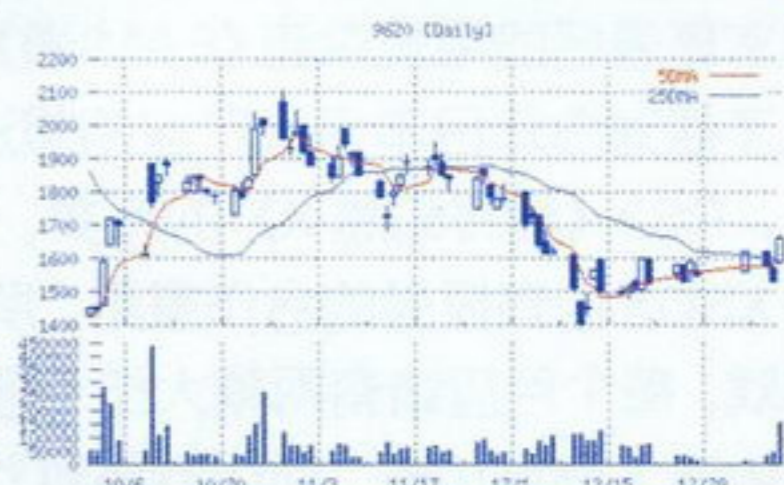
因为NAMCO近来业绩不佳故对这个游戏寄予厚望，甚至有如果《铁拳4》在日本地区的销售不能达到100万套以上的说法，NAMCO将会陷入财政危机的说法。近日也有消息指出，原定于3月20日推出的PS2版3D格斗游戏《铁拳4》会为了达成100万套的销售目标，而有意把这个游戏延期到4月份推出，以避免1至3月期间其他公司推出的大作的锋芒。众所周知，1至3月期间推出的与《铁拳4》同等分量的同类型游戏就只有SEGA的《VR战士4》了，《VR战士4》已经在1月31日推出，距离《铁拳4》原定的发售日期只有不到两个月的缓冲时间，因此NAMCO把《铁拳4》延期以取得更好的销售成绩的可能性还是很高的。无论最后《铁拳4》延期与否，我们都希望NAMCO能渡过目前的财政难关，毕竟NAMCO是一家如此出色并带给我们无数欢乐的游戏公司。



事件

SQUARE 股票暴涨 索尼涉嫌后台操作

1月10日，东京交易所。SQUARE的股票在日本莫名其妙地暴涨，终场暴涨300点以上，涨幅达18.09%。这样的局面使得投资人笑不拢嘴，而亦有不少消息指出SQUARE股票的暴涨是因为其第二大股东索尼为了帮助SQUARE渡过经济难关在幕后操作所致。



SQUARE 股票走势图

而日前SQUARE向外界表示，其公司股票的增长有赖于索尼PS2的热销与年度RPG超大作《最终幻想X》在全球的大卖所致，所谓“索尼后台操作”实属谣言。不管究竟如何，可以确定的是，SQUARE股票的大涨让大家都可以安心了，希望SQUARE早日抹掉《最终幻想 电影版》失败的阴影。

硬件

微软又传掌机秘闻 比尔·盖茨出面澄清

据美国方面的消息称，“Mira”是个无线通讯产品，能上网、能玩游戏，还能连接XBOX，难道这就是网上传闻已久的微软掌上游戏机“XBOY”？



XBOY的假想图

每年一度的电子产品盛会——美国“消费性电子产品展CES”已经在拉斯维加斯正式展开，跟去年一样，由微软总裁比尔·盖茨开幕致词，他在会场上不但公布了其公司的最新产品“Mira”与“Freestyle”，还公布了XBOX的销售状况。

新产品介绍：“Mira”并非网上传闻的掌上游戏机“XBOY”，而是一个内建Windows XP的手写板电脑，通过802.11b无线通讯协定，能够当作PC与TV之间的沟通桥梁，是微软“NET”计划中行动终端的一环。

“Freestyle”是一个多功能的遥控器，微软计划在所有电脑、家电上都内建Windows操作系统，通过这个遥控器遥控所有内建Windows系统的家电设备。

产品销售状况：去年11月15日XBOX正式发售，去年年底达成北美出货150万台，是北美有史以来圣诞节商季除PS2以外卖得最好的游戏机。而XBOX主机与游戏的搭配销售比为1:3，比其他机种的销售比例高出很多。

日本、欧洲XBOX的销售：日本、欧洲地区的XBOX都将在今年第一季度推出，而营销活动也即将随之展开，并针对不同地区的玩家推出不同口味的主打游戏，如：对喜欢RPG游戏的日本玩家推出以动作、RPG为主的游戏；对喜欢赛车游戏的欧洲玩家推出以运动、赛车为主的游戏。

软件

同名游戏跨平台移植成风 《柏德之门》多机种制霸

美国游戏公司Snowblind Studios接受媒体采访时表示，由他们开发并委托Interplay发行的PS2动作RPG《柏德之门：黑暗联盟》(《Baldur Gate: Dark Alliance》)将决定进行多平台移植的计划。

这款去年5月在美国E3展大受好评的3D动作RPG，当时以超华丽的画面、复杂的光影与物理运算挟着《柏德之门》在全球大卖座的热潮而倍受瞩目。目前，Snowblind Studios表示他们除了PS2版之外，也有意把这款游戏移植到XBOX和NGC上。不过，目前负责发行的Interplay公司还没发表正式声明。



杂谈

展望未来业界趋势 日刊主编发表谈话

2002年的日本游戏界将有一场大混战，PS2霸主地位的捍卫、NGC的卷土重来以及XBOX的强势入侵，势必有一场恶战。日前，



滨村弘一先生

日本最著名的电玩杂志《FAMI通》的总编辑滨村弘一先生接受媒体访问时表达了他对今年日本电玩产业的想法：“日本游戏产业从去年夏天开始慢慢回升，PS2《最终幻想X》的热卖、PS2主机的降价，再加上游戏厂商对NGC和XBOX也有很强的合作意愿，所以预估今年上半年会以格斗、RPG为热门游戏，每个月应该有两款大作（可能达到50~100万套销售）推出。XBOX因为内建了网络功能，所以网络游戏将是其最大优势。PS2的宽频网络能否掀起热潮，SQUARE的网络RPG大作《最终幻想XI》将扮演重要关键的角色。以往《最终幻想》系列游戏都有200万套左右的成绩，这次网络化的《最终幻想XI》如果有30万套的成绩，就表示成功了。去年日本游戏界市场持续低迷，而且有多家游戏公司因经营不善而关门大吉，所以日本游戏界将进行一定的重整。另外各厂商为了降低游戏制作成本，游戏开发也尽量省略不必要的CG动画，所以今年的游戏将回归本质，以游戏性吸引玩家。现在日本的游戏公司以十家大公司与更多中小型公司组成，不过十家大公司可能会转为出钱发行游戏，而有创意的小公司负责开发创作新游戏，彼此相辅相成。”

特报

SCOOP

**SNK 东山再起，《KOF2002》今年9月推出
SNK NEOGEO H.K CO.LTD 负责人访谈录**

——在PLAYMORE取得所有SNK作品的版权后，会有什么新计划？

SNK负责人：我们预定在2002年内会有5个街机新作推出，另外家用机方面则大概会有两个以上的游戏推出，而在宣传和推广方面，当然会由各地的分公司负责。

——也就是说你们会在各地设立新公司吗？

SNK负责人：没错。除了日本本身的母公司PLAYMORE不计，我们会在香港、韩国及美国设立分公司，正如上面的声明，香港方面将会命名为SNK NEOGEO HONGKONG CO.LTD，是由PLAYMORE全资开设的。

——香港的公司已经完成设立了吗？

SNK负责人：其实现在仍在努力中呢。我们母公司PLAYMORE方面希望我们可以在1月份内完成设立新公司的所有工作，现在看来问题很多，初步预计公司将会暂时设在香港炮台山，而大概到了6月左右，我们则会再搬新地址，以便对之后的宣传工作可以作出更好的准备。

——工作的范围是什么呢？

SNK负责人：和以前一样，主要是跟进我们所有的作品（也就是SNK作品）的版权、贩卖及宣传工作，之前曾有一些不法公司趁SNK解散时的混乱情况而从中混水摸鱼，这方面我们一定会严加查办，追究其责任的。

——你们未来都会有什么游戏新作推出？

SNK负责人：刚才已说过今年会有5个街机游戏推出，不过名字方面暂时不便透露，而第一款会在1月末公布，大概2月下旬就会推出。

——是《合金弹头4》(METAL SLUG 4)吗？因为这个游戏已有不少网站报道过。

SNK负责人：不方便回答呢。（根据以往经验，SNK负责人不作出直接否认时，则很大可能是事实）

——那之后还有什么其他作品呢？

SNK负责人：在5月还会有一款全新的格斗游戏。

——这会是旧有SNK名系列的最新作吗？

SNK负责人：唔……不方便说呢。

——不如说回以前吧，据说以前曾有过一些系列最新作胎死腹中呢？

SNK负责人：没错，记得在2000年初已在开发《饿狼传说》系列的最新作，而《侍魂》方面也已开始在构思中，不过就因为后期SNK的解散而

胎死腹中。

——那就是说5月份推出的新作将会是《饿狼》或《侍魂》的最新作？

SNK负责人：（笑）我没有这样说啊。（在笑着回答呢，给猜中了吧？）

——而大家现在最关心的《KOF2002》方面，现在开发得怎么样了？

SNK负责人：现在正在由韩国公司EOLITH努力开发中呢，有了《KOF2001》的经验，相信这一次会有更好的表现，现在这游戏已预定将在2002年9月推出，当然会先推出街机版。

——这次会一样大搞宣传吗？

SNK负责人：当然会，一如以往，我们会在6月左右开始准备宣传工作，预计在7月的香港漫画展上会举办《KOF2001》的比赛，这次比赛也算是迎接《KOF2002》推出的一个仪式吧。

——除了“KOF”外，漫画方面这次你们又会和谁合作呢？

SNK负责人：我们这次找到了雄师合作，负责绘画的是永仁和景东（曾创作过《绝代双骄》和《龙少年》），虽然他们之前从来没有画过“KOF”的漫画，但相信这样反而会更有新鲜感呢。

——那么预定什么时候会推出呢？

SNK负责人：为了能做到尽善尽美，我们希望是今年2月下旬才推出，这样才有足够时间做到最好。

——漫画版预定会推出多少期？

SNK负责人：大约是画36期吧，算算时间出完这36期漫画后也差不多可以迎接《拳皇2002》的推出啦。

附1：SNK公司关系网络

- SNK NEOGEO HONGKONG CO.LTD —— 新成立的SNK香港公司
- SNK NEOGEO KOREA CO.LTD —— 新成立的SNK韩国公司
- PLAYMORE —— 拥有所有SNK旗下名作的所有版权
- BREZZASOFT —— 主要负责SNK部分游戏的开发工作以及游戏的海外发行
- SUN AMUSEMENT —— 所有PLAYMORE拥有的SNK品牌的街机游戏日本国内发行的工作

EOLITH —— 韩国公司，由PLAYMORE处取得《拳皇2001》及《拳皇2002》的开发版权

UNOTAC —— 韩国公司，由PLAYMORE处取得KOF的版权开发《拳皇网络版》(KOF ONLINE)

MEGA ENTERPRISE —— 韩国公司，由PLAYMORE处取得《合金弹头4》的开发版权

附2：SNK的著名美工

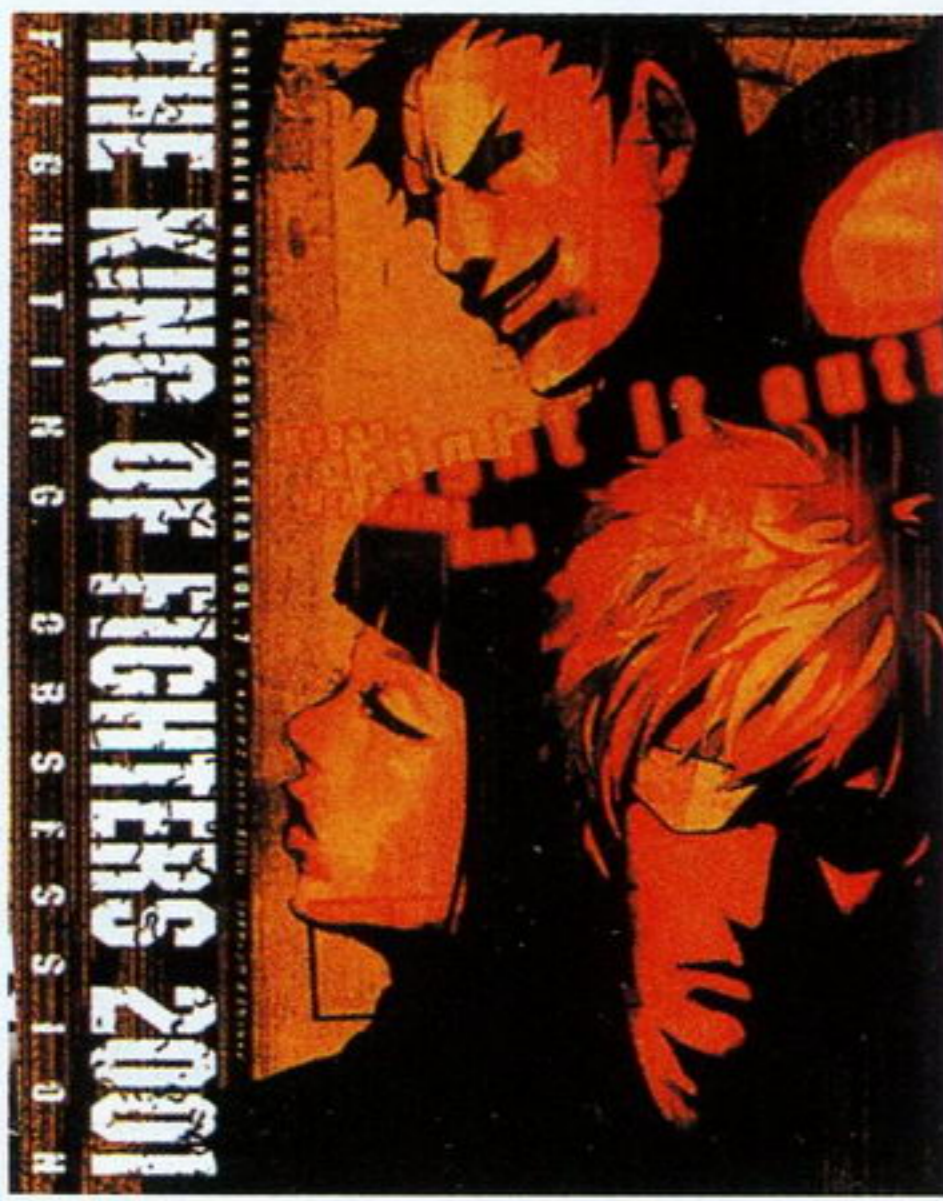
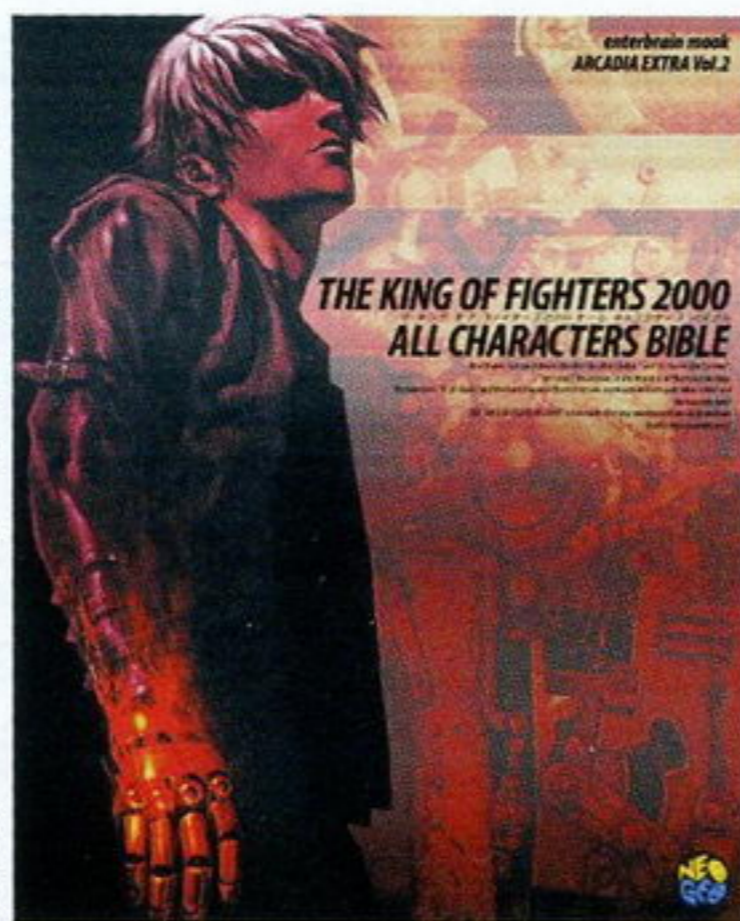
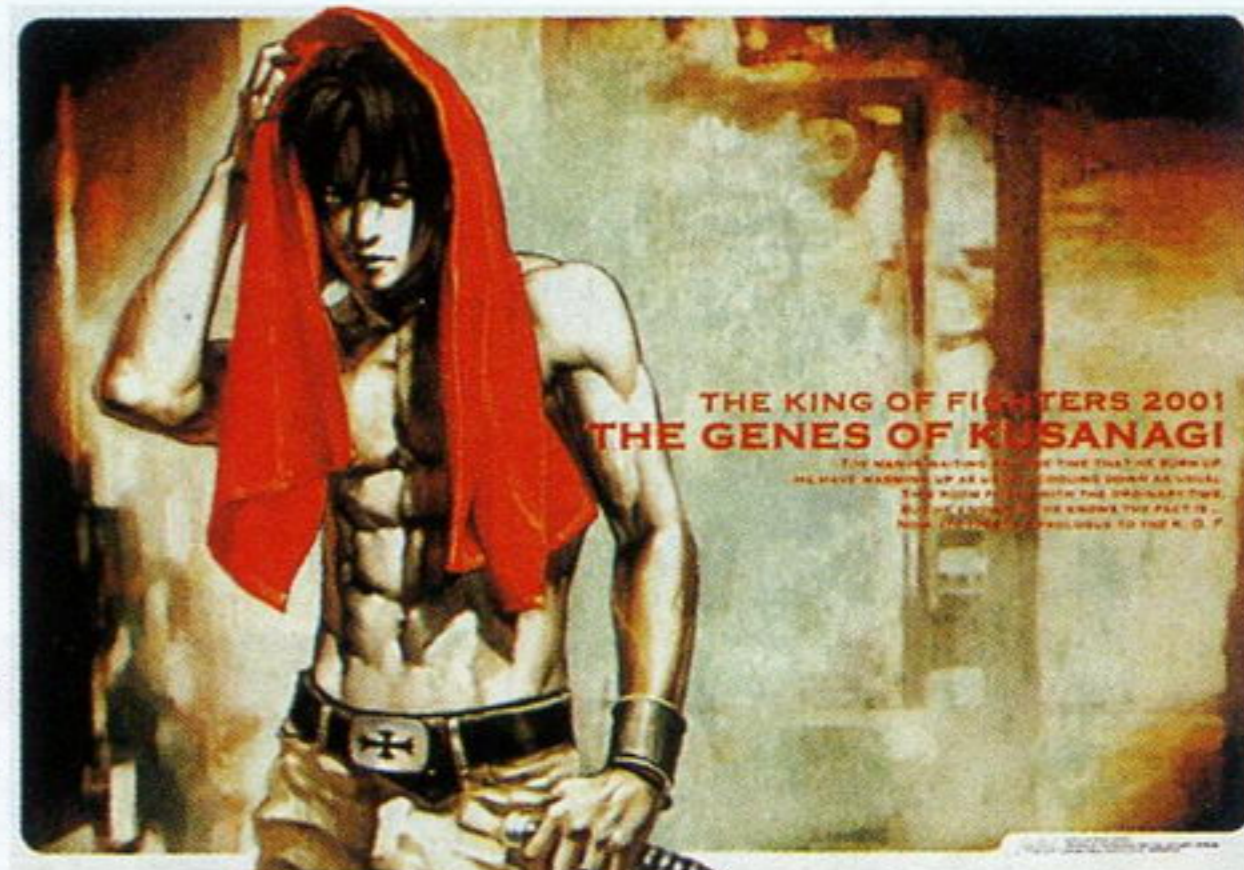
森气楼 —— 代表作为《KOF》系列，现在CAPCOM担任画师，最新作品为《CVS 2》

白井影二 —— 作品有《饿狼传说》（早期）、《侍魂》（早期）等，现在执教中（绘画及设计）

北千里 —— 代表作为《侍魂：阿斯拉斩魔传》，现在是自由身

TONKO —— 作品有《月华之剑士》系列、《饿狼 MARK OF THE WOLVES》，现加入PLAYMORE

HIROAKI —— 代表作为《武力BURIKI》，现在是自由身，自设公司在家工作



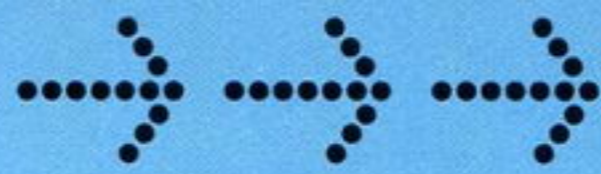
特报

SCOOP

直击香港PS2 EXPO 游戏展

SCEH于去年12月22日至26日在香港国际会展中心举行的PS2 EXPO游戏展已经圆满结束了，借着香港玩家对PS2的极力支持，加之本次活动是香港乃至国内首个大型PS2游戏展，难怪在去年12月22日上午11时开幕之际，门





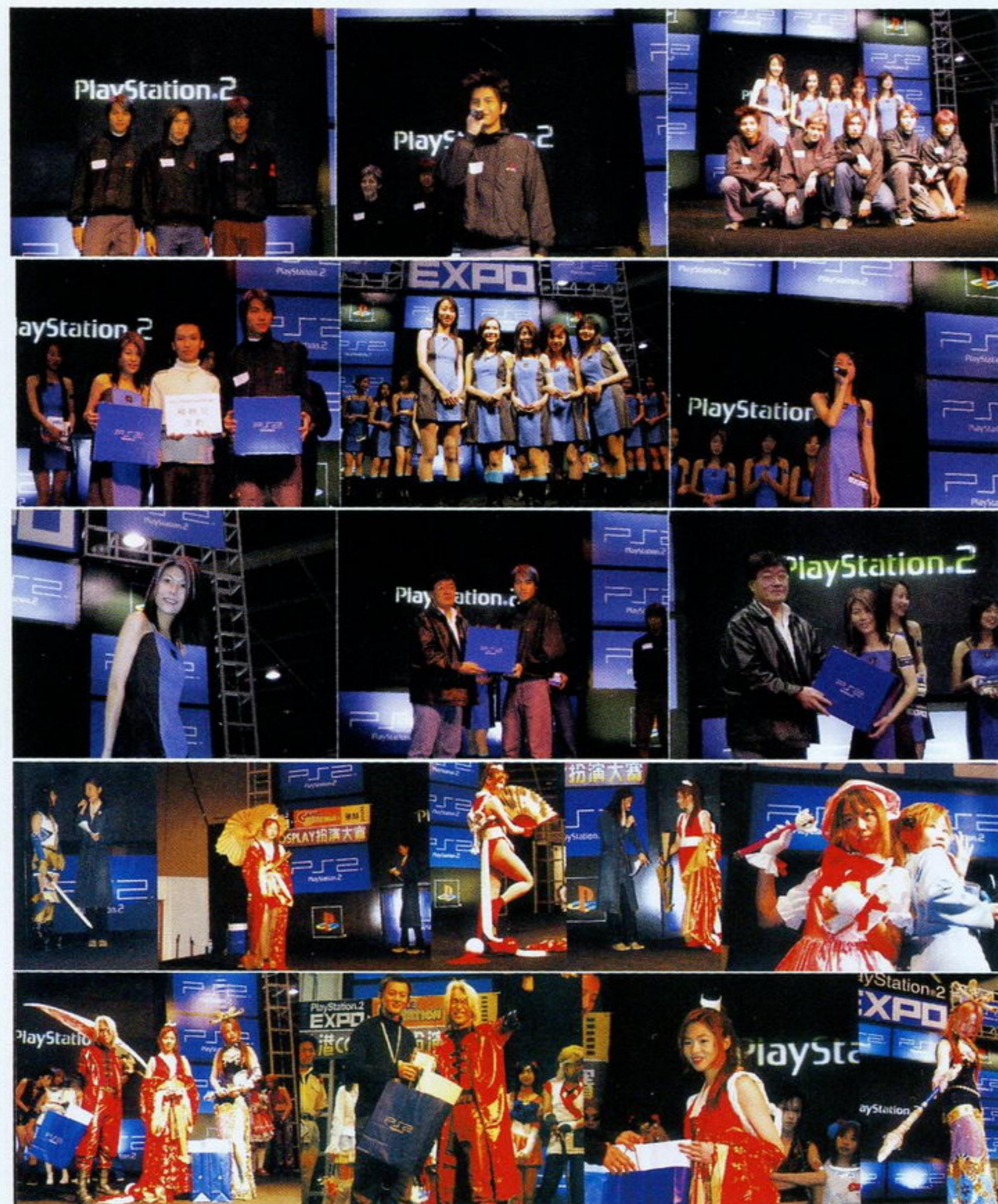
外就已经聚满了大批玩家排队准备入场呢。

本次参展的大部分游戏均是由SCEH负责发行的行货PS2游戏,包括《铁拳TT》、《GT赛车3》、《零计划》、《ICO》等佳作。参观者可谓非常忙碌,因为入场者均持有一张PASSPORT,

要在会场内的9

个地方盖章便可换取官方礼物。与会的还有多位香港艺人、PS2形象小姐及COSPLAY者,会场热闹非凡。其中最令人瞩目的就是《GT赛车》之父山内一典的到场,并与谢霆锋一起现场试《GT赛车3》,最后结果是堂堂的山内一典居然负于小谢,令众人大跌眼镜哪。

以下是一组来自现场的照片报道:



短消息

SEGA子公司SegaRosso社长佐佐木健仁近日表示,他们已确定开发大人气越野赛车游戏《世嘉拉力》(《Sega Rally》)的最新续篇,预计会先推出街机版。而他也表示SegaRosso今后将负责SEGA大部分赛车游戏的开发,而他们在开发完街机版赛车游戏《头文字D》之后将随即投入《世嘉拉力》续篇的开发。

美国任天堂日前宣布,他们的现任总裁荒川实即将于今年退休,并将由常任董事君岛达己接任美国任天堂总裁一职。荒川实是日本任天堂总公司社长山内溥的女婿,也是任天堂在美国席卷市场的大功臣,因为他擅长英文且头脑清晰,22年前受命于美国任天堂分公司后,一举将任天堂培养成北美游戏霸主,功高劳苦。普遍预计山内溥今年将会退休,而现在他的女婿又在这个时候卸下了美国分公司总裁的职务,这是否意味着荒川实已内定为山内溥的接班人,将会在山内溥退休后正式接任日本总公司社长呢?

任天堂的董事兼游戏制作人岩田聪日前在接受日本著名游戏杂志《FAMI通》访问时表示,NGC玩家最重视的三款大作《阳光玛里奥》、《塞尔达传说NGC》、《银河战士》目前开发顺利。据他表示,《阳光玛里奥》、《塞尔达传说NGC》这两款游戏目前开发非常顺利,到今年5月美国的E3展上将会展出这两个游戏的试玩版本,而《塞尔达传说NGC》会遵守承诺于今年年底前推出,《银河战士》则会在今年适当的时候推出。

近期新作发售时间

PLAYSTATION

1月24日	《东京魔人学园外法帖》	S·RPG	ASMIK
1月31日	《beatmania 6thMIX+CORE REMIX》	ETC	KONAMI
1月31日	《魂之利刃》(PSone Books)	SLG	NAMCO
2月7日	《首都高 BALLTE》(PSone Books)	RAC	元气
2月7日	《玉茧物语》(PSone Books)	RPG	元气
2月7日	《星神 崩坏的苍蓝大地》	S·RPG	MAXFIRE
2月7日	《熊人维尼 森林教室》	ETC	ATLUS
2月14日	《山脊赛车4》(PSone Books)	RAC	NAMCO
2月14日	《MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.4》	ETC	SUNSOFT

PLAYSTATION2

2月7日	《SMASH COURT PRO TOURNAMENT》	SPT	NAMCO
2月7日	《KANON》	AVG	NEC
2月7日	《SSX TRICKY》	SPT	EA SQUARE
2月7日	《SMASH COURT PRO TOURNAMENT》	SPT	NAMCO
2月14日	《太空频道5 第2集》	ETC	SEGA
2月14日	《TAZAN FREE LIGHT》	AVG	UBI SOFT
2月14日	《帝国时代 II》	SLG	KONAMI
2月21日	《格兰蒂亚 II》	RPG	ENIX
2月28日	《KEYBOARD MANIA II 2ndMIX & 3rdMIX》	ETC	KONAMI
2月28日	《异度传说》	RPG	NAMCO
2月28日	《异度传说 限定版》	RPG	NAMCO
2月28日	《山顶街3》	TAB	ENIX
2月28日	《RPG创作室5》	SLG	ENTERBRAIN
2月28日	《在遥远的时空中》	AVG	KOEI
2月上旬	《侍 SAMURAI》	AVG	SPIKE
2月未定	《三国志战记》	SLG	KOEI
2月未定	《SOUL REAVER 2》	ACT	EYEDS INTERACTIVE
3月14日	《荒野兵器进化版3》	RPG	SCEI

DREAMCAST

2月7日	《J LEAGUE SPECTACLE SOCCER》	SPT	SEGA
2月14日	《太空频道5 第2集》	ETC	SEGA
2月28日	《MILKI SEASONS》	AVG	KID
2月28日	《WEAKNESS HERO TRUMAN DC》	ETC	FORTY FIVE
3月7日	《樱大战3 MEMORIAL PACK 连MEMORIAL DVD》	SLG	SEGA
3月14日	《咕噜咕噜温泉3》	ETC	SEGA
3月21日	《樱大战完全保存版》	SLG	SEGA
3月21日	《樱大战4 普通版》	SLG	SEGA
3月21日	《樱大战4 限定版》	SLG	SEGA

NINTENDO GAME CUBE

3月14日	《实况 WORLD SOCCER 2002》	SPT	KONAMI
3月15日	《巨人之DOSIN》	ACT	任天堂
3月22日	《生化危机》	AVG	CAPCOM

GAMEBOY ADVANCE

1月25日	《罪恶克星 X》	FTG	SAMMY
1月31日	《HYPER SPORTS 2002 WINTER》	SPT	KONAMI
1月未定	《街霸 ZERO 3 UPPER》	FTG	CAPCOM
2月7日	《BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN VERSION》	ACT	HUDSON
2月8日	《BLACK BLACK》	RPG	CAPCOM
2月14日	《CLIMAX TENNIS POCKET》	SPT	KONAMI
2月21日	《DOMO 君之不思议电视》	ETC	任天堂
2月28日	《大盗伍佑卫门 NEW ENGINE 出动》	ACT	KONAMI
2月28日	《JLEAGUE POCKET 2》	SPT	KONAMI
2002年春	《光明之魂》	A·RPG	SEGA



日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2001年12月31日~1月6日

排名	游戏名称	平台	发售日期	本周销量	累计销量
1	GT赛车 东京概念车赛 2001	SCEI ■ PS2 ■ RAC	2002-01-01	23万 2534套	◆累计 23万 2534套
2	全明星大乱斗 DX	任天堂 ■ NGC ■ ACT	2001-11-21	9万 3258套	◆累计 93万 1495套
3	机动战士高达 连邦对吉翁 DX	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT	2001-12-06	9万 0613套	◆累计 74万 5025套
4	桃太郎电铁 X 九州编	HUDSON ■ PS2 ■ TAB	2001-12-13	9万 0219套	◆累计 36万 5776套
5	古惑狼 4	KONAMI ■ PS2 ■ ACT	2001-12-20	6万 6949套	◆累计 23万 6695套
6	杰克和达斯特 旧世界的遗产	SCE ■ PS2 ■ ACT	2001-12-20	5万 5674套	◆累计 14万 8141套
7	犬夜叉	BANDAI ■ PS ■ RPG	2001-12-27	5万 5615套	◆累计 12万 0337套
8	超级马里奥 ADVANCE 2	任天堂 ■ GBA ■ ACT	2001-12-14	5万 2333套	◆累计 38万 8179套
9	勇者斗恶龙 IV	ENIX ■ PS ■ RPG	2001-11-22	5万 1284套	◆累计 109万 0727套
10	合金装备 索利德 2 自由之子 (含限定版)	KONAMI ■ PS2 ■ ACT	2001-11-29	5万 0116套	◆累计 80万 0676套
11	动物之森+	任天堂 ■ NGC ■ ETC	2001-12-14	5万 0100套	◆累计 25万 0967套
12	PIKMIN	任天堂 ■ NGC ■ RTS	2001-10-26	4万 7000套	◆累计 39万 4938套
13	格斗之王 EX	MMV ■ GBA ■ FTG	2001-01-01	4万 1538套	◆累计 4万 1538套
14	洛克人 EXE 2	CAPCOM ■ GBA ■ A · RPG	2001-12-14	3万 8209套	◆累计 16万 2586套
15	马克西莫	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT	2001-12-27	3万 5010套	◆累计 6万 3237套
16	世界足球胜利 11 人 5 最终进化版	KONAMI ■ PS2 ■ SPG	2001-12-13	3万 4248套	◆累计 30万 9360套
17	索尼克大冒险 2 战斗	SEGA ■ NGC ■ ACT	2001-12-20	3万 4200套	◆累计 10万 9733套
18	游戏王 6 专家版 2	KONAMI ■ GBA ■ ETC	2001-12-20	3万 0167套	◆累计 19万 8616套
19	特鲁尼克大冒险 2 ADVANCE	ENIX ■ GBA ■ RPG	2001-12-20	2万 8920套	◆累计 11万 9914套
20	索尼克 ADVANCE	SEGA ■ GBA ■ AVT	2001-12-20	2万 4120套	◆累计 6万 0220套

6 圣诞长假已经过去,也为这场硝烟未尽的新世代主机大战暂时划了一个休止符。到底谁在这场“战争”中获得了最大的利益呢?这一点真的很难用精确的数字去统计,按照客套话的说法:最终受益者还是我们玩家^_^。任天堂无疑在软件销售上得了个满堂彩,好像只要是任天堂的游戏就一定可以卖得很好,《全明星大乱斗DX》很可能成为新世代主机中最早突破百万销量的游戏。虽然《FF X》在日本并没有到达预计的销量,但是柳暗花明又一村,游戏在北美却卖得异常火爆,现在已经达到了190万的销售成绩,全球突破450万的销售大关指日可待,游戏的国际版也将于2002年1月31日推出,再加上SQUARE最近陆续将其知名PS大作推出一系列PSonebook,看来公司业绩会有所好转。



NO.1



NO.3



NO.2

日本最新主机销量排行榜

2001年12月17日~12月23日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
PS2	22万 1978台	335万 4756台	31.8%
NGC	16万 8268台	79万 5206台	24.1%
GBA	26万 4849台	398万 4571台	37.9%
PSone	1万 4984台	23万 0049台	2.1%
DC	2992台	28万 4356台	0.4%
WSC	8716台	28万 7405台	1.2%
GBC	1万 6133台	51万 0139台	2.3%

月间销量全球瞬间突破500万台,这是PS2在去年12月间创下的又一个销售奇迹,这个数字比NGC全球销量还多,简直是不可思议。截止去年11月底PS2全球销量已经达到了2300万台左右,加上12月暴增的500万台,PS2全球突破3000万台简直犹如探囊取物。没想到在NGC和XBOX的强攻之下,PS2还能卖得这样好。全球大幅降价,超大作《MGS2》隆重发售,3月的游戏狂潮等因素都决定了PS2创下这样的佳绩并非偶然,SCEI高超的营销策略也在其中起了很关键的作用。看到PS2这样强劲的势头,CAPCOM是不是会考虑重新调整今年的工作重心呢?N64已经彻底退出家用游戏机市场,日本官方已经不再统计N64的销量情况了。远在大洋彼岸,关于XBOX的情况一直都比较模糊,日版XBOX还没有发售,好像现在和国内玩家的关系并不是很大。话虽如此,国内还是有一大批玩家很关注XBOX的,微软也正在积极筹备XBOX在日本的发售,宣传攻势一浪接一浪,马上排行榜上就会出现XBOX了。

日本街机排行榜 TOP 10

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

《最终幻想 XI》是怎么玩的？本期将告诉你更多游戏系统！

最终幻想 XI



《最终幻想 XI》(以下简称《FFXI》)终于公布齐了所有种族的资料,同时也公布了关于职业系统的初步介绍,最为大家所关心的战斗系统也终于浮出水面。还有其他《FFXI》的独特系统,相信大家在看完之后都会感受到《FFXI》的特别之处。

PS2	SQUARE	RPG	1人
DVD-ROM	预定 2002 年春发售	未定	未定

新角色公开! 职业系统公开!

最新两个种族公布

所有种族都公开了

《FFXI》游戏一开始,就会要求玩家选择种族,在我们前两次关于《FFXI》的报道中,已经公布了3个种族的资料,包括能力平均的“ヒューム族”(人族)、擅长于剑技的“エルヴァーン族”(精灵族)及“タルタル族”(塔爾塔爾族),这3个种族都可以选择性别,而这次公布的2个新种族和以往不同,他们都是不能选择性别的。



猫人族 (ミスラ族)

猫人族是具有极高狩猎能力的流浪民族,脸部带猫的特征,如朝天大耳朵、塌鼻子及多毛等。另外猫人族的身后都拖着一条长尾巴。猫人族给人的感觉就是具有敏捷的身手,也难怪会成为狩猎族。奇怪的是,在这个世界中,猫人族的男性一般情况下是看不到的。各个国家都有猫人族,但猫人族主要是与塔爾塔爾族一同居住在维达斯联邦中,在20年前的大战中,猫人族曾与塔爾塔爾族一同作战解放了部分维达斯的居住区,因此两个种族很和睦地一同统治着维达斯联邦。



嘉鲁卡族 (ガルカ族)

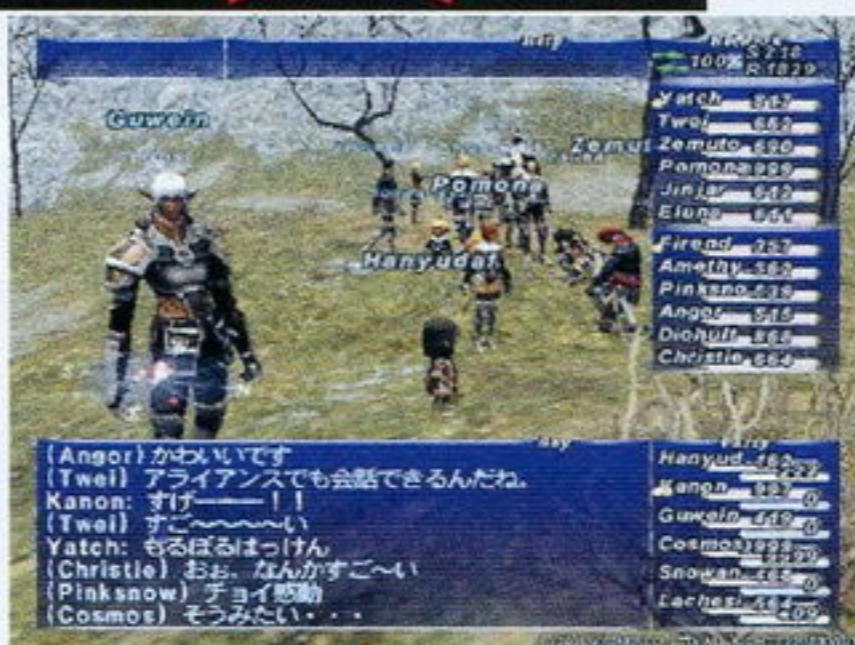
嘉鲁卡族是一个拥有强大力量和强壮身体的种族,当然他们的体型也是各种族中最高大的。他们也有尾巴,但比起猫人族的尾巴,这条尾巴是较笨重的那一种,看起来更像是一条巨蜥的尾巴。嘉鲁卡族主要居住在巴斯托克共和国,他们最有特点的地方不在于他们的体型,而在于他们都是没有性别的(糟了,即不能用“他”,也不能用“她”,难道要用“它”)他们传宗接代依靠的是称之为“转生”的方法。没有性别的他们,在外表上乍看像一个男性,但表情却是温柔的……



职业 (JOB) 系统

公布初期的6种基本职业

在游戏的一开始,除了要求选择种族以外,还会要求玩家选择职业。职业的不同,就决定了玩家作战能力的类型,值得注意的是,《FFXI》中还可以随时转变职业(转职)。职业系统也曾在《最终幻想 III》中出现过,而《FFXI》的职业系统的进化之处主要就在于可以转职。游戏的一开始可选择的职业种类是6种,但《FFXI》中的职业种类并不是只有这6种,而是要求满足一定的条件才能转成其他职业,相信其中大部分是各种基本职业的高级形态。各种职业都可以学到各职业独有的职业特技,以下介绍各种族的时候,会同时介绍一种比较有代表性的职业特技。



▲ 盗贼的特技自然少不了“盗”……

◀ 可以自由转职,这一点相当吸引人,但这个“自由”应该是指相对自由吧,总不能像换装备一样,要换成什么就换成什么。



战士

能装备几乎所有武器、防具的近战攻击型

精通使用所有的武器和防具,是近战方面的专家。不过他们不能使用魔法,在特技方面,也是以攻击辅助类特技为主。



マイティストライク

▲ 特技“マイティストライク”,可以让我方在一定时间内有很高的成功率发出必杀一击。



黑魔道士

使用攻击系魔法的远战攻击型

攻击系及诅咒系魔法即黑魔法。黑魔道士就是使用黑魔法的专家。对防御力高的敌人,用魔法就可以轻松对付。



魔力之渦

▲ 特技“魔力之渦”,可以让我方的魔道士在一定时间内不消耗MP地自由发出魔法。

话梅杂志 & 3D



僧侣 (モンク)

使用格斗技的格斗家

他们的武器就是他们自己的肉体，他们的攻击方式就是格斗技。他们即使不用装备任何武器也能具有极高的攻击力。



百裂拳

▲特技“百裂拳”可以使角色攻击力上升、攻击速度更快，不过只对自己有效。



赤魔道士

会使用各种魔法、

又会近战的“万能”型

这个职业的角色不但会使用白魔法、还会使用黑魔法，不过学得这些魔法的速度就比“专业”的黑魔道士和白魔道士要慢。除了魔法之外，他们还会用剑。



连续魔法

▲特技“连续魔法”可以让角色在一定时间内更快地使用魔法。



白魔道士

使用回复魔法的“医生”型

“专业”的白魔道士，主要使用回复HP及治疗异常状态的白魔法。有了他们，队伍就可以无后顾之忧地向敌人进攻了。



神的祝福

▲特技“神的祝福”可以让特定范围内的我方角色回复大量的HP。



盗贼 (シーフ)

行动敏捷的
道具“收集家”

他们会扰乱敌人的行动，同时还可以从敌人身上盗得道具，甚至可能得到一些隐藏的珍贵道具，这也是对同伴的间接支援。



完全回避

▲特技“完全回避”可以在一定时间内完全回避敌人的攻击。

战斗系统公开

注目点

网络游戏《FFXI》在许多方面都与以往的《FF》不同，其中也包括遇敌及战斗系统。从《FFI》到《FFX》，每一作《FF》都是采用随机遇敌式的战斗系统，俗称为“踩地雷”系统，角色在战斗场景上行动时，玩家是看不到敌人的。在《FFXI》中，敌人或怪兽角色是可以直接在场景上看到的。我方在看到敌人后，就可以直接进入攻击模式，其中不存在画面的切换。

而《FFXI》的战斗既不是ATB制，也不是回合制，毕竟这是网络游戏，所以采用实时制是最可行的。但《FFXI》中的实时制又不同于其他网络游戏一样具有动作要素，因为《FFXI》的战斗还是要由指令来决定行动的，其中还有一个“自动攻击”系统。



“自动攻击”系统介绍

1 首先确定某个怪兽为“目标”(TARGET)

要攻击怪兽就要先确定哪个怪兽为攻击目标。当怪兽出现在画面上时，按下O键，这时怪兽头上就会出现一个箭头，这样就确立了目标。如果画面上同时出现多个怪兽时，只要在刚才的画面下按方向键就可以切换目标。被确定为目标怪兽的资料也会出现在画面右边的“TARGET”窗口里，这里可以看到怪兽的名称和它的HP。

2 打开菜单选择“攻击”

通过第1步骤锁定了目标后，再按一次O键就会在画面的左边出现一个战斗菜单。这里可以选择“攻击”、“魔法”、“特技”、“道具”及“调查”。选择完指令按O键确定就可以让我方角色开始行动了。

▶ 战斗过程中，屏幕最下面的信息窗会不断跳出描述战斗情况字幕，很像一些MUD游戏，也像一些美版RPG游戏。如果不想看这些，按下SELECT键就可以得到干净的画面了。

3 开始进行“自动攻击”

选择“攻击”指令后，角色就会以一定的节奏开始自动向怪兽攻击。自动攻击如果中途没有用其他指令改变，就会一直持续到战斗结束。自动攻击的过程中，战斗菜单一直都是开着的，可以选择“战斗解除”或是其他如“魔法”及“特技”等指令。



关于攻击的节奏

自动战斗时决定攻击频率的那个“节奏”，会随着情况的不同而有不同的变化。如角色所属的种族、职业及所装备的武器等，这些都会影响角色的攻击速度。如一把轻便的小匕首，就会有很快的攻击节奏，但威力不大；而一把大剑则会有更大的威力，但攻击节奏却不够快。



关于“魔法”及“特技”

在《FFXI》中将会有多姿多彩的魔法登场，但要学会魔法，就必须到城镇的商店里购买“卷物”，买到“卷物”之后，再使用就可以让角色学会魔法了。而魔法和特技的使用也和普通攻击一样要先确定目标再通过战斗菜单的选择来执行，一部分魔法和特技，如回复HP，也可以在战斗之外的场合使用。



随时变化中的世界形势



游戏最开始在选择完种族和职业后，接下来还要选择国家，《FFXI》的舞台是由一个幅圆辽阔的叫做瓦那·迪尔的世界，目前瓦那·迪尔由三个国家组成（见总第46期）。

3个国家在表面上保持着友好关系，但实际上各国都想扩大自己所控制的地盘，现在争夺最激烈的，就是那些还没有被纳入某个国家的地区，因为这些地区充斥着怪兽，要想控制，还需要一定的实力。各国对各地域（REGION/リジョン）的支配，就主要取决于各玩家的行动，因此各国家所支配的地域的多少随时都在变化。



▲在地域名称的下方用国旗表示这个地域由目前由谁支配。而那些被标为灰色的地域则指的是目前还是在怪兽们的统治之下。

地域的控制权究竟是怎样被确定的？

一个地域在成为某个国家的势力范围之前，都是由怪兽占领的。要占领这个地域，就必须由该国的冒险者率先进入这个地域并且击倒怪兽。各个未被国家支配的地域都有很多的怪兽横行，如果来自各个国家的冒险者都进入了该地域消灭怪兽，那么最后哪个国家的冒险者消灭了最多的怪兽，该地域就由哪个国家支配。在《FFXI》中，可以允许几千名玩家同时进行游戏，因此各地域的支配权是会随时改变的。这个由玩家的行动来确定地域统治权的系统在《FFXI》中被称之为“CONQUEST”。各国的冒险者每次消灭怪兽，都会有一定的点数（即CONQUEST POINT）被加到自己的国家上。各国所获得的点数会每周（指现实时间）统计一次，再由点数的高低来决定地域的支配权。而游戏中的1天，在现实时间中是1个小时。各位玩家，为了自己国家的强大，战斗吧！



取得地域的支配权后会怎样？

各国的冒险者在努力杀敌取得地域的支配权后，就可以增强自己国家的国力。国力强大以后，就会影响国家的发展。不过具体怎样让努力的冒险者受益，目前未明……按照 SOUL 的猜测，立下大功的玩家首先会被国家表彰，表彰本身并没什么，但这个表彰会让玩家在这个虚拟世界中获得荣誉，让玩家名扬天下。（不会成为众矢之的吧？）



瓦那·迪尔世界中的3个国家



巴斯托克共和国
(BASTOK)



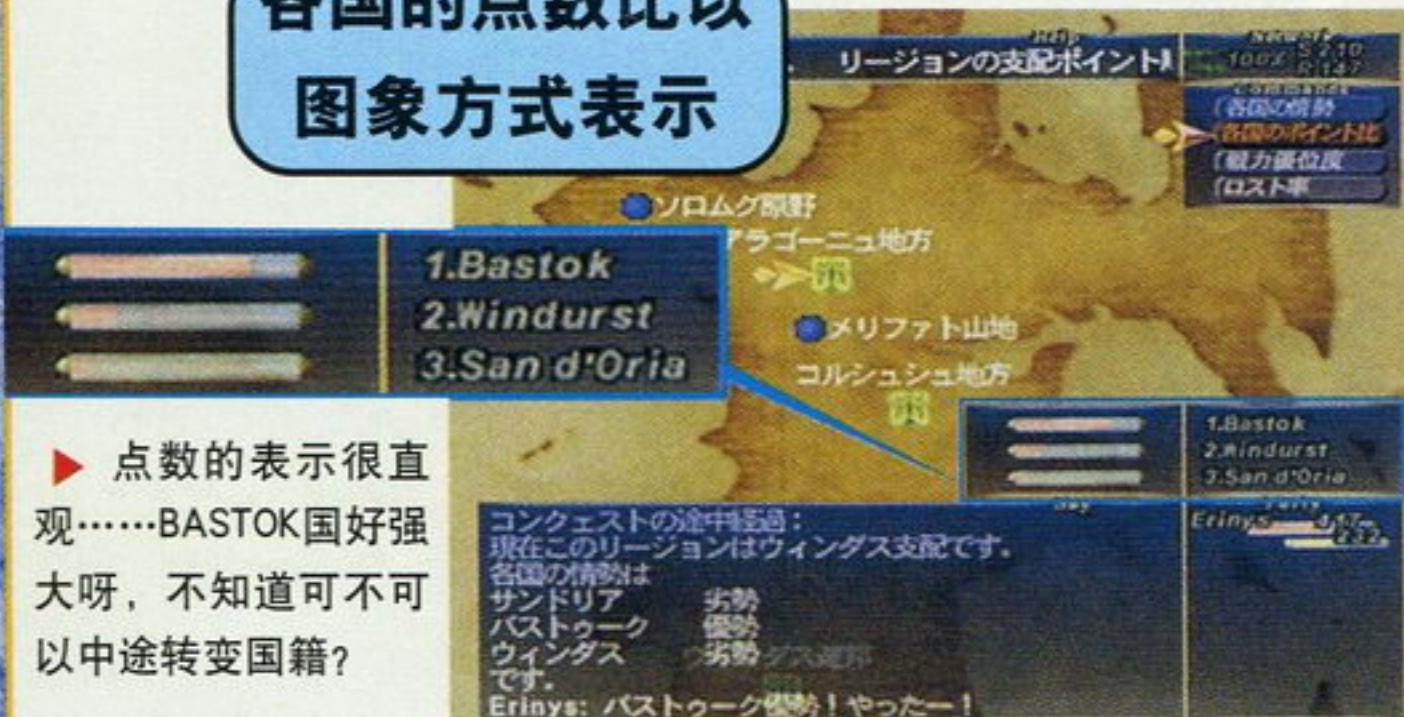
桑德利亚王国
(SAN D'ORIA)



维达斯联邦
(WINDURST)

查看国家的状态

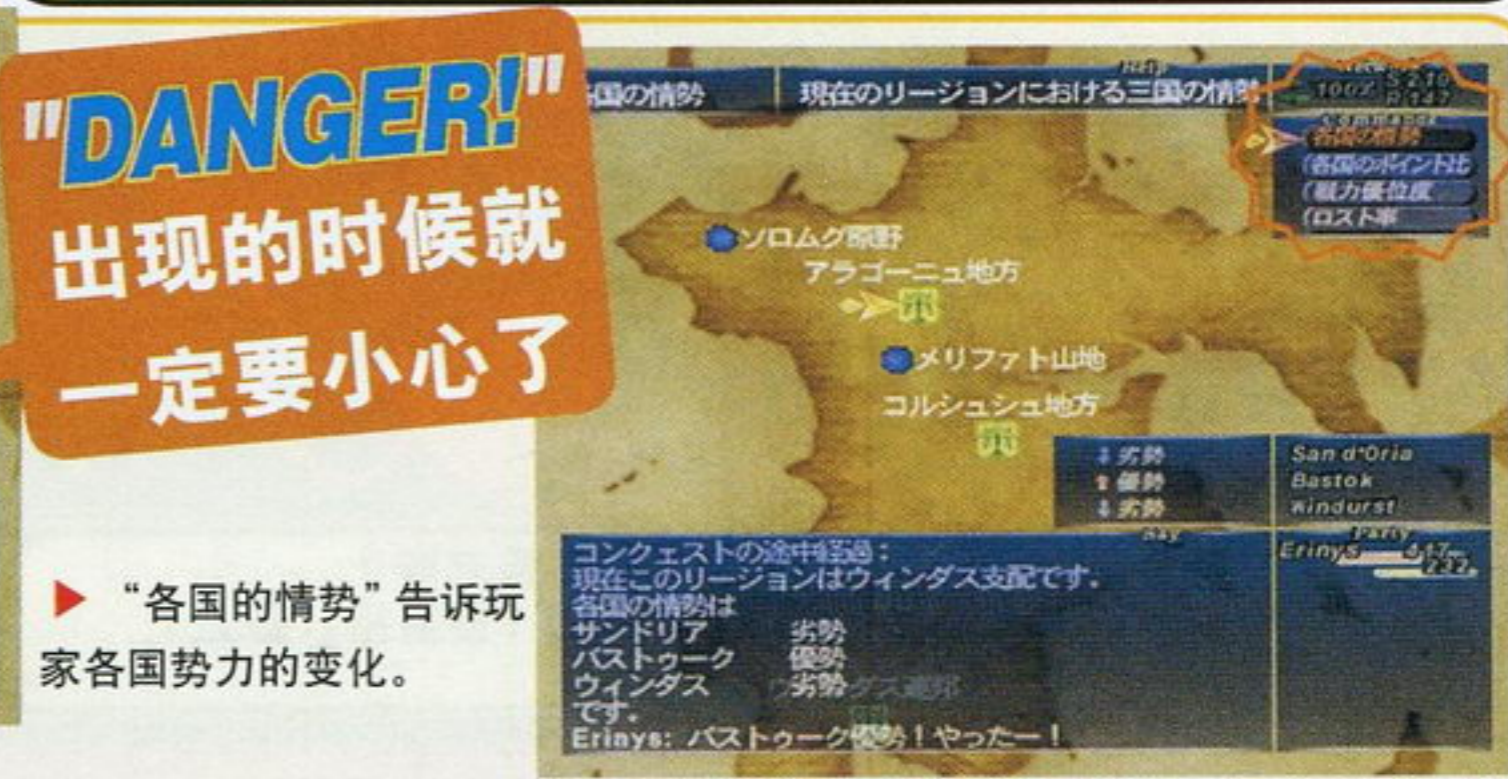
各国的点数比以图象方式表示



▶ 点数的表示很直观……BASTOK国好强大呀，不知道可不可以中途转变国籍？



▲ LOST 率指玩家（不区分国家）在该地域的死亡率，如果 LOST 率超过10%，那么这个地域就会被确定为由怪兽占领状态。



▶ “各国的情势”告诉玩家各国势力的变化。

在游戏过程中，可以从主菜单画面中选择查看各国的状态情报（选择“リジョン情报”）。这里可供查看的资料包括“各国情势”、“各国点数比”、“战力优位度”及“LOST率”（战斗不能率）。

该画面下，也可以确定 CONQUEST 的目的地，即要去哪里消灭怪兽。CONQUEST 即可以是去保卫已经成为自己国家领域的地方，也可以是到其他国家的地盘战斗，以期夺回支配权。

如果队伍是由来自各国的成员组成的……

队伍的组成是不限制国籍的，那么一个队伍在消灭掉敌人后，点数最后归谁呢，答案是将点数按比例分别分配到各国手中。因此，要是以点数为目的，那么还是同一国家的人员集成队伍比较有效率。



◀ 由 LOGICOOL 公司制造的专用摇杆及键盘的组合体，造型极酷，想不想要一个？

▶ SQUARE 公司 ONLINE 业务的系统 DIRECTOR——伊勢幸一。



サクラ大戦4

Sakura Wars 4™

～恋せよ乙女～

樱大战4

恋爱吧，少女

舞台装已经隆重公布了!

这一次让我们先到游戏中的舞台公演的地方去看看! 舞台公演的内容同前3作没有很大的差别, 作为“《樱大战》系列”中非常关键的一环, 舞台公演是描述那些可爱的女孩子憧憬美好生活的真实写照, 同时也是穿插连接故事剧情不可缺少的基本要素。正是因为舞台公演这部分内容所起到的关键作用, 才让玩家真正融入到该游戏的故事中, 同花组的队员们一起成长, 一起欢笑, 一起面对艰险! 这也是“《樱大战》系列”区



别于一般美少女恋爱育成游戏的关键之处, 因为大神一郎这个鲜明的主人公形象会淡化玩家的投入感, 但通过与花组队员们一起生活的难忘经历(舞台公演是其中的核心), 往往会引发玩家那难以形容的共鸣!!

新型光武将守护帝都的和平!!

帝国华击团·花组的新型灵子甲冑将配备最新的型号——光武二式! 这是以巴黎华击团的光武F2成功的设计思路, 进而改良制作的最新型号光武。每部光武二式都有不同的特色, 与其驾驶者之间有着很密切的联系, 能够充分发挥驾驶者最大的灵力! 以如此威力强大的光武二式, 再配合帝国华击团·花组的出色的作战能力, 一定能担负起保卫帝都和平的重任!

这是一组最新公布的发动必杀技的画面, 织姬身着同电影版《樱大战活动写真》中完全一样的战斗服投入到激烈的战斗中!



织姬驾驶着专用机投入到激烈的战斗中, 如此精彩的画面令玩家赏心悦目!

效果非常华丽
必杀攻击的炸裂



故事起因

新作的故事讲述在蒸气化都市帝都中, 因为不明的原因导致帝都内的蒸气机械都纷纷“暴走”, 连续发生意外事故, 而由于蒸气机械正是帝都不可缺少的交通运输工具, 因此这类“暴走事件”令帝都的市民都感到非常困惑与恐惧。保卫帝都安全的帝国华击团当然会挺身而出, 从巴黎留学归来的帝国华击团队长大神一郎便率领花组的所有成员竭尽全力阻止这些意外的发生。不过在在这些看似是意外的“暴走事件”的背后, 其实是蕴藏着巨大的阴谋……



わたしが、大神さんのホントの恋人なんですから……

↑心事重重的艾莉嘉问及大神“真正的恋人”是谁, 似乎有不祥的预感。(艾莉嘉的电击太可怕了**)



蒸気機関の暴走が原因だが、どうして暴走したか? それがわからないんだ。

在久违的帝都又见到了白痴加山雄一和靓丽的藤枝枫小姐, 太感动了!



故事剧情画面大放送, 熟悉的面孔又出现了!

←爱与美的秘密部队——帝国华击团·蔷薇组登场, 搞笑的时候怎能少了他们?

↑善良勇敢的哥古妮戈也来到了帝都, 正在询问大神要不要和她一起打扫卫生。



愛と美の秘密部隊!! 帝国華撃団・薔薇組、参上!



天真无邪的爱莉丝见到大神君当然开心了, 但不知道她善变的脾气改了没有。

わ~い!! お兄ちゃん、ありがと~っ! だ~いすき~っ!!



ほら、はやく行こうよ! ボクね、お掃除とか、お洗濯とか、なんでもするよ!!

掀起新一轮“樱花风暴”的帷幕已经拉开！

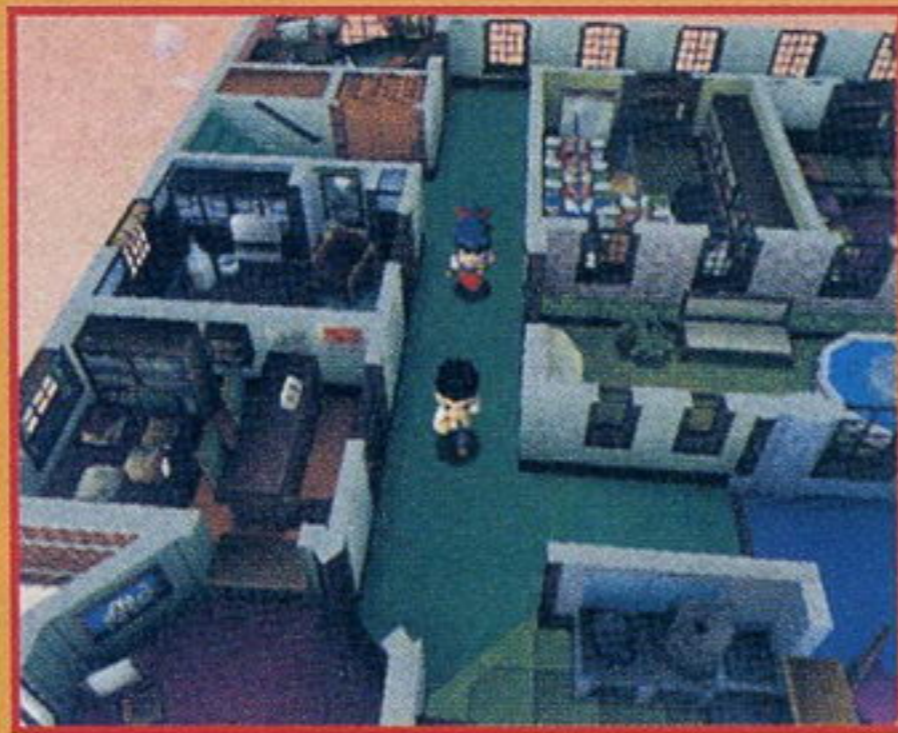
故事背景舞台再次回到朝思暮想的帝都，

大帝国剧场二楼平面图



新作中的大帝国剧场将会像巴黎的夏诺瓦尔歌剧院一样，在游戏中采用3D多边形制作。不过大致上经过装修改良的大帝国剧场的基本布局同以前没有什么太大的分别。一楼是舞台和办公的地方，而二楼则是队员们的房间，但装饰物却有很大的改变。至于地下一层到目前为止还没有确切的资料，可能有很大的改动呢。

经过重新装修的大帝国剧场大公开！！



↑真宫寺樱和大神一郎在大帝国剧场内移动，不知是否像以前那样遇到突发事件呢？

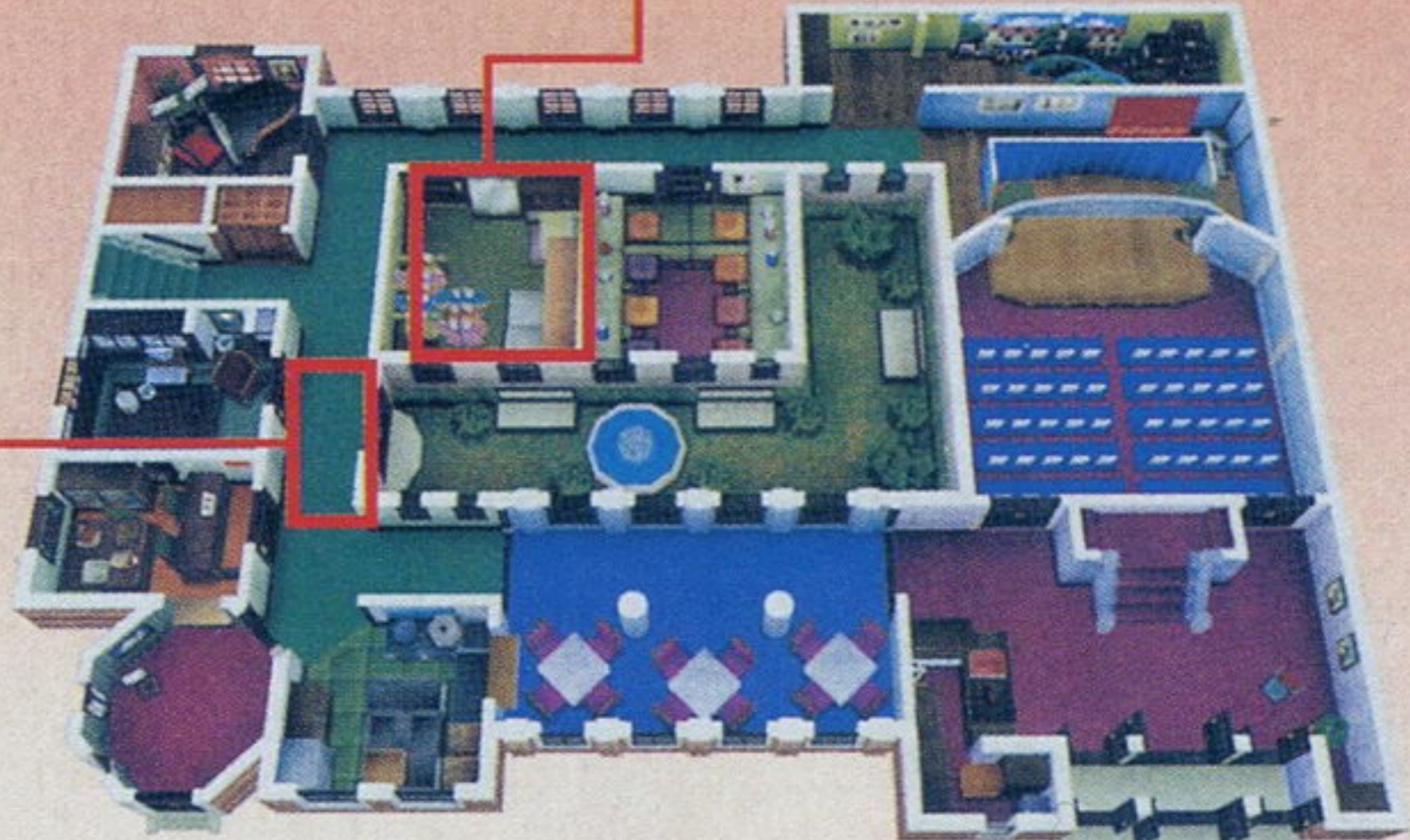
！在更换服装的房间内，可能是神崎堇似乎表示出有意要退出舞台。



↑在大神的房间中，樱竟然问到有关“结婚”的话题，究竟应该如何回答呢？太突然了！



わたくしのいない舞台など、帝劇の舞台とは、甲斐ませんわ、おっほっほ。



大帝国剧场一楼平面图

！“暴走”的蒸气机车已经脱离了轨道，桐岛完奈驾驶心爱的光武二式奋力阻止可能发生人员伤亡的意外。

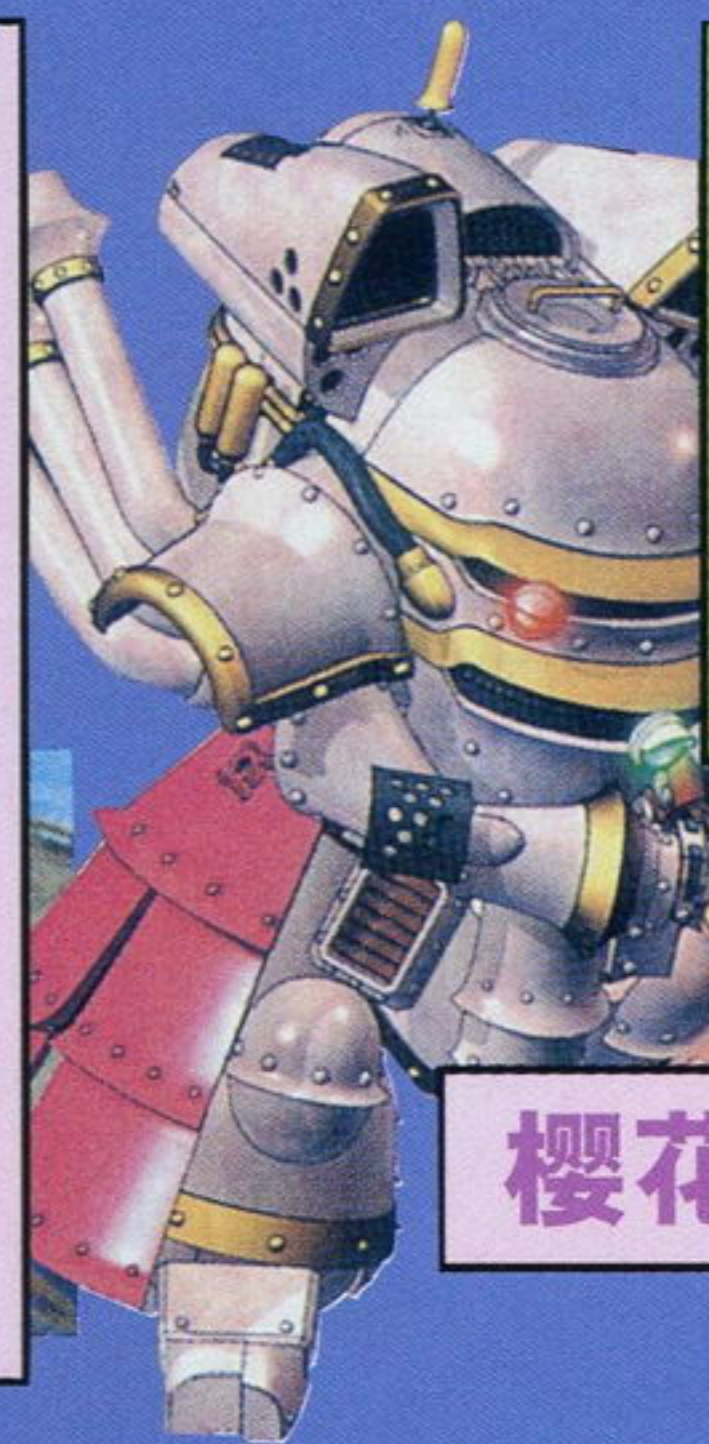


一刀光一闪，樱乘机对蒸气机车发动攻击。

！神崎堇举起稚刀助樱一臂之力，两人之间的配合可谓天衣无缝！



绝妙的合体攻击终于阻止了暴走的蒸气机车。



光武二式

樱花号

光武二式在帝都的战斗已经展开！

光武二式

大神号



↑爱莉丝驾驶光武二式出现，强化了瞬间移动能力的她永远是战场上的突袭兵。

！北辰一刀流的绝技再度上演！但从背景中的观览车来看还分不清究竟是哪里。



帝国华击团、参上！！

帝国华击团参上！

枪之女神

XBOX

SEGA/SMILEBIT

STG

1人

预定 2002 年 3 月 31 日 发售

未定

DVD-ROM

未定



明年 SMILEBIT 将会发售两款 XBOX 游戏，一款是 2 月份的《JET SET RADIO FUTURE》，一款是就是 3 月份的《枪之女神》了。“Valkyrie”原意是指北欧神话中战神奥丁 Odin 的婢女之一瓦尔基里，她将阵亡战士引导入“Valhalla”，并侍候于此。“Valkyrie”很受日本游戏制作者的青睐，这个名字经常出现在日本游戏中，如 TRI-ACE 的 1999 年底的经典 RPG《VALKYRIE PROFILE》《女神侧身像》，最新的一款，自然就是《枪之女神》了。



▲游戏中同时登场的角色数极多，场面壮阔！

凶猛的虫类异形、强大的威力装甲、重型武器、未来世界、爽快的射击，这就是《枪之女神》！

故事简介

这是另一个时空，另一个世界……

19 世纪，由于坠落于世界各地的不明特殊放射性物质的影响，各种生物，尤其是人类的基因改变了，并由此诞生了“新人类”。海布尔博士 (Dr. Hebble) 也因为受到这种放射性物质的影响而觉醒成为“新人类”。之后仅仅过了 50 年，人类的科学就发展到了能够在银河系的行星之间自由移动的程度。海布尔博士也成功地完成了对自己的克隆，但这时原始海布尔博士却突然失踪了。失去了统率者的博士克隆体们开始向民间和国家机关部门渗透。



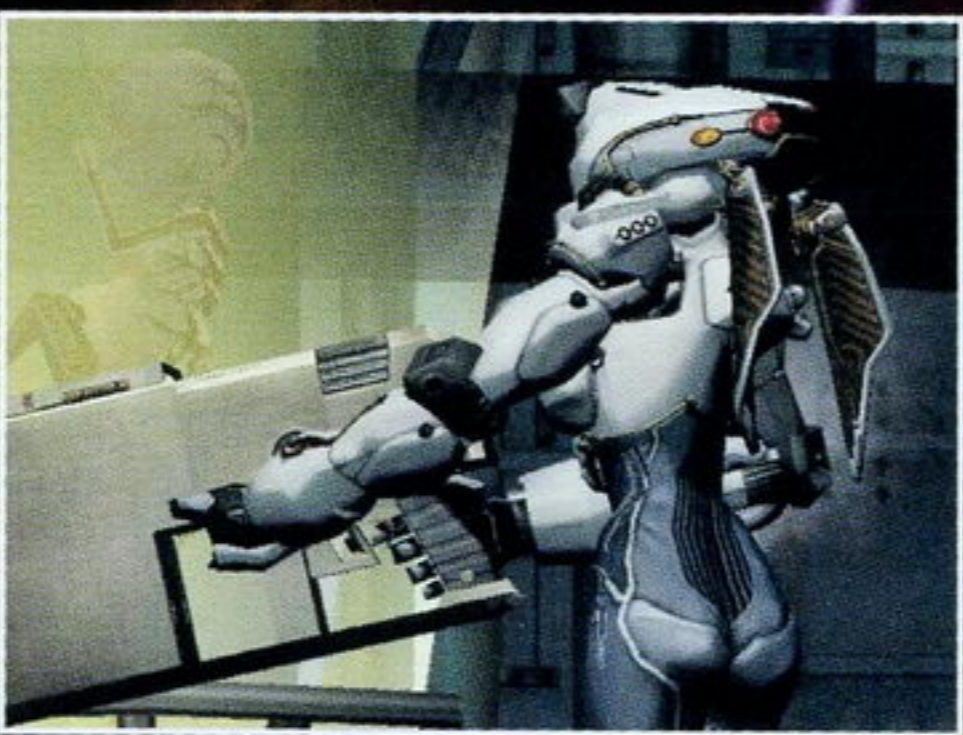
由于觉醒而获得了特殊能力的人们结成了一个叫做“GUNVALKYRIE” (枪之女神) 的组织，他们根据情报开始在一颗据说是海布尔博士栖身之地的行星展开搜索行动。然而，在那里，他们看到的是一个由虫类生态系所支配的世界……



▲还没有穿上装甲的 KELLY。

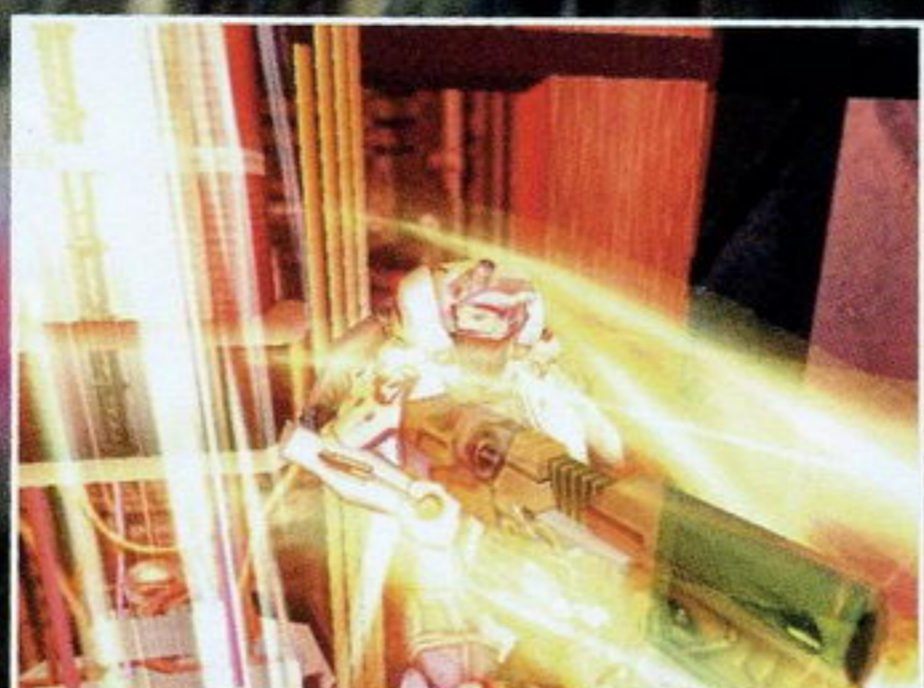
精彩绝伦的游戏过程

由于《枪之女神》是一款家用机上的原创游戏，因此游戏最初的设定就是比较注重剧情的。在游戏的进行过程中，角色来到特定的地方或是调查某些特定的机关就会引发剧情，这是不是很像一个冒险游戏的进行方法？是的，《枪之女神》具有很高的自由度，角色可以在场景上自由行动，冒险要素充足。剧情演示画面是实时演算的，以 XBOX 的机能加上 SMILEBIT 的技术实力，剧情演示画面的品质是有保证的。



其他

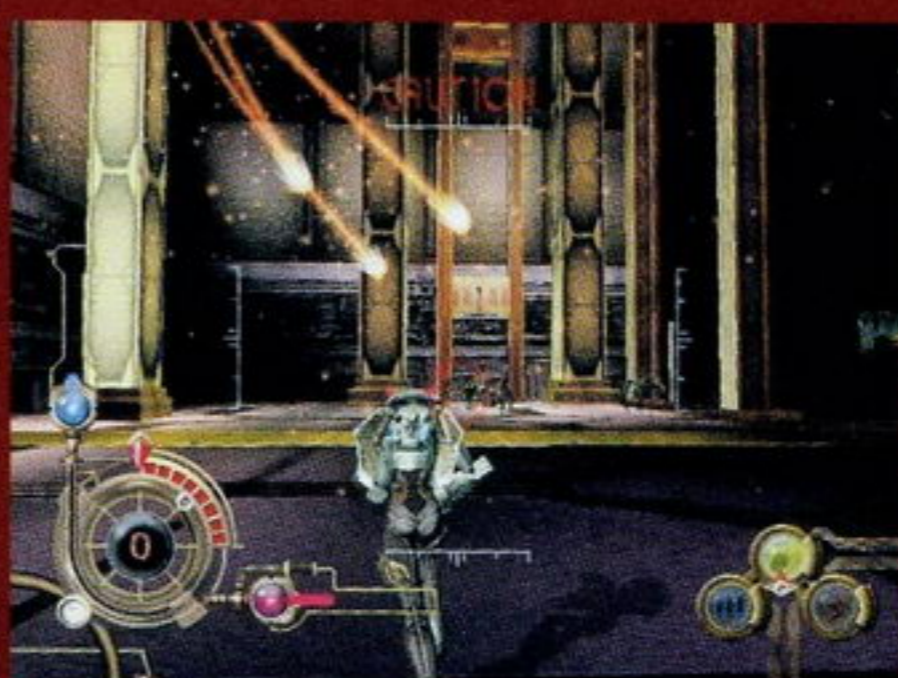
大家都对当年 SS 上的经典之作——“《铁甲飞龙》系列”印象深刻吧？而 SMILEBIT 也不愧是原来开发《铁甲飞龙》的制作组啊，《枪之女神》虽然在外表上与《铁甲飞龙》看不出一点关系，但游戏的音乐风格却与《铁甲飞龙》极为相似。那种壮阔而又带有一点神秘感的音乐风格，又重现在《枪之女神》中。



利用两个摇杆实现高自由度的射击



首先《枪之女神》是一个第三人称视角的游戏，在操作方法上，《枪之女神》将会利用到 XBOX 手柄上的两个摇杆，其中左摇杆用来控制角色的移动，右摇杆用来控制枪的瞄准。这就与传统的 3D 动作游戏有了很大的不同，传统的 3D 动作游戏在控制角色移动的同时就确定了角色所要攻击的方向。因此《枪之女神》确实做到了“自由移动+自由瞄准”。或许有些玩家知道现在一些家用机上新的 3D 第一人视角游戏有着类似的操作方法，如《光环》，这些游戏在操作方法上同样是左摇杆控制角色的移动，右摇杆控制瞄准。但那毕竟是第一人视角游戏，与第三人称 3D 动作射击有着很大的区别，第三人称动作游戏有着自己独特的游戏性。



▲目前还有诸多系统没有公布，如画面上的左右下角的各种表盘的含义。

除了两个摇杆负责基本的移动和瞄准以外，在其他按键的配合下，会做出各种丰富的动作，首先射击和跳跃两个动作是本游戏中最基本的两个动作，不过这里的跳跃应该说是发动喷射装置更为准确。另外，配合激烈的战况，角色还可以做出侧翻等动作，让游戏有更多的变化。



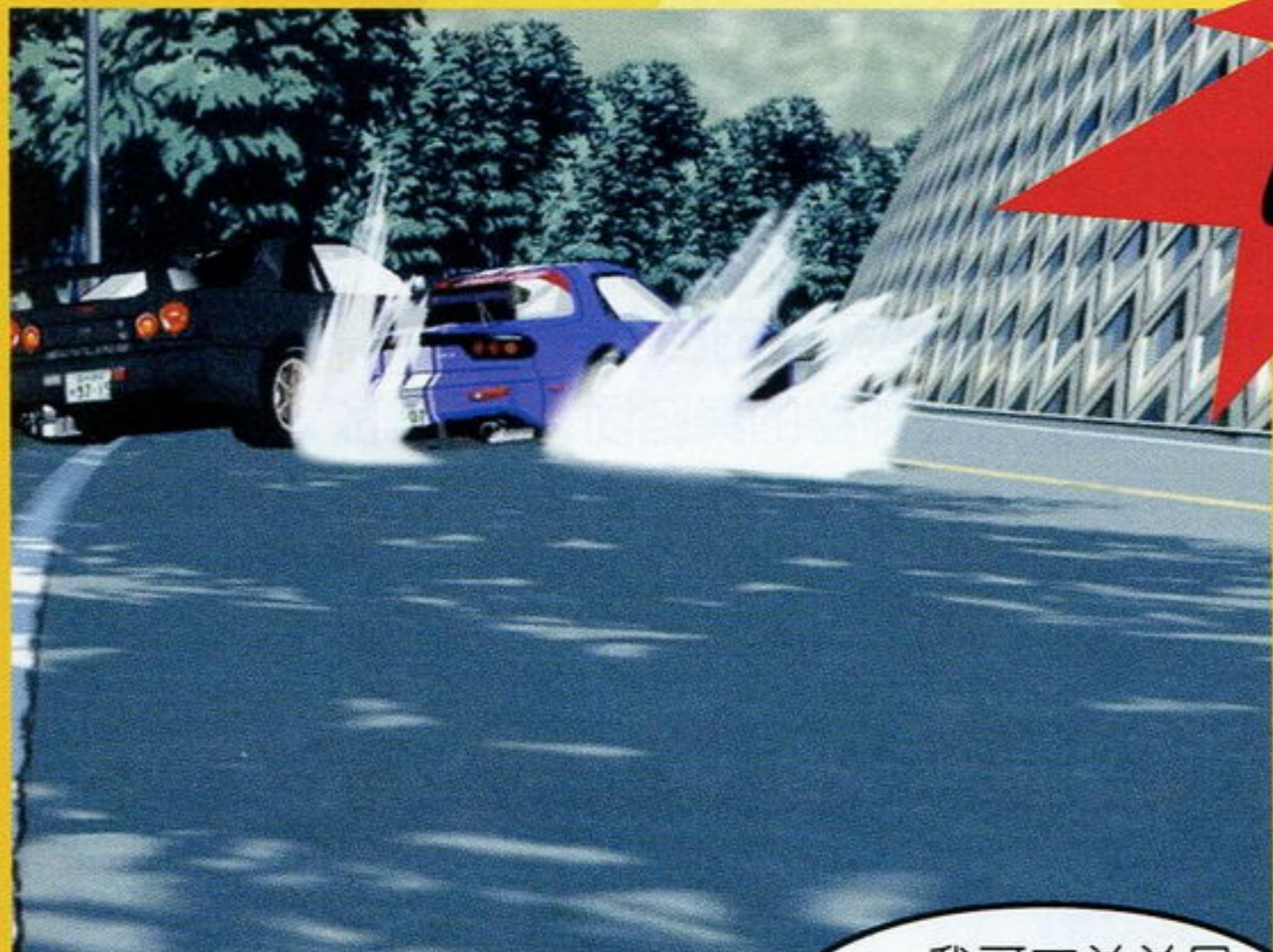
游戏中也可以选择不同的角色进行



游戏，武器自然也不是一成不变的，游戏进行中不但可以得到多种武器，单种武器还可以进行升级。

角色方面，目前得知有两个主要角色，一个是女主角 KELLY O'LENMEY；一个是男主角 SABURUTA MISHIMA。KELLY 主要使用枪系的远程武器，而 SABURUTA 则主要是拿带有剑气的武士刀进行攻击。

Auto Modellista



PS2	CAPCOM	RAC	1人
	预定 2002 年春季发售		未定
DVD-ROM	对应GT FORCE, 网络通讯对战		

万万没有想到 CAPCOM 也开始做赛车类游戏了, 更令人意外的是其研发制作人原来就是“《街霸》之父”——船水纪孝。第一眼看到《AUTO MODELLISTA》就会给人留下极为深刻的印象, 这款游戏完全突破原有赛车游戏不断追求真实感的思路, 而是利用“CEI-SHADING”电脑技术来表现一种2D卡通动画效果, 这样一来游戏整个画面的颜色显得十分鲜艳, 而且动感十足。一款出色的赛车游戏必须具备以下几个基本条件: 1. 出色的游戏画面。2. 出色的操纵感。如果再加上动人的音乐和设计合理的赛道, 那这款游戏必定广受欢迎。现在大家看到的都是《AUTO MODELLISTA》实际的游戏画面, 是不是非常感动? 利用新的技术, 游戏中再也看不到令人厌烦的“锯齿”, 而游戏整体色调也十分抢眼, 看起来相当舒适。从画面上来说, 《AUTO MODELLISTA》一定会受到玩家的喜爱。很可惜, 因为游戏没有推出试玩版, 所以其操作感到如何, 现在还是个未知数。相信船水先生对游戏的把握能力一定不会令玩家们失望吧!

CAPCOM第一开发部部长

我可不单单只会做 2D 游戏喔!

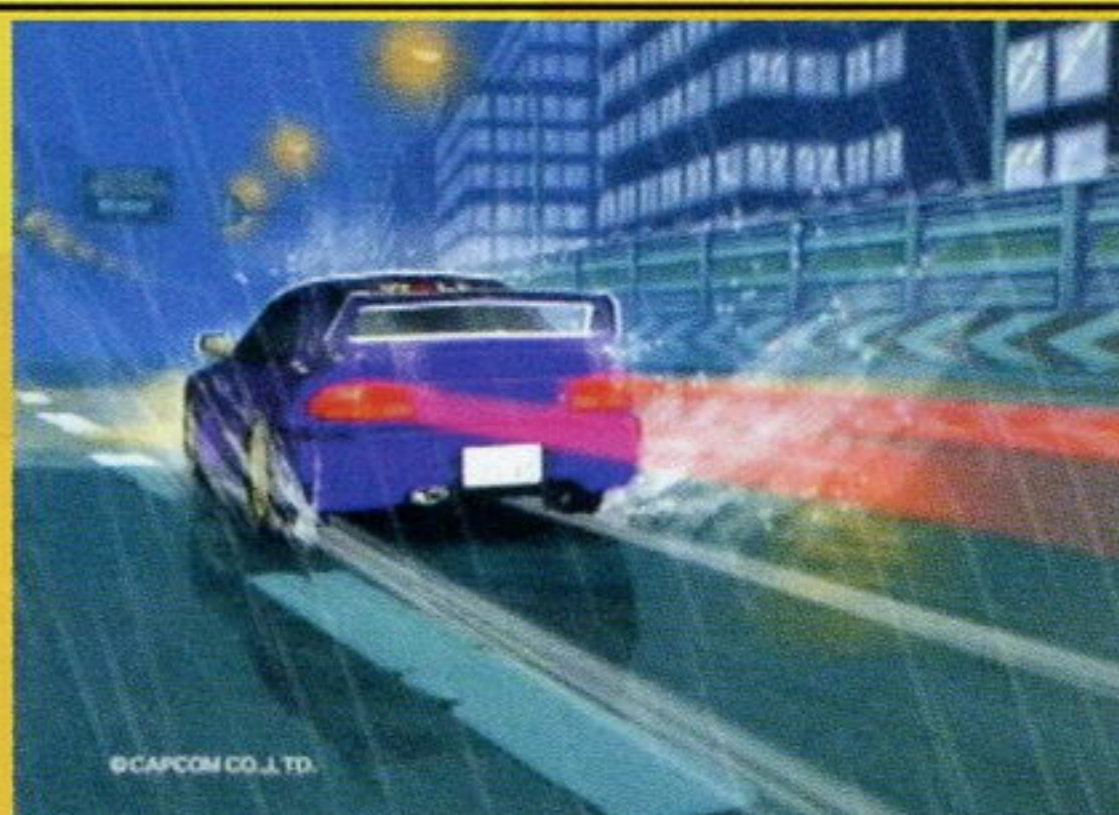


船水纪孝

以《街头霸王》扬名整个游戏业的船水纪孝一向在 2D 游戏领域有着超凡的表现。最近这位“大腕”正领导着一批 CAPCOM 的精英干将挥师进军 3D 游戏领域。其中有两款作品即将陆续登陆到 PS2 主机上, 一款是《乔乔的奇妙冒险黄金旋风》而另外一款就是将要为大家作二度报道的新形态赛车劲作《AUTO MODELLISTA》。



车灯将四周的景物照得通亮。



疾驶的赛车在雨夜中划出一道耀眼的弧形, Cool!

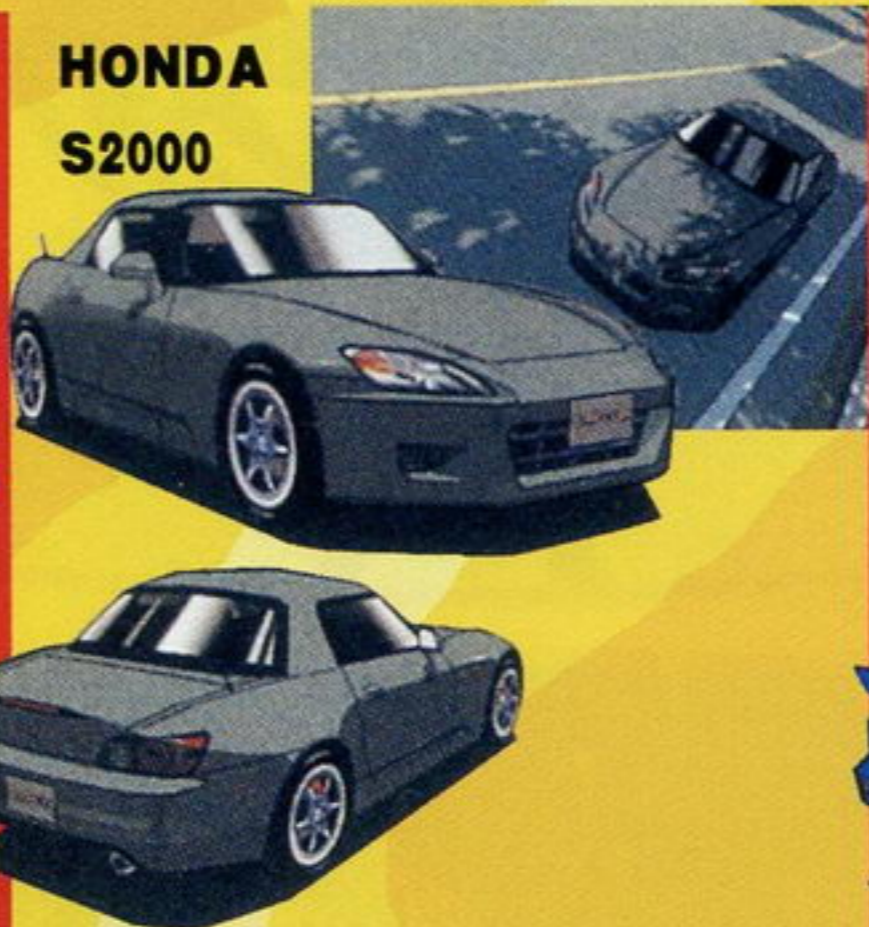
最新画面公开! 人气实名跑车呼啸登场!!

两辆赛车齐头并进!



NISSAN R34 GT-R

日产的“GT-R 系列”一经推出就受到全世界普遍好评! 虽然这部跑车不是“GT-R 系列”最新款, 但是同样充满了公路王者霸气的设计!



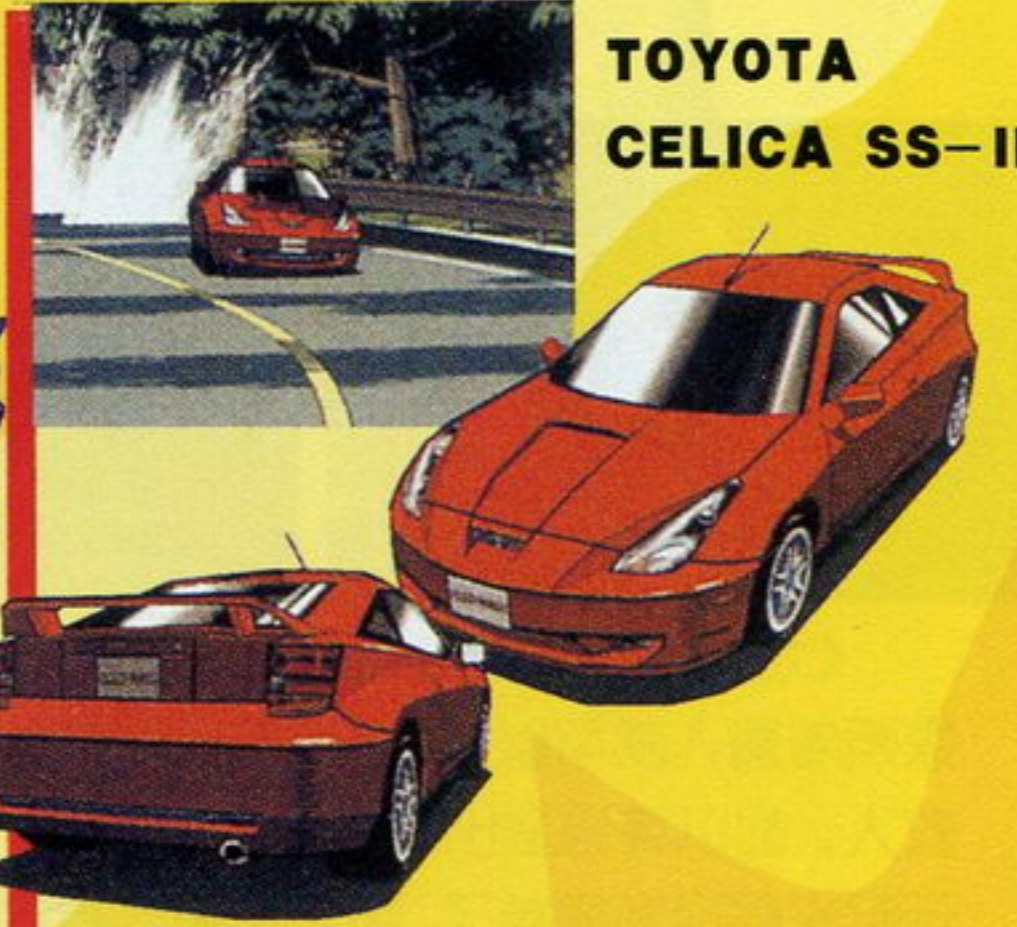
HONDA S2000

这款集安全、环保于一身的新一代跑车被视为本田在 21 世纪的新象征。《铁拳 TT》片头动画中的李超狼就是驾驶这部跑车, 很拉风喔!



MAZDA RX-7

目前为止 Mazda 仍是全球唯一制造转子引擎 (Rotary Engine) 的车厂, 新一代 RX-7 于 1993 年在日本登场, 它是世界上第一台配置了双转子双涡轮增压引擎的跑车。



TOYOTA CELICA SS-II

于 1999 年推出的丰田 CELICA SS-II 具有一种近未来的风格。因为它是 FF (前轮驱动), 所以操控起来十分的方便, 入弯时也很少出现“打滑”的情况。

让你的设计的赛车在游戏中登场!

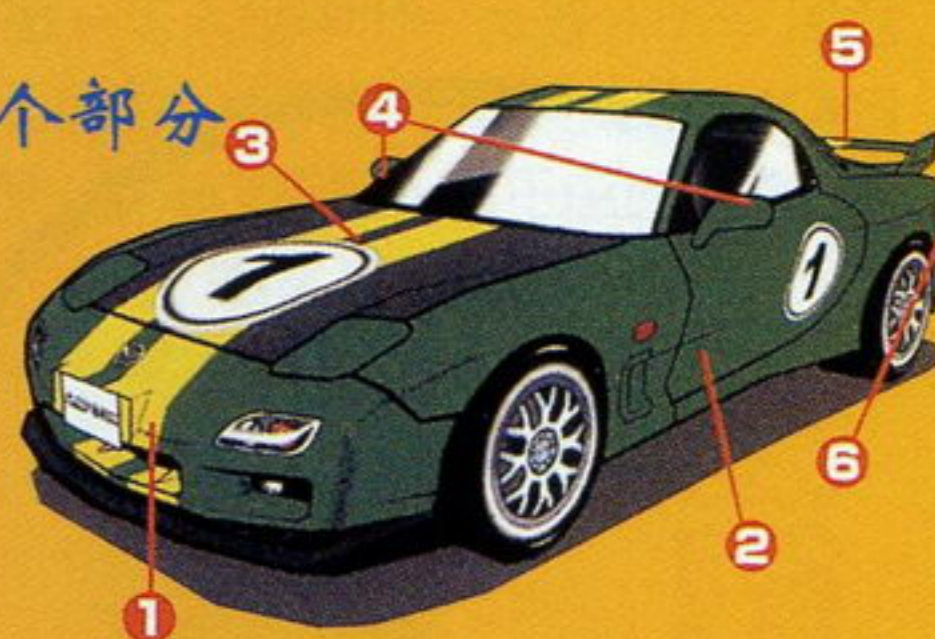
为了使《AUTO MODELLISTA》中出现的赛车更加靓丽, 外观更富有变化, 最近 CAPCOM 和多家日本知名游戏杂志联合举办了车标和上色方案征集活动。CAPCOM 会在游戏杂志中向各位玩家提供一份空白稿件, 玩家可以对这个黑白稿件进行上色, 并且还可以将自己设计的车标连同你的色彩创意一同寄回到 CAPCOM。只要你的方案设计的非常出色, 就很有可能被收录到《AUTO MODELLISTA》中, 到时候在游戏结束的 STAFF 中就可以看到自己的名字了。



这就是黑白设计样图。

色彩设计分为 6 个部分

- ①前方
- ②车身部分
- ③车盖部分
- ④后视镜
- ⑤尾定风翼
- ⑥后方



游戏的另外一个卖点就是网络对战, 比赛结束后还可以和对手进行聊天。
 呼唤网友进行网络对战了! 国内实现比较困难喔!





SPACE CHANNEL 5 Part 2

时间是公元25世纪。在太空频道5的王牌主持人乌拉拉的努力下，莫罗星人绑架地球人的事件终于得到了圆满的解决，而太空频道5的收视率也因此翻了数番，观众激增至3000万人。但是和平的日子没过多久，新的敌人出现了。这次的敌人是神秘的舞蹈团，团中的敌人个个都能歌善舞。于是我们的乌拉拉小姐终于又要出马了！不过这次她的任务比上一次更为艰巨，除了神秘的舞蹈团敌人外，她还会碰到上一次败给自己的太空频道42的主持人普琳和宇宙海盗广播电视局的王牌主持人佳伽，而且乌拉拉的顶头上司这次也换人了。究竟会有怎样的变化呢，让我们拭目以待！

PS2	SEGA	MUG	1人
	预定2002年2月14日发售		161KB
DVD-ROM	未定		

太空频道5 第2集

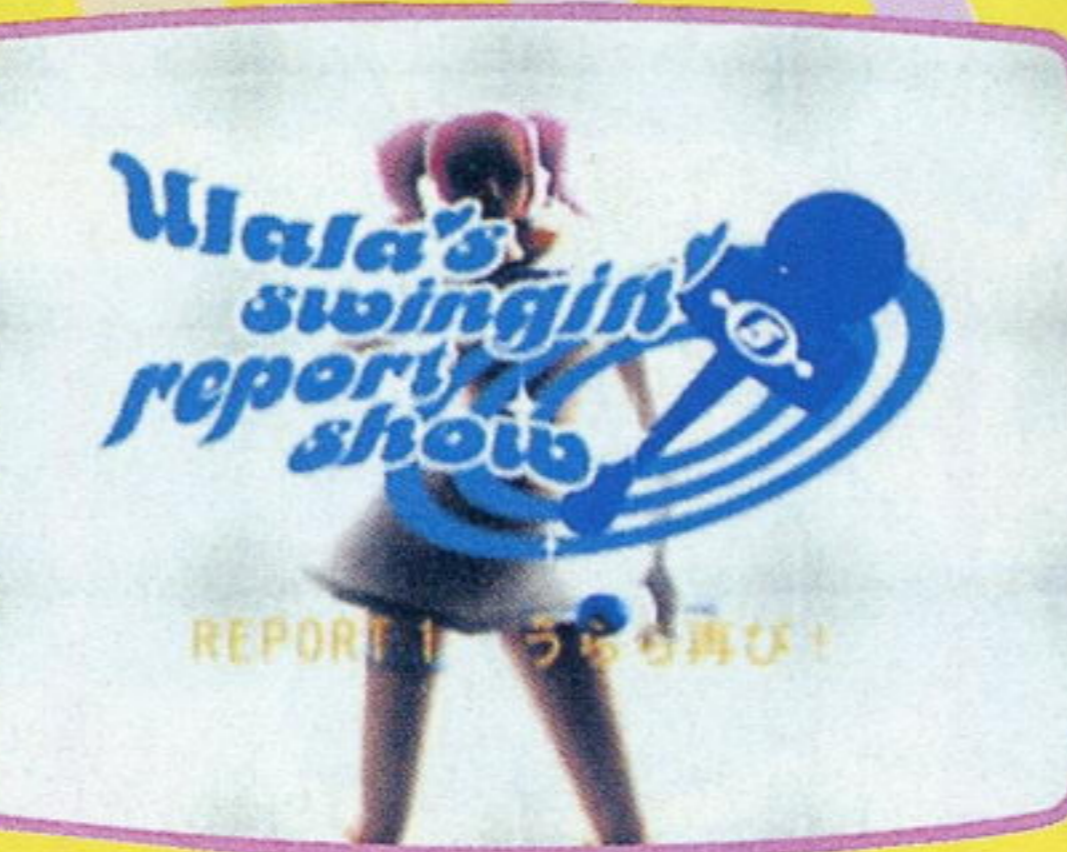
DC	SEGA	MUG	1人
	预定2002年2月14日发售		5格
GD-ROM	未定		

那个红色头发、打扮新潮的性感姐姐乌拉拉又回来啦！DC的《太空频道5》是叫好不叫座的游戏典型，游戏女主人公那独特的以音乐攻击敌人的作战方式给玩家留下了非常深刻的印象。在我接触过的玩家中，对这款游戏真可谓好评如潮。

新作的消息早在2001年秋的东京游戏展上就已经公布了，不过接下来就是漫长的等待。终于，又有新消息出来了。在新作中，不但有新的舞蹈、新的歌曲、新的指令，还可以用乐器进行战斗。除了进一步的报道外，游戏的发售日也确定了，就在情人节。如果您还没有女友的话，不妨和乌拉拉小姐一起度过这一天吧！



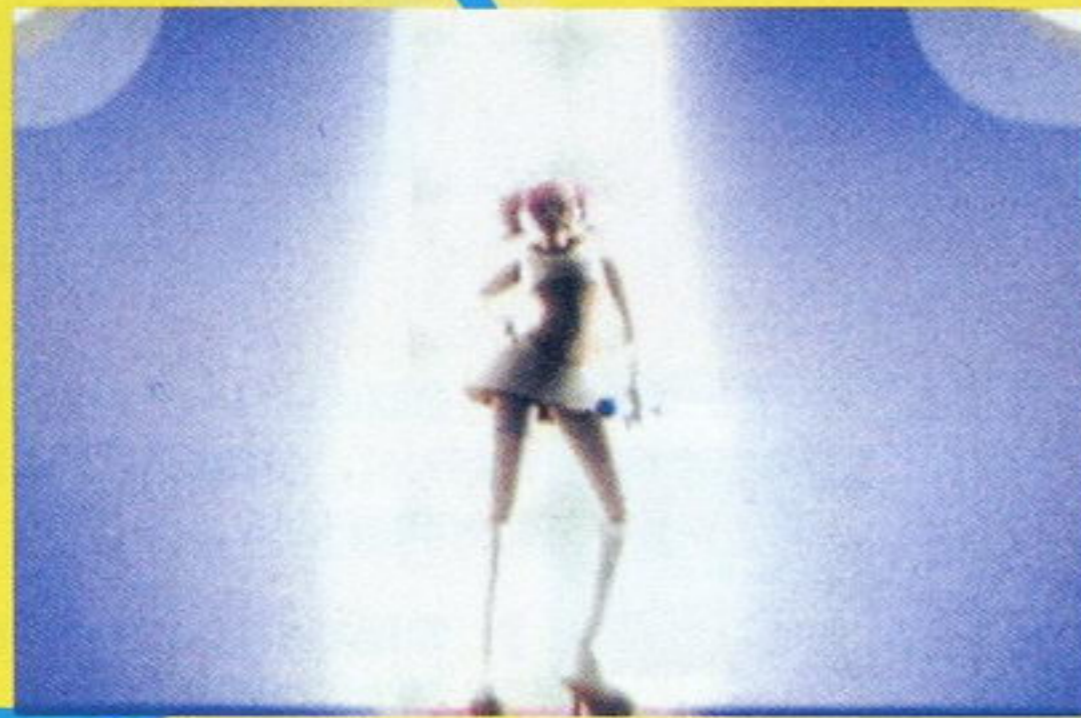
宇宙舞蹈明星乌拉拉



太空频道5的主持人，生日是5月30日，血型为B型。在从莫罗星人手中拯救银河之前，她只不过是太空频道5的一个新人，每日在上司的怒吼声中飞快地完成自己的工作。不过由于她的出色表现，她现在已经已经是太空频道5的王牌主持人了，而她的上司也被迫下了台。她的目的是成为银河第一主持人，她也是对抗“谜之舞蹈集团”的惟一人选。

《太空频道5》的玩法很简单：电脑先念一遍指令，然后玩家照着输入就可以了。指令只有六种：上、下、左、右、射击、救人，都以英语念出来，很容易听懂。听起来似乎很容易，但玩起来就没有简单了，因为你输入指令的节奏要和电脑一样才行。也就是说你不但要记住指令，还要记住指令的节奏，指令一长就……最麻烦的是轮到玩家输入指令时没有什么特别的提示，往往一开始就错了，结果导致全部出错。正是有鉴于此，所以SEGA在上一代中引入了一条无敌的秘技，否则能看到ENDING的人真是少之又少。目前已经确认本作的玩法和前作一样，不过由于加入了不少乐器，所以会有一些不同。只是不知新作的难度会有怎么样的变化。

游戏玩法



谜之舞蹈集团

突然出现的邪恶组织，专门从事拐卖人口的勾当。该集团成员个个能歌善舞，身着黑色服装，眼睛和手脚为红色，看上去非常诡异。常以整队形式出现，每一小队都有一个队长，队长与其他成员的区别在于队长的个头要大上很多。其攻击方式为从眼睛中发射电波，非常厉害。



“莫罗星人事件”后两年，一日，地面上的人们惊恐地发现，在天空中出现了很多可怕的外星生物。与此同时，正在冥王星观光的“太空交响乐”号观光船突然遭到了谜之集团的攻击。事不宜迟，乌拉拉再次魅力出击！

乌拉拉小姐祝大家情人节快乐!

全新要素：使用乐器对决!

看到没有，乌拉拉正在演奏吉他呢！这就是本作中新加入的要素——可以使用乐器进行对决。除了吉他之外，还有很多乐器可以使用，而每种乐器的演奏方法，也就是操作方法都是不一样的。大家都知道，《太空频道5》是以难度而著称的，加入这么多种操作方法后岂不是更难了？赶快找来前作温习一下吧！



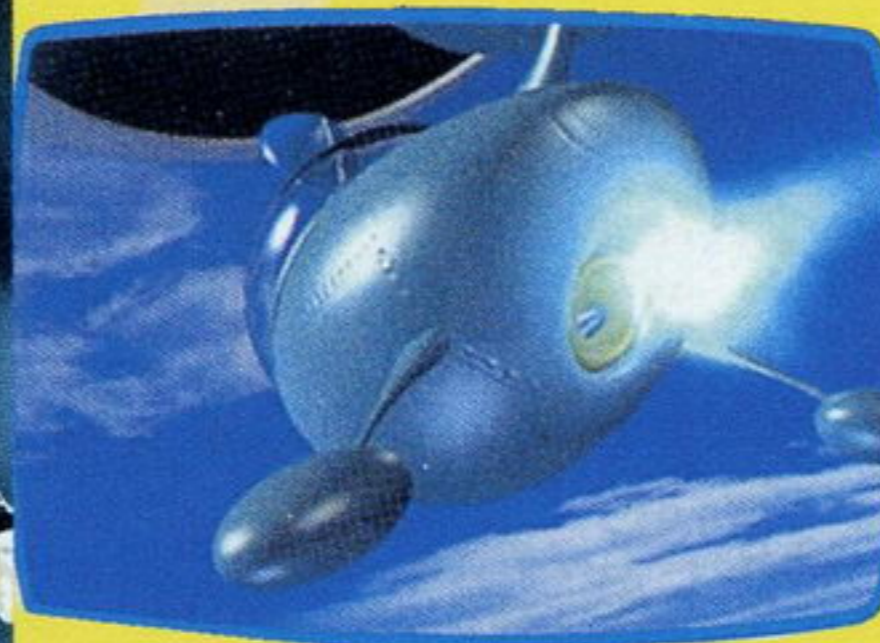
一百多名角色的大演出!

和前作的设定一样，只要乌拉拉从敌人手中救出人质，这些人质就会加入到乌拉拉的“阵容”之中。乌拉拉一行的“阵容”关系到收视率的高低，每关过后会统计一次收视率，如果没有达到要求，就得从头来过。在本作中据说有一百多名角色登场，他们的行动方式千奇百怪，各不相同，而且救出多少角色似乎还关系着一些隐藏要素的出现。



太空迈克尔

早在2001年秋的东京电玩展上我们就已经得到了天皇巨星迈克尔·杰克逊要乱入《太空频道5》的消息，如今这个消息得到了进一步的证实。在游戏中迈克尔·杰克逊叫做“太空迈克尔”，是全宇宙的天皇巨星。由于前作的局长已经辞职，于是他接任了太空频道5的局长一职。在他的英明领导下，乌拉拉将以十倍的工作热情去完成这些艰巨的任务！当然在游戏中迈克尔可不会闲着，一有时间他就会亲自披挂上阵，一派身先士卒的架式。



乌拉拉的魅力时分

本作中加入了一个非常值得期待的系统，那就是给乌拉拉换衣服。只要玩家控制乌拉拉来到“乌拉拉的更衣室”，就可以为乌拉拉换衣服了。

音乐游戏之魂

音乐游戏的关键是什么？当然是音乐啦！前作中的那种类似六十年代的老式音乐给人留下了非常深刻的影响，可是新作的音乐会有什么样的表现呢？据水口哲也大师所说，新的《太空频道5》音乐绝对不会让大家失望。有了这句话，大家心里也就踏实了。不过新作的音乐究竟会是何种风格，目前还不得而知，只求别再弄出个《Rez》一样的东西就可以了。

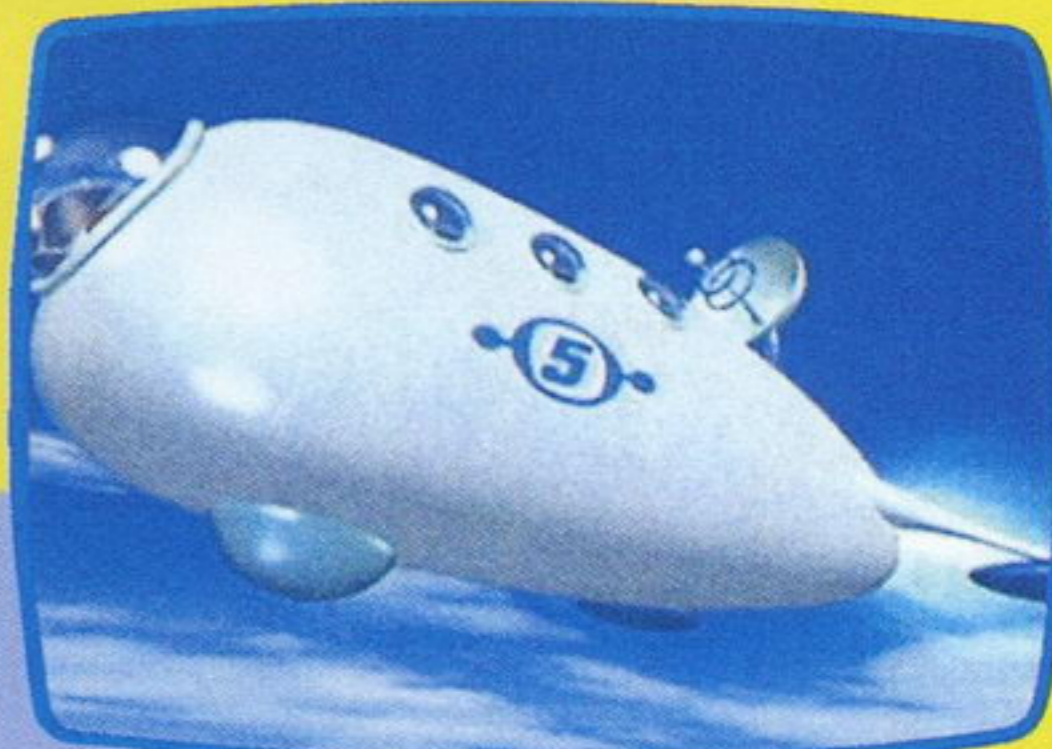


云中漫步

这一次的乌拉拉比起前作来要更加活跃。前作中乌拉拉表演的舞台基本上都大同小异，但在本作中她的舞台要广阔得多。从已公布的画面来看，既有普通的宇宙空间站，又有阴森恐怖的外星人巢穴，此外还有空中飞人的惊险演出，实在是太吸引人了。



I CAN FLY!



奇怪的外星生物

RPG 游戏的后起之秀又推新作 —— 《格兰蒂亚 X》



这次的“X”和以前的《格兰蒂亚》最大的不同点就是新增的“育成系统”。而广大格兰蒂亚迷们急于要知道的就是本作中的核心内容“育成系统”！这次阿修罗将为大家着重介绍一下这款“特化战斗RPG”。

格兰蒂亚 X

《格兰蒂亚》的战斗将向着更深的层次发展

PS2 DVD-ROM	GAMEARTS/ENIX	RPG	1人
	预定 2002 年 1 月 31 日发售		未定

“PERSONAL SLOT SYSTEM”的可能性

“PERSONAL SLOT SYSTEM”(パーソナル・スロット・システム), 即个人“器”系统。我方角色都有一个各自不同的“SLOT”, 即“器”。属于什么样类型的角色在最初就被确定了, 如: 有的角色“知力能力”会比较高, 有的角色是体力方面比较好等。但是如果在角色的“器”上装备各种不同的道具, 就可以大幅地改变角色本身的能力指数。加入了这个设定后, 玩家便可以在游戏中更自由地去调整自己的战略。即使是讨厌练级的玩家, 也会很喜欢在这一作《格兰蒂亚》中培养角色的。



能够装备特定道具来对不同的角色进行调整、配置。

设置同伴能力的特定道具

能够调整各角色能力的这些特定道具主要分为2种, 一种是增加角色“防御力”和“HP”技能的“技巧书”(スキルブック); 另一种是让角色能够学会各种各样魔法的魔法蛋(manaegg)。

而各角色在相关能力上也可以分为2种: 一种是能够装备很多“技巧书”的技巧系角色; 一种是能够装备很多魔法蛋的魔法系角色。在所有的8个角色当中, 主角埃文(角色介绍请参见本刊总第44期)是能够装备“技巧书”与魔法蛋各3个的能力较平衡角色。



同伴之一的蒂特身材是最瘦小的, 但是却很擅长各种技巧类能力。



技巧系 能够装备很多本“技巧书”, 但只能装有少量的魔法蛋

技巧系的角色(如布兰多尔及沃尔克等), 他们主要擅长于体力和体术方面的能力。这种类型的角色能够装备较多的“技巧书”, 同时能发挥出好几种技能(如增加攻击力、增加防御力等)。



这种类型的角色能够装备较多的“技巧书”。

本来就很有魅力的沃尔克在装备了能够上升防御力的“技巧书”后变得更强悍了。

魔法系 能够带有较多的魔法蛋, 但不能装备太多的“技巧书”

魔法系角色(如杰伊多和弥亚姆等), 他们的“知力能力”比体力更高, 能够装备的魔法蛋的数量也比能装备的“技巧书”数量更多。而且他们施放魔法时的杀伤力也远比技巧系角色更高。由于他们能够装备很多的魔法蛋, 所以就拥有各种各样的魔法。



弥亚姆装备4个魔法蛋, 也相应地能够使用这4个魔法蛋所带有的全部魔法。

即使是使用同一种魔法, 知力不同的话, 其效果也有着很大的区别。

发扬优点

弥补缺点

技巧的装备

装备了“技巧书”之后，角色就具有不同的技巧了。最后发挥作用的是技巧而不是书。

“技巧书”也分为好几个种类，有属于高段的“技巧书”，也有较低段的“技巧书”。还有些“技巧书”带有不止一种技巧。



如果能够打倒那些装备了技巧的敌人，便可以得到“技巧经验值”，让技巧的熟练度上升。

冷风之咒法

SKILL



在技巧效果的影响下，魔法的威力上升了。不过因为装备的是“冷风之咒法”，所以炎、土系魔法还是那么差劲呀。(笑)

见切

SKILL



装备了“见切”技巧后，就可以很容易回避对手的攻击。另外也要注意敌人也会装备各种各样的技巧。

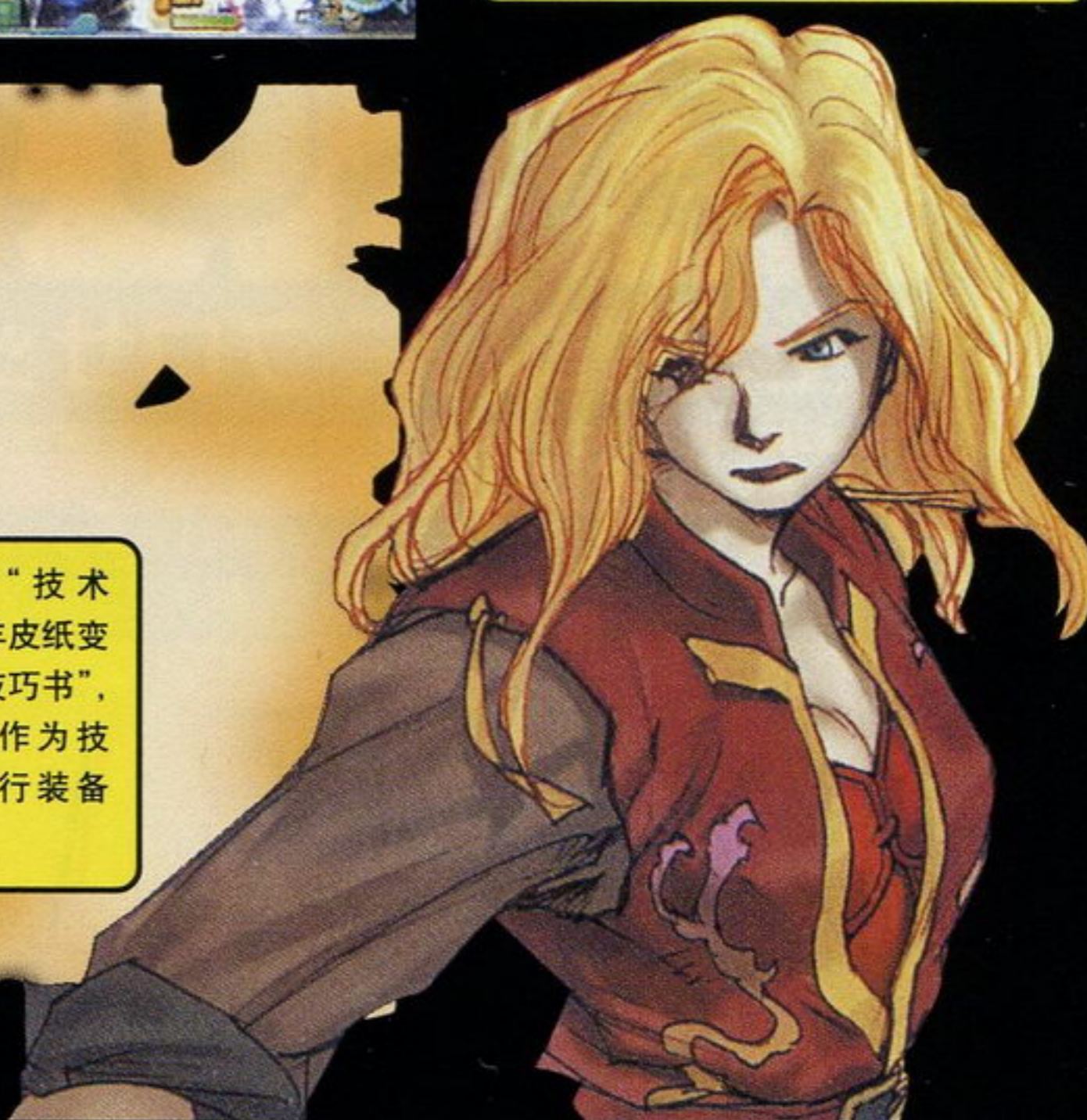
从迷宫中的羊皮纸上可以学到秘传! ?

备有各种技巧的“技巧书”可以在迷宫里的宝箱中得到，也可以击倒迷宫中的敌人后从敌人那里得到。刚刚得到的“技巧书”是无法直接阅读的羊皮纸，必须回到街市上在“技术屋”中让羊皮纸变成真正的“技巧书”。因此，即便是击倒敌人后得到了羊皮纸，也不晓得会变成怎样的“技巧书”。所以在迷宫中不断地击倒敌人以探索优秀的技巧也是本作的乐趣之一。

从敌人那里得到了羊皮纸，可是并不知道上面有什么样的技巧。



在“技术屋”让羊皮纸变成了“技巧书”，便可以作为技巧来进行装备了。



引发出隐藏在魔法蛋中的魔力 魔法蛋的装备

在本作中，角色本身是不能学会任何魔法的。所有的魔法都要从魔法蛋中学到，也只有在装备了魔法蛋之后，才能使用魔法蛋中的魔法。也就是说对于角色而言，并不存在“这个角色不会用哪种魔法”的情况，这方面角色的培养是很有自由度的。

另外，使用魔法的MP也和魔法蛋相互关联的。魔法蛋有多少MP，就只能使用多少MP，如果用完了魔法蛋上的MP，那就只能回到城镇中进行回复了。总之，装备越多的魔法蛋，就能够使用越多的魔法。

アストライア

MAGIC



产生巨大的雷光，能够烧尽周围的一切的强力魔法（在一定范围内能将敌人全灭）。

レヴァトロン

MAGIC



能够使出“炎之龙”，将敌人葬身于野火之中。那么这样的魔法会隐藏在什么样的魔法蛋中呢？

合成魔法蛋并获得强力的魔法

得到的魔法蛋虽然可以立即使用，但是如果到城镇中的魔法屋进行魔法蛋合成的话，就可以让魔法蛋变为更高级的形态。更高形态的魔法蛋可能其中所隐含的魔法会更多，也可能隐含了更多的MP。魔法蛋到底能变得多强大呢？



看到标在魔法旁边的记号就会明白了吧，这就是突然进行变异的魔法蛋的证明。



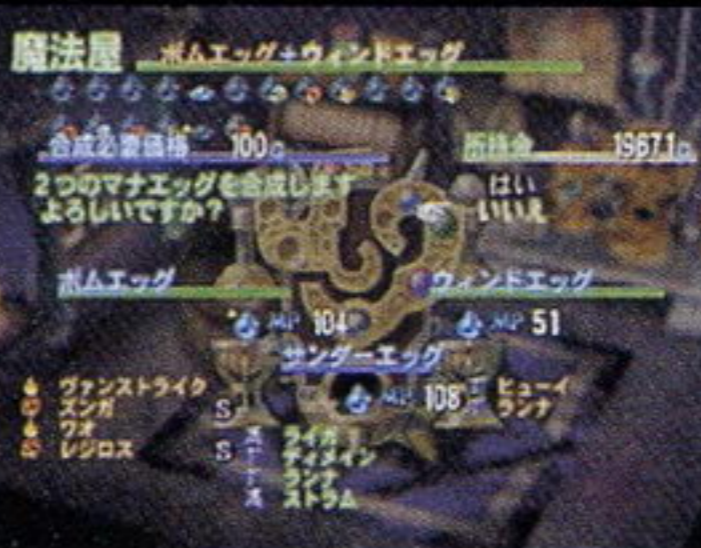
到街市上的魔法屋合成魔法蛋，在这里将2个魔法蛋合成为1个魔法蛋了。



优秀的魔法蛋具有更多的魔法。

可能会突然变异成强力的魔法蛋

在合成魔法蛋的时候，有时会突然出现不同于寻常的结果。这样的合成结果，虽然还是使用相同的魔法，但使用的效果可能会更强，也有可能是魔法的攻击范围变得更广了。如果将这种良性的变异后魔法蛋再次进行合成，优点仍然是可以保留住的。



即使再次进行合成，仍然可以让上次变异所得到的特性得以保留。

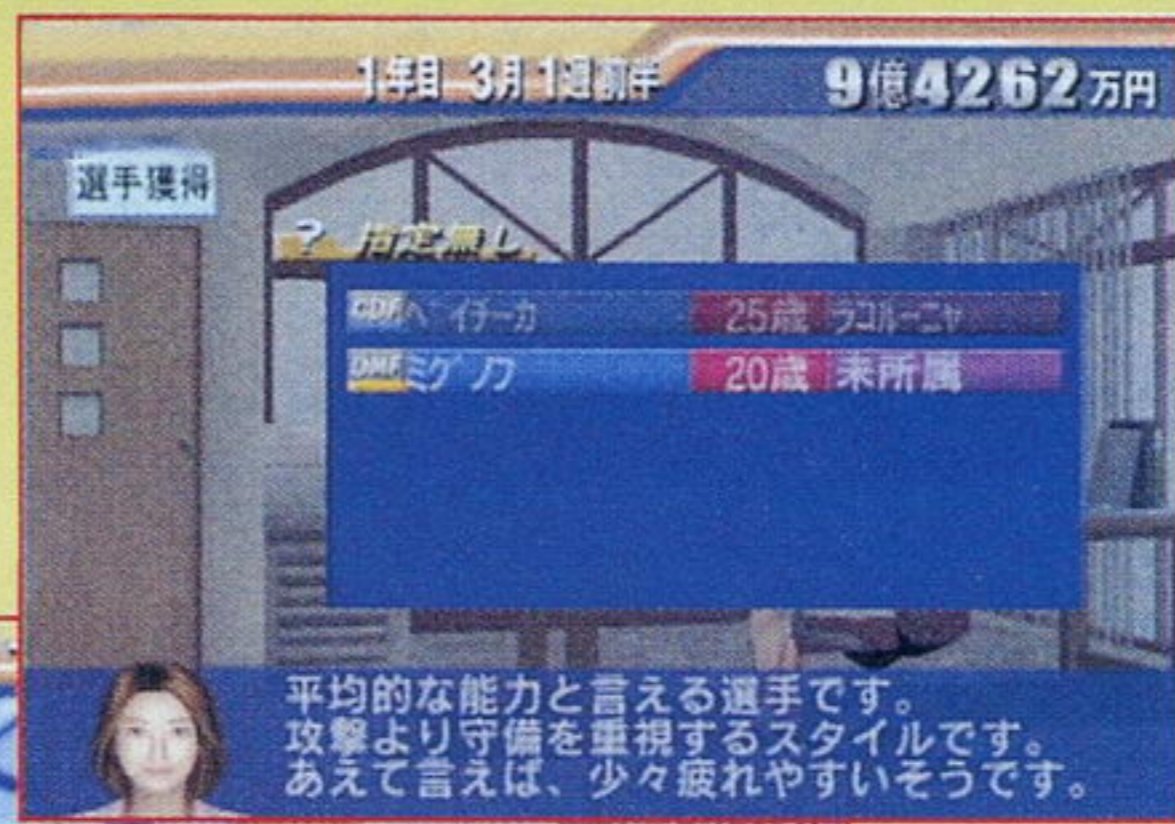
サカつく

2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

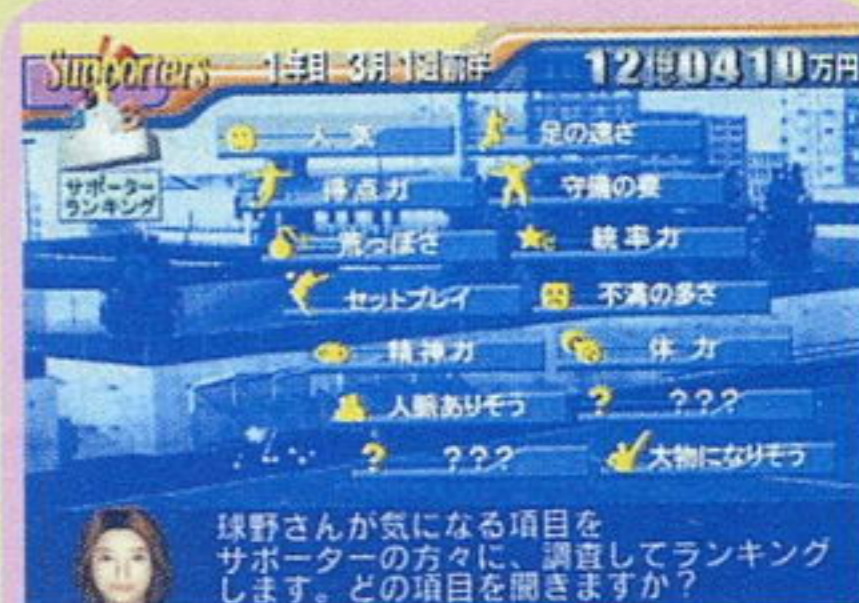
PS2	SEGA	SLG	1人
未定	预定 2002年3月7日发售	未定	未定



“《球会》系列”至今已经出了5作，但最近《球会》新作的销量却逐渐下降，原因在于内容老套。现在SEGA转型成了软件商，为PS2制作的《创造球会2002》加入了许多新的要素，看来SEGA这次是想再现“《球会》系列”的辉煌了。



这次《创造球会2002》使用了新的“22位球员制”，虽说在《特大号》中已经有类似系统出现，但在正统《球会》中这还是第一次。人员数量越多球会的发展与经营就越困难，从某些方面来讲提高了一点难度。



球迷对球会的发展很重要，他们会根据球员的能力发挥和在场上的表现来给他们打分，往往好球员的得分不高，那只是因为还没到他的状态期，千万别因为球迷的一点意见就把花大价钱买来的球员转会。

加入了新的球员资料，球员的资料更为详细，合约、表现、适合的位置等都能清楚看到，这种设定非常体贴玩家。



在《创造球会2002》中玩家可以自由更换球员的号码，以往必须有新球员加入才能改，现在每年都能改，不用再担心自己喜欢的球员加入后没有他适合的球员号码了。

史上最强的经营游戏 《创造球会2002》



在以往的《球会》中，球队实力的大小都由五边形框来表示，在《创造球会2002》中加入了“体格”这一参数后就用六边形框来表示球队的实力了，这样球队的实力差距就更为明显，比如欧洲球队的“体格”值很高，而南美的就相对低了许多，可以说这是“《球会》系列”至今改动最大的一点。



新加入了详细的阵型设置，可以安排球员在场上的活动范围。这是玩家们期待已久的设定了，以往的《球会》中队员总是说“位置感不佳”，现在有了这一设定后什么问题都解决了，玩家们能根据球员的特点详细设置他的位置，这样每个球员都能更好地发挥他的实力。



作为一个成功的经营管理者，球队的宣传必不可少，每当电视台转播球赛后都会有相当数量的球迷加入，间接的增加门票收入，对球队的发展有很大作用，而且球队的人气高了，电视台的收视率也会相对增加，这是球会发展的良性循环。





ARMORED CORE 3

装甲核心3

在保持一贯的超酷机械设计 & 流畅的操作感的同时，系统、画面、音响全面再次升级！

PS2	FromSoftware	ACT	1~4人
	预定 2002 年春发售		未定
DVD-ROM	对应 DUAL SHOCK2 (只对应振动)、USB 鼠标、i.LINK 线		

经过各方面强化的机械人动作游戏再次登场！

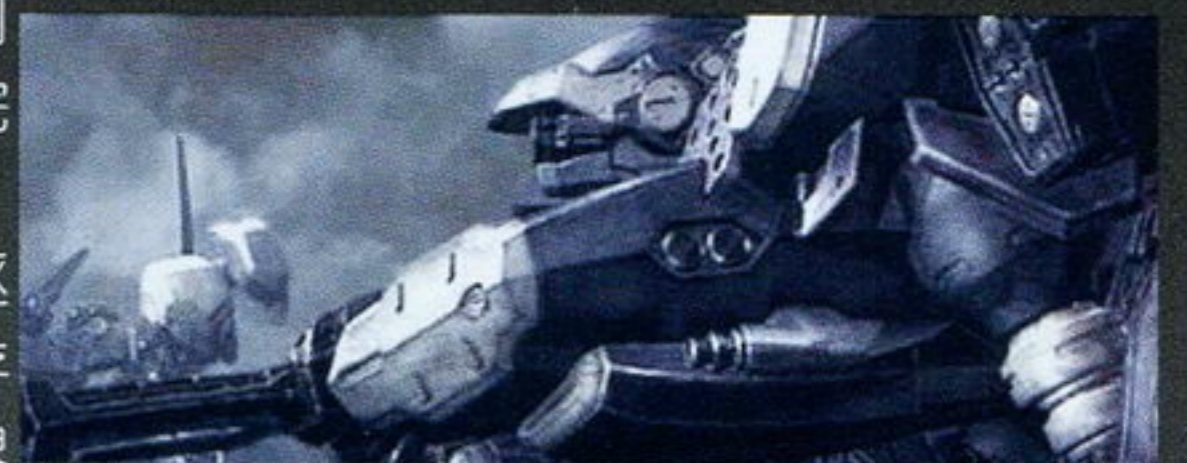
“《装甲核心》系列”的特点就是从各式各样的部件中组合成一个自己原创的机械人，再进入作战，去完成或是进行对战。本作已经是系列第6作，同时也是PS2上系列的第3作。PS2上的第1作是《装甲核心2》，于2000年8月3日发售；第2作是《装甲核心2 另一个时代》，有多达100个任务，且对应PS2MODEM，于2001年4月12日发售。



序言

レイヤード，是现在人们所生活着的都市的名称，它位于地下数百米深……它拒绝来自外界的任何干涉，因为它就是一个可以完全独立生存的世界。

岁月不断流逝，人们也逐渐忘却了原来那个世界的生存意义。现在支配这个地下世界的



的，是企业经济体，而不再是政治，也几乎没有人知道何为政治。

没有理想、一味追求利润的企业之间，总是无休止地争斗着。

在这个永远都是黄昏的时代，在这个被蓝天拒绝的世界，人们诞生，战斗，然后死去。

但人们中却有这样的另类，他们是这个世界中惟一自由的分子，他们就是这个世界中靠完成委托再获取报酬的佣兵，他们，被称之为“RAVEN”。

系统简介 SYSTEM

僚机系统

本作新引入了“僚机同行系统”。在执行任务时，可以选择是否要助手，这



样在接下来的战斗中，玩家不再是孤军作战，可以和助手并肩制敌，打出漂亮的配合战。（不会是“你先撤，我掩护”吧？）

实时武装解除

在《装甲核心》装备系统中，各种武器除了攻击力、连射力等性能外，还有一项很关键的性能指标，即重量。武器如果各方面能力都很好，但重量太大的话也会让机体的



载重引擎无法承受，或是让机体的机动性下降。“实时武装解除”系统允许玩家在任务的执行过程中，抛弃已经不起作用的武器，从而让机体获得更高的机动性。这样本作的策略性也再次提升了。



系列作第一次实现 4 人同时对战



“《装甲核心》系列”发展到现在，对战已经成为系列作不可或缺的一部分。对战是《装甲核心》任务模式之外的另一种乐趣，相信真正了解《装甲核心》乐趣的玩家都会通过对战线与友人对战。那种驾驶自己所配置的超强装甲与对手展开火爆激烈的对战的感觉会让你乐此不彼。

到了本作，不但保留了系列作一直都有的人对战模式，通过“i.LINK 线”相连，还可以最多支持4人同时对战。游戏模式既可以是分队对战，也可以是大混战（BATTLE ROYAL）。目前已有其他游戏通过网络实现了4人对战，如《机动战士高达吉翁对自护DX》，至于《装甲核心3》会不会也通过网络来实现4人对战，目前还不得而知。



另外，在1对1的对战模式中，仍与前作相同，既可以用画面分割的方法来实现，也可以通过“i.LINK 线”连接两台机进行。

对应杜比数码音响

自从“《装甲核心》系列”进入PS2平台后，FROM SOFTWARE公司就一直用业界领先水平的技术来装点游戏的画面及音响。本作在画面更为华丽的同时，又引入了杜比数码音响技术，力图让《装甲核心3》的临场感更强，更有冲击力。这里的杜比数码音响具体被称之为“REAL TIME DOLBY SOUND”（实时杜比音响），相信能让玩家们更切身感受到战斗的快感。



GUILTY GEAR XX

近年来大人气的2D格斗游戏《罪恶装备X》在FANS强烈的期待中,制作厂商SAMMY已经宣布率先推业务用新作(街机)《罪恶装备XX》,在前作的基础上对系统进行了一定程度的改良,角色追加了新的必杀技,另外两位新公布的角色也非常引人注目,但究竟成品的素质会如何呢?先看看下面公布的游戏画面吧。



ARC	SAMMY	FTG	1~2人
	预定 2002 年春季发售		-

罪恶装备 XX

ALL ABOUT 《GUILTY GEAR》

《GUILTY GEAR》早在1998年5月推出了第一作,当时只有PS版。相信玩家都知道PS向来在2D格斗游戏的移植上是较弱的,无论是画面还是读碟时间都比SS要差,但作为原创游戏的《GUILTY GEAR》却做得很好,虽然画面不能算是极之华丽,但已经比不少二线游戏强了许多,其独特的“一击必杀”系统更是违反一般2D格斗游戏的常规,可谓“一鸣惊人”!后来该游戏还分别推出了美版和欧版,但都因为系统制作不够严谨而没有得到什么回响。直到2000年7月,SAMMY使用了SEGA的业务用廉价基板NAOMI来制作全新的《GUILTY GEAR X》,在游戏画面上绝对是一次突破,以现有的其他2D格斗游戏做比较的话也仍然是No.1,而关键的系统部分也设计得非常成功,角色平衡性比前作大大提高,再配合魅力十足的登场角色,难怪在日本的受欢迎程度居高不下,为2D格斗游戏的发展也注入了新鲜的血液,创造出崭新的玩法。



↑一身绅士打扮的新角色SLAYER却有着非常恐怖的必杀技,当对手血光四溅的时候,相信他已经占据了决定胜利的主导权。

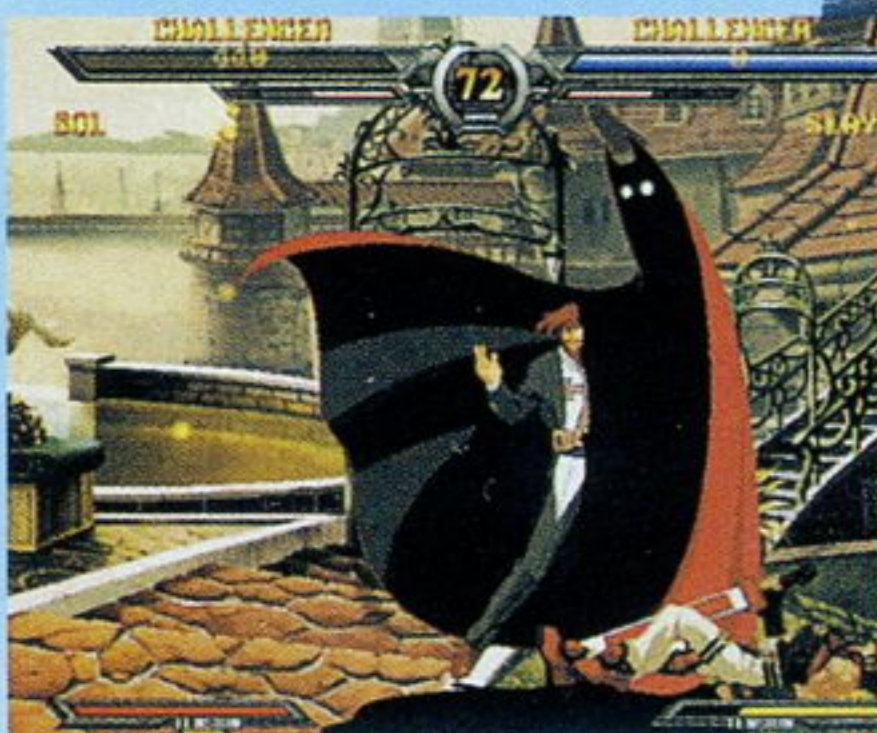
SLAYER



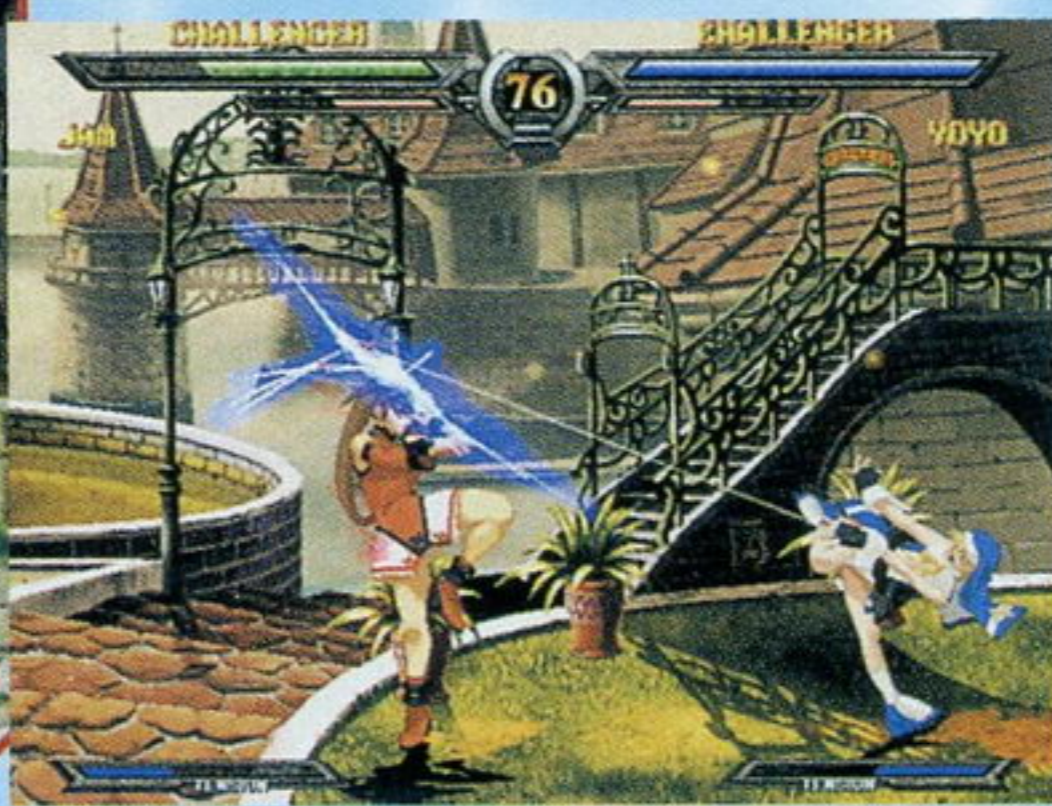
↑以忍者身份登场的Orochi怎么膨胀起来了?很搞笑的样子!



HERE COMES DARE DEVIL



↑SLAYER的身分到目前为止还是一个谜,但不管怎样,对玩家来说实力代表着一切,希望他能够在玩家对战角色选择中占有一些几率吧。



↑旧角色都追加了新的必杀技,战斗更加华丽与刺激。



系统大幅改良

玩过前作《罪恶装备X》的玩家都知道该游戏共使用4个按键,分别包括拳、脚、轻斩和重斩。但是在新作《罪恶装备XX》中将增加一个按键,但是具体的作用现在还不得而知,相信同新系统会有莫大的关系,一起期待吧!



↑正在发动空中连续技的MILLIA,如此华丽的招式在别的游戏也很难见到啊!

BRIDGET



↑BRIDGET的出场方式与众不同,希望这是一种藐视对手的表现吧,难道就是装可爱?!

人气2D格斗游戏灵魂不灭! 玩家期待的最新作强势登场!

小麦粉的哲学——



HUDSON®

HUDSON这个名字的来源并不是横贯纽约的那条充满野心与欲望的哈德逊河,由于创立者工藤裕司、工藤浩兄弟二人对摩托车有着特殊的嗜好,所以在1973年5月18日用这款欧洲七十年代的经典车型命名了他们倾所有积蓄创立的美术、照相制品贩卖会社,最初的资本金总额不过区区50万日元。

因为喜欢摩托车的缘故使得工藤兄弟对摆弄机械有着独特的嗜好,裕司对机械天生的亲和、浩对新生事物的猎奇组成了他们发财梦想的原动力基础。1975年夏天挪用了会社大半流动资金购买的一台电脑经两人合力组装成功后,他们便决定转型到电脑产品的经营。惨淡经营3年后兄弟俩总算积累了些资本并结束了老板加伙计的生涯,在浩的怂恿下他们的经营主方向又转向了被认为利润远比贩卖硬件丰厚的软件设计制作。

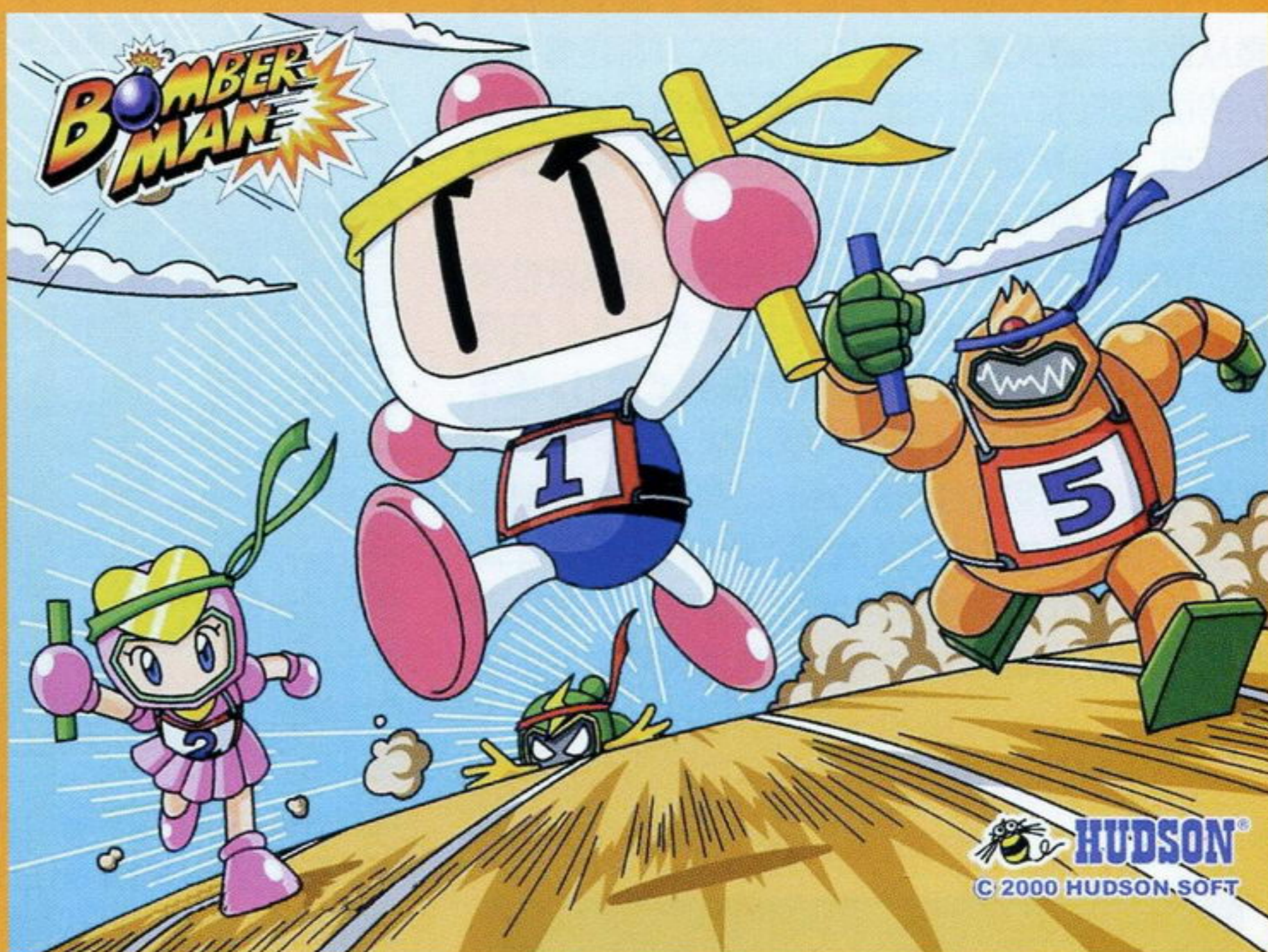
在那个被称为“黑暗时代”的日本电脑软件业萌芽初期,几百家规模小到甚至只有一人的开发会社如雨后春笋般崛起,类似ENIX、KOEI、ASC II、

GAMEARTS等都诞生在这一时期,在仅仅数十万台装机量的个人电脑市场中竞争之惨烈可想而知! HUDSON在刚开始用简单的BASIC语言模仿、移植一些欧美趣味性游戏确实小有斩获,但很快就陷入了无序的竞争中难以自拔,到了1984年初公司的流动资金基本枯竭,已经到了不得不停业倒闭的阶段。工藤浩在1998年接受钏路地方一女作家采访时生动地表述了兄弟俩当时郁闷的心情:“我们两个各自驾驶着爱车(指工藤兄弟的摩托车)沿着札幌郊外的公路飞驰……在一个叉路口停了下来,哥哥回头瞟了我一眼从怀中掏出了香烟,由于风大的关系烟一直无法点着,他愤怒之下扔在地上用脚狠命地碾碎了。我摘下头盔任凭北海道二月的寒风吹得头发飞散,四周的风景当时在眼里几乎是一片空白……”

三月间为了结束设在当地的营业事务所工藤兄弟联袂赶到了东京,百无聊赖的二人四处闲逛。在崇光百货他们无意中发现某个柜台簇拥着许多青少

年,挤上前看却是在展示一台全新的电子游戏机。虽然以前曾经也接触过诸如Atari 2600、TOMY PYO太等电视游乐器,但眼前的这一款主机却深深震撼了兄弟俩的心灵,无论画面音效都远远超出了他们的想象,而且展示游戏的趣味性也令人赞叹不已,就在那一刻兄弟两人同时产生了要为这台主机制作游戏的念头。打听之下才知道这款名为“FC”的游戏主机是京都一家叫任天堂的企业于去年推出的产品,目前市场上处于十分抢手的状态……

经过一番准备后两个来自北海道的乡下青年风尘仆仆地赶到了京都。任天堂的社长山内溥正在为自己公司生产的游戏软件无法满足日益膨胀的市场需求而烦恼,对造访者的来意颇感兴趣,再加上第二开发本部部长上村雅之曾经使用过HUDSON开发的一套工具软件而对之十分推许,于是决定破例开放FC的软件开发权。不过接踵困扰工藤兄弟的是任天堂索要的巨额保证金,为此他们抵押了所有



的财产进行一场赌博。经过几番磋商后HUDSON终于和当时街机业知名厂商NAMCO一起成为最初加盟FC的两家第三方软件开发商。

一 命运的第一个转折：《挖金子》

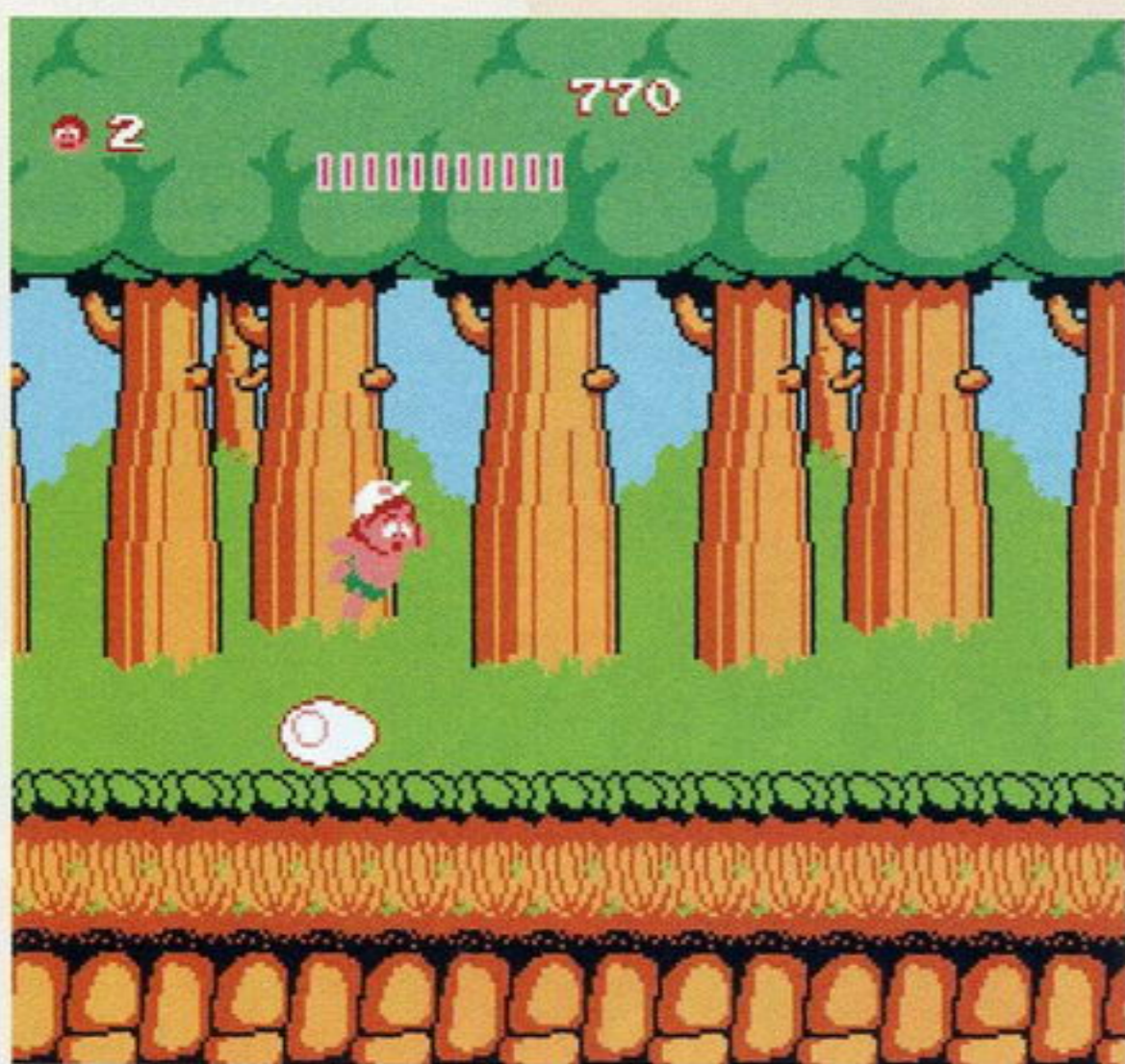
《ロードランナ》——这款在中国被称为《挖金子》的FC游戏成了工藤兄弟加入TV游戏领域时挖到的第一桶金。游戏并非原创乃出自美国一个业余游戏爱好者之手，HUDSON移植到PC后并没有取得多少市场反响。FC版本依据主机的性能做了大幅的强化，无论图像、音效都有了质的提高，游戏的平衡性为了适应市场需求也进行了很大调整，值得一说的是为游戏重新设计的敌方形象后来演变成了HUDSON著名的吉祥物——炸弹人。

在任天堂带有强制性的建议下《挖金子》首批出货量约为五十万套，这在工藤兄弟眼里简直是天文数字，印象中当时日本最畅销的电脑游戏软件也不过5万套左右，当时两人以近乎慷慨赴义的心态被迫接受了要求。结果市场反映与任天堂的预测完全吻合，从7月到11月间所有产品都销售一空，各地要求追加进货的电话此起彼伏，连续三次再出货又是迅速售罄，这款游戏最终销售了120万本以上令HUDSON全员上下乐开了花！1984年末对于NAMCO和HUDSON这两家日本最初的第三方软件商是永远难忘的温馨时光，NAMCO凭借着狂卖了170万套的《铁板阵》动工兴建数十层的办公大楼从此结束寄人篱下的生活、HUDSON则还清了积欠的巨额债务并向所有员工发放了相当于全年薪水的红包，新年伊始工藤兄弟还特意包租一架豪华客机率领全社员工赴夏威夷度假。

1984年是HUDSON创立以来的一次飞跃性发展，年销售额比前年增长了近70倍！11月间HUDSON由原先的有限会社变更为株式会社。该年推出的另一款软件《爱的小屋》（《ナッツ&ミルク》）是业界最初女性向的Game，可爱的角色造型受到了相当多女性玩家的青睐。年末有不少青年购买了FC主机和这款爱之游戏馈赠情人以表达爱意，这也充分体现了HUDSON对游戏市场定位的独到见解。

二 连打的黄金时代——

《高桥名人的冒险岛》



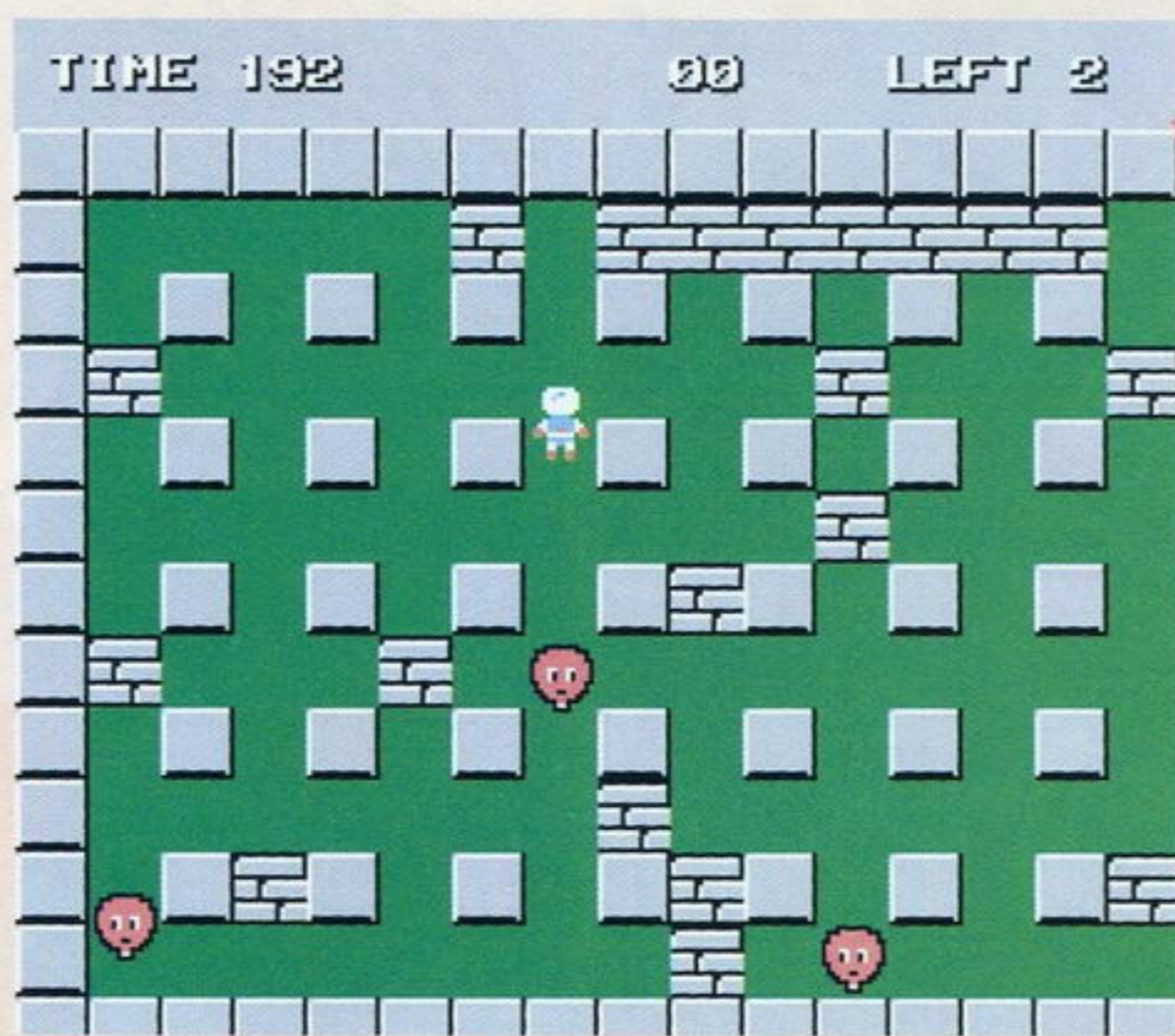
1985年开始HUDSON把所有的经营业务都转向TV游戏业，由于大张旗鼓地招募人才使社员数迅速突破了百人。年初时HUDSON还协助任天堂进一步完善了FC的开发程序进一步提升了主机的图像表现能力。

HUDSON、NAMCO共同协助任天堂奠定了日

本游戏产业牢固的基础，与1985年加入的TAITO、KONAMI、CAPCOM、JALECO等被后人并称FC六大主力厂商，这6家厂商在权利金方面享受的优厚待遇远非以后其他厂商可以企及。

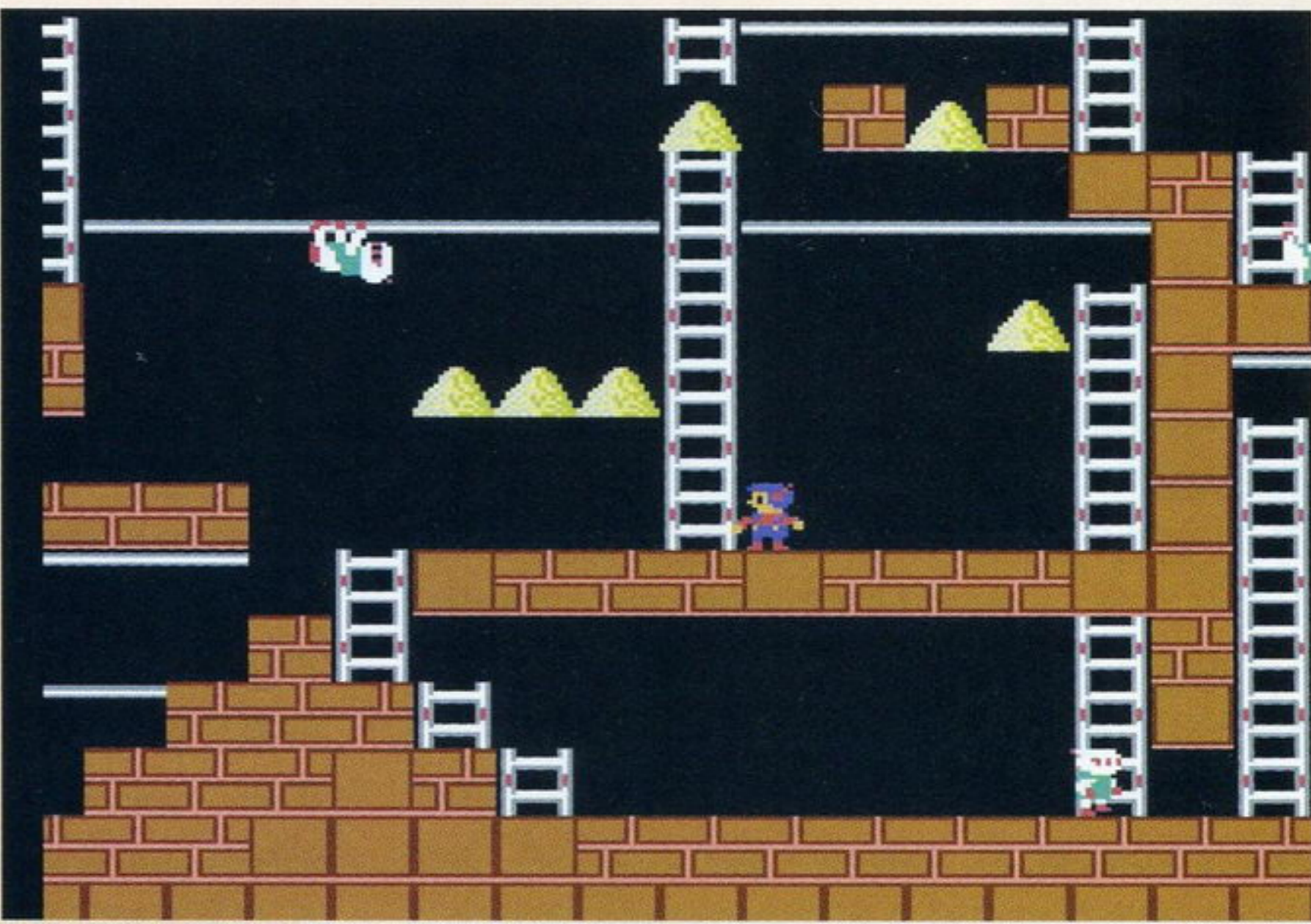
1985年6月推出的《星际战士》（《スターフォース》）被誉为飞行射击类游戏的杰作。负责制作这款游戏的个人开发小组后来成立了著名的老牌软件制作会社——TECMO。《星际战士》以其弹雨纷飞的爽快感获得广泛好评，HUDSON多次举办的全国性比赛也使风靡热潮经久不衰，甚至有个名叫高桥利幸的人物因此成为了名噪一时的风云儿！

高桥利幸系北海道人士、HUDSON社员番号36、任天堂ファミコン少年团番号NO.1……关于其与HUDSON的渊源至今众说不一。1985年3月15日，小学馆假银座松阪屋顶楼天台举行游戏祭典。高桥利幸因演示HUDSON新作《挖金子强化版》（《チャンピオンシップロードランナー》）时令人热血沸腾的高超技艺震惊了在场所有观众，这次祭典经过全国转播使高桥一举获得了“游戏名人”的美誉，充满商业头脑的HUDSON社长工藤裕



司别出心裁地利用高桥名人的知名度进行产品宣传，在《星际战士》第三关某个特定地点满足规定条件就会出现一个叫“高桥名人”的隐藏角色，游戏的出色再加上名人的粉墨登场使这款游戏再度让HUDSON名利双收，这也是日本本土至今为止销量最高的一款飞行射击类游戏。

此后的高桥名人达到了炙手可热的程度，日本朝日等两大电视台竞相播放高桥令人瞠目结舌的每秒连续按键16次的无敌记录实况。而高桥与毛利名人（毛利公信：HUDSON员工、后被聘为《Fami通》特约撰稿人）、桥本名人等的较量更被传为当时一时美谈。高桥名人成为了当时日本儿童心目中的英雄，他的事迹被三度搬上银幕，1986年由HUDSON出品的横向ACT游戏《高桥名人的冒险岛》销售了约130万套左右。因为以高桥名人为核心的商业炒作大获成功使HUDSON在1985~1986两年间风头一时无俩，《星际战士》为代表的连打系游戏成为了绝对主流（著名的作品还有KONAMI同期推出的《超级奥林匹克运动会》），这种状况一直延续到1987年春ENIX的RPG巨作《勇者斗恶龙2~诸神



之恶灵》引起爆炸性轰动后才开始改变。（高桥名人在1990年突然从公众眼里彻底消失了，对其下落传言甚广。有说隐居者、有说急病身故者、更有说此君因表演16连击有严重作弊行为被警方投入监狱……笔者在1998年《Fami通》采访毛利名人的文章里隐约看到有高桥名人英年早逝的字样）

在这个时期的HUDSON虽然作品并不多但其个性化动作游戏和任天堂《马里奥》一起成为了当时牵引日本TV游戏市场的主流。1985年9月20日发售的《猪小弟》（《プーヤン》）在我国也曾广受欢迎，一群小猪用弓箭抵御饿狼入侵的趣味构想给很多人留下美好的童年记忆。当年12月20日首次推出的《炸弹人》引发全家同乐的社会现象几乎让HUDSON独占了圣诞假期的无限风光。1986年6月推出的《星际战士2》是TECMO自行组建有限会社以前最后一款游戏，超越前作的速度感和爽快感再度引起了日本玩家狂热地追随，全国大会的参加人数突破了一万人！1986年12月的《迷宫组曲》代表了这一时期HUDSON软件制作的最高水准。主角米罗恩被设定为性格活泼开朗的神奇少年，ACT的游戏方式中融入了大量RPG中诸如收集道具等全新概念，尤其瞩目的是HUDSON再度独力完善了FC的开发程序让《迷宫组曲》的图像水准足以傲视群雄。对于笔者而言该作品的BGM是所接触过的FC早期游戏中最难以忘怀的，那种空灵、那份跃动感决非轻易可以言传……同时被投入年末商战的《多拉A梦》完全展现了藤子不二雄先生的幻想世界，叮当和大熊等众多同名漫画的人气角色穿梭往来于三个不同的世界之间，藤子先生在生前赞赏这部游戏是众多版本中最忠实于原作创作思想的一部。

在两年多时间里，HUDSON和整个日本游戏业





都取得了长足的发展,所有的第三方游戏开发商在任天堂的领导下享受着短暂的温馨与祥和,不过这段蜜月般时光很快就被偶然发生的事件彻底终结了!

三 CD-ROM 的倡导者

1987年开始任天堂与NAMCO、HUDSON这两个最早的战略伙伴关系急遽恶化,肇因却是于1986年2月16日推出的FC-Disc系统。任天堂在与所有加盟该系统的厂商签订合同时要求分享一半的软件知识产权,对此两大厂商都以拒绝加入作为回应。工藤兄弟感觉到了任天堂企图完全控制TV游戏业的野心,决心开发一台性能胜过FC 10倍的主机与之抗衡。

1987年7月,搭载HUDSON独自研发C62系统的高性能主机PC-E发表。这台主机发表时的演示画面在业界引起了极大反响,采用双8位CPU大大提高了数据处理速度、发色数最高能达到同显256色、数十倍于FC的卡带容量使得超大角色和复杂场景成为了现实。HUDSON能够在短短一年时间内取得如此惊人的技术突破主要因为在当初协助任天堂完善开发程序时洞悉了FC主机性能的优劣。由于深感自身实力无法与任天堂抗衡所以工藤兄弟成功说服了在创业初就保持良好合作关系的著名IT大厂NEC主持这个计划的生产销售。除了NAMCO与之遥相呼应外其他第三方厂商慑于任天堂的威压都对PC-E反应冷漠,在1987年10月30日主机发售时《ビックリマンワールド》等首发软件均为HUDSON开发制作。

或许PC-E的出货量无法比拟FC等历代主流机种,但它的诞生在游戏发展史上具有里程碑的意义。HUDSON以其对TV游戏足够透彻的认识为整个产业未来的大变革指明了方向,1988年12月4日PC-E超级CD-ROM2的推出已经提前为陈旧落伍的卡带媒体敲响丧钟。《No.Ri.Ko》这款以当红女明星小川范子为主角的作品在游戏性上没有丝毫可取处,然而三百多兆巨大容量所表现出的影像效果让大多数处于迷茫中的从业者倾听到了时代的足音!虽然当时CD-ROM的读取速度和高昂价格都是无法解决的难题,但大家都认识到卡带容量的严重局限性已经成为阻碍TV游戏产业迅速发展的瓶颈。记得阪口博信在回忆初次目睹PC-E CD-ROM游戏的感触时曾经如此说:“就象是从漆黑隧道走出时那样一种豁然开朗的感觉,似乎在那个时候我已经把握到了《最终幻想》的未来……”

1989年6月30日《天外魔境ZIRIA》发售引起了相当强烈的反响。HUDSON为这款CD-ROM2最初的RPG大作投入了10亿日元以上的

巨额开发费用,仅支付给负责谱曲的著名音乐家坂本龙一的合同金额就超过一亿日元。《天外魔境》的总策划是兼涉戏剧、小说、动漫各种领域的广井王子先生,他充分利用了主机的性能优势成功构筑了一个宏大的梦幻世界,故事讲述了一个四面环海的日邦格国生息着古老的火之一族,一个叫玛萨卡德的狂人为了建立所谓的理想国企图毁灭原有文明,在危急关头一个名叫自来也的火族少年挺身而出与恶魔们展开了殊死战斗……借助着CD的超大容量,游戏的画面极其精美细致、人物的形象和个性特征也表现得栩栩如生。CD-ROM另一个优势在于优异的音乐效果,由奥斯卡音乐金奖获得者坂本龙一亲自操刀的交响乐将游戏的神秘氛围渲染得淋漓尽致。RPG游戏首次采用的人物对话配音也增加了玩家的投入度。鹤广实、加藤精三、大竹宏等均为当时活跃于声优界的精英!

整整8年间HUDSON为了自己的理想倾注了极大心力,与NEC不断改良推出了十几种型号的PC-E主机,总共制作了120款对应软件。除了自社开发的《天外魔境》、《桃太郎》、《原人》等名作,一些第三方软件厂商因为不愿得罪任天堂而将游戏的发行、移植权委托给HUDSON,有名的作品如TECMO的《忍者龙剑传》、FALCOM的“《伊苏》系列”、IREM的“《R-TYPE》系列”、KONAMI的《功夫》、SNK的《饿狼传说》、《龙虎之拳》等等。

在1990年任天堂新主机SFC发售后PC-E逐步走向了没落,但是由HUDSON大力倡导的游戏理念获得了广泛认同,事实上以后的索尼PS等主机都是以继承其衣钵才得以确立主流地位的。HUDSON为了推广其思想付出了相当惨重的代价,任天堂在与其五年合同期满后取消了原先给予的一切优惠条件、并限定每年只能为FC制作三款软件且事先必须通过任天堂审核才能发行。变相的封杀使HUDSON丧失了主流机种上赚取最大利润的机会,因为这个缘故原先高歌猛进的HUDSON渐趋

步履蹒跚,逐步退出了主流第三方软件开发商的行列。

四 剪不断理还乱

寻常人眼里很难理解HUDSON与任天堂之间的关系,就算是工藤兄弟自己恐怕也不清楚对任天堂到底应该是感激还是怨恨。由于山内溥的青睐有加让两个乡下青年濒临倒闭的小作坊得以起死回生、任天堂的优厚待遇更使得HUDSON能大展拳脚跻身于顶尖软件开发商之林。但是此后任天堂的封杀又令HUDSON饱经坎坷,为如今因时世所逼被迫向后进者KONAMI拱手称臣种下了祸根。

虽然HUDSON不遗余力地推广贯彻自身思想理念的PC-E,但其在FC、GB、SFC等任天堂系统主机上的游戏作品并未敷衍塞责而质量下降,甚至有些软件的水准还超过了同时期在PC-E的类似产品。最典型的例证就是《魔神英雄传说》,这个在PC-E被指责为金玉其外的游戏的FC版同名作无论游戏性还是画面都体现了厂商用心之深。我们除了看到HUDSON对游戏制作一途毫不懈怠的诚意,亦不难咀嚼到其中难以为人猜度的蕴意。

1991年任天堂的新贵SFC因为索尼负责开发的主程序工具包很不完善而造成了大量软件水准无法达到预期要求,第三方软件商对此怨声载道。又是HUDSON会同一家英国的软件商协助任天堂一起重新改进了开发工具,我们可以看到1992年末开始SFC的图像质量有了突破性的进步,这背后有着HUDSON相当的功绩!

我们且来清点一下在1987年到1995年期间HUDSON为任天堂系统主机提供了多少可以传诸后世的名作:

1987年10月26日HUDSON首个系列RPG《桃太郎传说》发售,这个游戏根据日本古代民间传说改编,讲述了桃太郎在鸡、猴、犬等伙伴帮助下赴鬼岛打败门罗王的故事,游戏中角色之间的对话机





智幽默令人胸臆大开。

1987年12月2日《桃太郎电铁》发售。这款经典TAB游戏系列的原点之作能够实现四人同时对战,在游戏规则上的巧妙构思以及严谨的平衡性确立了系列作品数十年不衰的人气。

1988年5月27日《サラダの国のトマト姫》发售。这款以西红柿、萝卜等瓜果植物为角色的AVG游戏以轻松明快的格调深刻揭示了环境破坏的现实问题。

1991年9月13日发售的GB软件《时空战记ム一》被誉为奇趣型RPG,最大20名同伴可以组成5队完成任务,全员Map位置确认等亲切设计也获得好评。

1992年7月24日首款SFC游戏《アースライト》推出,这款在港台被翻译为《地球之光》的作品是SFC早期杰出的SLG游戏,情节、音乐、图像都无懈可击堪称逸品!

1993年1月3日RPG《エルファリア》发售,这款由《FAMI通》編集长浜村弘一策划、松下进先生负责人物设定的作品凭借着迥异他人的风格获得极高评价。

1993年12月24日《新桃太郎传说》问世。该作品被推许为HUDSON的最高杰作、日式RPG集大成者,桃太郎和浦岛太郎、夜叉姬等大量日本神话人物再度竞演了一幕诙谐生动的古典活剧。这款游戏销售了六十万套成为全系列最受欢迎的一作。

1995年12月8日《スーパー桃太郎DX》热卖90万套以上成为全系列的顶点之作。

1995年12月22日,曾被誉为PC-E最强RPG的新作《天外魔境ZERO》终于在SFC登场。虽然限于卡带容量的原因视觉效果不如前作,但卡带内藏時計的构思提供了新的可能性,游戏中的日夜变化与现实生活完全同步并直接影响到剧情流程的变化。

以上仅仅是笔者比较熟悉的一些HUDSON名作,至于其他如《超级炸弹人》、《大贝兽物语》等也具备相当水准限于篇幅就不再赘述了。虽然远离了任天堂集团的核心,HUDSON依然光彩熠熠不减其英雄本色!

五 小麦粉的哲学

1994年3月HUDSON发表32位元CPU HUC62。这块半导体芯片是作为PC-E次世代主机的核心而开发的,与几乎同时发表的索尼PS、世嘉SS迥然

相异的是该芯片并不具备被视为次世代主机硬件指标的多边形计算能力,而是有着空前强大的二维处理能力达到动画般生动绚丽的视觉效果。被NEC命名为PC-FX的主机并没有再次扮演TV游戏业方向标的角色,由于宣传策略的严重失误和NEC在发售准备工作中的漫不经心导致被HUDSON寄予厚望的这款32位元主机甫发卖就陷入了绝境。

从《バトルヒーロー》这款和PC-FX同时发售的格斗游戏来看确实具有其独特的魅力,秒间30帧的动画达到了近乎二维

极致的华丽效果,HUDSON试图用业已烂熟的2D技术与萌芽状态的3D技术相抗衡的用心昭然若揭!可叹的是过份注重感官效果而忽略游戏性必然造成负面影响,玩家已经不再对PC-E时代那些动辄以播放动画作为卖点的游戏感兴趣了。到了1995年中HUDSON意识到自己构想的计划已经没有成功的可能,在发表PC-FX版《天外魔境3 NAMIDA》的同时又公布了SFC《天外魔境ZERO》和SS《天外魔境 第四默示录》等两款大作的发行计划。

曾经雄居《Fami通》新作期待榜前十位达两年之久的《天外魔境3 NAMIDA》终于无疾而终,HUDSON把未来发展的重点还是放在了世嘉SS、任天堂N64这两家老牌企业的新产品上,错误的判断使其与业界的主流再次失之交臂。HUDSON把世嘉SS作为PC-FX梦想的延续而投入了相当大的心力,业以让出社长职务的工藤裕司亲自领衔担任大作《天外魔境-第四默示录》的总监督,并与世嘉在1997年8月22日联手推出了新感觉AVG《VIRUS》。在网络技术发展上HUDSON也以积极的态度进行拓展,率先使用NTT的XBAND技术在SS实现了远程对战《炸弹人》。

所谓的“小麦粉哲学”源于1996年任天堂SPACE WORLD时相关媒体对HUDSON统括软件开发事宜的本部长大里幸夫的访谈。当记者询问对任天堂N64主机的感想时大里氏斩钉截铁地说道:“N64就是我们心目中的‘小麦粉’!”望着一脸困惑的记者他又笑着解释说:“何谓‘小麦粉’?在我们的理想中小麦粉就是那种可以根据自己的想法任意改变、任意创造的东西,可以按照不同口味做出馒头或者面条等美味食物……N64的优异性能已经具备了我們期待的所有条件!”事实上因为N64的开发难度远远超乎想象并且HUDSON在3D技术上并不擅长,所谓“小麦粉”的豪言壮语最终成了逝如烟云的业界笑柄。但是大里幸夫的心声确实足以体现HUDSON孜孜追求的信念:“在我们的理想中所有的主机可能都是‘小麦粉’,能够依据硬件的特性为玩家提供各种不同的娱乐方式就是HUDSON一直追求的目标!”

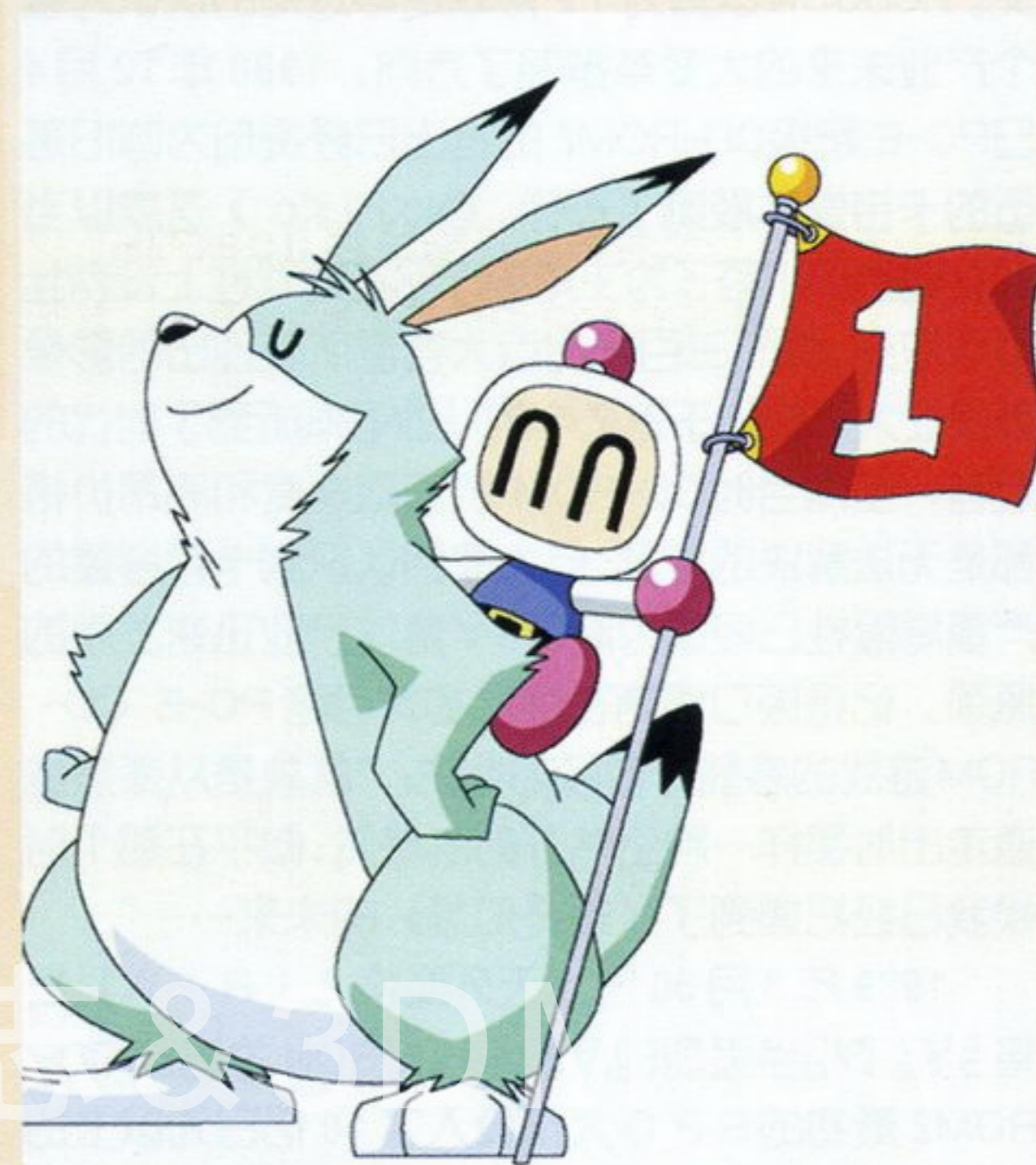
2001年夏季一个消息震惊了整个日本游戏业界。作为最早的第三方软件厂商纵横业界十多年的HUDSON因为巨额亏损造成的资金严重短缺被迫接受了KONAMI的收购成为其下属子会社。不幸的命

运似乎又轮回到了最初的光景,但是这次再也没有山内溥的青睐、也没有了疯狂热卖的《ロードランナ》……唏嘘之余我们无法感受工藤兄弟在被迫交出企业所有权时的心态,那辉煌绚烂的往事宛如昨日,却又如春梦一场难再重掀。

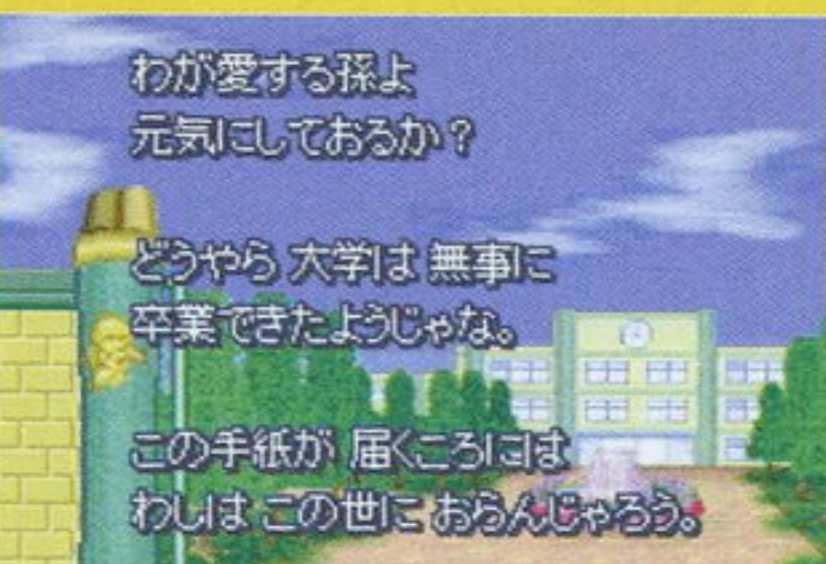
呜呼!尚飨……

后记:

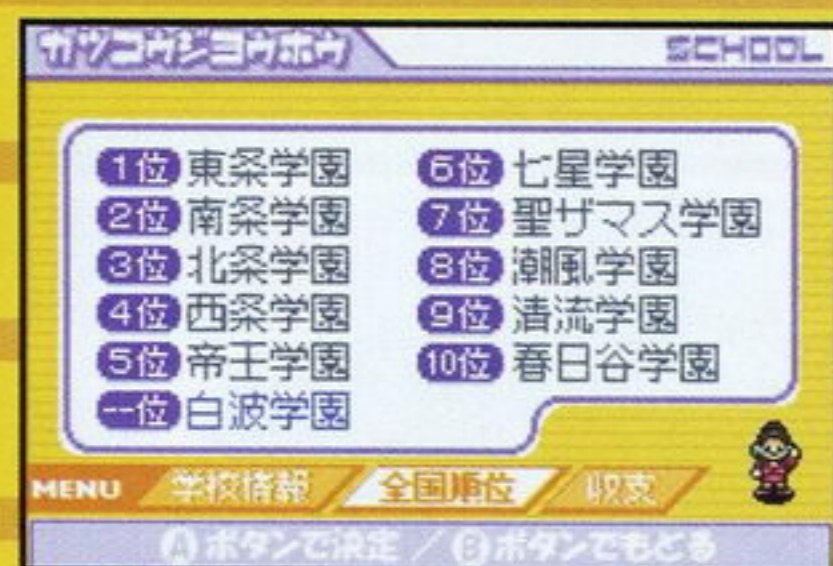
HUDSON在笔者心目中的地位绝对不亚于任天堂,一直认为国内外相关媒体对其为TV游戏付出巨大贡献的认可远远没有达到应有的高度。事实上正是HUDSON在1987年的惊天一掷才造就了如今繁荣发达的游戏市场,索尼和SQUARE等不过是将其限于实力未能完成的理想发扬光大而已!与SNK、DATA EAST等因落伍而破产相反,HUDSON的失势很大程度上归咎于其理念的过度超前。在1988年CD-ROM这一新生事物刚诞生不久,HUDSON就指明了其未来的主导地位,1995年任天堂推出VR-BOY时HUDSON又为研究推广虚拟现实技术不遗余力,1999年该厂商又利用DC主机大力鼓吹宽频网络游戏,其积极态度甚至超过了硬件厂商世嘉本身。具有讽刺意味的是HUDSON希望打破任天堂垄断地位的不懈努力也间接把自己送进了坟墓,由于任天堂、世嘉等在硬件竞争中失败使得HUDSON失去了最契合自社发展的温床。1998年大里幸夫针对索尼PS消费群体的构成形态发出了痛苦的呻吟:“我们切身感受到现在的游戏业界已经和以前完全不同了,如果徒然寄希望索尼先生开拓的那些只买一个游戏的新消费者,我们这些软件商只有去喝西北风……”HUDSON的游戏产品是否真的不再受市场欢迎呢?答案应该是否定的。该厂商为任天堂代工开发的“《马里奥聚会》系列”三部曲已经达到了全球销售突破千万的绝佳成绩,其中固然有马里奥等任天堂招牌明星的号召力的缘故,游戏本身的趣味性也不容置疑。在2001年圣诞商战中HUDSON一款原先并不被看好的PS2游戏《桃太郎电铁X——九州历行》突破众多大作的围堵取得了40万套以上的销售实绩。我相信存在主义:无论未来的HUDSON属于工藤兄弟或者上月景正等什么人,只要能始终贯彻其固有的游戏理念那么HUDSON的精神必将会被越来越多的人所认同。



创造学校 ADVANCE



3年时间内，全国第一



刚刚从大学毕业的主人公，为了完成祖父的遗志——将祖父创办的“白波学校”发展成为全国排名第一的学校而成为了白波学校年轻的校长。在一开始，白波学校是一所在全国都排不上名次的学校，校内的不良学生众多，主人公必须在短短的3年之内将这所学校变得焕然一新。这期间，不仅要面对来自各个对手学校的竞争甚至刁难，还要及时解决学校内部的种种难题，诸如教导不肯交学费的不良学生，化解老师和学生对学校的不满情绪等等。所以，作为一个校长，任务可是相当艰巨的啊！

最大的帮手——教师

游戏刚开始时必须为每个班安排一名教师，此时就必须先招募教师了。不同的教师能力和薪金是不同的，当然是能力越高的薪金越高了。另外也要注意教师的性格，这会影响到他与所教班级之间的“相性”，即是否合适。



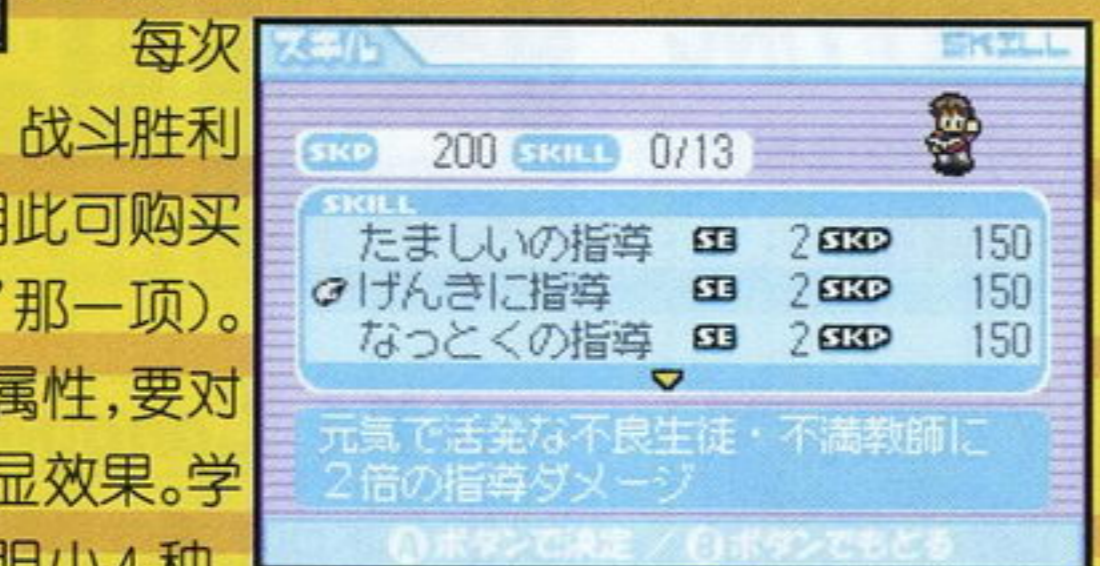
教师的能力也是会提升的，让他们在不同的部门（分野）深造，对应能力的经验值就会上升，然后等级也会提升，而且每个能力的等级达到5级时都会领悟特殊的技能，特别是“道德”能力达到5级时战斗中就能召唤他出来一起战斗了。

指导不良学生——战斗

校内经常可以看到头发染成黄色的学生，这些就是不良学生了，这些顽固的学生就必须靠校长亲自来自教导了，那到底该怎么指导呢？既然是校长，当然不能体罚学生，此时就必须靠一张嘴了，不可要小看嘴的威力哦，校长说的每句话都是带有杀伤力的，而且还有许多说话特技能给予对手更大的伤害。（简直比唐僧说得妖怪上吊还厉害）



施展强力特技



每次战斗胜利后都会得到技能点数（SKP），用此可购买新的特技（选择主菜单中“SKILL”那一项）。需要注意的是特技也分为不同的属性，要对付不同性格的不良学生才会有明显效果。学生的性格有热情、活跃、冷静、胆小4种，在战斗中与他们对话时，从他们的话语就能看出他们的性格，然后就可以选择不同的SKILL去指导他们，以获得最佳效果。

好大的学校

学校是个大地方，分为3层，什么体育馆，保健室，实验室一应俱全。不

GBA	VICTOR	SLG	1~2人
	2001年12月7日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战		

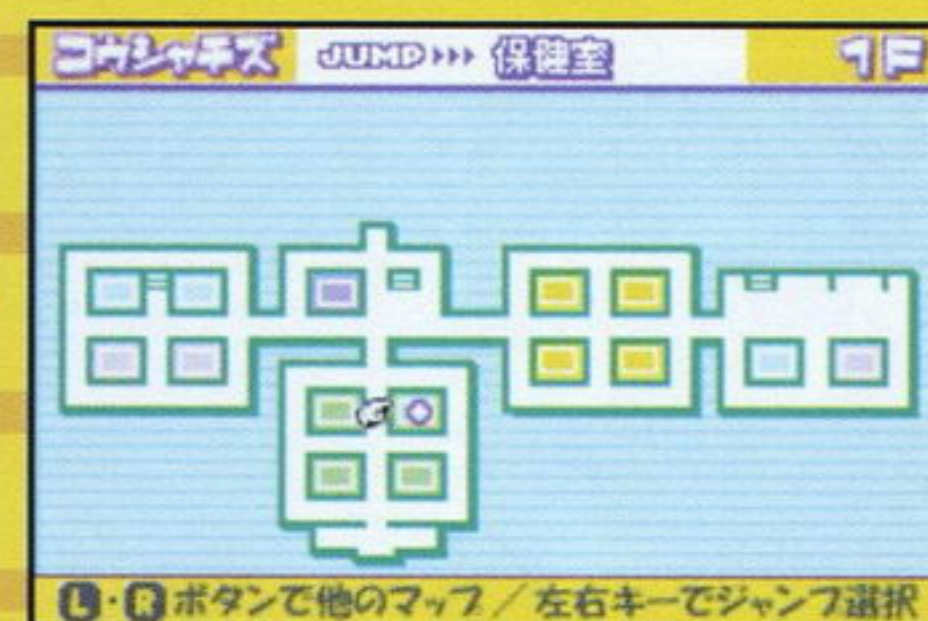


以制作《牧场物语》系列而闻名的VICTOR公司向来就在制作经营模拟类游戏上有很深的造诣，像他们这次在GBA上推出的这款《创造学校 ADVANCE》就是一款具有全新理念的经营模拟游戏，作为校长的你在游戏中不光要对整个学校的经营管理进行决策（如招募老师、修建学校设施等），还要对一些细小事务亲历亲为（如督促学生训练、教化不良学生等），可以说这是一款结合了很强RPG性质的SLG游戏，与《SGGG》很有些相似哦。

同的地方也有不同的用途，例如一楼的保健室能够回复体力，三楼的休憩室能够买道具。（按L键就能查看地图，再按R键是切换每一层地图，而且非常方便的是可以直接在地图画面上移动。）



校长办公的地方

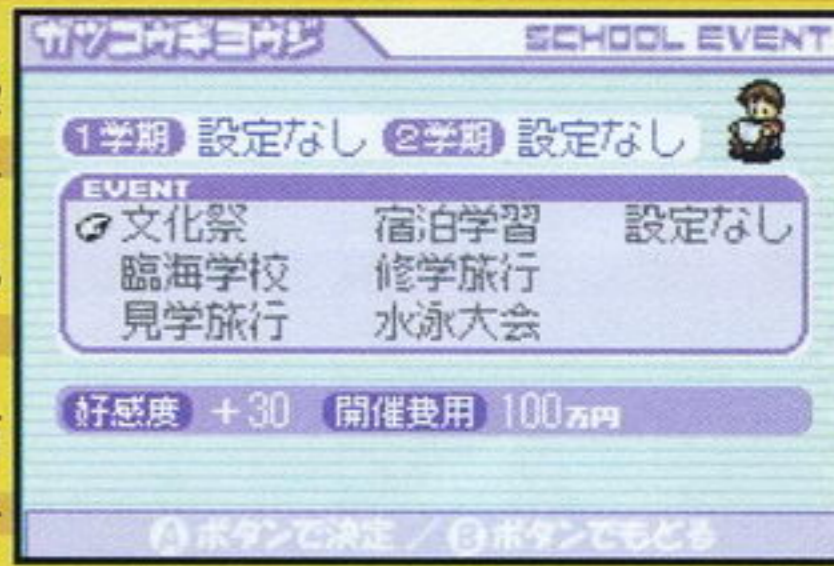


学校第一层的地图

校长的好感度

主人公有一项重要的参数，那就是好感度，好感度太低，老师的不满情绪就会上升（老师也是会造反的哦），不良学生的数量也会增加，所以一定要注意提升这一数值。

提升好感度的方式有很多，最直接的方法就是举行各项活动，每一年学校都可举行两项大型活动，例如体育祭，音乐鉴赏等等，但是举办活动需要不菲的资金，如果财政出现赤字这种办法就很难行得通了。当然还有不需要钱就能提升好感度的方法，那就是帮助老师或学生完成各项事件，例如帮助图书馆的保管员收回拖欠的图书，或赶走外校的不良学生等。

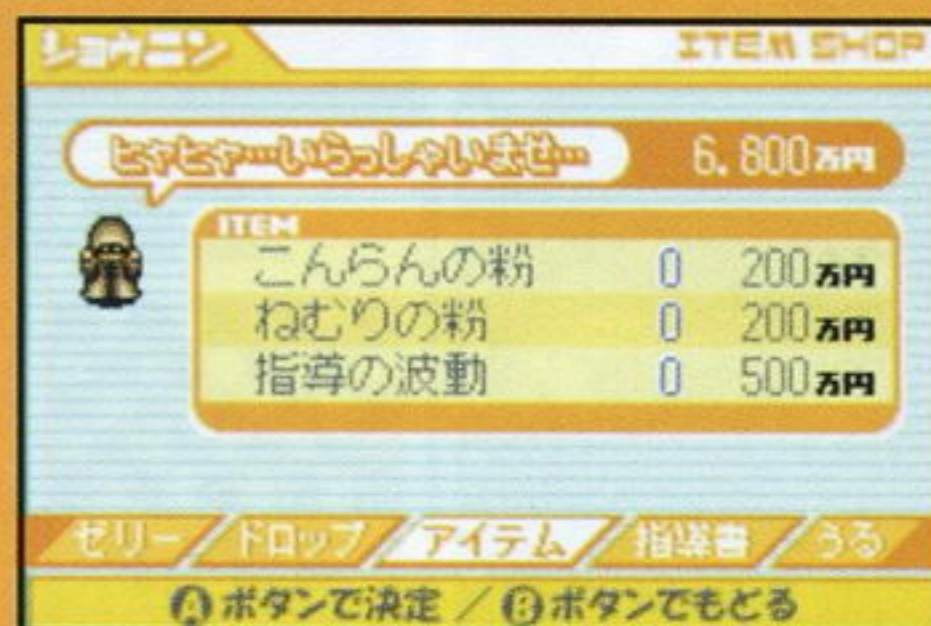


要发生事件时人物头上会出现“！”。



完成事件后好感度上升。

休息室就相当于道具屋，从回复类到武器类（教导书）一应俱全。



其实 LIKY 以前玩《模拟城市》的时候就曾冒出过这个念头，想着要是有一个《模拟学校》的游戏那该多好，还曾仔细考虑过这个游戏里应该有哪些要素，该怎么玩等等，没想到现在真的能在GBA上玩到这样的游戏，真的让我惊喜不已，强烈推荐给大家试试。



GT 赛车 东京概念车赛 2001



现今家用游戏机最成功的赛车游戏首推 SCEI 出品，全球创造 2300 万套销售奇迹的“《GT 赛车》系列”，而该系列最新作品《GT 赛车 东京概念车赛 2001》也于 2002 年 1 月 1 日隆重面世。虽然游戏完全是以《GT 赛车 3》为蓝本进行开发，但是由于加入了大量巧夺天工，造型新颖的概念车，又一次成为广大玩家瞩目的焦点之作。你想更加了解这款时髦的赛车游戏吗？下文会向你作一个详细的介绍。



What is GRAN TURISMO?

PS2	SCEI	RAC	1~6 人
	2002 年 1 月 1 日发售		101KB
DVD-ROM	GT-FORCE、GT-FORCE 专用座椅套件、iLINK 通讯对战		

游戏模式

Course License

初期玩家是无法进入游戏的 Single Race 模式，玩家必须在 COURSE LICENSE 中进行考核，其实也就是通常意义上的 Time Attack 模式。游戏一开始就会给出金、银、铜三种固定的成绩，只要玩家的单圈比赛成绩超过其中任意一项成绩就可以获得一辆隐藏赛车。当然，如果想获得宝贵的隐藏赛车就必须打破“金”这个最高记录。值得一提的是，此模式中出现了 Lead Car (领航车)，它所行驶的路线是最规范的，玩家可以通过观看领航车的行驶，对自己的驾驶路线进行调整。



Single Race

一旦获得了隐藏赛车，玩家就可以进入 Single Race。比较遗憾的是，整个游戏只有 5 条赛道，加上 5 条逆行赛道总共有 10 条赛道可供玩家选择。



游戏将赛车划分为 CONCEPT (概念车)、NEW (新型车)、DREAM (梦幻车) 等 5 种类型，这样玩家游戏时就有了针对性。游戏在难度也分成了 NORMAL (普通) 和 PROFESSIONAL (专业)。在这个模式中获得第一名就可以获得其他隐藏车辆。

Game Status

玩家进入这个模式可随时观看自己的游戏进度情况，在 Course License 和 Single Race 所获得的赛车也在其中一一列举了出来。只要玩家达到一定的完成度，游戏还会给出一些特别的小礼物，下文中将做详细介绍。

i.LINK Battle

只要利用 i.LINK Battle CABLE，最多可支持 6 位玩家联接 6 台 PS2 进行通信对战。想起来都让赛车迷们兴奋不已，多么奢侈的享受啊！



Free Run

这完全是给玩家自行练习的一种模式，同样将赛车分成了 5 种类型。



2P Battle

支持两位玩家进行分屏对战。

游戏的五条赛道



主要游戏项目图示解说

	START 开始游戏		SETTING 对已经选择的赛车进行调整。		REPLAY
	START スタート		セテイング		リプレイ復元
	DEMO 观看游戏收录的比赛模式		REPLAY		ベスト保存
	デモ		リプレイ		リプレイ保存
	REPLAY 重放模式 / 保存当前比赛的全过程		データロガー	DATA Longger 这是个不可不提的游戏选项。在 Replay teacher 中有一个相当有价值的 DATA Longger 选项，这是一个《GT 赛车》完全制霸教程。这个教程会向你传授所有赛道的弯道驾驶技巧，而且还有非常体贴的动感演示，这可是其他赛车游戏都不具备的特殊经典游戏内容。	

Setting 内容说明

Setting 选项是很多玩家都很少涉及的内容吧！其实这也是游戏一大乐趣所在，通过对赛车合理的调教不仅可以提高赛车原有的性能，而且还可以从中了解很多基本的车辆知识，真可谓一举两得。

车身高度



调整车身高度的高度，如果车身高度越低其物理运动性能就会提升，但同时赛车的飞跃性能就会下降（例如拉力赛）。另外当车身较低时，避震的弹力系统就会变得相对固定。如果在路面不平的赛道进行比赛，车身会产生剧烈的晃动，这样反而不利于驾驶。所以玩家在进行拉力比赛时要特别注意对赛车高度的调节。

弹力系统



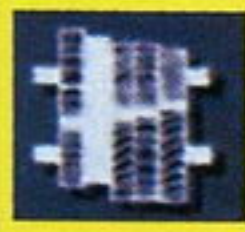
调整避震弹力系统的硬度。如果车身较高时，弹力系统就需要比较硬，当车身较低时就需要较软的弹力系统对车身进行缓冲，这样才能令车身获得较好的平衡。

刹车平衡



调整赛车前后轮的刹车平衡性。如果大家重视赛车稳定性的话，就可以将前轮的刹车能力加强。而如果想加强刹车灵敏性，就需要对赛车的后轮进行调整，同时赛车的转弯性能也会得到加强，但是这样做也很容易导致赛车比较难以控制。

齿轮比率



调整赛车齿轮的啮合比率。如果赛车齿轮的啮合率提高，这样赛车的行驶速度就会增强，但是加速度就会下降。同样，玩家也可以选择降低赛车时速的方法来增强其加速度，这是一种比较实用的调整方式。



油压



调整油压在反弹时的硬度，硬度越强车身的反弹力就会越低，例如进行公路赛时，车体硬度就必须加强，而进行越野赛时车体硬度就要降低得多！

气压



调整车体后方的尾翼，可对改变通过车身的气流造成对赛车造成的影响。玩家可以借此来减低气流对赛车的阻力，但是如果调整过低的话，整个车体的稳定性也会有一定的影响。

车胎



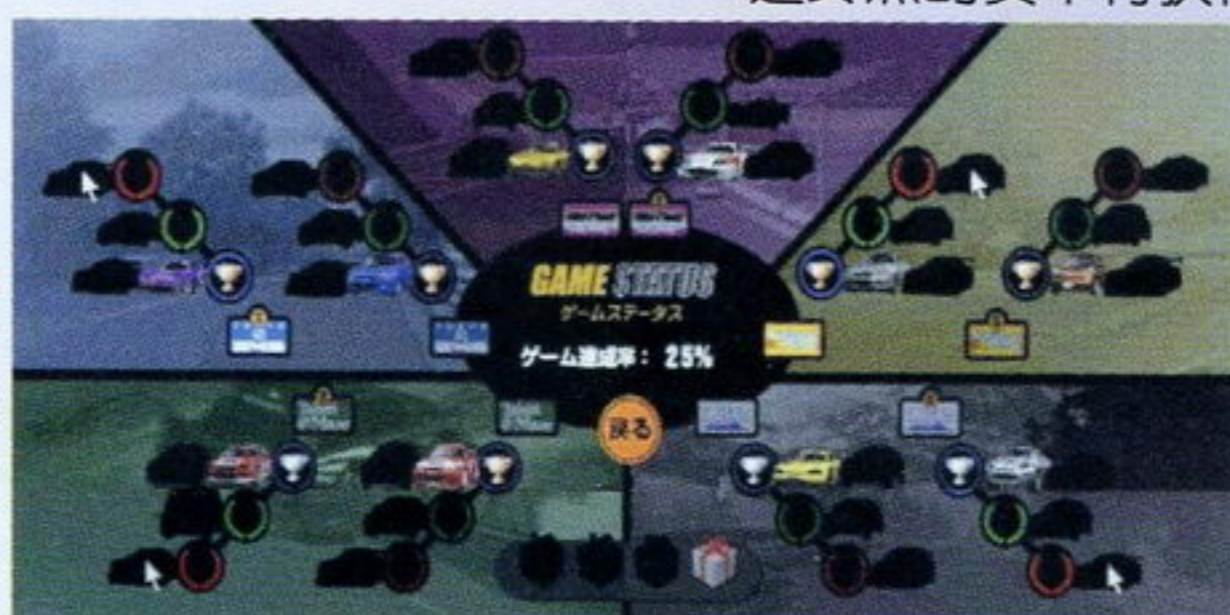
根据不同的路面来选择不同种类的赛车轮胎是很关键的，也是最常用的调整方式。选择柔软的轮胎可以增强整个赛车的抓地性能从而提高赛车的稳定性，但是这样轮胎的耐久度就会降低。为了延长轮胎的使用寿命，车手一般会在过弯时尽量避免刹车，从而减低了轮胎的消耗。实际游戏时，这种情况表现得并不是太明显。

隐藏要素，彻底公开！
不要认为《GT 赛车 东京概念车赛 2001》只是一款增加了赛车的赛车游戏，游戏中包含了许多隐藏要素，而那些新款赛车也并不是轻轻松松就可以取得的。玩家经过努力将一辆辆赛车收入囊中时的喜悦和成就感也是游戏的一大乐趣。在游戏的 Game Status 模式就会收录所有的隐藏要素。

观看《GT 赛车 3 A-规格》的开场动画



《GT 赛车 3 A-规格》的开场动画的确制作的相当精彩，让人白看不厌。这一经典片断也被收录到了游戏中。玩家只要完成游戏 50% 的进度就可以拥有了。



随时观看游戏的 Ending 动画

只要玩家在 Normal 和 Professional 两个等级比赛中取得所有赛道的第一名就可以在礼品盒中发现这个小礼物了。

Pod Race

玩家只要完成 20% 的游戏内容就可以获得一个礼品包，在其中玩家可以驾驶由 TOYOTA 和 SONY 共同研制开发一种造型奇特的概念车 Pod，Pod 最有趣的地方就是车体前的凹槽是会变色的，红色代表愤怒，蓝色代表悲伤，可以说是一辆极富感情的概念车。Pod Race 中玩家必须到达指定地点后利用手刹（O 键）将 Pod 停下来，而出现信号后再继续前进。以这种规则最快到达终点的赛车将获得冠军。

获得 10 亿美元的巨额奖金！

玩家只要完成 50% 的进度就可以在礼品盒中发现自己已经拥有了 10 亿美元的巨额奖金！原来这是一个对应《GT 赛车 3 A-规格》的游戏进度。玩家记录卡中只要存有《GT 赛车 3》的记录，就可以将这 10 亿美元转存过去，这样一来一次购入所有赛车不再只是梦想了！这个记录除了 10 亿美元，还将附送《GT 赛车 3》所有赛事的铜级别执照，这样玩家就可以参加任何比赛了。



ACE Level

如果阁下觉得 Normal 和 Professional 两个等级比赛都太不专业了，那么 ACE Level 将会为你找来顶尖高手同你较量一番。当然进入这个模式还需要一点小小的技巧。玩家将整个游戏通关一次之后只要同时按下手柄的 L1 和 R2 再次进入 Single Race 时就会出现 ACE Level 选项。如何战胜他们就看玩家彻底的实力了。

61 款靓车完全收录

本作中共收录了 61 款 2000 年~2001 年度最新款式赛车，其中 95% 的赛车是 2001 年刚刚面世的。惟一比较可惜的就是本作中没有收录欧洲著名车厂的作品，想来是车辆的版权比较昂贵的原因吧！



《GT 赛车 4》正在锐意开发中！！

这位就是“GT 赛车之父”山内一典，他可算得上是新生代游戏制作人的代表之一，SCEI 的王牌制作人。最近山内一典向媒体表示：《GT 赛车 东京概念车赛 2001》耗资约为 2000 万港币，用时不到半年时间，他对本作比较满意，而《GT 赛车 4》正在锐意开发中！！以后的“《GT 赛车》系列”会朝着网络的方向发展，《GT 赛车 4》将会收录 500 辆以上的赛车，预定于 2003 年和全世界玩家见面。



GT 赛车之父山内一典



两款实况足球



实况世界足球POCKET

GBA 卡带	KONAMI	SPG	1~2人
	2001年12月13日发售		自带记忆功能
对应通信对战			



之前许多玩友都很期待此款GBA上的“实况足球”，还以为此作是KONAMI照PS和PS2上的“《胜利11人》（以下简称《WE》）系列”来制作的，其实此作是完全移植SFC上的《实况世界足球2 战斗11人》，稍微了解一点KONAMI“实况足球”历史的玩家都应该知道，《战斗11人》是由KCEO（KONAMI大阪）制作的，而“《WE》系列”是由KCET（KONAMI东京）制作，两个系列向来就存在许多不同，玩惯了“《WE》系列”而又对系列缺乏了解的玩家刚刚玩到这款KCEO的“实况足球”时可能会大失所望，可能还会抱怨KONAMI怎么会做出这么“垃圾”的“实况足球”，殊不知，这款作品当年在SFC上引爆的足球游戏热潮绝不亚于现在“《WE》系列”在PS上的，在当年的“包机房”，对战此游戏的风潮可谓一时无二，可以说许多人的足球游戏情结就是从那时开始的（LIKY真怀念当时与同学对战的情景啊！）。所以从某种意义上来说这款游戏绝对称得上是经典之作。

全程语音实况解说

全程语音解说是这个游戏的最大卖点，听着解说员充满激情的喊声，对游戏的投入度也会激增。（解说员会说出球员的姓名哦！）而且场外的气氛也极好的营造出来，观众们震耳欲聋的呼声和擂鼓声也会让你热血沸腾。

主菜单

フレンドリーマッチ	友谊赛
インターナショナルカップ	国际杯
PK	点球
オプション	设定
レベル	游戏难度设定（越大越难）
时间	一场比赛的时间
实况	开关实况解说的语音
ルール	规则设定（包括有无犯规、有无红黄牌、有无越位、延长战是否金球。）

40个国家任你选择，全新的球员资料，绝大部分球员以实名登场！



游戏中共有40个国家队任你选择，其中欧洲24队，非洲4队，北美4队，南美4队，亚洲4队。（竟然把澳大利亚算在亚洲，可惜的是没有中国队。）球员资料都是最新的，费戈、齐达内、欧文等巨星全部都有，而且球员资料也很详细，但是说起来很让人兴奋，真正到了球场上，球员基本上看不出分别。（不过号码和肤色还是有区别的，还有……扎头带的托蒂，难得！）

比赛开始前的菜单

スタート	开始比赛
メンバー	查看队员资料 / 更换队员
フォーメーション	改变阵形
作战	设定两个战术（比赛时按SELECT选择）
ノーマル	通常
オールオフェンス	全线进攻
ディフェンス	全线防守
センターアタック	中路进攻
プレス	前场紧逼
サイドアタック	边路进攻
ゾーンプレス	协防
カウンターアタック	防守反击
オフサイドトラップ	造越位
マンツーマンマーク	选择盯人防守
ルール	设定规则（同开始菜单）
スタジアム	选择体育场



最重要的——操作

自己拿球时		对方拿球时	
A键	原地踢球	A键	铲球
B键	射门 / 传高球	B键	伸腿断球
方向键+A键	传地面球	A键+B键	撞人 / 推人
方向键+L键	加速带球	L键	加速跑
连打L键	假动作过人		
R键+A键	传身后球		

★注意，R键+B键也是传高球，如果下底传中必须这样传球。

发角球时		守门员开球	
B键	发低平球	B键	手抛球
A键	发高空球（注意轻按是近点，重按是远点）	A键	大脚开球
R键	观察门前状况		
争高空球时			
B键是顶远，A键是头球摆渡。			

随便说一下，LIKY玩这个游戏时，常常肚子都笑痛了，为什么？因为总是施展撞人+太极推手，看着对手一个个被我撞得东倒西歪，那样子搞笑得要命，不过自己的下场也很惨，常常时间不过半场就输了比赛，因为一会就领到4张红牌了，哈哈！（GOUKI语：恶趣味）



撞人+太极推手，不放手你绝不罢休。

无敌+变态的守门员



这个游戏中的守门员厉害绝对个个都是门神级的，一般情况下，第一脚射门99%会被他神勇地扑出，即使连续补射也时常会被他左扑右挡，化险为夷，实在令人咋舌。劝大家玩的时候不要火气太大，特别是对门神不要有什么过激行为，人家可是神咧，你撞他一下试试……看到没，人家好好的没事，你睡在地上了，知道厉害了吧。什么？你用铲腿？还铲倒了？%¥#@^……你倒霉了，裁判和门神可是一家的，这时你再怎么摊开双手作无辜状也没用了，你将见到球场上最鲜艳的颜色——红色，或许你会走一次狗屎运，领张黄牌逃过此劫。

两款足球游戏的评价

KONAMI的《实况世界足球POCKET》无论从各方面来说都要优于《世界足球ADVANCE通往胜利之道》，全程语音解说，精致的画面，人物大而且动作细腻，但是，众多《WE》爱好者们可能对它一点也不“感冒”，因为玩的感觉不对。而后者虽然画面、音效差



你会选哪一款?



GBA	HANDS ON ENTERTAINMENT	SPG	1~2人
	2001年12月7日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战		

实况足球 ADVANCE 通往胜利之道

可能许多人还不知道在GBA上除了KONAMI的《实况世界足球POCKET》外,还会有这么一款足球游戏,也难怪,制作公司名不见经传,而且这款游戏品质也让人不敢恭维,但是尽管这么说,这款游戏有个最大的特点,那就是它各方面都在极力模仿《WE》,无论是系统菜单、球员能力属性还是操作方式都是准《WE》式的,以至玩起来很有一点《WE》的味道,所以那些不习惯KONAMI的《实况世界足球POCKET》的玩家不妨来试试此作,在KCET还没有在GBA上推出真正的《WE》作品之前,或许它就能让你暂时一圆在GBA上玩到“真正的实况足球”的夙梦。



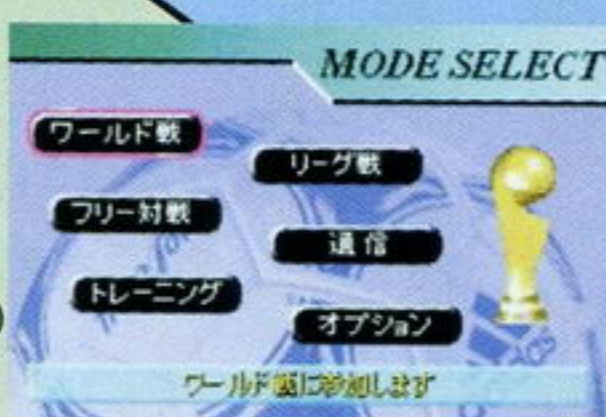
64国1600名选手

游戏收录了世界上64个国家的约1600名球员,可谓阵容强大(包括中国队),但是除了日本队的队员是以实名登场外,其他的球员都是以假名(读音相近)登场。在每场比赛开始前队员进场的时候,大家不要按START键跳过,不久你会看到上场队员的名字,大家不妨看看中国队的,可都是汉字哦!不过……呕!吐血。

GK	2 2	江捷
DF	5	范志黎
DF	1 4	李伟非
DF	4	吴承麟
DF	1 3	陈高
MF	1 8	李挺
MF	1 5	申悉
MF	6	李萌
MF	9	马盟宇
FW	1 0	宿茂冲

模式解说

ワールド战	世界杯
フリー对战	自由比赛
トレーニング	练习(包括角球和前场定位球)
リーグ战	联赛
通信	通信联机对战或交换自己培养的队员
オプション	设定



练习前场定位球

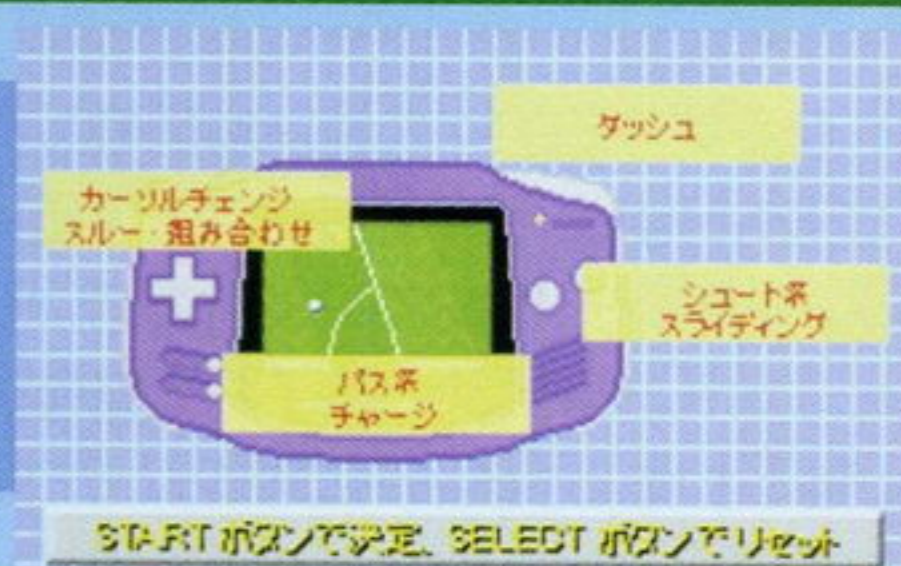
比赛开始前的菜单

試合开始	比赛开始
メンバーチェンジ	查看队员资料/更换队员
キッカー选择	选择主罚定位球的队员
フォーメーション	阵形
队形选择	改变阵形(共8种)
个人意欲	设定队员的攻击或防守意识(用左右箭头表示)
ゾーン	设定队员的活动区域
ディフェンスタイプ	防守类型(区域防守/盯人防守/平行站位)
作战登录	设定战术(详细参看监督模式)



基本操作(默认键位)

自己拿球时	
A键	射门
B键	传地面球
L键	THRU, 传身后球
R键	加速带球
L键+B键	传高空球
对方拿球时	
A键	铲球
B键	伸腿断球
L键	切换控制队员
R键	加速



铲球时小心得黄牌

监督模式

★在这里不得不说一下这个游戏的独特模式——监督模式。每场比赛开始前,都可以选择是进入“选手模式”还是“监督模式”。在选手模式下就相当于进行普通的足球游戏,自己控制队员;而监督模式下,球队则交由电脑帮你控制,你就相当于教练员,只能对球队下达各种战术。大到整支球队的攻防,小到每个队员的具体行动,都可以给予特定的指令,当然也不会具体到此时该前进还是后退,该射门还是传球,这样岂不成了《天使之翼》了。场上局势风云变幻,你只能下达一些较抽象的指令,比如要求队员是射门优先还是传球优先,要求全线压上还是全线退防等等。这些战术都可以在菜单中“作战登录”那一项里设定好,分别设定在4个方向键上的,比赛时按相应的方向键就能下达战术,按SELECT键切换对整体还是对个人下达。可以说这是个相当新颖的设定,有点PC上《足球经理》的味道,但是实际情况却不怎么好,比赛时节奏过快,下达的战术根本没有什么明显的效果,而且电脑帮你控制时你看着要发疯,失误频频,还不如自己亲自来,幸好还能随时切换回来由自己控制。



进球后还会有REPLAY重放哦!

シークン	GK	守门员	000
リフティング	DF	后卫	000
スルー	DF	后卫	000
ドリブル	MF	中场	000
パス	MF	中场	000
シュート	FW	前锋	000
ドリブル	FW	前锋	000
ヘッド	FW	前锋	000
ヘッド	FW	前锋	000
ヘッド	FW	前锋	000
ヘッド	FW	前锋	000

右边是详细的球员参数,简直跟《WE》一样。

設定键位	按START键进入设定画面
犯规	有(あり)/无(なし)
难度	容易/普通/困难
比赛时间	3分/5分/10分
延长时	有(あり)/无(なし)
金球	有(あり)/无(なし)
点球	有(あり)/无(なし)



▲点球画面,球射出后会从另一个观点观看,就像《WE》一样。

一点,但系统近似《WE》,反而会更容易得到他们的青睐。两款足球游戏国内都已见到,大家看看卡盒,可不要弄错了哦!另外需要指出,市面上还有一款叫《ISS》的足球,那是《实况世界足球POCKET》的欧洲版本,系统完全一样,球员姓名全部用英文来表示,连解说也变成了英语,但好像从没有听到解说员叫出过球员的名字,遗憾!



大盗伍佑卫门

GOEMON PROJECT

新世代装名!

话说久负威名的大盗伍佑卫门奋战了数十年后终于也有了疲惫的感觉，于是决心金盆洗手（和脚），归隐江湖。不过邪恶是永远都不会甘心就这样消失的，它总是要通过不断作恶的方式来提醒人们它的存在。眼下又出现了新的敌人，而整个日本已经都笼罩在它的阴影之下。但是昔日的英雄又懒得动弹了，怎么办呢？还好当年伍佑卫门退出江湖之前就已经找好了自己的接班人，于是老伍佑卫门找来了小伍佑卫门，摆出一副老态龙钟的衰样，小伍佑卫门自然只有乖乖上路的份了……

PS	KONAMI	ACT	1人
CD-ROM	2001年12月20日发售		1格

本作是《大盗伍佑卫门》的最新之作，游戏出人意料地改为只能单人进行的游戏，导致难度大大上升。幸好本作GAME OVER后接关可以从最近的CHECKPOINT开始，否则真是太可怕了。另一大改进就是取消了解谜要素，玩家如果不追求完美结局的话，只需要一关一关地往下打就可以通关了。对于这一改变，个人认为不错，PS上一代的雪原那关那个谜题也忒麻烦了点儿。另外游戏中还加入了大量的CG，而且素质不错，伍佑卫门又一次给玩家带来了惊喜。

人物介绍

游戏的主人公，“伍组”的少主，到外国留学失败后流浪回日本，受中老和前代伍佑卫门所托解决这次骚乱。以烟斗作为武器，特殊武器是机关枪和激光炮，后者不但威力强大，而且可以将敌人的飞弹全部击回，只是消耗的能量太多。他的特殊能力是使用电磁烟斗，利用这项能力可以抓住一些特定装置进行360度的大回转，这是通关所必须要掌握的技巧。



前作中惠比寿丸的妹妹，标准的机械迷，对伍佑卫门很有好感。以大锤作为武器。她的特殊武器是发射一些五颜六色的烟花，有向前方发射的，也有向上方发射的，煞是好看，不过威力就……她的特殊能力是可以击碎一些障碍物，这也是经常要用到的技巧。惠美寿的动作在所有人中是最慢的。



喜爱美少年的女忍者，和伍佑卫门是青梅竹马的好朋友，年纪轻轻就当上了王家第一侍从。速度很快。她的特殊能力是可以变成机械化人鱼在水中游动，除了两个特殊关卡之外，基本上用处不大。不过她的攻击力是所有人中最强的。两种特殊武器都是手里剑，也属于强力的攻击型武器。



新登场的机械化佐助，拥有感情的高级机器人，是同系列机器人中性能最强的一位。其特殊武器是普通导弹和跟踪导弹。他的特殊能力是在天空中自由滑翔，利用这种能力可以降低很多地方的跳跃难度。他的攻击力和速度均是上上之选，蹲下攻击距离超远。此外，佐助拥有和狗交流的特殊能力。



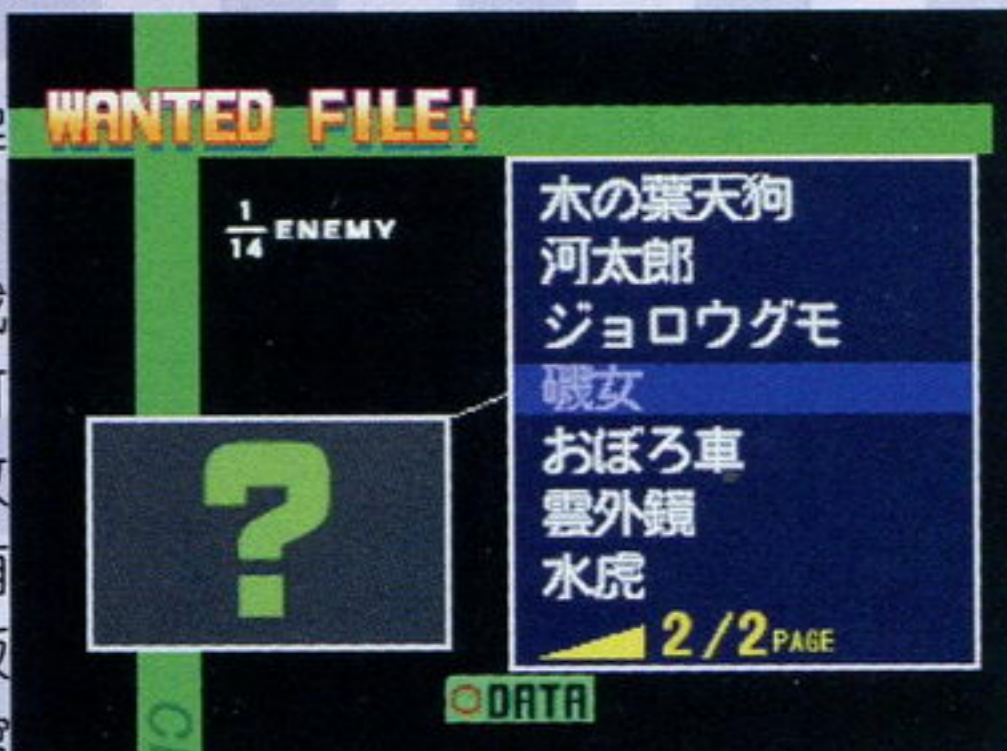
基本操作

方向键：控制角色行动
△：特殊能力
□：攻击
○：对话
×：跳跃
L1、R1：转换武器
START：暂停
SELECT：选择角色



城镇解说

本作取消了前几作中的解谜成分，只要你的水平够高，就可以一直打下去，直到游戏通关，而无需在城镇里到处打听过关的情报。本作的城镇改为了现代化风格，在城镇里可以恢复玩家HP和能量的饭店以及提供SAVE机会的旅馆（HOTEL），还可以买到一些对过关有很大帮助的辅助道具。如果对城镇进行地毯式搜索的话，还可以找到很多好道具。不过城镇里有很多小偷，碰上了就会蚀财（有没有搞错，我可是大盗伍佑卫门耶！）此外还有警察局。在警察局里玩家可以看到各关BOSS和隐藏BOSS的资料，把隐藏BOSS打败后就可以领到赏金。至于在何处才能找到这些隐藏BOSS，就要多向城镇中的人打听打听了。



机器人战

机器人战时最主要的攻击方式就是左拳攻击，速度很快但威力不大。右拳攻击速度较慢，但威力大，只要击中敌人就可以立刻将其击倒。最佳攻击方式是一顿左拳后接一记右拳，可以给敌人造成不小的伤害。烟斗攻击可以取消敌人的一些招式，同时也具有微弱的攻击力，但作用比起前几作来差了不少，几乎没有什么用处。

方向键	控制机器人移动
△	烟斗攻击
□	左拳攻击
○	副武器攻击
×	右拳攻击
L1	防御
R1	转换副武器
START	暂停

机器人战时玩家有两种副武器，一种是机关炮，一种是激光。机关炮速度快，可以连射，但威力很小，几乎可以忽略不计。它的主要作用是用来抵消敌人的一些子弹，而不是用来攻击敌人；激光速度奇慢，只有当敌人静止不动时才能命中，而且消耗巨大，不过命中可以扣除敌人30点HP。此外当能量槽蓄满时输入↑→↓←（顺时针转1圈）+○可以使用威力巨大的超必杀技。

友情提供

本作中每一关的版图都不止一个。只要您能够以没有受伤的状态通过一关，过关后就会获得特别奖励“NO DAMAGE BONUS”和徽章一枚。如果以后重玩这一关，关卡的内容就会发生变化，难度也会提高不少，同时“NO DAMAGE BONUS”也会上升。

本游戏的BOSS很有一些难度，如果没有高级武器或收集增加HP上限的爱心很难战胜。第一遍游戏最多只能获得LV.3级武器，第二遍游戏时可以用NO DAMAGE徽章向特定NPC交换每位角色的LV.4级武器。但如果持有高级武器的角色受伤或是死亡，都会导致武器的等级下降。推荐大家重点培养忍者由井，她的武器是最强的，而且她的特殊能力只有两关是非得上不可的，其他时间完全不用出战。只要每次都用其他人进行游戏，她的武器就无论如何也不会降级了。（注意：CONTINUE或在机器人战中败北都不会令武器等级下降。）增加HP上限的爱心共有四颗，分别在鬼首之岳、漆黑洞窟、千年御殿和十六夜神宫。

当玩家进入一些已通过的版图时，万一不敌，可以先按START暂停，然后按SELECT，这样就可以从容退出此关，然后到城镇中进行补充，日后再来挑战。

游戏的真ENDING出现条件是要将所有的通缉犯都捉拿归案。要找到这些通缉犯除了要满足特定条件外，还一定要向所在区域里的城镇居民打听情报，注意和狗交谈要用到佐助。

第一章 废墟

STAGE 1: 江户高速公路

这是游戏最初的一关，可以说是毫无难度可言。玩家惟一需要注意的就是不要被上面缓慢落下的台阶压死就可以了。在本关末尾有很多疯狂的汽车向你开来，稍加注意的话，应无大碍。

STAGE 3: 新宿

很壮观的一关，满眼都是大火，注意别被烧着了。本关有很多特殊的岩石要用到惠美寿的特殊能力才能击破，这种石头以后还会经常碰到。顺便说一句，在第一个红绿灯上蹲下可以找到第一个通缉犯天火。

BOSS: 半藏

虽然只是第一章的BOSS，但实力之强远远超出想象，足以令初学者恼羞成怒。他的攻击方式非常多，而且随着HP的不断减少，其攻击方式还会有三个阶段的变化。如果您实在觉得困难，就用LV.3级武器试试吧。

STAGE 2: 八幡知森

依然很简单的一关，只是第一次要用到伍佑卫门的特殊能力电磁烟斗，相信只要多试几次玩家一定会明白了。如果稍远处有敌人的话，也可以用长距离的电磁烟斗将其轻松击破。

STAGE 4: 江户塔

本关基本上是把前几关的要素结合起来的一关，开始略有一些难度了。在本关末尾有一段强制上升的地方，玩家要利用惠美寿的特殊能力迅速击破拦路的大石，否则就会被活活压死。

机器人战: 不如归

这么粗犷的机器人居然和有“日本文学史上的《孔雀东南飞》”之称的文学名著同名，实在是有些让人哭笑不得。不过其实力实在是不敢恭维，只要多用防御，它就只能任你宰割了。此战胜出后，游戏进入下一章。

第二章 挑战

STAGE 1: 天狗之森

和第一章STAGE 2有些类似的关，不过加入了一种会放旋风的敌人。这种旋风不能对玩家造成任何伤害，就有如一个台阶一般，甚至可以在上面进行跳跃。只有利用旋风才能通过本关。

STAGE 3: 河童溪谷

坐筏子漂流的爽快关卡，不过颇有些难度。本关中途有一只怪兽前来骚扰，玩家可以不必理会，时间一到它就会消失。进入本关之前如果您有1000块钱，这只怪兽就会变为通缉犯河太郎。

BOSS: 小次郎

小次郎的攻击范围远胜半藏，攻击方式随着HP的变化也会有两个阶段的变化。要注意他手中的剑发出红光为上段攻击，发出蓝光则为下段攻击。

STAGE 2: 鬼首之岳

这一关就小有一些难度了。本关需要在悬空的台阶上不断跳跃，对玩家的技术是一个考验。此外还有很多扔石头的敌人，非常讨厌。本关过后在前方的城镇里，女忍者由井加入。

STAGE 4: 土蜘蛛洞

土蜘蛛的洞窟里有无数的蜘蛛和蜘蛛网，玩家利用蜘蛛网的弹力可以跳到平时无法达到的高度，借此可以通过某些地方。要注意躲在土中的大蜘蛛可以把玩家一击必杀。

第三章 忠义

STAGE 1: 漆黑洞窟

本关分为两段。前半段在地铁，玩家要换上速度快的由井抢在地铁开来之前冲向安全地带，动作一慢就会阵亡。后半段在漆黑的洞窟中进行，只要有耐心，看清地形后不难通过。

STAGE 3: 雪原

在本关之前的城镇里，最后一个同伴佐助也加入了。本关是强制卷轴的横移动画面，难度并不高，只要注意别落在最后被卡死就可以了。对于拦路的敌人可以用机枪尽情地扫射。

BOSS: 弁庆

虽然名字吓死人，但要论实力应该是最弱的一个BOSS。弁庆的攻击范围虽然大，但移动速度超慢。他主要靠召唤冰柱来进行攻击，只要站好了位置，他就任你鱼肉了。

STAGE 2: 下水道

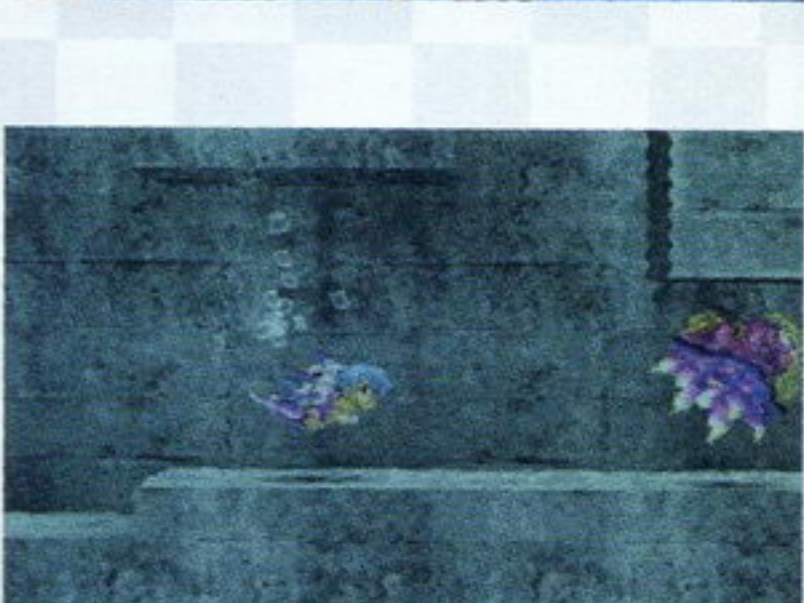
本关是由井小姐大显身手的地方，因为在水中只有她才能够自由移动。在水中时按×键是下潜，要注意按键的力度和时间。由井在水中也没有什么太好用的武器，一切以躲为主。

STAGE 4: 冰之宫殿

在漂亮的冰宫里和敌人作战。本关对跳跃的要求很高，加上又是冰面，走上去有一定的“惯性”，要小心。本关最后又是一段向上移动的“亡命”路，一定要快。建议用佐助。

机器人战: 大槌

对付这个家伙首先要学会防御，同时也要注意下面的能量槽，它关系到烟斗攻击的效果。当大槌向你冲来时先防住，然后马上放出烟斗，如果成功的话它就会被定住，任你殴打。等烟斗的效果消失后马上再放，顺利的话可以一次搞定！



第四章 魔都

STAGE 1: 大矿山

本关虽然是开着矿车前进，却没有什
么摔死的危险，倒是沿路的敌人和悬挂在
空中的明晃晃的大刀值得小心。在关尾会
有一个长颈鬼从下方追来，千万不要和它
站在一条垂直线上。从第2个版面的第2个
陷阱落下去可以找到通缉犯紫河车。

STAGE 3: 幽嵯峨野

在竹林中的关卡。本关可以乘坐一种跳
来跳去的机器，利用它可以跳得很高，而且
可以毫发无损地通过布满荆棘的地面。另外
要注意某些竹节是可以击破的。

BOSS: 义经

哇，这下弁庆、源义经都全了！这个义经以笛子
为武器，招式虽然怪异，但变化并不多，而且动作缺
乏连贯性，只要多来两次一定就可以轻松搞定了。

STAGE 2: 鞍马台

从本关开始出现了一种可以招来闪电的
雕像，一定要小心。对付滚来滚去的炸弹球
只要不断攻击就可以了，击爆后马上闪开，
就可确保万无一失。

STAGE 4: 千年御殿

本关有很多HP相当高的敌人，如果我方
角色的武器级别不够的话就可能要陷入苦战
了。此外本关空中、树上、屏风后都隐藏着敌
人，稍不注意就会受伤。

在千年御殿这一关，先
来到第1个版面的最右边，爬过
去可以获得护甲。然后继续前
进，最后就可以碰到从镜中钻
出来的通缉犯云中镜。

第五章 鬼

STAGE 1: 砂隐之滨

本关有无数的砂旋风，一定要在低陷处
蹲下才能躲过。而本关时间明显不够，万
一时间不够就只有硬着头皮冲了。本关还有
一种打不死的老鼠，最好用跳跃躲开。

STAGE 3: 严流岛

在严流岛上有无数的巨人，普通攻击对
它们是无效的，只能将其击退，只有乘坐机
器后才能将其干掉。因此本关适合动作快、
跳跃力强的佐助行动。

STAGE 2: 十六夜神宫

很有意思的一关。击打上方的开关可以
改变下方的水位，当你找不到路时就不妨改
变一下水位试试。要来回变化两回才能通过
本关。本关过后就可以安心培养由井了。

BOSS: 武藏

剑圣竟然重临严流岛！虽然这是个女性
版的武藏，但实力绝对不容小视，她的二天
一刀流功夫已入化境。强烈建议用LV.3级
的由井对付她。

机器人战: 夜鸟

这是整个游戏最大的难点，要想取胜必须学会应付它的每一招。攻击他的最佳时机就是它向你冲来的时候，防住后立刻以左拳×N+右拳的组合拳猛揍，不要浪费副武器。当它放出四个小炮台或全身被6个小球包围时一定要用机关炮猛轰，不要吝惜子弹，否则悔之晚矣。理论上来说，除了它放激光那招外，其他的招都不应该防御。值得一提的是它有一个召唤8只火鸟的招数，很难用左拳全部击回，不过如果成功的话弹药增加40发，还可以给它造成重大打击。防御1只火鸟损失HP5点，被火鸟击中损失HP20点。

第六章 奈落

STAGE 1: 百鬼家

本关的难点在于时起时落的毒水，一定
要看准时机才能通过。而本关的敌人HP非
常多，如果武器等级不够非常困难。

STAGE 2: 高天之原

这是最后的一关，首先玩家要控制义经
那小子玩一局STG，击倒关尾的BOSS后才
能控制伍佑卫门一行。注意BOSS浑身发光
时要躲到最上方去。在本关的最后要在闪电
中跳跃前进，难度很高，建议使用可以滑行的
佐助，这样难度要低一点。不过千万不要
忘了取得10只替身猫，否则很难击败最终
BOSS。

BOSS: 清姬

这个BOSS有两个形态，要打倒它一定要有10只替身
猫和由井的LV.3级武器，否则很难取胜。玩家首先要对
付的是清姬的分身，即使有了10只替身猫也不能掉以轻
心，因为它有不少招式是直接攻击正体的。将它击倒后清
姬就会露出真身，不用想了，冲上去硬拼吧，干掉它就迎
来了ENDING。

第二形态

第一形态



游戏通关之后存档继续游戏，然后来到
第一章的城市，在城市入口处的楼房最高层
可以找到清姬。用伍佑卫门和她对话，就可
以获得订婚戒指，其作用为受伤后武器等级不
减。但坠崖身亡的话……



要记住乌云的位置才能躲开闪
电——非常有创意的BOSS。



从图中所示的地方勇敢地走下去
就可以取得10只替身猫。

2002 年游戏界全明星访谈

倡导未来业界趋势

回顾过去辛酸点滴

游戏硬件篇

——PS2 的去年和来年

突破百万的大作将会继续发售，硬件方面已经累计达到全世界 2300 万台的出货量！

——2001 年是怎样的一年呢？

福永：去年托各公司的福，若干款充分利用PS2性能的作品陆续登场，2001年可以说是PS2年呢。1997年到1998年是PS最顶盛的时期，而2001年的年末商战也让我感到PS2就像当时的PS一样在市场中占有绝对的优势。

——北美方面 XBOX 主机已经发售，另外 NGC 也已经在日本发售，会与它们展开激烈的竞争吗？

福永：完全感觉不到有什么很强的压力。在北美，PS2 依然达到连续两周 30 万台的出货量。这也是各公司相互刺激最后所产生的相乘效果所致。

——2002 年会有什么样的发展方针？去年已经公布了宽带网战略，那么电脑娱乐将会延伸到什么样的程度？

福永：我们的使命就是制造出能够产生新的游戏方法的硬件。至于游戏会向哪方面发展，这就要由各位游戏开发者来发言了。SCE 让 PS2 结合了 DVD 播放功能及浏览互联网的功能，使 PS2 具有游戏以外的娱乐功能，今后我们也将会让游戏机向更家电化的方向发展。

——前段时间公布了宽带网战略，但为什么没有公布什么具体的内容呢？

福永：上次只是技术规格方面的公布，是希望让各软件厂商能够在软件开发方向有所准备。宽带网首先对应的自然是《FFXI》，除此之外还会有其他的企划。

——SEGA 曾在 DC 上尝试过游戏剧情、角色的追加下载，以及提供网络对战等服务，但好像并没有取得很好的效果……

福永：经验丰富的 SEGA 公司现在是我们的很重要的合作伙伴之一，我们自然也会在技术方面进行交流，因此请大家期待。



福永 宪一
SCE 宣传部部长



GOOD BYE 2001 WELCOME 2002

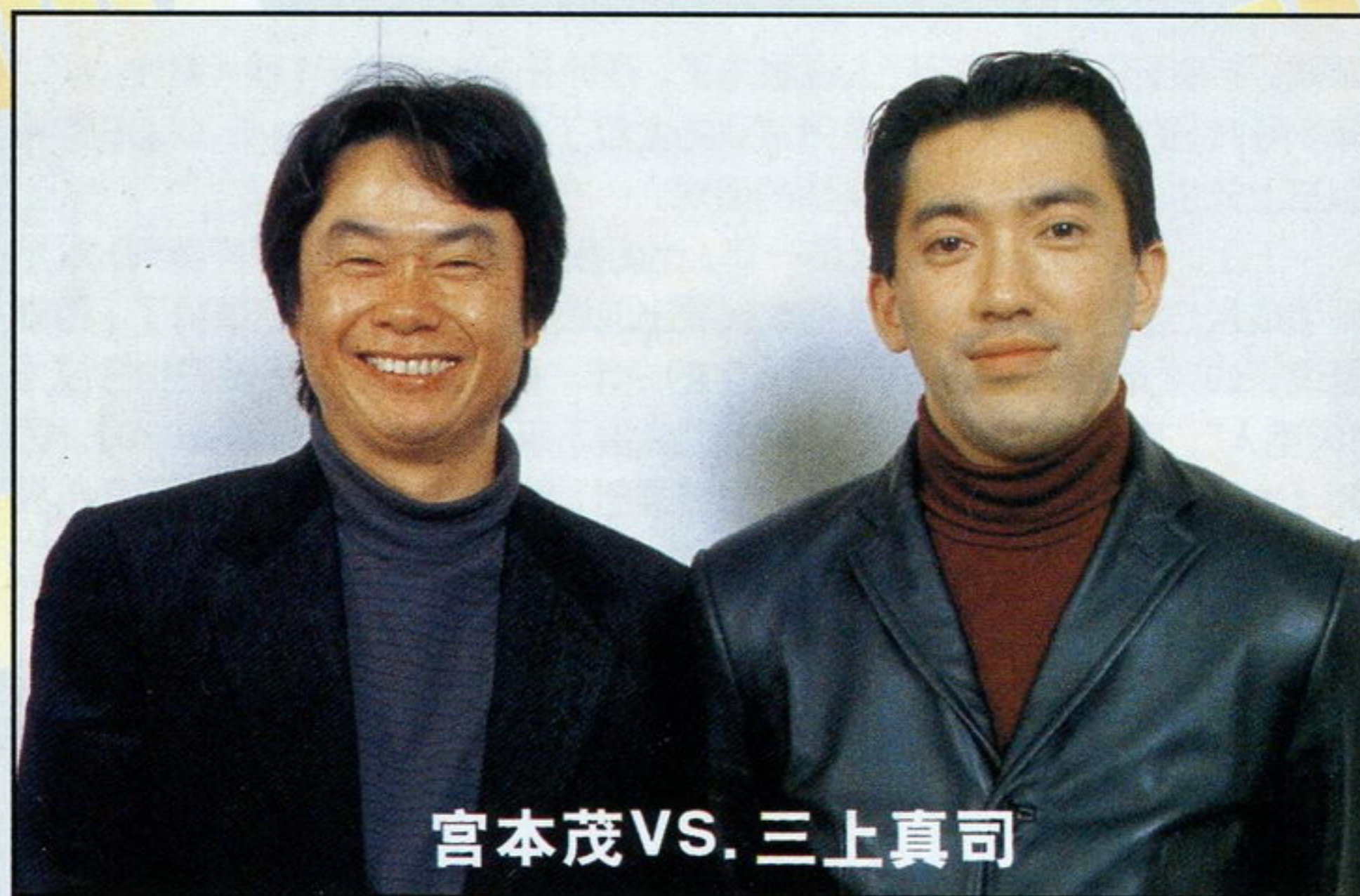
宫本：关于我呢，去年制作了《PIKMIN》。GAME CUBE 上的《任天堂全明星大乱斗 DX》和《动物之森》发售之后，迎来了难得的正月的空余时间。去年12月29日，日本国内及国外的GAME CUBE都和原计划一样卖光了。任天堂每年都会收到来自流通方商人们关于年末销售的评价，本来以为今年的评价会不如以前的好。但是托大家的福，年末的销售非常稳定，现在觉得自己肩上的负担顿时轻了不少。所以现在可以说是能够很好地进入2002年预定要发售的游戏的制作状态中去了。

三上：我可是很忙哟。去年12月21日就已经开始制作新游戏了。目前已经确定了游戏初级阶段的流程。以后就会按照这个已完成部分的效果，对游戏进行调整。游戏的整体完成度大概已经达到70%以上了。

——在 GAME CUBE 上实际制作游戏的感触及感想是什么？

三上：确实是很适合于开发的主机呀，虽然《生化危机》比原计划拖慢了一个月的制作时间。但主机的性能十分充足，我们能够很自由地进行调整工作。

宫本：是这样的，硬件如果能够“既易于制作，又很稳定”的话，那么这就是让制作者最值得高兴的事情了。刚才三上先生说到调整，我就想到自己在



宫本茂 VS. 三上真司

GAME CUBE 上是怎样调整工作的呢？以我们的《PIKMIN》为例，我们当时根本就不用顾虑到硬件的限制，所以就在火箭上用了和地形同样数量的多边形，虽然当时觉得圆圆的很好玩，不过直到最后才发现处理起来很迟缓，经过调查发现光是火箭就用去了1万多个多边形。（笑）

三上：现在这个时代，是什么硬件都已经无所谓了，关键是要“习惯”，只要习惯了，就能够自由地驾驭开发工具。但是在你好不容易熟悉一种机种的开发以后，下一代主机又出现了，这对开发者来说是很辛苦的。从这方面来说，GAME CUBE 是一部很容易上手、很容易让你“习惯”的硬件，希望它有很长的寿命。

宫本：我正是这么想的。在我开发 GAME CUBE 的第一款游戏的时候就已经涉及了对 GAME CUBE 硬件设计的工作。但不可能只用1年的时间就能开发出一款新作。一款游戏从企划到完成，如果有充分的时间的话，就需要3年左右的时间。因此以现在新主机的标准寿命来看的话，我最多只能在上

2001 年最有印象的事件

是2001年的年末商战，有人说现在的游戏市场已经缩小了，但这个年末却有一种大爆发的感觉。

2001 年最有印象的一款游戏

突破百万销量的游戏有好几款呢，不能单说其中一款呀。

“PS2 宽带网元年！”据说 PS2 的宽带网正式开始服务时，还会有专用的浏览器软件登场。



——GAME CUBE 的去年和来年

关于新世纪游戏的特别对谈

《生化危机》怎么样啦？

——去年9月13日，在 GAME CUBE 发售的前一天，CAPCOM 突然发表了“《生化危机》系列”将是 GAME CUBE 的独占游戏的消息。从那以后，GAME CUBE 顺利发售，那么二位在这期间又进行了怎样的努力呢？

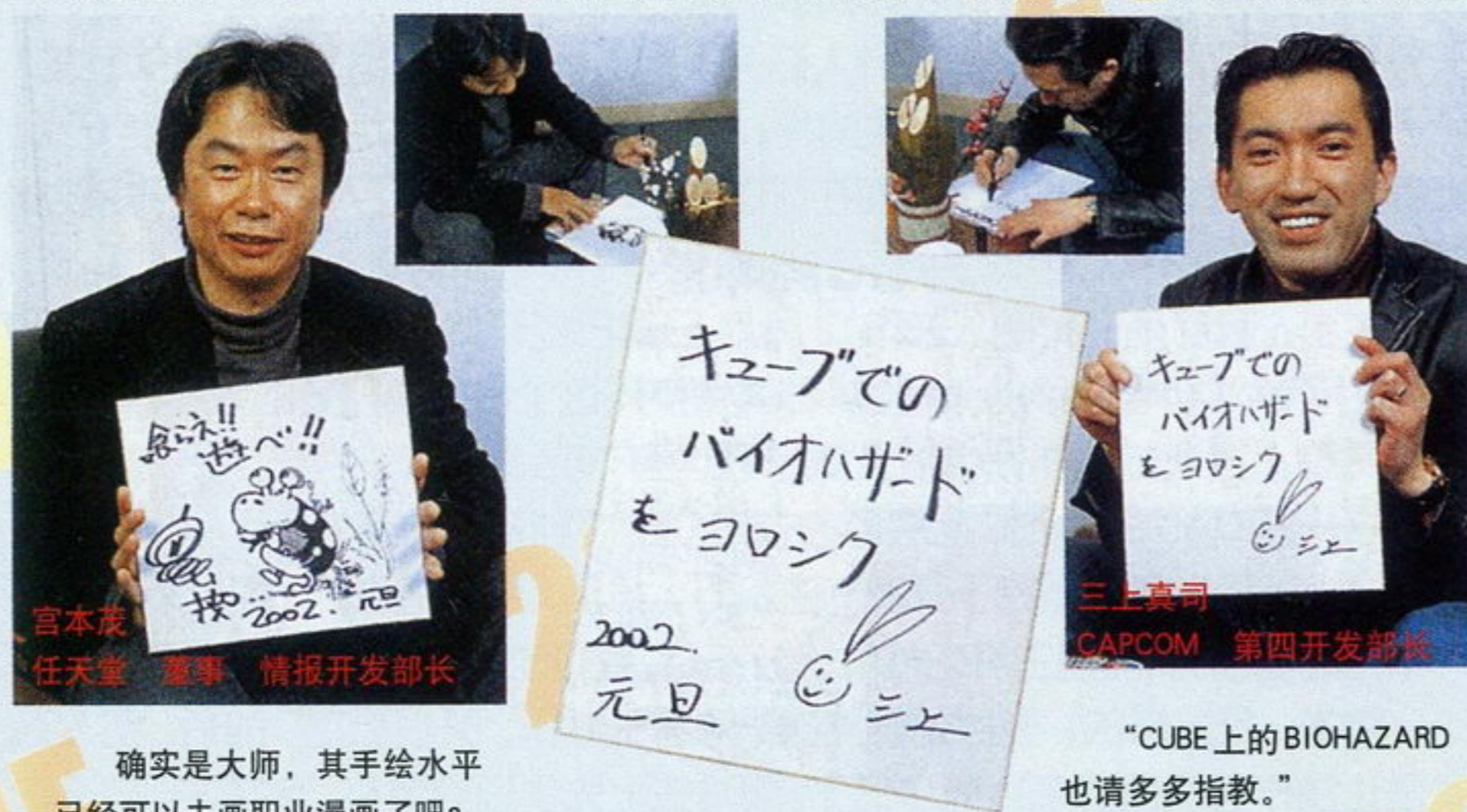
推出2部作品。因此，这次我就在参与主机设计时向着能让主机的寿命更长的目标努力，希望众开发者们都能在同一部自己熟悉的主机上，轻松愉快地不断开发出新作品。GAME CUBE 已经从卡带媒体进化到了DVD光盘媒体，又具有很强的扩张性，有丰富的周边产品，价格又有竞争力，因此我希望 GAME CUBE 能有7~8年的寿命。

三上：现在的游戏，无论是在发色数上、解析度上还是音乐的素质上，都已经达到了人类所能辨认的最高水平。再向这方面发展就已经失去意义了，因此如今是一个讲究对游戏的细调整及讲究游戏开发者创意的时代了。

宫本：没错，不过说要以创意决胜负，却也不是那么简单的事情。游戏业发展到今天，已经到了几乎出尽所有创意的程度。即使制作一个很简单的益智类游戏，也不能很容易地就做出一个新创意来。新的主机能够让游戏使用更多的光源处理，也能使用更好的贴图效果，但这并不是创意，而是一种装饰而已。因为主机的性能在提高，如果往装饰方面花更多的时间，这反而让本来应该留给思考创意的时间变得更少了。GAME CUBE 就可以解决这方面的问题。

——2002年是履行约定的一年，2002年对二位来说会是怎样的一年？

宫本：2002年的确是履行约定的一年，《马里奥》和《塞尔达》将在2002年内登场。另外，也有让大家都会吃惊的几部作品会在2002年秘密制作。不过在这之前，还是要为履行让《马里奥》和《塞尔达》出现的约定而努力。去年8月的SPACE WORLD展示会上我们只是展示了映像部分，但我们做的是



确实是大师，其手绘水平已经可以去画职业漫画了吧？

“CUBE上的BIOHAZARD也请多多指教。”

游戏，不能玩的话就没有什么说服力了，预计在2002年的E3展（编注：2002年5月21日）上就能让大家看见游戏的全貌了。2002年的GAME CUBE也将以三上先生为首，集合各种类型的游戏。

三上：2002年是新手成长的一年，比如我们公司开发的《逆转裁判》就是新手成长后的作品。不过新手的成长要出成绩只能是2003年的事情了。也就是说，2002年会是我们成为“蛹人”的一年。但在另一方面，我们也会成为“闪电人”，在《生化危机》之后，我们会接下来推出《生化危机ZERO》。因为《生化危机2》和《生化危机3》也要推出，所以说2002年的每一天都不会结束这方面的工作，不过玩家们可以把《生化危机》连起来玩了。

宫本：是啊是啊，说起来，我家最近终于买了GAME CUBE。（笑）

三上：哎，不会吧，为什么不是在发卖日那天买呢？（笑）

——作为任天堂的宫本先生，家里有1台或2台GAME CUBE应该不奇怪，就算是为了确认工作的成果也是应该的……可怎么会……？

宫本：不，这是因为我女儿还是一个中学生。如果是在一般的家庭的话，就不会在发售日那天买吧。（笑）所以在买到之前，女儿是到朋友家去玩GAME CUBE的。

——不会吧？宫本茂的孩子因为自己家里没有买，GAME CUBE要到朋友家去玩，这可是很有趣呢。（笑）

宫本：以前就答应过要买了，但是买了的话，就会变成“孩子专用”，所以我就亲自去买了一台，让它成了“父亲的游戏机”。（笑）女儿说过喜欢黑色的，而我说橙色的好，于是就买了橙色的。

接着我们就一起开始玩《全明星大乱斗》了。

——（一起笑）

游戏软件篇

34 各知名游戏制作人在2001年里都经历了哪些艰辛和欢乐呢？又是哪些事件对他们有很大的影响？他们在2001年最有深刻印象的游戏又是什么呢？请

看以下各明星游戏制作人的“去年、来年”！

2002年想更加努力！

——回首2001年，觉得今年会过得如何呢？

广井：今年会全身心地集中于工作当中，所以这将是不错的一年。

——《樱大战4》的制作顺利吗？

广井：因为制作时间只有1年，所以各制作人员都集中在一起进行紧张制作。平常像这样如此集中地进行制作是很少见的。不过这一次是个例外，也许也只有这次机会大家能这么集中地进行制作吧。

——去年年末及2002年年初的活动都已经安排得满满的呢。

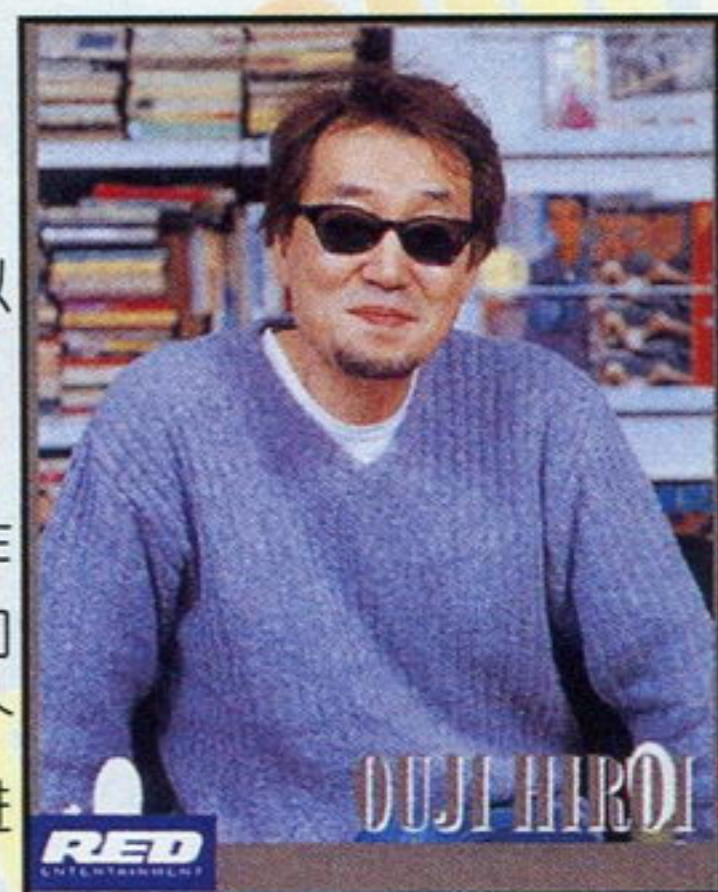
广井：是啊，新春歌谣SHOW很酷的，神崎董引退的演出也相当眩。

——2002年的目标是什么？

广井：目标就是拼命地努力，无论何时，甚至梦中我也想努力地工作。另外，关于PS2版的《樱大战》，我们已经把它提到议程上来开始讨论制作了。剧本方面也已经开始创作了，预定会在2002年内公布详细的介绍。

——那大概会是在什么时候呢？

广井：到夏天可能都来不及，2002年《樱大战》的FANS将会进一步地扩展。之前的安排都是按照“樱大战计划2000”的流程进行的，不过与原来的流程最大的变更点就是将《樱大战4》放在DC上制作的时间决定了。请大家一定要继续支持《樱大战》。



广井王子
RED ENTERTAINMENT 株式会社 会长

2001年最有印象的事件
是让《樱大战4》在DC上制作的决定！

2001年最有印象的一款游戏
是《真·三国无双2》，从1到2进化得相当好啊。

2002年是广井王子的本命年，他生于午年，今年48岁。贺卡上写的就是“马年”。



2002年将公布并且发售全新的作品！

——试着回顾一下2001年吧。

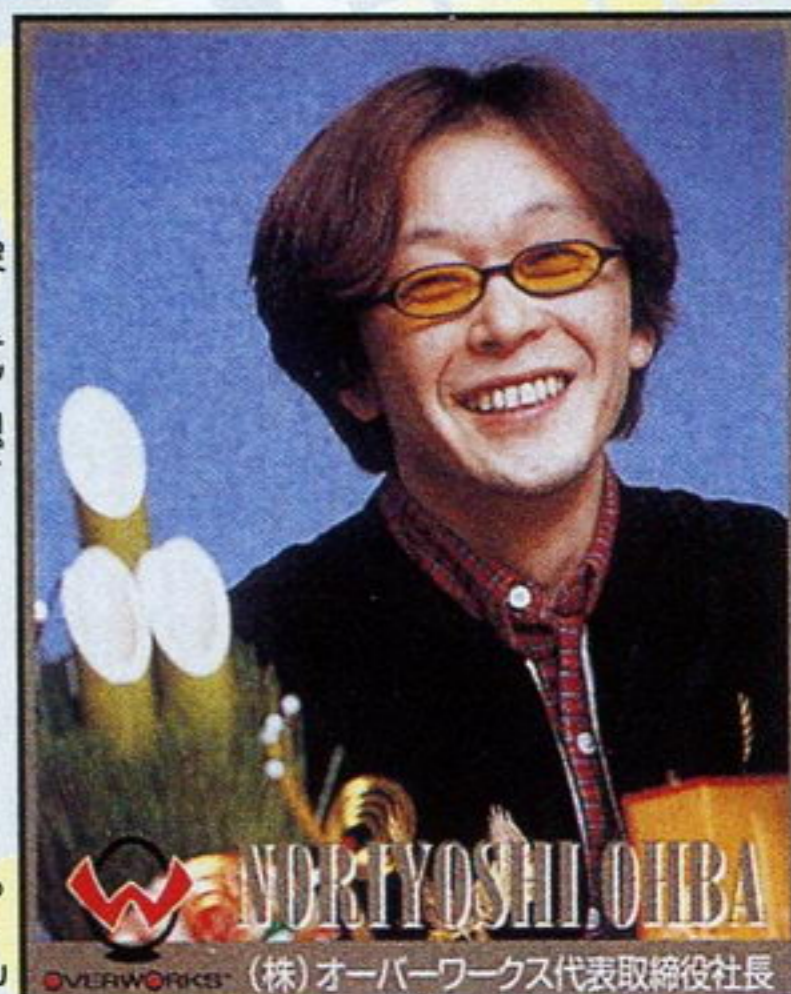
大场：1年前制作的《樱大战3》真是不容易啊。（笑）因为1月份DC宣布停止生产后我们才出的《樱大战3》。2001年我们也让《樱大战》在手机上提供相关的服务。

——2002年的一个目标是什么？

大场：2002年想公布、发售新的作品。

——新的作品？而且还要发售？

大场：是的。一个新系列作品，是大作喔。（笑）现在正在不断努力中，最近考虑了好几种硬件，因此对硬件还要再进行技术上的研究，那可是相当大的工作量。要是在我们制作《永恒的阿卡迪亚》的时候所有的硬件都能齐那就好了。不过现在DC已经停止生产了，我们也正在考虑其他的硬件。



大场规胜
OVER WORKERS 代表董事、社长

2001年最有印象的事件

是DC停止生产这件事。因为这事，我们开始有了要选择哪种主机的烦恼。另外索尼克和马里奥的握手也有很有印象。

2001年最有印象的一款游戏

主要就是《樱大战3》了，另外在中国大陆和台湾省发售的PC版所引起的巨大反响也给我留下很深的印象。

贺年卡出自《咕噜咕噜温泉2》。DC的网络游戏《咕噜咕噜温泉》也将在2002年有新的举动。



对更活性化娱乐的追求将在网络以外的地方展开。

——中先生的2001年是怎样的一年呢？

中：去年的记忆中，感觉有SEGA状态极恶的那一瞬间。因为DC将不再作为硬件延续下去了。我加入SEGA公司已经17年了，可以说是与SEGA家用机的历史一起走过来的。在一年前，DC停止生产还是只有50%的可能性。从年初DC决定停产，到年底发售《SONIC ADVANCE》及《SONIC ADVENTURE 2 BATTLE》，这一年中发生了很多事情。今年不但是SONIC的10周年，《PSO》也获得了总共16个奖项。在大川功会长去世后，我自己也曾有过一段混乱的时期。网络及《PSO》对大川来说一直都很重要，他一定很想看到《PSO》现在所取得的成就。



中裕司
SONIC TEAM 代表董事、社长

——2001年已经过去，那么2002年会有什么目标？

中：一直以来都扑在《PSO》上，因此很想早些去做下一部作品。XBOX版的《PSO》也已经进入可以试玩的阶段了。我们公司内部都已经开始能够让GAME CUBE版、PC版及XBOX版的《PSO》联机起来玩了，不过现在还是会各种出现问题。(笑) 2002年各机种的《PSO》一起游戏的话，会再次让《PSO》沸腾的。在全新作品的制作方面，我想挑战新的游戏方法，这既不是在线游戏，也不是断线游戏，甚至不是TV GAME。



2001年最有印象的事件

是SQUARE的《最终幻想》电影，真希望它能成功啊。它如果成功的话，那么我说不定也要作一部电影。(笑)

2001年最有印象的一款游戏

我很喜欢《旅鼠》，也很想制作一个把它3D化的游戏。不过这时候《PIKMIN》抢在了前面……

——2001年对裕先生来说是不寻常的一年，从AOU展(街机展)上《VF4》的公布到《VF4》的推出，再到《莎木II》的发售，经历了很多事情呢。

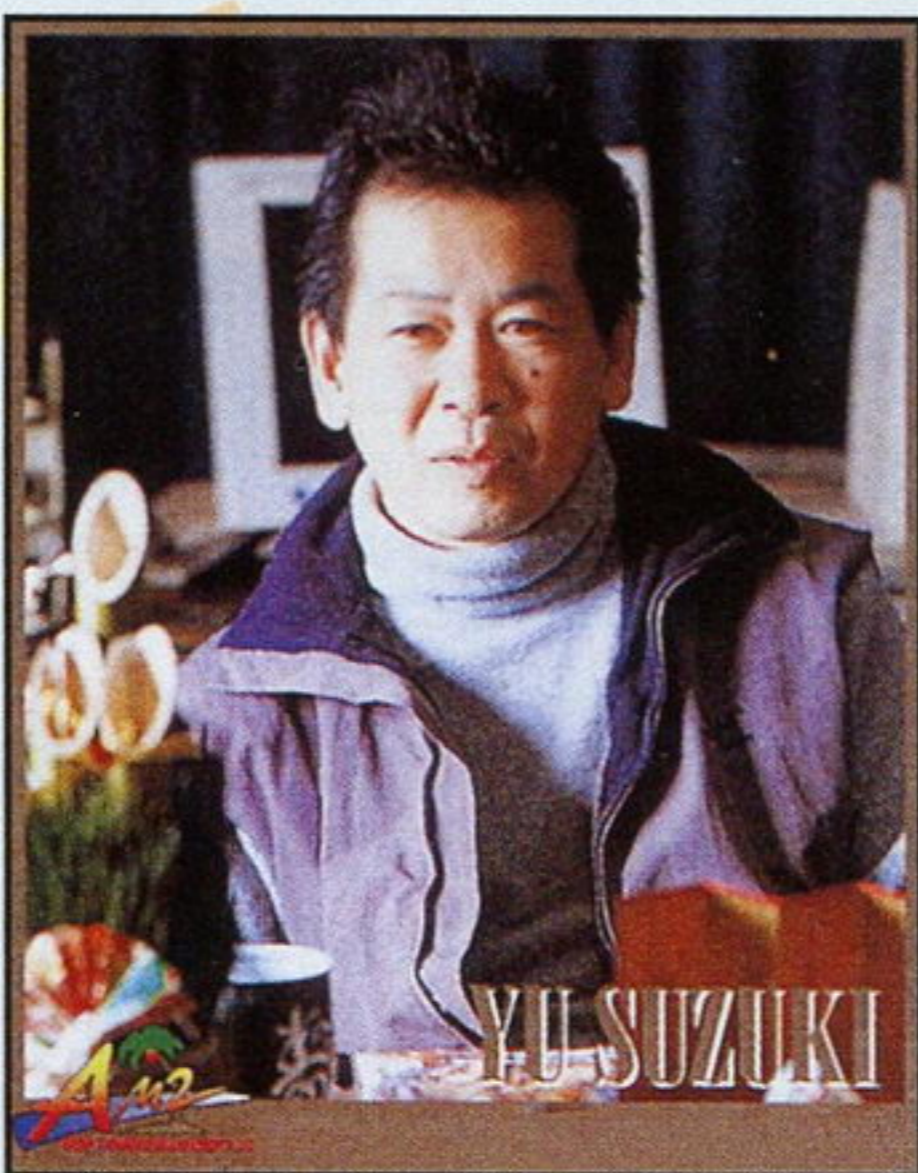
铃木：2001年是《莎木II》以及《VR战士4》制作完结的一年，终于完成这两部大作品后，我在2001年的工作周期、生活周期等都发生了改变。或多或少变得更有些空余时间了。也可以开始考虑一些以后的事情。

——不论是从制作量还是从受期待的程度，那都是两部名副其实的大作品，那么裕先生对着两部作品有什么样的自我评价呢？

铃木：《莎木II》这部作品集合了众多的游戏要素，可以说是为今后制作这种类型的游戏打下了基础。《VF4》则与《莎木II》不同，它是完全限定于格斗这一题材的作品，经过系列作的不断沉淀，现在已经达到相当高的完成度。

——2002年定下了什么样的目标？

铃木：SEGA虽然退出了硬件市场，但SEGA是不会放弃街机市场的。(笑) 2002年也会制作新的作品，现在感觉是各种主机就摆在眼前，可以从中自由地进行挑选(作为软件平台)。另外2002年将是“激动”走向“安定”的一年。2002年我也43岁了，终于度过了厄年(编注：在日本，民间有男人的虚岁42岁是灾难之年的说法)，在所有的灾难都结束后，2002年也开始出现身着蓝装的新人让人感觉到压力，我正在想关于对付2002年新挑战的问题。



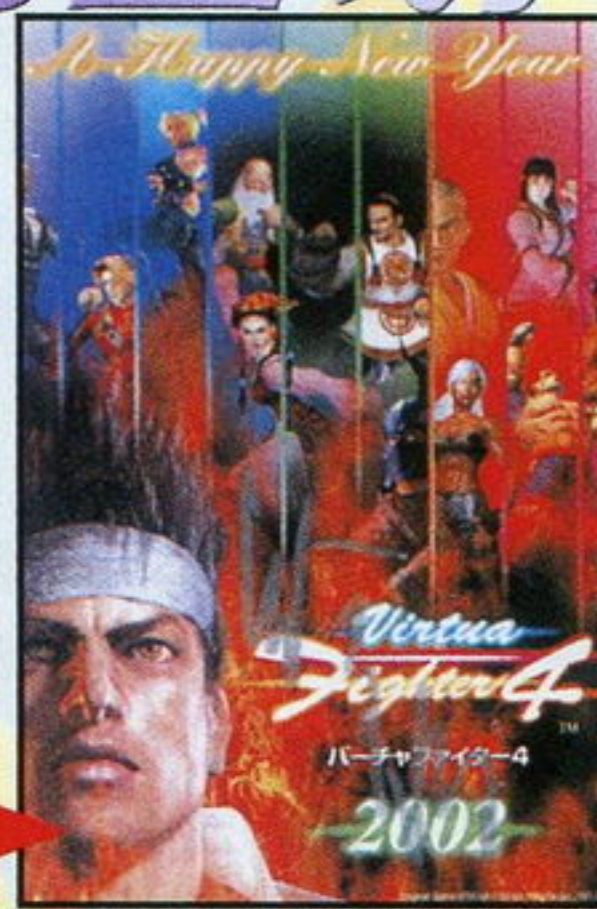
铃木裕
SEGA-AM2 代表董事、CTO/AM2 街机部部长

2001年最有印象的事件

是大川功(去世)的事。另外也包括香山先生来了以后，成立一个“新生的SEGA”这件事。这是让人激动的一年。

2001年最有印象的一款游戏是《路易的鬼屋冒险》，相当朴素的一款游戏，是纯粹的游戏感觉。

给街机业带来前所未有的新景象的《VR战士4》。



铁拳制作组

NAMCO 第一开发部

《铁拳4》的3位中心开发人员。左起分别为：米盛佑一、原田胜弘、木元昌洋。

——首先要问的是各位的2001年是怎样的一年呢？



原田：有各种各样的烦恼，是相当辛苦的一年，不论是作品方面还是自身，都是进行了转变的一年。

——2001年一直都在制作《铁拳4》吗？

木元：从某个意义来说，这是很充实的一年。其实从3年前就想开始制作“4”了。个人认为《铁拳TT》只是向前迈进了一步，“4”才是大量带有我们想要的东西。一直以来，

我们都是顺着玩家的意识去制作的，但如果继续那样做下去的话，就很难再吸引一些新的玩家了。因此做这些全新的东西虽然会难产，但感觉很好。

——在《铁拳4》中加入墙壁和地形高低差的设定是很大的挑战吧？

木元：我们还有很多完全不知道怎样去着手东西没有实现(在《铁拳4》中)，但也不能就不做呀，所以我们会在以后慢慢地予以实现。对我们来说，“3”以前的“《铁拳》系列”可以算是第1部，而从这次的“4”就是第2部的开始。

米盛：如果不是这样的话，我们做出系列新作的意义就不存在了，《VF》就是到“4”时，结合手机和卡片做了各种进化。

——2002年对广大玩家有什么话要说？

木元：家用版的制作非常用心，大家一定要买啊。之后我们也会继续努力，请期待。

原田：《铁拳TT》里因为有很多的角色，所以大家都觉得很超值；这次《铁拳4》虽然角色没有那么多，但加入了即使一个人玩也会很有趣的各种模式哦。

米盛：因为现在就在制作那样的模式，所以请大家再稍微等待一下吧。

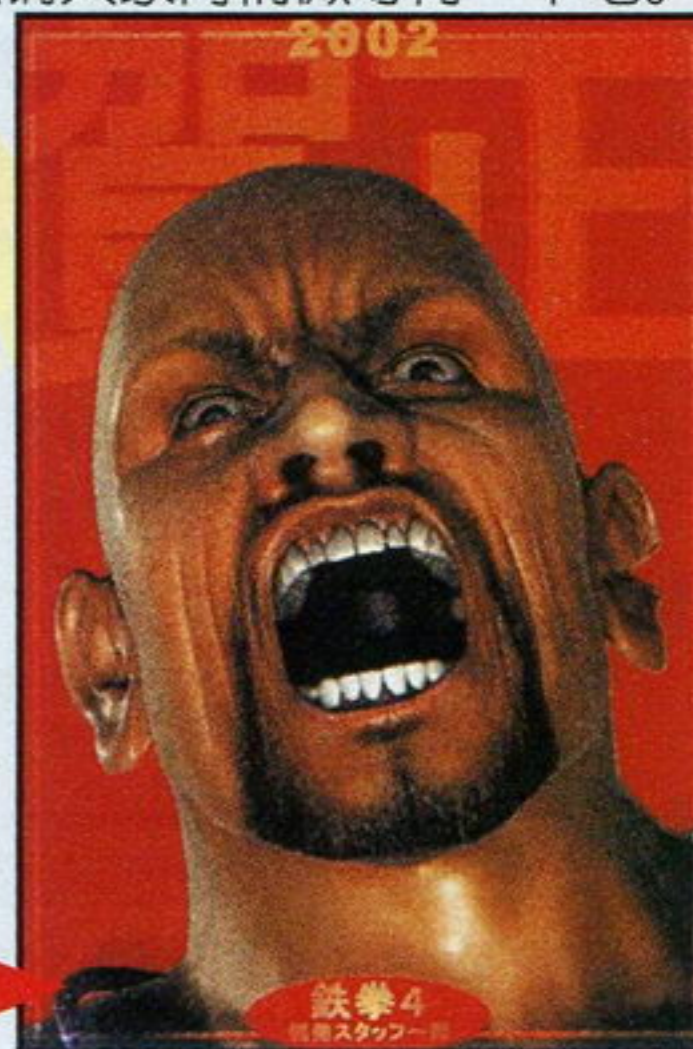
2001年最有印象的事件

是DC的撤退吧。SEGA曾经是PS阵营的敌人，现在突然成了同伴，所以还不太适应。(一同笑)

2001年最有印象的一款游戏

是《VR战士4》，能够对应手机的卡片系统让人印象深刻。另外，我们认为本公司的《皇牌空战4》是硬件进化后让游戏也进化的典范。

这是开发小组所描绘的特制《铁拳4》贺年卡。



——板垣先生的2001年是怎样的一年？

板垣：既是一个开始，也是一个结束。某些事物结束了，某些事物却开始了。也就是说，在这一个转换期里，不论是对业界，还是对市场，也不论是卖游戏的人，还是玩游戏的人，都是如此。2000年的忘年会(编注：日本在年

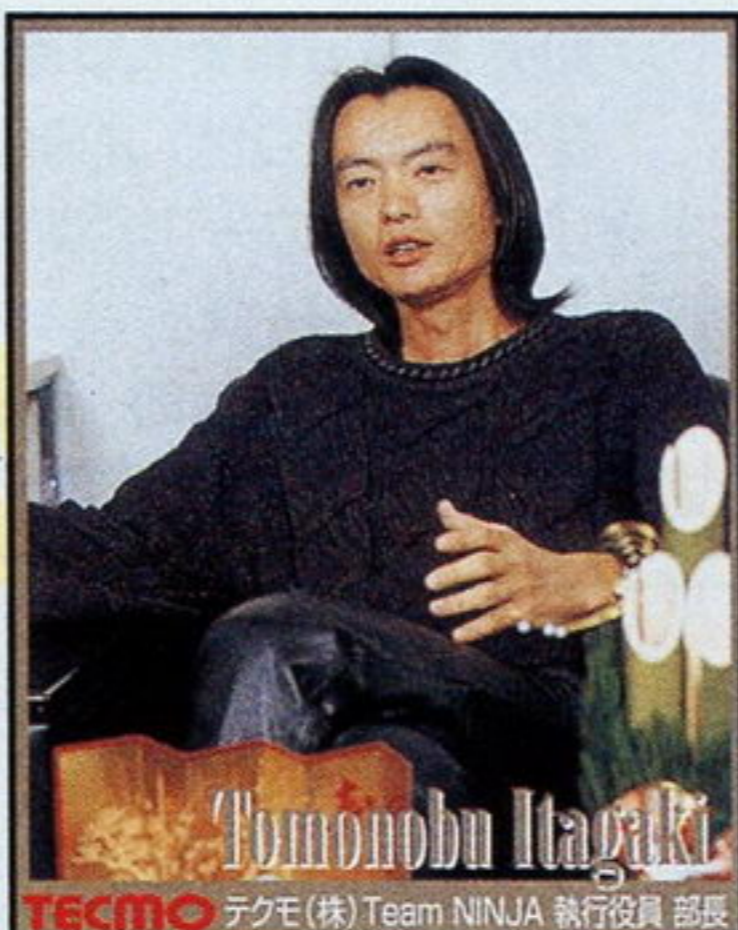
终时同事及朋友在一起聚会交谈的联欢会)时曾经说2001年是动荡的一年,只要一走错路就会落入悬崖中。而2002年则是情况更剧烈的一年。

——现在给人的印象是,板垣先生已经成了XBOX的焦点之一了。

板垣:那是因为《死或生3》是我们(Team NINJA)充分利用机能所制作的游戏。其实各硬件平台都有它本身的优点和缺点,个人认为从亲切感上来说,GAME CUBE要略胜一筹。

——面向2002年有什么计划?

板垣:大家可以感觉我们一直都是在制作《DOA3》,在2002年,我们终于会开始制作一个不同的作品了,这将会是非常快乐的一年。



板垣伴信
TECMO公司 TEAM NINJA 执行职员部长

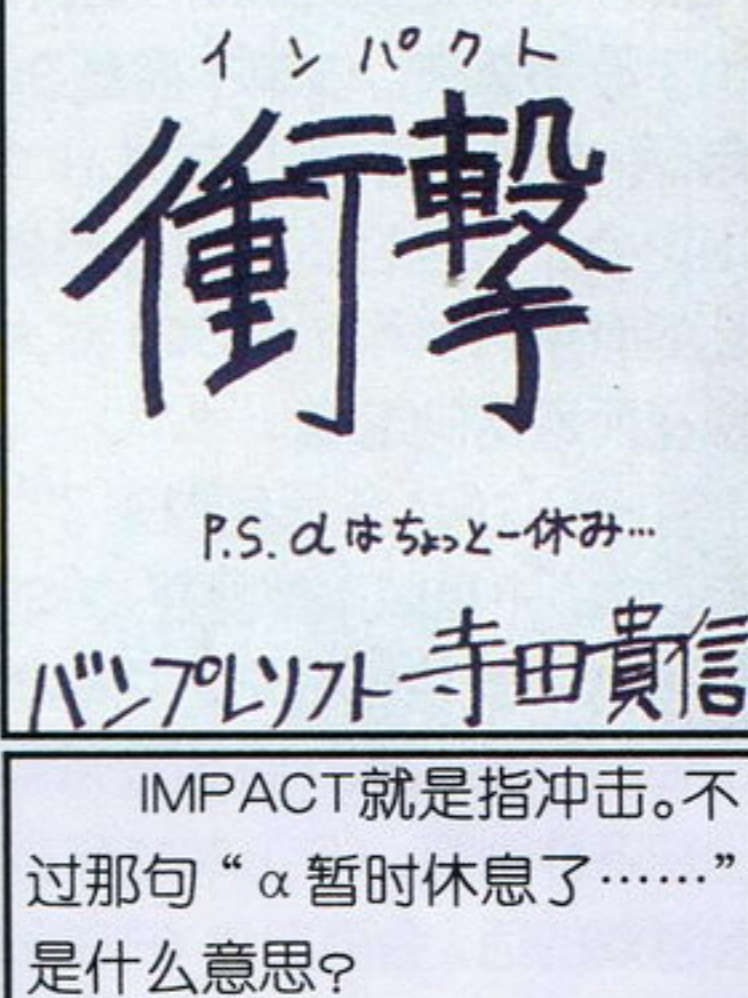


寺田贵信
BANPRESTO公司 SR 开发科 SR 制作组组长

包括建立一个开发体制方面的经验。DC版发售后我有了空余时间,2001年度过了一个假期,真是很愉快,现在也开始想进行工作了。

——面向2002年会有什么目标?

寺田:首先是开始发售的《IMPACT》。《IMPACT》可以说是各玩家期待“《机战》系列”能在新主机上进化的游戏。而我们也不敢肯定这就是玩家心目中《机战》的进化形态。2002年将会实现我很久以前就开始设想的东西,请大家期待和当年的“第4次”、“F”或“α”一样给大家给冲击的作品!



2001年最有印象的事件
游戏界不再像以前那样了。玩游戏的人本身发生了变化,感觉玩家更理性地玩游戏了。

2001年最有印象的一款游戏

《鬼泣》很不错,游戏居然还可以这样玩。还有《ICO》也不错。



沐浴在朝日光辉下的瞳,摆出一个很强大的POSE。

2001年最有印象的事件

对SEGA退出硬件市场,并且开始向其他硬件提供软件这件事感觉最有印象。PS的标志终于可以和SEGA的标志放在一起了。

2001年最有印象的一款游戏

有《吉翁前线》、《CAPCOM VS. SNK2》及《皇牌空战4》。不过这一年并没有买太多的游戏。(笑)

——首先请试着回顾一下您的2001年。

高桥:从个人来说,这是没有发生什么事情的平稳的一年,而公司方面的工作就很忙了。也是过得很紧凑的一年,从夏天到去年的11月这段时间,我们要比平常忙3倍!如果按一般的RPG来说,这个时期可以算是最忙的一段时间了,不过现在游戏(《异度传说》)已经进入了调整时期了,也算是进入一个安定期了。《异度传说》在制作时间的分配上感觉与动作游戏、格斗游戏相近。因此游戏从调整到编辑,再到数据,各部分都是同时进行的,所以2001年是感觉时间过得相当快的一年。

——2002年将有什么样的新动向?

高桥:以电影角度来讲,有人会因为“这是某某人导演的作品”而决定去看这部电影。那么MONOLITH就希望让玩家一听到是MONOLITH制作的作品,就会去买来玩。这就是我们的目标!



高桥哲哉
MONOLITH SOFT公司董事、副社长



水口哲也
UGA公司代表董事、社长

——2001年对于水口先生以及UGA是怎样的这一年呢?

水口:首先要对UGA的各员工真心道声感谢。2001年感觉过得好慢啊,好像是已经过了3年一样。2001年里,香山先生进行了改革,使得SEGA再生。这一年实在是发生了很多变故。而我们也在这一年里制作了对应PS2的游戏,包括《Rez》和《太空频道5 第2集》,另外我们也向J-PHONE(编注:日本手机公司)提供ULALA等内容。作为SEGA集团参与PS2的第一部作品《Rez》,虽然最初的销量不是很理想,但我相信接下来它会以很稳定的销量继续卖出的。

——面向2001年的计划和抱负是什么呢?

水口:2002年除了《太空频道5 第2集》

外,其实也有其他想做的。在手提电话内容的提供上,我们还是会继续加以发展。另外我以前就说过,我们将会成为一个“音”与“动画”以及“SENSE”方面的世界领先的游戏制公司。

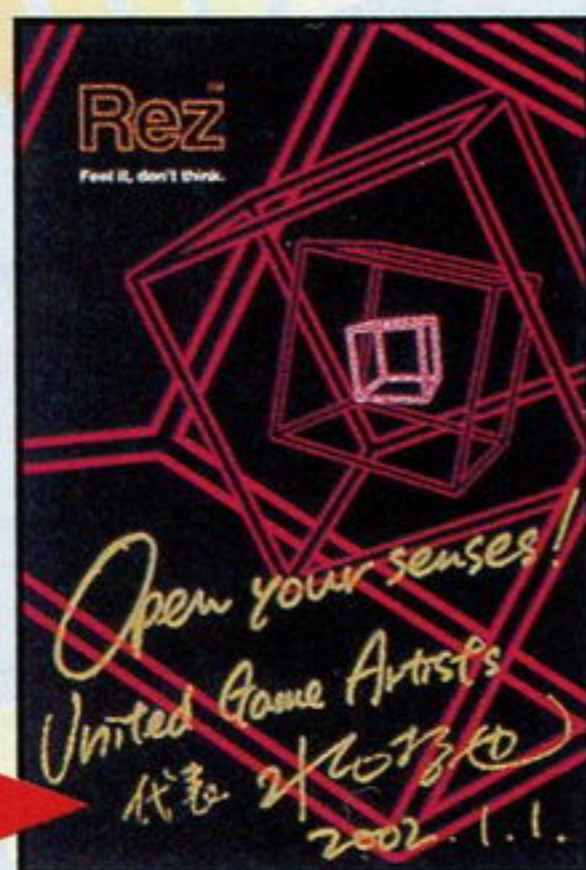
2001年最有印象的事件

2001年发生了太多的事情,这些事都对我有同样大的冲击。相信往后的两年都不会像2001年一样了。但是我也感觉游戏业作为产业又获得了实质性的成长。

2001年最有印象的一款游戏

当然只有《Rez》了,这是理所当然的。

2001年未尝经过一番苦劳,《Rez》终于发售了。这张贺年卡也充满了UGA特有的那种创意感。



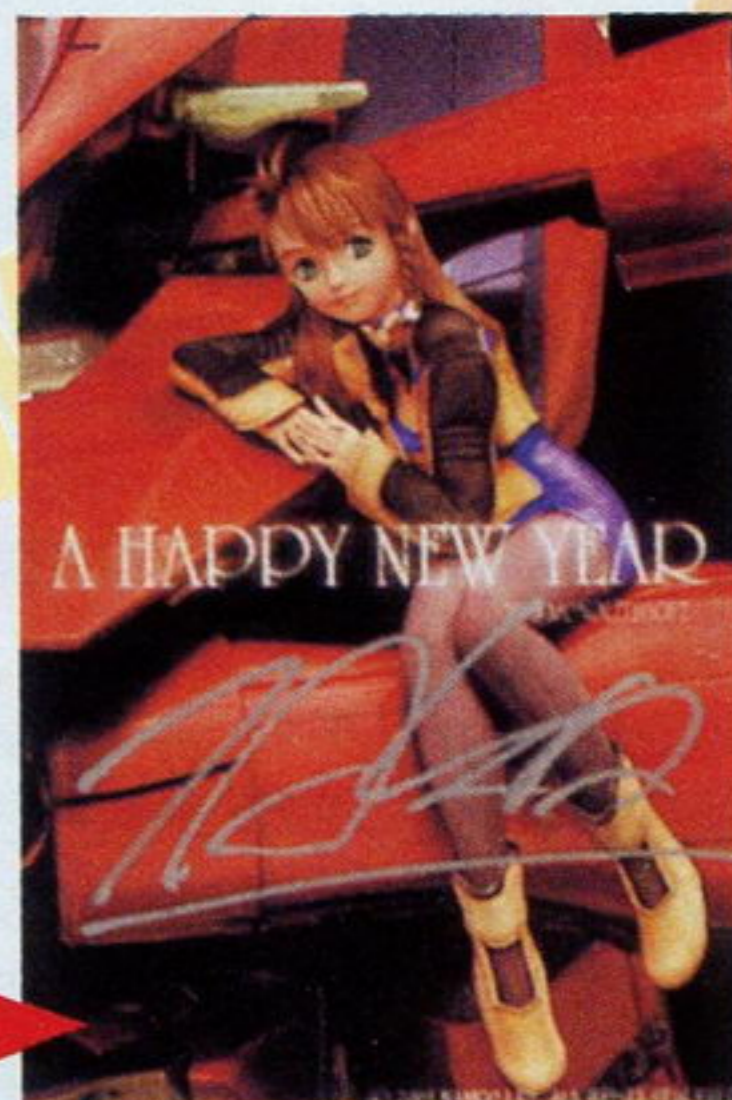
2001年最有印象的事件

感觉现在都不知道什么是能卖得好的作品、什么是卖得不好的作品。这是一种让人不明白什么样的作品能卖得好的时代。

2001年最有印象的一款游戏

是能让人很轻松地进行游戏的《真·三国无双2》。另外还有《CAPCOM VS. SNK2》,通过网络与对手对战的感觉很好。

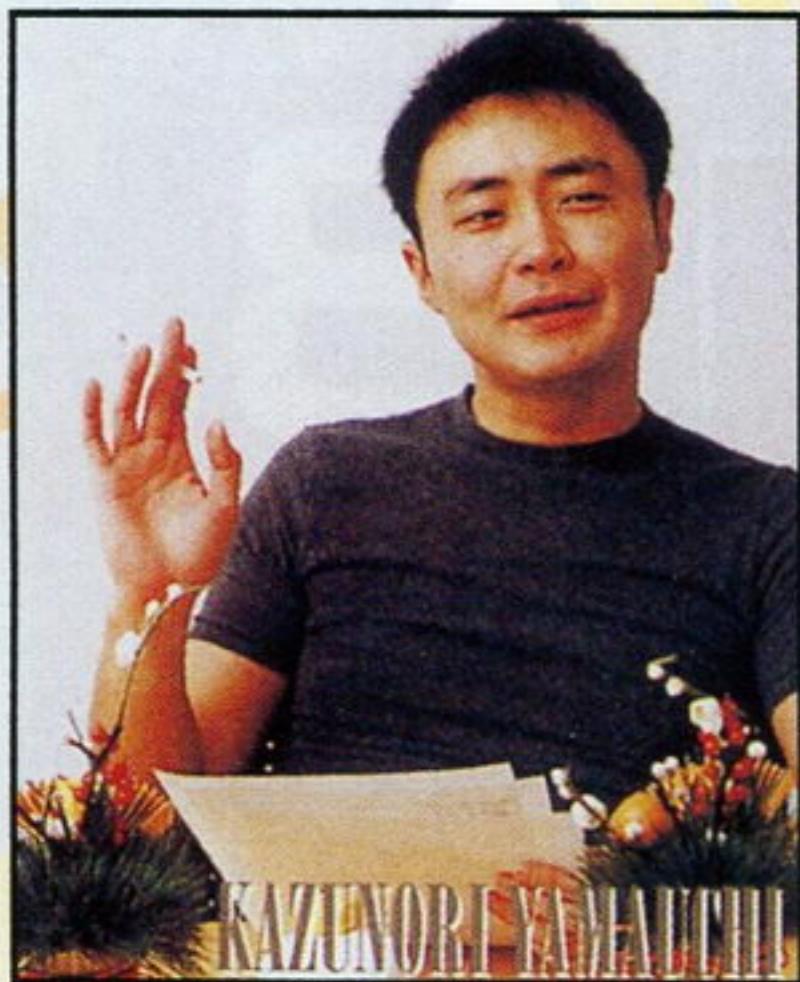
MONOLITH SOFT的贺年卡自然是《异度传说》。



《GT4》还远着呢,请先玩《GTC》

——山内先生的2001年是怎样的一年呢?

山内:《GT》最早开始策划是从1993年开始的,从那时候起一直到2001年才完成《GT3》,整整经过了8年时间。我们《GT》开发组是不论什么样的节日、假期都没有休息的,一直都在工作。不过我们终于在去年的春天将《GT3》完成以后,获得了一个阔别8年的、为期两个月的假期。所以要讲2001



山内一典
POLYPHONY DIGITAL 公司总裁

年是怎样的一年，那就是度过了一个阔别8年假期的一年。(笑)

——2001年的工作方面怎样?

山内: 关于《GT》，经常在我们要推出游戏的时候，觉得还是有很多必须要做的东西。虽然很讨厌就这么推出游戏，但也是没有办法的事呀。这次的《GT3》和以往相比，倒算是一个感觉不足的地方会比较少的一作。不过现在再看《GT3》，又发现可以改进、加强的地方堆积如山，现在的心境真是好复杂啊。

——今年出现了各种新硬件，有没有喜欢的游戏机?

山内: 喜欢的游戏机? 这个问题就有些难了。如果从“现在在用的”这一点出发，我

还是对PC(个人电脑)有兴趣。说起《GT》，在某种意义上，它是一款面向成年人的游戏，如果配上网络设备和专用的控制器，就能发挥意外的魅力。

——2002年有什么样的目标?

山内: 1月1日所发售的《GT CONCEPT》是我们制作组当初所没有预定的一个较特别的计划。在彻底完成了这一作后，我们会完全进入《GT4》的制作了，这个制作时间会比《GT3》所花的时间都更长。因为现在就已经有了很多关于新的游戏方法的方案，《GT4》除了会有和以前的玩法以外，我们也有野心要制作出完全不同的游戏方法。也就是说在《GT CONCEPT》之后，会有相当长的一段时间不再推出新的《GT》，因此希望大家能在这段时间里好好地享受《GT CONCEPT》。

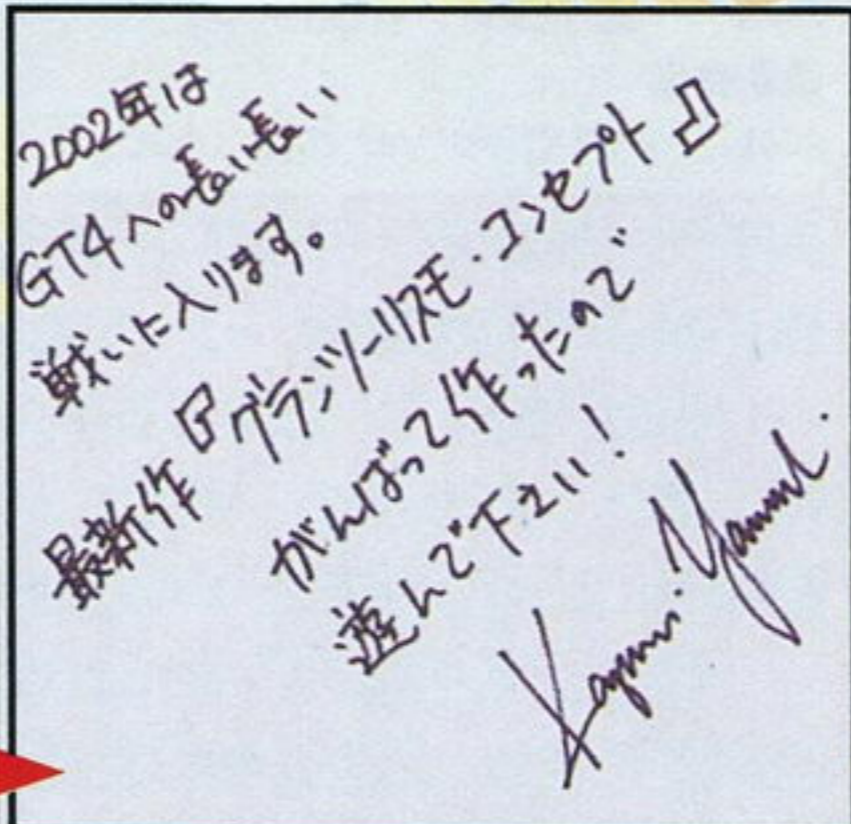
2001年最有印象的事件

我对游戏不是非常了解。不过我也开始感觉游戏及流行的娱乐已经改变了。

2001年最有印象的一款游戏

对不起，因为我本身基本上是不玩游戏的，所以也就没有什么特别喜欢的游戏。

“2002年将是通往《GT4》的很长一段时间的隧道。最新作《GTC》是用尽心力之作，请大家支持。”



“脱 HARD”

——首先请回顾一下2001年，小岛先生的2001年是怎样的?

小岛: 去年一年是很疲劳的一年啊。从正月开始就每天都要做恶梦。(笑)总是要不断地让游戏提高、再提高，感觉都要累死了。(笑)虽然去年3月份推出了《Z.O.E》，但几乎整年的时间花在了《MGS2》上。现在再看看当时的日记，就好像在做恶梦一样。(笑)从去年5月份开始，甚至连写日记的时间都没有了。

——2002年会是怎样的一年?

小岛: 《MGS2》包括基础研究的时间算在内，一共花去了3年的时间。对于一个游戏制作人来说，花3年的时间制作一个东西确实是太辛苦了。而且我还担任PRODUCE(监制)一职，部分公司的经营工作也要由我来做。因此2002年我想制作一个轻松的作品，当然大作的策划也会同时进行。关于新作，可以先向大家透露的是，这是一款注重IDEA(创意)的作品，是大家想都想不到的东西。如果可能是话，2002年……不行，2002年多少有些勉强。(笑)

——是作为游戏设计者就都想做的东西吗?

小岛: 是的，游戏设计者如果不能经常做一些新的东西的话，就会退步的。当然也不能不考虑大作，那也是游戏人的一项必修课。至于我的新作能不能成功，那就不得而知了。



小岛秀夫
KCEJ 公司董事、副社长

——今年又出现了新的主机……

小岛: 新主机确实对游戏制作人很有影响。不过游戏硬件虽然改变了，但制作人的才能是不会改变的。(笑)在相同的外表下，内在的东西是可以不同的，因此这也是充满时机的一年。现在业界各方面的技术都趋于成熟，在游戏的外观和多边形数都可以很好解决的情况下，就可以做出自己所喜欢的东西了。另外，美国方面的情况非常好，我们也全靠那边了。

——小岛先生2002年的关键词是什么?

小岛: 嗯，是“脱 HARD”，即脱离硬件的限制。不得不看到各硬件都有各自的市场和用户偏好，多边形的数量及帧数的多少倒是次要的。游戏杂志也脱离了对硬件的区别对待呀。(笑)

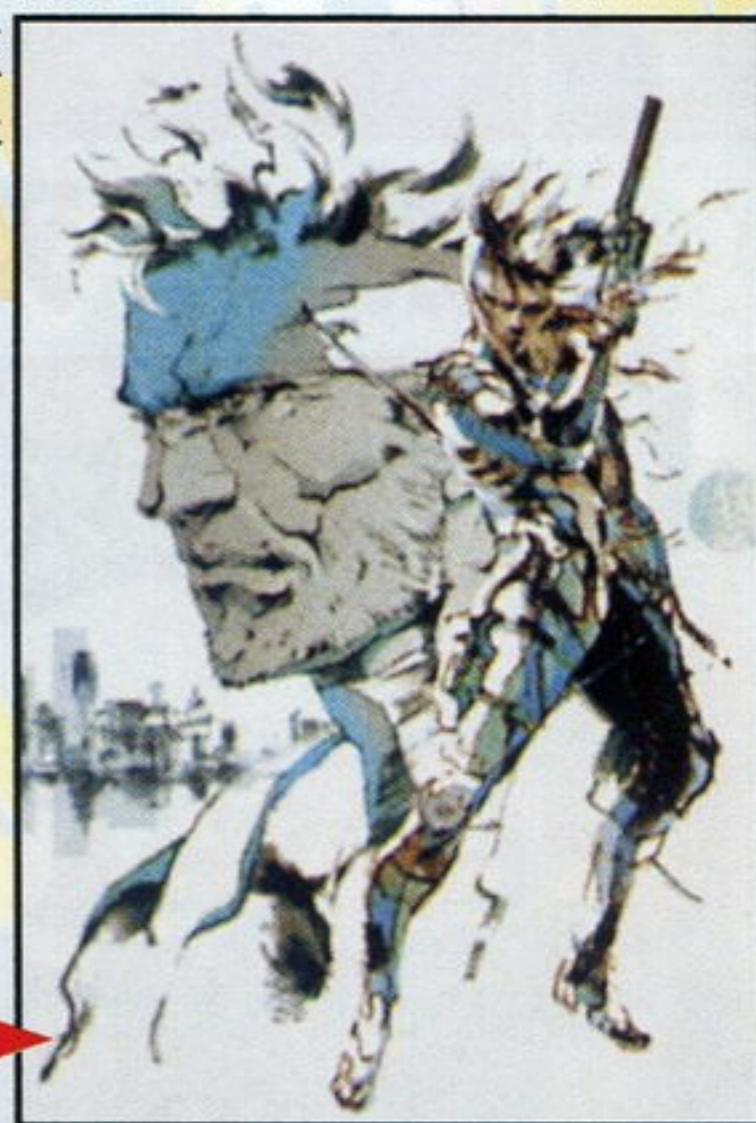
2001年最有印象的事件

是秋天的“东京游戏展”。虽然没有很多的游戏展出，但却感觉到很快乐的气氛。

2001年最有印象的一款游戏

是《逆转裁判》。接下来还有很喜欢、但又没来得及玩的《ICO》及《杰克和达斯特》。

《MGS2》有各方面的专业人士参与制作，是2001年具有代表性的作品。



——2001年比较关注的硬件有哪些?

冈田: 个人来说，比较注意的硬件是NGC，它给人一种很纯粹的游戏机的印象。另外XBOX由于在家用机上首次加入了硬盘和宽带网机能，所以对它能展开的游戏网络部分很感兴趣。ATLUS虽然不会让一款游戏去全机种制霸，但却会给各种主机都开发软件。这是另一种意义上的多平台发展战略。

——面向2002年的目标是?

冈田: 明年的主要游戏还是会围绕着《女神》系列，除了《真·女神转生II》和《if...》的重新制作版以外，在XBOX上的《真·女神转生 ONLINE》会



冈田耕始
ATLUS 公司最高开发责任人 (CEO)

是一个新的挑战。

2001年最有印象的事件

是DC停止生产。直截了当地宣布停止硬件的生产也是史无前例的事情。

2001年最有印象的一款游戏

最近的话，是《PIKMIN》。这是一款可以让人感觉到游戏本质部分的作品。

冈田氏未来一年的最大挑战就是《真·女神转生 ONLINE》(暂名)。



《灵魂力量》众“MM”恭贺新春图。



不知不觉，洛克人已经要过15岁生日了。贺卡是洛克人家族向大家拜年!



《超级猴球》祝大家新年快乐!

GAME 3

游戏立方

VOL.009

栏目主持：多边形

名越武艺帖

原作：SEGA amusement vision 社长 名越稔洋
编译：吉川明静

帖一 成为游戏的条件

初次见面，非常荣幸能够在这儿和各位见面。之所以进行这个连载，是为了能让那些对“游戏制作到底是什么”感兴趣的朋友从中找到一些答案。那么，就让我们从“游戏到底是什么”开始说起吧。

现在大家一谈起“游戏”，就会立刻想到“电子游戏”，就好像“游戏”已经成了“电子游戏”的代名词，但其实并非如此。虽然电子游戏的迅速普及使得这一现象得到整个社会的广为瞩目，但“游戏”本身并非就指的是“电子游戏”。

大家认为“游戏”是什么呢？是“游乐”？还是“娱乐”呢？

我觉得正确来说，“游戏”是在“游乐”意义的基础之上，更有着“具有胜负要素的游乐”以及“使得游乐更具有随机应变的特性”的意味。如果没有这两大特征，那则不能称之为“游戏”。

那么，成为游戏的条件是什么呢？以下有三条。

1. 规则：必须让人理解怎么玩。（如何玩才好？如何才能胜利？怎么玩才能结束？）
2. 目的：必须明确比赛的目标和理由。（胜了以后会怎样？为什么要去获得胜利？）
3. 上手：让人感觉到技巧的重要性。（怎样才能玩得更好？怎样才能玩得更快、分数更高、游戏更流畅？）

以上三点，作为一个游戏的基本条件来说缺一不可。各位一定遇到过觉得没劲的游戏，相信便是这三个要素中的某个要素、或是要素之间的组合出了设计上的问题。

在一般游戏中，问题出在1和3上的比较多，比起1和3的问题来，2的问题还是比较容易修正的，而1由于是游戏的根本，所以修改起来相当麻烦。

在过去的几个引起轰动的电子游戏中，以上三个要素都结合得相当完美。

例如CAPCOM的《街头霸王II》：

1. 使用方向键和攻击键在X秒之内击倒对手，先赢X局的便是胜者。
2. 胜了的话就可以继续玩下一局，获得X连胜后也很有成就感，如果能够战胜真人对手的话更是会非常满足。
3. 设计了上中下段的基本攻防，同时也存在着出招较为复杂的必杀技，如果能够很好运用这两点的话就能够轻松取胜。

理解了1之后，用3的操作来达成2，怎么样，很精彩吧。虽然说得很简略，但作为一个游戏来说，有这些就已经足够了。

不仅是《街头霸王II》，只要是过去历史中非常卖座的游戏，没有一个不是完全满足这三个基本条件的，各位可以自行找几个来研究研究。

以上三条同样也适用于“电子游戏”以外的事物。比如说“捕昆虫”就是一款出色的游戏，它将人类天生的“狩猎”本能反应在了小小的“昆虫”身上。“狩猎”就是所谓的“随机应变”，我们可以把昆虫看作是电子游戏中的电脑对手。也就是只要通过训练来强化自己的技巧，将其结果“抓到多少只”作为分数的要素来让玩家获得满足感。

当然也有一些孩子会觉得昆虫的漂亮外形吸引着他们，一说到这个只

名越稔洋，1965年6月17日出生。

原于铃木裕（AM2研）手下工作，担任CG设计，曾经参与数款畅销大作的制作。1998年9月，就任AM11研部长。2000年4月，担任株式会社amusement vision代表取締役社长。代表作有《SPIKE OUT》、《梦游美国》等多款游戏。如今作为SEGA多平台战略的急先锋，在任天堂NGC上推出《超级猴球》。

过去的主要作品

- 1994: 梦游美国
- 1995: 梦游美国 (SS版)
- 1996: VR射手
- 1997: VR射手2
- 1998: VR射手2 Ver.98、VR射手 Ver.99、SPIKEOUT
- 1999: VR射手2 Ver.2000、VR射手2 Ver.2000.1(DC版)、SPIKE OUT FINAL EDITION
- 2000: VRNBA、SLASHOUT、DAYTONA USA 2001(DC)、PLANET HARRIERS
- 2001: 超级猴球、VR射手3

最新作品

- 2002 VR射手3 Ver.2002 (NGC)



有夏天才能难得一玩的游戏，捕虫网等平时绝少使用的道具拿在手里行走本身也是非常有意思的，这一切都作为游戏中的要素起着重要的作用。

因此“捕昆虫”即使不去予以命名，这一行为本身就可成为具有代表性的“游戏”。不仅如此，例如“捉迷藏”啦，“老鹰捉小鸡”啦，这些孩子们喜欢的行为可以说是在本身的命名上就已经进行了“游戏化”。

那么，“日常动作”呢？比如跑、走、跳这些行为是否是“游戏”呢？答案是否定的，因为这些日常动作中并没有加入开始我们所说的“游戏”所必须的要素。

但是，这些现象我们都可以对它们进行“游戏化”。请想一下奥林匹克的比赛项目，这些比赛中有不能被称为是“游戏”的吗？我想是没有。留下的“纪录”可以被“排名”来确定级别，这完全就是将先前所述的3大要素全部综合进去的优秀“游戏”，它的目标就是多方面将人类的肉体和精神推向极限，从而进行了“游戏化”。

因此这些比赛确实是很意思，但如果反过来放弃了“游戏化”，成为单纯的跑或是游戏，那无论是参加者还是旁观者都会觉得无聊透顶吧。可以说赋予参加者意义的“游戏化”过程是点睛之笔。

说到“游戏”这一关键词的区别界线，我有时候会听到某人说“那个模拟的色彩太浓了，算不上游戏”，但在大部分的情况下，相信既然是作为游戏发售，则一定会在其中加入“分数”或“完成时间”这样的关键因素。

当然“分数”等等并不是游戏的关键之所在，如果有其他的信息传递方式也能起到相同效果。重要的是从游戏的随机应变中产生出胜负这个过程，才是真正的“游戏化”的惟一标准。

但是“分数”等设定早而有之，因此被认为是理所当然的存在，然而对“游戏”的判断成立与否来说确实渐渐地缺乏足够的说服力。同样对于“减少游戏完成的时间”这一自我锻炼的游戏要素来说，现在也是缺乏足够的认同感。正因为现状如此（玩家对游戏成立与否的判断基准越来越高），所以各大游戏厂商才会更为看重这样的创意——也就是如何积极地寻找令比赛线索和方式更为丰富多彩的途径。尤其是游戏线索部分，指的正是通常创意人员口中“如何把这个游戏做得有趣一些”的关键之处。


下一回将给大家谈谈对“有趣的游戏”来说必须的条件，以及对“创新”的思考方法。



大家还记得《剑之达人》这款FC上的老游戏吗? 当时在FC上像这样有创意的游戏还真是不多见。最近我又用模拟器将这款游戏通关了。当年玩这款游戏时觉得它好难啊, 而现在玩起来就感觉简单了很多, 看来玩游戏也有一个感觉的问题在里面。为了让这份快乐的回忆常驻我们心中, 希望各位玩家能够将一些经典老游戏的通关ENDING画面以Email (ptfg@21cn.com) 的形式发送到编辑部的邮箱内, 我会有选择性刊登一些经典图片, 这样以后大家就可以随时拿出来回味了。



问题回馈

 在PS《恶魔城 月下夜想曲》中那把“无攻击力”的剑要等到主角的攻击力大到一定程度时才可以使用。

当用这把剑打倒某些敌人后, 敌人会喷射血液, 而这些血液是这把剑最好的滋补品, 这些血液可以提高其攻击力。只要不断地练级, 这把剑的攻击力会大到惊人的程度。



① PS2可以玩PS的游戏吗? ② PS2主机和配件如何识别真伪?

③我刚买的几个D版的GBA卡带, 如果很长时间一直不动它, 卡带里面的记忆体会不会消耗? ④GBA卡带上的“自带记忆功能”、“芯片记忆功能”、“电池记忆功能”各有什么区别? 是否还有其他的记忆功能? ⑤GBA的D版卡带的记忆体消耗完了之后, 卡带是否就不能进行记录了是否可以更换新的记忆体? 如何更换? ⑥还有, PS2正确换碟方法是什么? 当PS2竖放时, 要放游戏碟时, 光碟好像放不稳总要掉下来, 应该怎样放才可以呢? ? ? THANK YOU! ⑦我的PS是SCPH-7501型, 读盘情况一直都很好, 但最近新出的一种金盘, 不管新游戏还是老游戏我的PS都读不出来了, 但是老银盘不论新旧都照读不误, 这到底是怎么回事?



①可以, 不过仅限PS正版软件。②建议你最好找一套原装PS2来看看, 两者之间还是有明显的区别。就拿手柄来说吧, 组装PS2手柄大多是用原来组装PS手柄改的, 只是把外壳颜色换成了黑色。组装手柄



的按键感觉很生涩, 没有什么弹性, 外壳工艺也很粗糙, 而且按键向外突出的程度要比原装手柄高, 由于内部结构不紧凑, 摇动时还会发出响声。现在原装PS2手柄背面多是印着MADE IN CHINA或者是MADE IN KOREA。听朋友说组装手柄不能对应《保镖》这款游戏, 有条件你可以试试。③D版GBA卡全部采用电池记忆, 所以它的记忆体就是电池, 如果你没有存过档, 电池只会消耗极少的电量。如果你

长时间不动它, 又不想游戏失去记忆, 那就把存档全部删除吧! (只要你愿意) ④“自带记忆功能”是“芯片记忆功能”和“电池记忆功能”的总称。⑤记忆体(电池)消耗完了, 那就把卡拆开换电池, 注意GBA卡带的电池比GB卡的电池要小一号。⑥当你要换碟时, 只要在非LOADING画面时按下OPEN键后取出光盘, 放入新游戏然后按RESET键PS2就会自动读碟了。如果你要竖着放置PS2就要将光盘准确地放入碟舱内, 碟舱内有凹槽可以将碟片卡住, 看上去是有一种摇摇欲坠的感觉, 但是正常的。⑦现在市面上所谓的“金盘”其实是最廉价的刻录光碟, 质量很差, 建议大家都不要购买。



①《宿命传说》、《皇家骑士团外传》、《DQM2》的攻略还做吗? ②任天堂会把SFC上的《塞尔达》、《大金刚》等名作移植到GBA上吗? ③鸟山明是否健在? 《IQ博士》有游戏版本吗? 除它和《龙珠》外还有其他佳作吗? ④《三国战记》、《名将》、《西游记》这些街机名作有家用机版吗? ⑤GB版KOF是SNK出的吗, 共几作? FC上的《马里奥》1、2、3代有GB版吗? 有GB版《古墓丽影》吗? 《牧场物语4》出了吗? ⑥我是《游戏机实用技术》的忠实小读者。最近我买了台PC, 而我又想把我的PS连接到PC的显示器上, 请问我该怎么做?



①《皇家骑士团外传》和《DQM2》我们都做过攻略, 请参看本刊Tol.37和Tol.38期杂志你就会得到满意的解答。很遗憾《宿命传说》我们还没有做过攻略。②《塞尔达》和《大金刚》一直是任天堂的招牌游戏, 虽然

目前任天堂官方没有任何有关GBA版的消息公布, 但这两个游戏出现在GBA上绝对是板上钉钉的事情。原创的要素肯定是少不了的, 至于会不会移植SFC版, 也存在相当大的可能性。③鸟山明当然健在了, 但是已经很长时间没有鸟山明的消息了, 估计现在他正在参与《DQ VIII》的工作(猜测)。你所说的《IQ博士》就是《阿拉蕾》吧? 现在根本就看不到以《阿拉蕾》为题材的游戏了。④以《西游记》为题材的游戏有很多, 但是都不是街机的移植版本。《名将》曾经被CAPCOM移到SFC和PS上, 当然是PS的移植度最高了。街机版的“《三国战记》系列”是由台湾公司开发的, 所以很难移植到家用主机上, 甚至连模拟器都没有。⑤GB版的《热斗KOF95》和《热斗KOF96》是SNK授权TAKARA公司移植的, 这两个才是GB上正統的“KOF系列”, 至于其他的什么《KOF97》、《KOF99》, 《格斗之王2000》全都是无名厂商(非日本厂商)的“杰作”, 不过还可一试。⑥现在有很多电脑显卡都支持视频输入、图像捕捉、视频采集等功能。有了这样的功能就可以接驳一些外设, 例如录像机、DVD影碟机等等, 同样可以接驳PS来玩游戏。一般这样的多功能的显卡价格都比较贵。当中也有很便宜的产品, 例如丽台VC100视频捕捉卡, 虽然效果稍微要差一点点, 大约只要200元左右, 但是其性价比还是比较高的, 而且还支持S端子输入哦!



美丽与智慧俱全的多大哥:

你好。我是帅气与才气俱佳的无名菜鸟。你就像“神龙教”里的多隆, 我对你的景仰有如滔滔江水连绵不绝。有一个问题困扰了我很久, 希望万能又博爱的真神多哥能为我解答, 菜鸟必将感激不尽。问题是这样的, NGC版的《生化》画面令人震撼, 但我弄不清游戏的场景究竟是即时演算的还是像PS那样是贴图的? 如果是贴图的, 那NGC的机能也不过如此, 连DC的《维罗尼卡》都是即时演算的了; 倘若是全程即时演算, 那NGC的机能简直是恐惧!! 令菜鸟拜服。问题就这么简单, 多哥不要令我失望哦。



虽然我不喜欢阿谀奉承的人, 但是偶尔听到这样的话感觉还真不错, 活活活, 相互吹捧总比相互诽谤要好吧! CAPCOM将“《生化危机》系列”搬到NGC上的原因很多, NGC机能强大只是其中一个重要的方面罢了。



NGC版的《生化》大幅度强化了对人物的描绘 Hunter比前作更加灵活, 更具攻击性。(当然也包括丧尸)、肢体动作的刻画、枪械的描绘、各种打击效果的表现等等, 总之那些精致的细节处理又将《生化》带到了一个全新的高度。虽然所有的场景并不是即时演算生成的, 但是营造的气氛以及游戏真实的临场感要比即时演算来得好得多。从官方公布的游戏影像和图片中我们都可以看出CAPCOM在背景的描绘上花了很大的功夫, 许多场景都具有互动性, 令整个画面活灵活现, 这都需要强大的硬件机能支持。如果按照你的想法硬是要做成即时演算的场景, 我想以现在的技术水平和硬件机能可能根本就达不到CAPCOM所预计的效果, 将游戏的场景固定做好也是最佳的解决方案。《生化》制作人三上真司决定将《维罗尼卡》搬到DC上, 也是因为DC是当时硬件条件最优秀的主机, 制作完全即时演算的场景也是《生化》的一个突破, 但是整体的游戏感觉依然没有什么变化, 而NGC版的《生化》在印象上却给人一种脱胎换骨的感觉, 很大程度上归功于NGC的硬件的强大才使得制作人员有更大空间发挥他们的才能。我现在惟一担心的就是在画面上突



凶宅外不时会电闪雷鸣, 将整个屋子照得通亮。类似这样的特殊效果是前几作所看不到的。

破了的《生化》是否能跳出原有游戏的旧框框，不要给人一种换汤而不换药的感觉，等到玩家们对这些画面效果都习以为常的时候，《生化》又开始原地踏步了。



最新情报，强化版火焰喷射器公布！只看图片我们都能感受到灼热。



强化各种攻击效果，使得整个游戏更加血腥、恐怖。看，这些被“海扁”的丧尸多可怜啊。

①我用的是 JVC 的 16:9 电视，接 S 端子，是否所有的 PS2 游戏全部支持 16:9？在 PS2 本体设定中映像出力一项该设成 Y/Cb Pb Cr/Pr 还是 RGB？PS2 的 S 端子与色差线哪个好？在本刊 28 期中说是色差线好，但别人又说 S 端子好，而且 S 端子好像贵一点？究竟那一个好？②我的 PS2 记忆卡现在即使把全部记录删除也只剩 7988KB，应该是 8000KB 的呀，怎么回事？③我记得 SCE 说过：PS2 的正版 DVD 是蓝色的。是不是啊？拜托回答一下，ありがとう！④《最终幻想 VIII》最后一个 GF 伊甸，在打完巴哈姆特后原地出现的大洞，请问下去的路线在哪里，从哪儿下去？

①现在 PS2 只有部分游戏支持 16:9 的画面显示方式，而且需要在游戏中进行设置。据我所知《GT 赛车 3》就支持 16:9。你说的这两种都是最高档的 PS2 影像输出方式。首先你家的电视必须有 RGB 或者色差这两种输入端口才可以。PS2 使用色差输出方式就免去了将 Y/Pr/Pb 信号变为 RGB 信号、再由电视机将 RGB 信号变为 Y/Pr/Pb 信号的两次再编码过程（S 端子信号传输也要经过两次编码），从而减少了因此有可能产生的图像品质下降的情况，所以色差输入是 PS2 最高档的图像输入方式。至于价格方面 PS2 的原装 S 端子线的确要比色差线贵 500 日元，至于为什么我就不太清楚了。以下是 SCE 已经对外发售的影像输入产品：

AV 线 2000 年 3 月 4 日发售
售价 1000 日元

这是最普通的 AV 方式输入发售，也就是 PS 和 PS2 主机所附带的连线了。因为它使用一个信号来传送所有的视频信号，所以容易产生信号混淆的现象，画质也是最一般的。



S 端子线 2000 年 3 月 4 日发售
售价 3000 日元

S 端子线将图像的亮度和颜色以及颜色的深浅分别用两种方式进行传输，所以产生的图像素质较好。这种输入方式是国内大部分玩家的首选，因为现在很多电视有 S 端子。现在市面上有一种相当廉价的 PS2 (PS) S 端子线出售，工艺极差，而且没有抗干扰环，不推荐购买。



色差端子线 2000 年 3 月 4 日发售
售价 2500 日元

最理想的输入方式，能够获得最理想的游戏图像，只是对显示设备要求过高。

左边三条是 VIDEO 输出，右边两条是 AUDIO 输出

②买到新的记忆卡后都会提示你进行格式化，就如同电脑中的硬盘一样，这样才能够使用。格式化之后会有少许的损耗，区区 12KB，阁下就不要太在意了，这是正常的。



③ PS2 的正版光盘分为 CD-ROM 和 DVD-ROM 两种载体。虽然 PS2 游戏的主要载体是 DVD-ROM，但因为 CD-ROM 的成本比 DVD-ROM 要少那么一点点，所以某些厂商还是没有完全放弃使用 CD-ROM 这个兼容的载体。为了好区分，PS2 上以 CD-ROM 为载体的游戏统一被印成蓝色，DVD-ROM 采用的则是银白色。④取得了巴哈姆特之后，原地出现一个大洞，顺着树干爬下去，调查左边的蒸汽机。这里的第一道门要用 4 个单位的蒸汽才能打开，之后的 4 层，每一层都要用 1 个单位的蒸汽。最后的机械要用 4 个单位的蒸汽启动，注意这里必须选第二项！由塞尔把门打开，来到“大海のよどみ”，这时还结余下 12 个单位的蒸汽。SAVE 后继续向下，在最底层的机械左侧有隐藏 SAVE 点。最后用 10 个单位的蒸汽启动机器，同时与超强 BOSS “ultimaweapon” 相遇，战斗时抽取就可以获得。

我是一名普通的天津高三生，自从暑假看了《油细鸡》对 GBA 连续几期的报道后，我暗暗订了目标一定要买一台 GBA。因为上了高三，老妈禁止我玩游戏并使出了超必杀——停止一切零花钱(555)在这种形势下最后我只留下了《油细鸡》，虽然每月 17 块 6，但……很值！为了我的 GBA，我只好每天只吃午饭(—!)。万能的多边形啊！现在我有几个十分重要的问题想请您解答一下，①我计划一月中旬购入 GBA，它会不会涨价(600 左右)。② GBA 的电源游戏店要价 90，是否原装，可买否？如果不能买，如何办？③ GBA 的充电电池在什么地方能买到，游戏店中的能买吗？④ KONAMI 出的足球是否有组队模式？

①现在国内 GBA 价格都比较稳定了，我不知道你那里的情况怎样，据我所知现在 550 元就可以买到，春节期间也不会有太多浮动。②任天堂官方发售的 GBA 专用 AC 电源是 100V 的电压，这是区别于国内组装电源的最大地方，而且日本原装电源售价不会低于 100 元，说到这里你应该明白了吧。建议不要买电源，因为这样会失去 GBA 便携的意义。用镍氢充电电池是一个不错的选择。③ GBA 专用充电电池国内很难见到，当然我是指日本原装的，价格也不菲(200 元以上)，至于国内组装的满街都是，游戏店里基本上都是这种。④不知你说的组队模式是何解？我只听说《KOF》有组队，《铁拳》有组队，还没听说足球游戏的组队。你不如看看本期 LIKY 关于这个游戏的介绍吧！



铃木裕 GAME WORKS Vol.1



Yu Suzuki
铃木裕



SEGA-AM2 的代表取缔役，最高开发者 (CTO)，其他的制作人都是以系列作品见长，而在他无限的创意之下总能为我们带来充满欢乐的新游戏，因此铃木裕甚至被人赞誉成为街机领域的“神”。最近日本以他本人为主出版了一本名为《铃木裕 GAME WORKS Vol.1》的书籍。本书详细描述了铃木裕在过去十多年来开创每一款游戏的制作过程。不仅收录了大量关于他的作品的相关资料与图片，而且还向外界披露了铃木裕在制作体感游戏时很多鲜为人知的故事。如果你想对业界有更深层的了解的话，这本书一定会使你获益匪浅。

顾名思义，这是一套系列丛书，所有的内容都是围绕着铃木裕早期的作品来进行的。这样珍贵的资料自然价格不菲，在日本的零售价为 5800 日元，而且随书附送一张游戏光盘，里面收录的都是铃木裕早期成名的游戏如《Hang On》、《太空哈利》(《Space Harrier》)、《Out Run》、《冲破火网 II》(《After Burner II》) 等等，只要将该光盘放入 DC 就可以玩到了。如果各位想了解更多关于《VR 战士》和《莎木》等游戏的开发内幕只有等到本书 Vol.2 推出了。





PS2版的《VR战士4》是系列Ver.Cs!?

日本SEGA一位开发《VR战士4》街机版本的工作人员向媒体透露，他们将在不久以后推出《VR战士4》街机的最新版本Ver.C。在Ver.C中重要的是对所有角色的平衡性作出了一定的调整令《VR战士4》这款格斗巨作更趋向技巧性，而不是单单依靠某些大杀伤力的招式来取得战斗的胜利。而即将在PS2上推出的《VR战士4》将会是这款Ver.C的移植版。这位工作人员还向外界透露，《VR战士4》还可能推出Ver.D等修改后的街机版。

心跳指数

其实SEGA将这样重量级的格斗游戏移植到PS2上并不是因为PS2的硬件机能有多么的优秀，而是十分看好PS2现在全球2000多万台的普及率。自从SS版的《VF2》在日本突破百万销售大关之后，最近几年SEGA再没有几款家用机游戏能够在日本卖到百万销量了，所以SEGA对PS2版本的《VF4》给予厚望，希望它能够突破百万销售大关，其移植工作想来一定是非常认真的。再加上SEGA的家用机和街机互动这样一个经营策略，看来PS2版的《VF4》很有可能是街机的最新版本。据说PS2版《VF4》的结晶体将会有所削弱，而咱们的雷飞在某些方面将会有所增强。



梅小路葵在《VF4》中变得漂亮多了，倒是我们可爱的陈佩远远没有三代中那样俏丽了……不说了，烦！

改机的PS2无法对应《FF XI》!?

众所周知，如果想玩到《FF XI》就必须购买一套PS2专用硬盘，当然还有游戏的正版软件啦。据一则来自日本的消息指出：《FF XI》中内置了一套检测PS2硬件的程序，一旦检测到非法的硬件，PS2就会自动退回最初开机画面。

心跳指数

在《FF X》将要推出时也有过这样类似的传闻，结果证实只是玩家一厢情愿的猜测而已。由于《FF XI》是一款网络游戏，所以我想SQUARE在网络安全方面一定做了很多的工作，而且SQUARE将东山再起的希望都寄托到了《FF XI》身上，公司绝对不会允许盗版问题来影响PLAYONLINE计划。无论怎样请大家支持正版，使中国的游戏市场尽快走向良性循环的轨道。



行货PS2主机不对应水货PS2硬盘!?

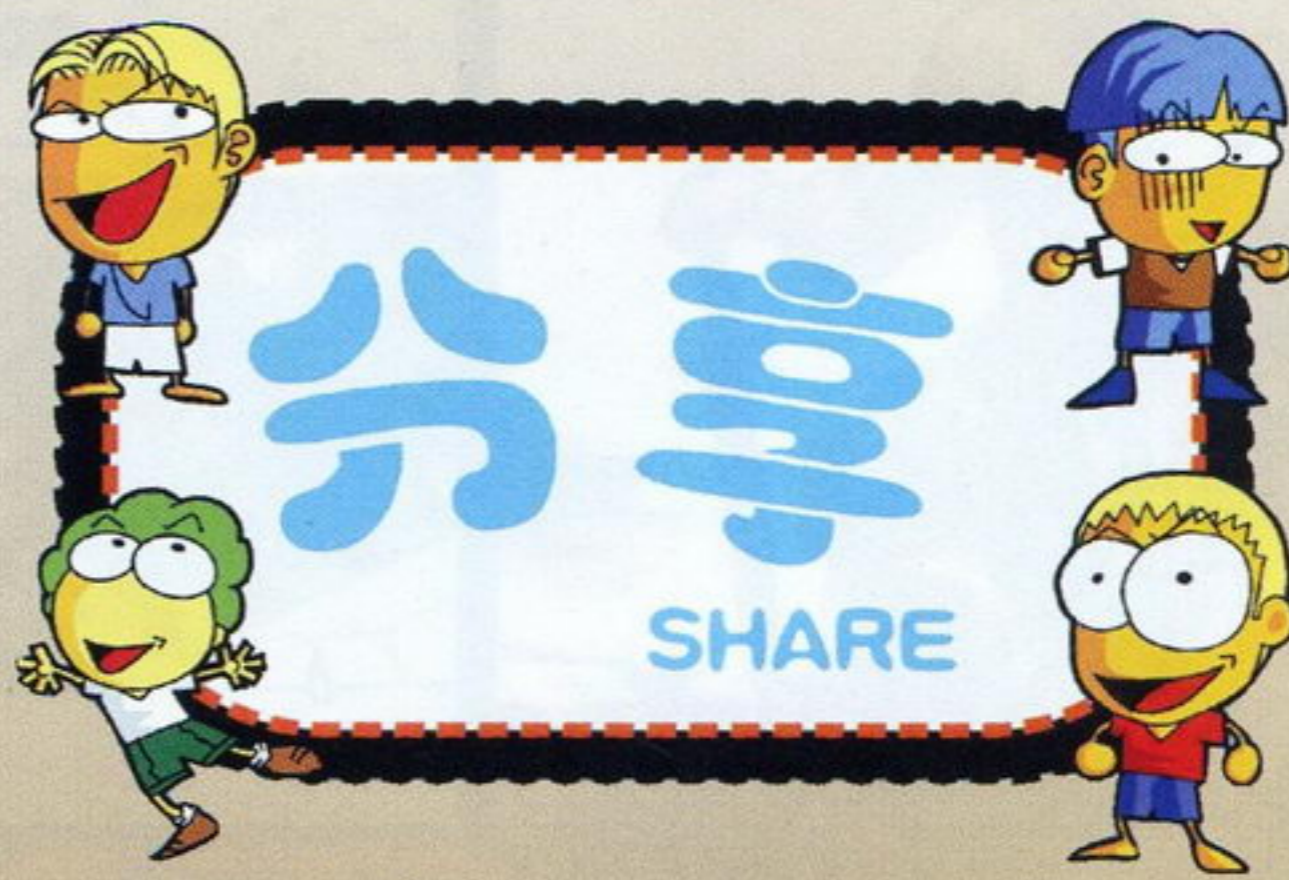
最近从香港那边传来一则重要消息：原来水货PS2内置硬盘（型号：SCPH-10260）以及外置硬盘（型号：SCPH-10210）都不对应现在型号为SCPH-30006R的香港行货PS2主机。某些购买了水货PS2硬盘的玩家发现，当其将硬盘接驳到行货PS2主机上后画面会出现无法找到硬盘的提示。



心跳指数

最近也有不少读者询问这一情况。因为SCPH-30006R型的香港行货主机的工作电源是220V，很可能是因为这个原因而不能够使用水货的PS2硬

盘。现在SCEI官方还没有宣布PS2香港行货硬盘的具体推出时间，如果各位购买的是行货PS2主机就一定要等到行货硬盘正式发售后才值得考虑去购买，千万不要一时心急购买了水货的硬盘。



Acquire这个名字我想大家一定还比较陌生吧！其实它就是PS上著名动作游戏《天诛》的开发商，而SME只是为其代理发行罢了。这样一说各位就应该有印象了吧！可惜至今也没有太多有关《天诛3》的消息，而且开发商已经改成了The K2 LLC Zone。游戏发售日至今未定，但愿《天诛3》能够在PS2上有更好的表现。

最近我无意中拜访了Acquire的官方网站，在里面找到了很多“《天诛》系列”的资料，但是令我最惊喜的就是网站上居然还有天诛的小游戏相当有趣哦！一款是类似我国流传已久的古老游戏“华容道”，这里只不过把曹操换成了《天诛》中被阎王掠走的菊姬小姐罢了。另外一款小游戏是保护城主了，用你手上的鼠标杀死所有侵入的忍者就算OK！而且每款游戏还分成五种不同的难度，还是很有挑战性的哦。网址是：<http://www.acquire.co.jp/tenchu>，点击“电磁游戏”进入就可以看到了。



无独有偶，在我访问原古惑狼制作小组Naughtydog的官方网站时也发现了一款古惑狼的小游戏，网址是：<http://www.naughtydog.com/legacy/crash/index.htm>，只要点击“Play Crash Flash”就可以玩了。如果大家上网比较方便的话不妨也去玩玩这几款小游戏，相信会别有一番风味。



好极了！只有4个敌人站岗，BOSS在七楼……

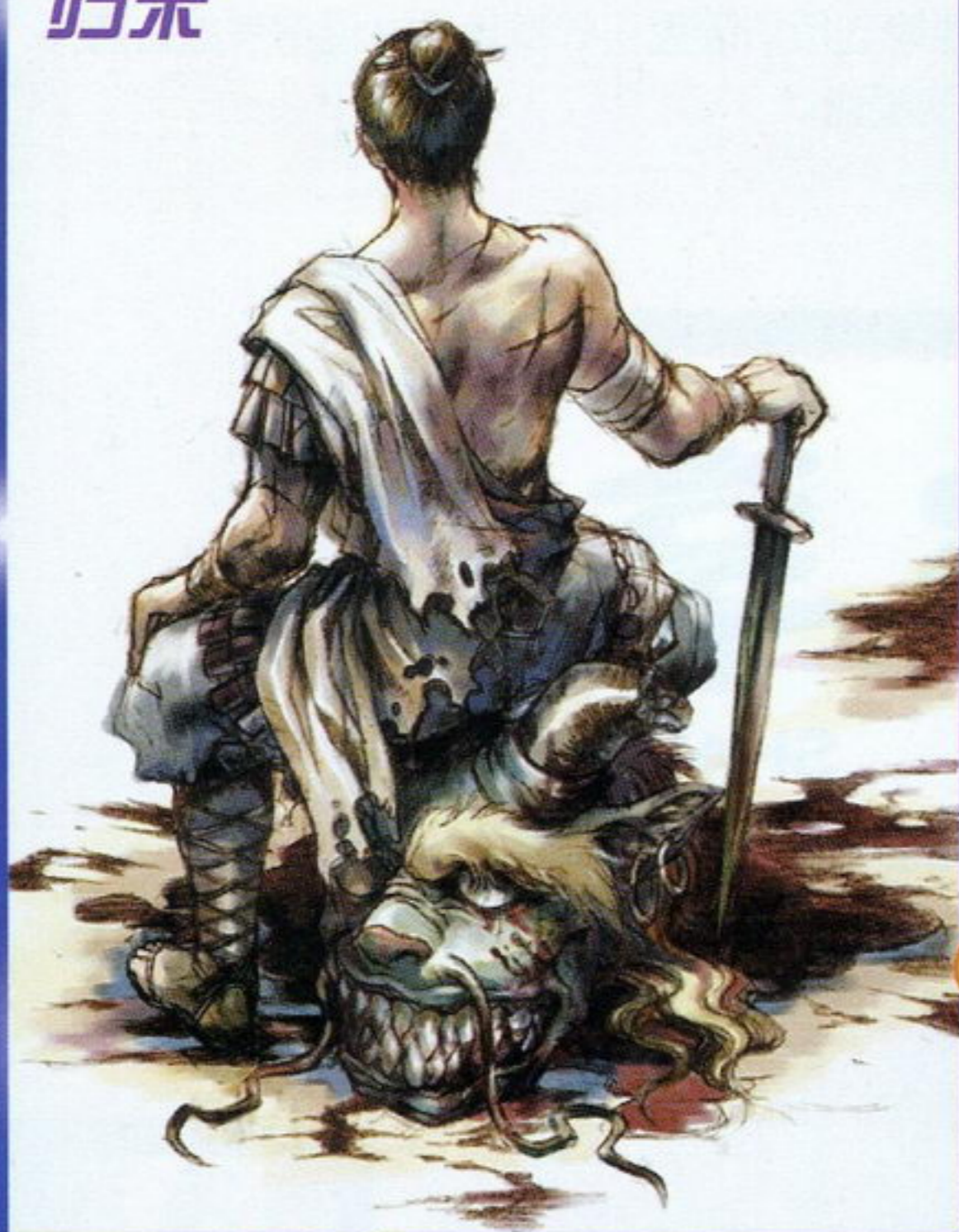
HORI的最高杰作——《VR战士4》专用控制摇杆!?

用普通手柄玩格斗游戏怎能100%体验街机的感觉呢？著名游戏周边产品生产厂商HORI将在2002年1月31日随同《VR战士4》一起推出游戏专用控制器“Virtua Fighter 4 Stick”。厂商自豪地对外宣布这个控制摇杆是HORI引以为荣的杰作，除了用料上乘之外，其按键分布，键位设置以及手感方面都和街机一摸一样，日本诸多“VF高手”试玩之后都对这个产品交口称赞。

如果你是一位《VR战士》迷的话，那你就必要考虑购买一个专用格斗摇杆。因为“《VF》系列”的某些出招必须要求十分精准输入，特别是某些连续斜上，斜下输入的招式有时候真是让人头痛。HORI算得上是很著名的游戏周边厂商了，曾经生产过很多知名的游戏周边产品，比如《ACECOMBAT04》的飞行摇杆，“《街霸》系列”格斗小摇杆等等，手感都很不错，质量上乘。所以格斗达人们都考虑购买吧！（不要看广告，看的是手感！）

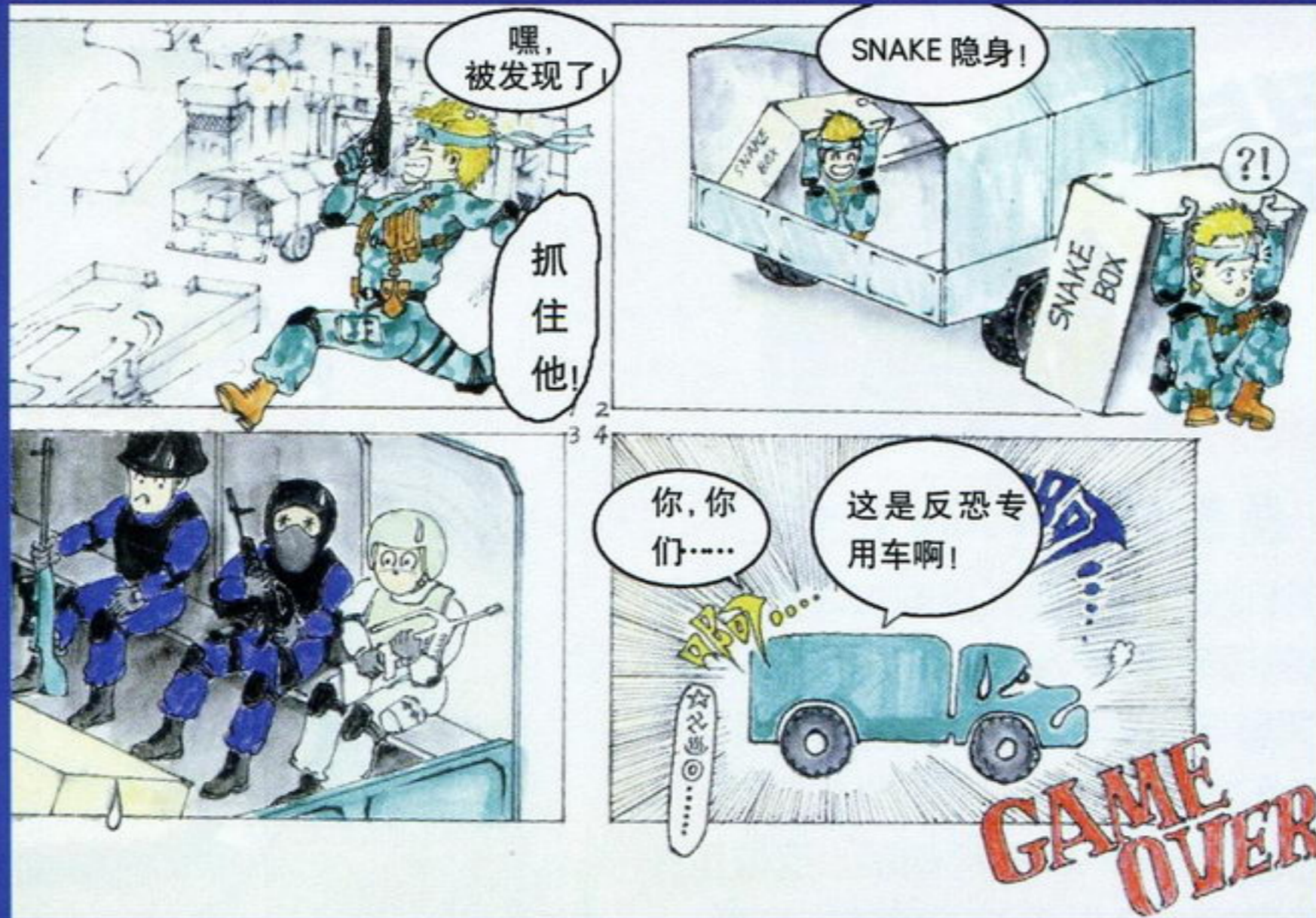


归来



珠海·陈凯

正义总是要靠暴力去捍卫，可怜的妖怪……有空能否教教我这种CG上色的方法？画了几年漫画me就学了手绘，（感觉自己跟不上时代了！）



成都·曾着黎

本来2月A就想登你这张画稿的，无奈版面问题啊！SNAKE在干什么来着？“CS”??！听那魔鬼讲现在CS里真的能选SNAKE呢。



阜新·李涛

她是谁？姓什么名什么？来自哪里？要去哪里？为何要配剑？快说！



牡丹

上海·远方

保守估计，你是本第***个来自上海的客人，为什么上海会有这么多玩友投稿呢？（不，应该这样问：“为什么除了上海外投稿的玩友会这么少呢？”）



南康·郭任远

很不错的一张单色临摹稿，你又在玩《寄生前夜》中文版了？想跟我较劲？当年我连穿了4遍都没打到克莱斯勒大厦60层以上。（中文版属性有问题啊！）过完年有了钱就买台PS2吧！也就两千多嘛，反正你富。

北京·活跳尸阿爽



铁拳之妮娜

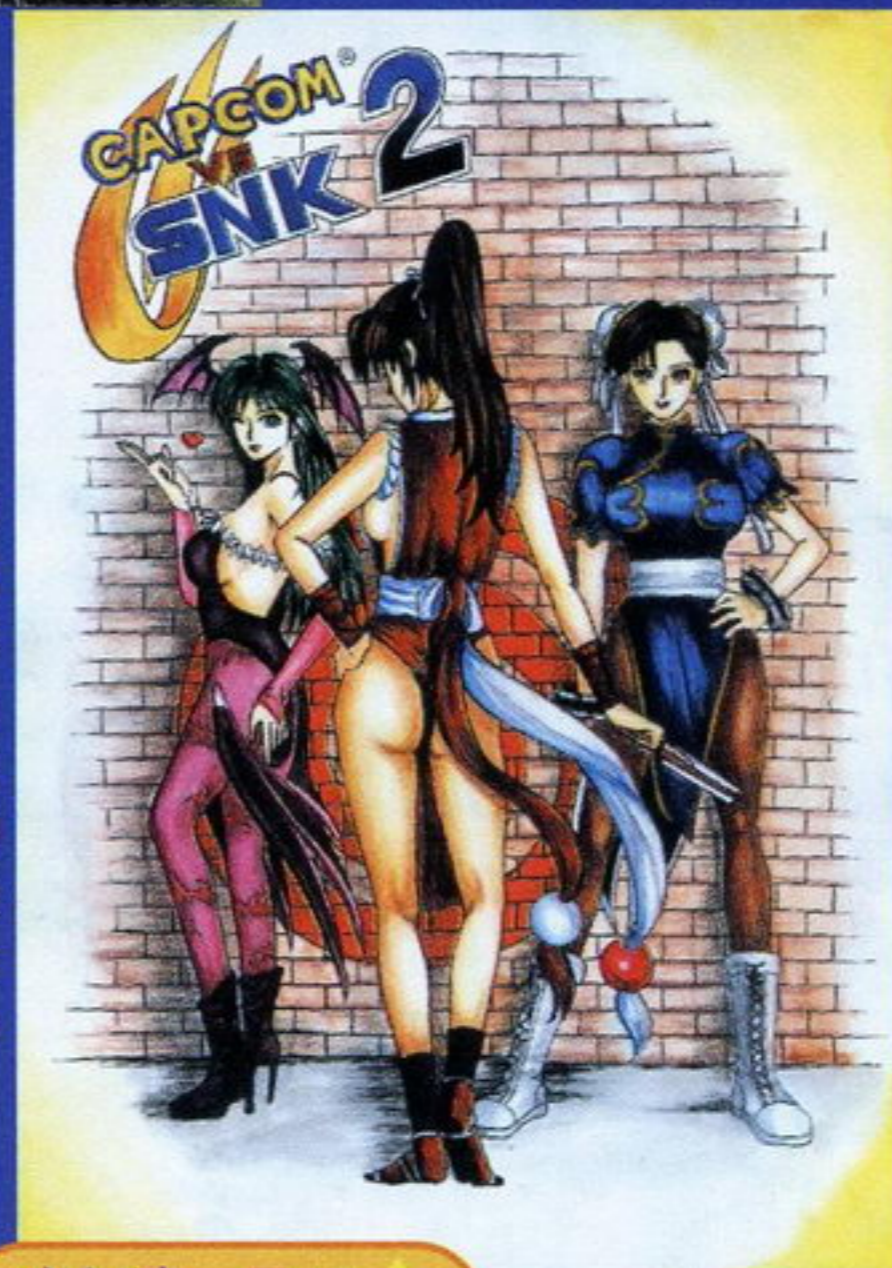
铁拳……之……妮娜？好……好名字，有味道，有创意，你强！你狠！（阿修罗激动地插一句：哦！我的妮娜！不过背景似乎是夏天耶？）

桂林·唐宇希



空中猎人

原计划合刊赠送的VCD里会收录《SKAY GUNNER》的Opening，感觉非常……棒！但是被其他大作挤掉了！遗憾哪！



哈尔滨·吴玉

一个曾令我感动得欲“全”体投地拜谢CAPCOM的游戏。不过2代推出前已经没有1代那般令我激动的期待了。听说PS上将推出1代加强版？



鞍山·王强

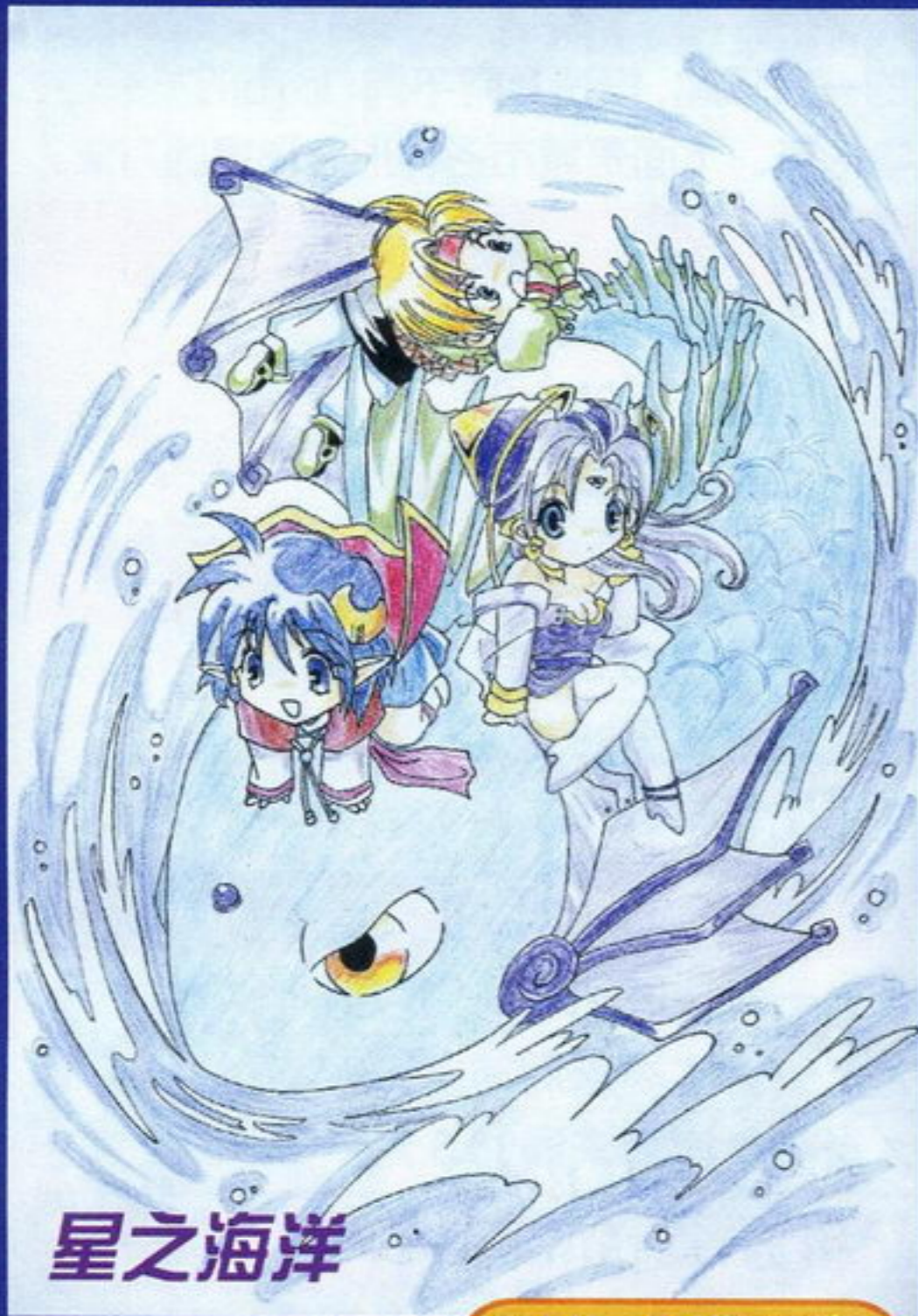
这不，刚下了“反恐专用车”的SNAKE又跑去解决伞公司留下的烂摊子（《MGS3》《BH4》），这年头事可真多啊。

主持人紫枫

有话要SAY

画廊放宽“登稿政策”啦！很多玩友来信抱怨说投了几次稿都不见刊登。我保证今后只要大家用心去画，现在投稿的话其刊登的机会将大大增加！原创稿临摹稿黑白稿彩稿大稿小稿电子邮件稿一律通吃！只要你敢投我就敢登!!! 另外以后大家在投稿时可以在画稿后标明想发表的一小段话，可以是对朋友的祝福，也可以是游戏的小秘技，当然你想留言给“卡库尔嗣星”人的话也可以。（请注意言行，紫枫将有权对某些“疯言疯语”进行删改。）画稿被选中要刊登的话我将连留言一起登出。别浪费你们的口水了，放马过来吧！

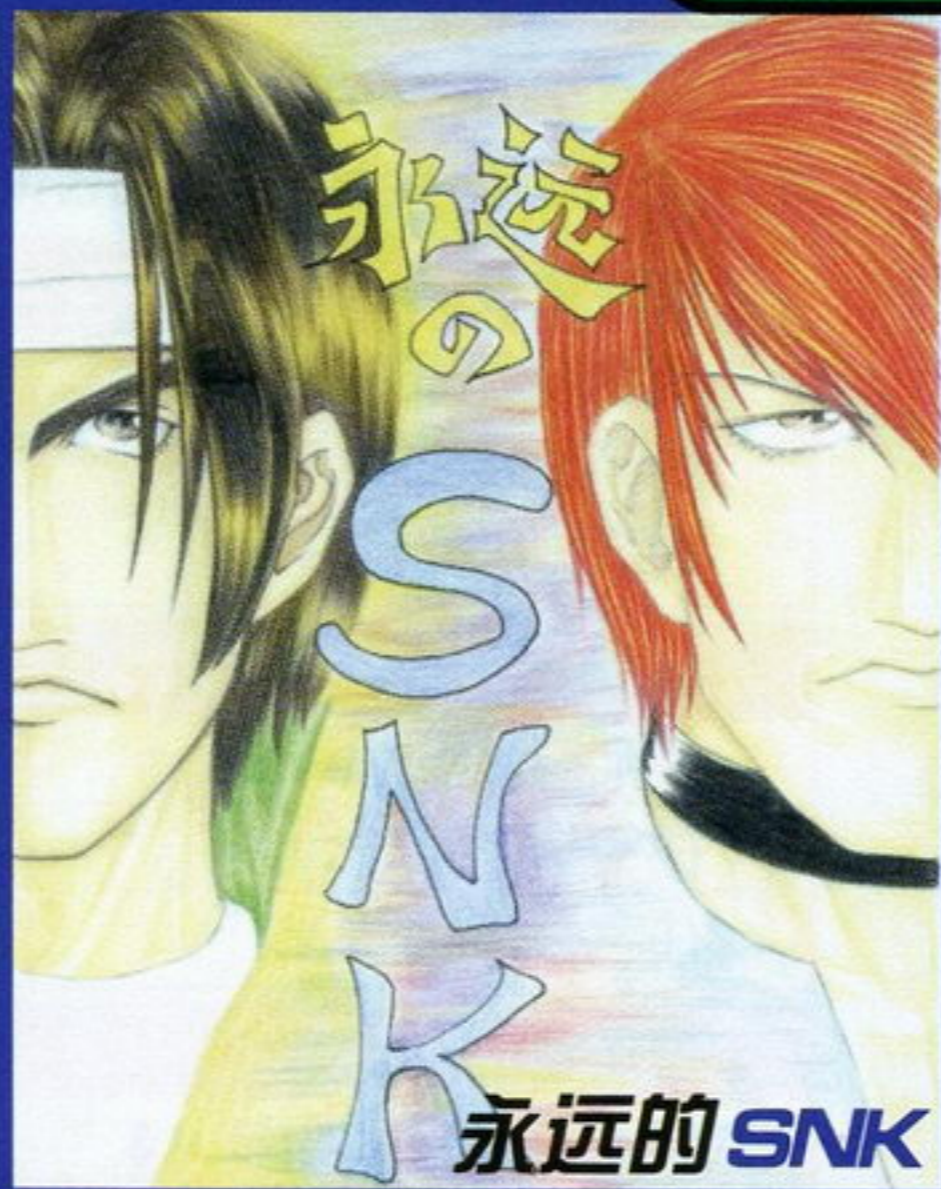
友人的GBA连《机战A》一起被盗，悲痛欲绝中……（因为他曾经说过打穿后就借《机战A》给我玩的。苍天啊！）下期合刊中画廊将有可能增加页码。已经预定有一页是“生化危机特别版”，由本溪市的赵福勤玩友全力供稿，敬请期待。预计近两期内将刊登以下玩友的画稿：湖南·萧狼、鞍山·王强、广州·冯毅、珠海·陈凯、桂林·唐宇希、上海·张胤杰、太原·赵翔、景德镇·叶斌、南康·郭任远、昆明·麦祥、南宁·吸血鬼·被你（??!）、南京·李俊强、越阳·沈毅、广州·陈杰、什么什么? 没……没有mm的稿子? 有没有搞“对”? 那些mm投的的稿子哪去啦……遥遥无期的《未来战士III》……我越想越激动! 施瓦辛格是“永恒的动作英雄”!



星之海洋

雅安·王丹青

没玩过的游戏，人物画得相当可爱，令我想起了《阿拉蕾》里爱吃轮胎的那两个小东西。“啾咕，啾咕……”



大连·孙佳国

画廊一天没有SNK画稿是不行的，就像我们没有SNK游戏的心情一样。放心，SNK借别家公司活得好好着呢！

炎之克利斯



临汾 M·K

相关资料上说：“克利斯，平时装出天真无邪的笑脸，但实为八杰集中最冷酷的人——拥有最强烈及神秘的杀意。日常生活是放学后到七枷社家做家务”???

泪之腕轮传说



贵阳·红镜

我就玩到序章修桥那里，“厉害”吧？

GEESE 的人品



北京·JO-JOESTAR

——JOJO

不死的吉斯又在《KOFEX》上复活了！个人觉得在此作里他还是蛮强的。



爱做梦的花季

万宁·吴淑乙

画廊排到这里，我硬是绞尽脑汁也想不出什么可说的话了，难道这就是传说中的“老龄化迹象”吗？怎么办怎么办？（所以说我更加坚定了让玩家在投稿的同时留言的想法！）



上海·曹昀晖

本期最可爱mm！你的文稿已转交 LIKY，而记忆卡则被我“友情贪污”了。为了表示我的诚意：以后你投的画稿来一张我就登一张，大丈夫一言既出“死”马难追！



重庆·蜘蛛

这张画你没有起名字，画里的人是草稚京吗？本来想帮你取一个“天下最帅最酷最可爱之京”等等类似的名字，想想还是罢了……



景德镇·恐龙

恐龙想把这张画送给他的好朋友monkey，并祝她越长越漂亮！每天都快乐开心！（死恐龙站在食堂门前干啥？你以为这样装阿诺就能吸引mm？我倒……）



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

这次的攻略是上次的补充，相信这些数据对大家都是有用的。总之《特大号2》和《特大号》没什么区别到现在也才卖了三万多，还是让我们期待PS2上的《创造球会2002》吧。

南美地区

这是上期“球探名单表”中剩余的南美地区。

球探名	国家	契约金	球员名单
アデスタ	ブラジル	1億1900万×3年	FW タストン
ジェイド	ブラジル	2億2500万×5年	FW ローマン OMF リバルド SDF ロベルト
ゼーナ	ブラジル	2億1900万×4年	GK ゲルマール
チッタータ	ブラジル	2億6900万×4年	FW エレ、ラインダース FW カレーラ DMF セレゾン
テッシオ	ブラジル	2億5200万×2年	FW ガンジャ、アダマール OMF ソクラテス
デラルーショ	ブラジル	2億8000万×5年	OMF ジード DMF ファルク CDF セガール
バシエンコ	ブラジル	4200万×3年	CDF ルイスB
ビレー	ブラジル	1億5800万×4年	FW フリードリッヒ OMF リベイロ
ブラーヴァ(转身)	ブラジル	2億7200万×?年	SDF ジョルジョ
ボルジェス	ブラジル	1億800万×5年	DMF ドウッカ
マルサイス	ブラジル	2億2500万×2年	GK タファア
アパレア	アルゼンチン	1億8200万×1年	FW パティスタ
アメリオ	アルゼンチン	1億4500万×3年	FW ロブロスC
ヴィクトル(转身)	アルゼンチン	2億7000万×2年	DMF レドル、アラビレーズ
サムレラ	アルゼンチン	2億5900万×5年	FW ケンダル
ジウスト(转身)	アルゼンチン	2億5300万×?年	OMF ベーレン
ジョルタス	アルゼンチン	1億8900万×3年	OMF パサーリヤ
チャコン	アルゼンチン	2億8000万×4年	FW モレナ
バルバイ	アルゼンチン	1億5700万×?年	OMF シボレ
バレイニ	アルゼンチン	2億4100万×4年	FW オルトナ
ベルトロン	アルゼンチン	2億3200万×?年	OMF マルドラドD
ボレリーニ	アルゼンチン	1億800万×3年	FW デステファン
バルエソ	パラグアイ	1億4400万×?年	GK チラバート
カブレラーロ	ウルグアイ	1億×1年	FW エスコバー
セオロ	ウルグアイ	1億2000万×3年	OMF フランシスコ
バランダ	コロンビア	2億2300万×?年	OMF バルダニ
ムスクーリ	チリ	1600万×3年	FW ザモラ、ザラチョ
カンヤリ	カメルーン	3800万×3年	FW エムンバ
ガブラージ	カメルーン	5400万×1年	FW メラ
ブルナボ	リベリア	2600万×3年	FW ウイトラ
シエルベルグ	オーストラリア	1億6400万×2年	OMF カーネル

投资球队所在的根据地也是游戏的一大乐趣，投资方向不同，城市的发展也会不同。投资到一定程度后城市会有五中形态，下面是城市各种形态形成的方法。

商业城市	
高度经济都市Lv.3	商业比率占38.5%以上
经济发展都市Lv.2	商业比率未滿38.5%
经济振兴都市Lv.1	商业比率未滿26.5%
住宅城市	
住宅密集都市Lv.3	住宅比率占38.5%以上
住宅集中都市Lv.2	住宅比率未滿38.5%
住宅振兴都市Lv.1	住宅比率未滿26.5%
运动城市	
スポーツ盛況都市Lv.3	スポーツ比率占38.5%以上
スポーツ发展都市Lv.2	スポーツ比率未滿38.5%
スポーツ振兴都市Lv.1	スポーツ比率未滿26.5%
自然城市	
风光明媚都市Lv.3	自然比率占38.5%以上
观光都市Lv.2	自然比率未滿38.5%
环境振兴都市Lv.1	自然比率未滿26.5%
完美城市	
大型完美城市Lv.3	除了“其他”以外三项平均19.5~26.5%
中型完美都市Lv.2	除了“其他”以外三项平均12.5~19.5%
小型完美都市Lv.1	除了“其他”以外三项平均9.00~12.5%

如果城市发展得好，那么当城市满足一定条件后就能和其他城市成为“姐妹城市”，下面是一些“姐妹城市”和球队的出现条件。

CLUB	国名	条件
マンチェスタ	イングランド	风光明媚都市
ドルトムント	ドイツ	风光明媚都市
パリ	フランス	住宅密集或集中都市
オスロ	ノルウェ	住宅密集或集中都市
ベロオリゾンテ	ブラジル	スポーツ发展都市
ブエノスアイレス	アルゼンチン	高度经济都市
メテジン	コロンビア	经济发展都市

下面的是队员可以外出留学的各国俱乐部出现方法，在表中有许多人名，那是国外俱乐部教练的名字，只有将他们雇佣才能出现相应的俱乐部去留学。

中南米地域

国名	球队名	作用	出现方法
アルゼンチン	ブエノスアイレスFC	实能力	经济都市LV
	ボカFC	平均	ギアンチ
ウルグアイ	モンテビデオFC	限界突破	ガンザロス
コロンビア	メデシンFC	限界突破	经济都市LV2
			姐妹都市
	ボゴダFC	平均	经济都市LV2
チリ	サンチャゴFC	平均	初期设定
	ブラジル		姐妹都市
ブラジル	サンパウロFC	平均	姐妹都市
	リオデジャネイロFC	限界突破	パウデール ザガリオ
	ベロオリゾンテFC	实能力	スポーツ都市LV2
	ポルトアレグレFC	限界突破	初期设定
	サントスFC	平均	サンティニー ピレイラ エレ(FW:转身) ドウッカ(DMF:转身)
USA	ロサンゼルスFC	平均	アンダーソン
メキシコ	メキシコシティFC	限界突破	姐妹都市
	アカプルコFC	限界突破	エルミデス

欧州地域

国名	球队名	作用	出現方法
イタリア	トリノFC	実能力	姐妹都市
	ミラノFC	実能力	レッピ、リネッティ、サッケル、マルティニ(SDF: 转身)
	ローマFC	実能力	カペール(OMF: 转身)
	ラツィオFC	実能力	ヘリクソン(SW)、ドフ(GK: 转身)
イングランド	マンチェスターFC	実能力	環境都市LV3
	ロンドンFC	実能力	姐妹都市
	リバプールFC	実能力	バートン ヴィエ(FR)
	スタンフォードFC	実能力	ピアネリ(FW: 转身) フーリット(OMF: 转身)
オランダ	アムステルダムFC	実能力	オフタス、ミクレス、グラーフ(OMF: 转身)、キースケンス(OMF: 转身)
	アイントフォールヘンFC	実能力	アボフカート
	ロッテルダムFC	実能力	姐妹都市
クロアチア	ザグレブFC	平均	エメリツヒ、ケッセ
スコットランド	グラスゴFC	平均	スターム、アーデン
スペイン	マドリードFC	実能力	デラクセイズ ルサカ ヘケンス(GER) アスカリ
	バルセロナFC	実能力	姐妹都市
	バレンシアFC	実能力	ケーベル(ARG) アルバート(ENG) シエロ(CDF: 转身)
	バリャドリードFC	限界突破	初期設定
チェコ	プラハFC	平均	初期設定
デンマーク	コペンハーゲンFC	平均	姐妹都市
ドイツ	ドルトムントFC	実能力	環境都市LV3
	ミュンヘンFC	実能力	キッツベルト マルクス スラマー パウア-(CDF: 转身) マリウス(CDF: 转身) リンドバーク(OMF: 转身)
	ブレーメンFC	平均	ライハーグ ルケルシヤーク ハルト ヘネバイラー ホルヒス
	ノルウェー	オスロFC	平均
ハンガリー	ブタペストFC	平均	アルカル
フランス	パリFC	実能力	住宅都市LV2
	モナコFC	平均	姐妹都市
	マルセイユFC	実能力	ミシエル(OMF 转身)
ブルガリア	ソフィアFC	平均	デュグリム タウンゼント
ポルトガル	ポルトFC	平均	姐妹都市
	リスボンFC	平均	フェライラ
	コインブラFC	実能力	初期設定
ユーゴスラビア	ベオグラードFC	平均	バスコフ ミユルディノッチ(DMF: 转身)
	ルーマニア	ブカレストFC	実能力
ロシア	モスクワFC	限界突破	エレンスキー

アフリカ地域

国名	球队名	作用	出現方法
カメルーン	ヤウンデFC	限界突破	姐妹都市
ナイジェリア	ラゴスFC	限界突破	ムサカ
南アフリカ	ヨハネスバークFC	限界突破	初期設定

这些是游戏中最强特殊ENIT球员的资料,大家可以根据自救球队的需要来编辑自己喜欢的ENIT球员。

三杉 淳		CDF	
シュート	A	ドリブル	S
パスカット	S	ヘディング	B
持久力	D	プレイス	S
		ゾーン	A
		タックル	A
		筋力	B
		瞬発力	B
		ライン	S

大空 翼		OMF	
シュート	S	ドリブル	S
パスカット	B	ヘディング	C
持久力	B	プレイス	S
		ゾーン	A
		タックル	C
		筋力	B
		瞬発力	B
		ライン	C

高杉 和也		OMF	
シュート	SS	ドリブル	A
パスカット	A	ヘディング	A
持久力	SS	プレイス	A
		ゾーン	S
		タックル	A
		筋力	S
		瞬発力	A
		ライン	S

ダミアン ロベス		OMF	
シュート	A	ドリブル	SS
パスカット	S	ヘディング	A
持久力	S	プレイス	S
		ゾーン	B
		タックル	A
		筋力	S
		瞬発力	S
		ライン	C

椎名 耀		OMF	
シュート	S	ドリブル	SS
パスカット	A	ヘディング	A
持久力	S	プレイス	S
		ゾーン	C
		タックル	B
		筋力	A
		瞬発力	A
		ライン	C

嵐山 雄次郎		FW	
シュート	SS	ドリブル	SS
パスカット	C	ヘディング	C
持久力	C	プレイス	B
		ゾーン	C
		タックル	C
		筋力	B
		瞬発力	B
		ライン	B

寺本 徳二		CDF	
シュート	A	ドリブル	D
パスカット	A	ヘディング	SS
持久力	A	プレイス	C
		ゾーン	B
		タックル	C
		筋力	A
		瞬発力	B
		ライン	B

久保 嘉春		OMF	
シュート	A	ドリブル	SS
パスカット	B	ヘディング	B
持久力	A	プレイス	A
		ゾーン	
		タックル	C
		筋力	B
		瞬発力	B

田仲 俊彦		FW	
シュート	A	ドリブル	A
パスカット	C	ヘディング	B
持久力	S	プレイス	B
		ゾーン	D
		タックル	D
		筋力	S
		瞬発力	A
		ライン	B

若島津 健		GK	
シュート	D	ドリブル	C
パスカット	D	ヘディング	D
持久力	B	プレイス	C
		ゾーン	B
		タックル	D
		筋力	A
		瞬発力	B
		ライン	C
セービング	S	飛び出し	SS

若林 源三		GK	
シュート	E	ドリブル	D
パスカット	C	ヘディング	D
持久力	A	プレイス	D
		ゾーン	A
		タックル	C
		筋力	B
		瞬発力	C
		ライン	B
セービング	SS	飛び出し	S

ゴードマン		GK	
シュート	C	ドリブル	D
パスカット	D	ヘディング	C
持久力	S	プレイス	B
		ゾーン	B
		タックル	D
		筋力	S
		瞬発力	A
		ライン	A
セービング	SS	飛び出し	SS



合金装备 索利德 2 自由之子



爆机后的隐藏要素

爆机之后，才可在EXTREME难度下进行游戏。

在SPECIAL选项中出现

CASTING THEATER: 别称“新川剧场”，不用说一定是游戏的原画设定新川洋司的构思。能够让玩家对游戏中的精彩片段进行一些小小的“手术”，将片段中出场的人物进行大换血。举个例子：TANKER篇，Snake潜入RAY仓库旁观左轮VS. 格尔鲁科维奇 & 海军军官斯科特·道夫·杰克逊（Scott Dolph Jackson）那一段，在你的手里就能够变成Solidus在躲在箱子后面冷眼旁观、一个不知名的OL（办公室女职员）庄严地在台上敬礼、Snake边拍着手说着“真是精彩的演讲”边踱步走出、而雷电从那名OL身后闪出将其用枪肋持住的爆笑场面（请一口气读完）。实在很佩服MGS2制作组成员的“恶搞”精神……汗。

BOSS SURVIVAL: BOSS战的生存模式。将6大BOSS战（对奥尔加、对FATMAN、对战斗机、对梵普、对RAY、对Solidus）串联起来的“迷你游戏”（其实是一场大硬仗）。难度共有3种，可以在Snake与雷电中任选一个来进行。Snake对Solidus!! 对游戏中BOSS战“苦手”的玩家可以在这里多加练习了。

二周目的隐藏要素——“《骇客帝国》版”MGS2!

爆机之后接续记录再度进行游戏，你就会发现Snake与雷电都架起了超COOL的太阳眼镜，十足《骇客帝国》的风范！想象一下……雷电在缓缓上升的电梯中脱下水中呼吸器，在上校的CODEC“这伙恐怖分子自称‘自由之子’”中慢慢抬起了头——鼻梁上架着一幅黄色太阳眼镜！而眼镜后面仍能看到雷电那锐利的眼神……当然，TANKER篇中的Snake也不例外，不过样子就……并且，在PLANT篇中，以普里斯金的身分登场的Snake至始至终同样也会戴着太阳镜。嗯，今年的夏天看来一定要找副太阳镜来戴戴啦。不过，



Snake与雷电只会在玩家进行偶数次游戏时架上太阳镜，换句话说，第二次有，第三次没有，第四次又有……

DOG TAGS的收集 & 相关的隐藏要素

“狗牌”（DT）的收集绝对是值得大书特书的地方。可以这么说，为了收集DT，游戏根本就是另外一种玩法。在前几期中GOUKI已经向大家简要解说了DT的获得方法，在这里将会做进一步的研究。

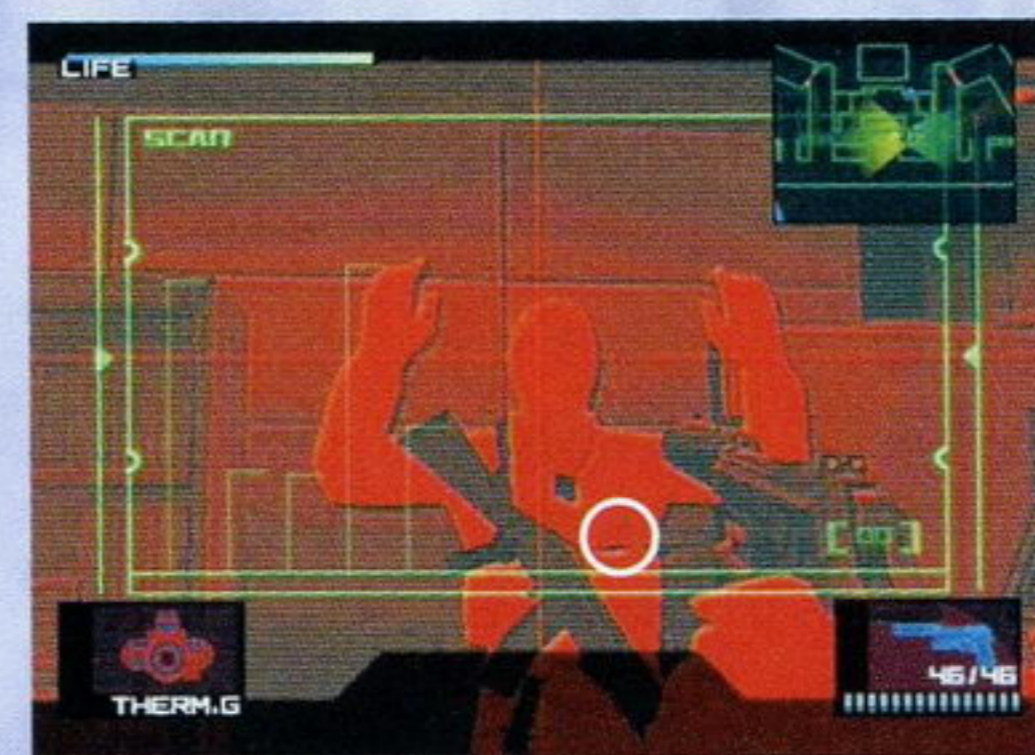
悄悄绕到敌兵身后，举起手枪，“FREEZE”！敌兵立刻高举双手。再装备着枪，大摇大摆地走到敌兵面前，在主视点下用枪指着敌兵的头部，敌兵就会将DT乖乖地“抖”出来……这就是最理想状态下DT的获得方法，游戏中的绝大部分DT都能依照这个方法得到，不过，凡事总有例外，敌兵当中也存在着不要命的家伙，用枪指着他，他乖乖地举手投降——很顺利，但当你绕到他的面前，用枪指着他的头时，他却变得“英勇无比”：“有种你就开枪啊！”——他公然向你发起挑衅！一幅丝毫不把你放在眼里的口气。这时如果你一时冲动，一枪崩了他，（用M9的话还有挽回的余地——等他醒来）那么这一轮游戏你是再也不可能拿到这块DT了。如果你表现得犹豫不决，枪口一会儿指上一会儿朝下，那名敌兵还会狠狠地刺你一句：“你不敢开枪吗？”之后只见敌兵的眼睛部位“金光一闪”，他就一拳将你打倒了……接下来要发生的事情就不用赘述了。

碰到这种情况Snake和雷电该怎么办呢？

我们已经知道，除了EASY难度之外，在使用SOCOM/USP射击敌人的时候，只要不直接命中敌人的要害（头、双腿间），一般都需要3枪（甚至更多）才能使敌人毙命。碰到上述那种硬骨头，不要对他客气，对准他的手或者是脚就来一枪！他立刻就会变得服服贴贴，将他的DT给抖出来。在EASY难度下，敌兵只要中枪就完蛋，因此，我们需要稍稍“变通”一下，就是朝着敌兵附近的墙壁、地板上来一枪，告诉他这是来真的！再不把DT交出来就#%¥#!！

有时还会出现这样的情况：用枪指住了敌兵的头，敌兵听话地拼命扭动PP，结果却什么也没“抖”下来……无论你怎么侮辱他殴打他都毫无结果。这时就要借助道具来判断“到底是你的错，还是敌兵的错”了——使用热能探测器，再用主视点看着他（当然，要举着枪），如果在他胸前很显眼地有一深色的块状物体的话，就准是DT没错了——换句话说你可能没有指准部位；反之，就不用再跟这名敌兵“废话”了。

一条通道上的两名敌兵交错来回巡逻，使用热能探测器已经得知这两名敌兵肯定是“DT携带者”，这时采用FREEZE的方法就不那么明智了。在PLANT篇中雷电手里的冷冻喷雾器会帮上忙——它能够将倒地昏睡的敌兵迅速“冻醒”，至于如何运用这个方法那就还要看玩家自己的了。TANKER篇中，Snake也有将敌兵迅速唤醒的办法，不过多了一些限制，就留给玩家自己去探索吧。



在SPECIAL中的DOG TAGS VIEW选项中可以看到在各难度下你的DT收集达成率。而达成率的多少是与隐藏要素有关的！如下表。

道具	名称	用途	获得条件
Snake 专用头带	BANDANA	无限子弹	TANKER 篇各难度下总共获得至少 40 个DT
Snake 专用隐形迷彩	STEALTH	隐形	TANKER 篇各难度下总共获得至少 80 个DT
雷电专用假发	SP.WIG	无限子弹	PLANT 篇各难度下总共获得至少 60 个DT
雷电专用隐形迷彩	STEALTH	隐形	PLANT 篇各难度下总共获得至少 120 个DT
雷电专用假发	WIG.A	无限 GRIP	PLANT 篇各难度下总共获得至少 150 个DT
雷电专用假发	WIG.B	无限氧气	PLANT 篇各难度下总共获得至少 200 个DT

无限子弹与隐形迷彩这两样隐藏道具应该是早就在玩家的预料之中了，而多出的雷电专用的GRIP无限和氧气无限则好像没多大用处。“Snake 专用头带”，难怪在“Arsenal Gear 直肠”中，Snake 得意地指着自己的头带说：“无限弹药”。



TANKER 篇全 DT 攻略

EASY

000 Olga Gurulukovich	船尾甲板
001 Ross E Bowman	船尾甲板
002 Abraham Carrillo	船尾甲板
003 Kaissar Ag Agnouche	船尾甲板
004 Arnaud Delaunay	船尾甲板
005 Ryoji Makimura	船桥一阶居住区
006 Kim K Christensen	船桥二阶居住区
007 Kevin S Purvis	船桥一阶
008 Yasuhiro Miyamoto	船桥一阶
009 Michael C Anthony	船桥一阶
010 Calos Graci Garcie	船桥四阶居住区
011 Mineshi Kimura	船桥四阶居住区
012 Jonathan Hancock	第二甲板左舷
013 Bryn T Kershaw	第二甲板左舷
014 Michael Hurkmans	第二甲板左舷
015 Ken Ogasawara	机关室 (动力室)
016 Petro Kyrylenko	机关室 (动力室)
017 Aaron F Kopf	机关室 (动力室)
018 James P Fitzgibbons	机关室 (动力室)
019 Alexander Strigl	机关室 (动力室)
020 Dave Cox	第一船舱
021 Cory A Noll	第一船舱
022 Andreas Ebeler	第三船舱
023 Gary J Davidson	第三船舱

■000 奥尔加的DT是每个难度都有的，打倒之后拖动她就能得到。

■011 当Snake走近东边的食口库时他就会从楼下上来，注意他只会巡逻一圈就走人，必须把握机会。其他难度相同。

■015 杀掉他之后不会自动补充的敌兵，换而言之也只有一次机会得到DT。

■019 修理门的敌兵，也只有一次机会得到DT。

■021、022 在第一、第三船舱的二层出现的海军士兵。需要将GRIP值锻炼到Lv.3才行。

NORMAL

000 Olga Gurulukovich	船尾甲板
001 Nicholas M Capone	船尾甲板
002 Donal L Gilliland	船尾甲板
003 Joe T Holdren	船尾甲板
004 Shaun P Wilson	船尾甲板
005 Jeff K Hui	船桥一阶居住区
006 Nobuyosi Nishimura	船桥二阶居住区
007 Tomomi Kato	船桥一阶
008 Anders E Leiro	船桥一阶
009 Skaraktus Mercio	船桥一阶
010 Gavin S Nash	船桥四阶居住区
011 David S Eastwick	船桥四阶居住区
012 Kozaka Kh Henri	第二甲板左舷
013 Gackt	第二甲板左舷
014 Thomas P Dohm	第二甲板左舷
015 Enrique	机关室
016 Takashi Ohari	机关室
017 Max C Wood	机关室
018 John W Fleming	机关室
019 Edward B Elston	机关室
020 Christopher D Dadah	机关室
021 Rodrigo Spinetti	第一船舱
022 Flank Gther	第一船舱
023 James N Janovsky	第三船舱

024 Abigail G Sanchez 第三船舱

025 Rafael Estaregue 第三船舱

■022 站在海军士兵队列中，穿着四角裤的那名士兵。需要注意的是，直接用M9打那些士兵，他们是会睡着的。所以，应该先“FREEZE”住，再射击，就能击倒士兵。将那名士兵附近三排的士兵全部弄倒就OK了。

■024 队列中，站在第一列的士兵，先在海军军官下方的通道里用热能探测器确认那位士兵的准确位置，再把除他之外的所有士兵都弄晕……

HARD

000 Olga Gurulukovich	船尾甲板
001 Kazuya Ikeno	船尾甲板
002 Kumi Sato	船尾甲板
003 Toshio Noguchi	船尾甲板
004 Chul Kwon	船尾甲板
005 Hirosuke Moritomo	船桥三阶居住区
006 Hoshiko Kamata	船桥一阶居住区
007 Marco G Brunato	船桥二阶居住区
008 Jesus Bibian Jr	船桥二阶居住区
009 Jordi C Aldea	船桥一阶
010 Sadaaki Kaneyoshi	船桥一阶
011 Anthony D Callaghan	船桥一阶
012 Craig M Weldon	船桥四阶居住区
013 Daizo Shikama	船桥四阶居住区
014 Shinta Nojiri	船桥四阶居住区
015 Jun Tanaka	第二甲板左舷
016 Bernard A Reeves	第二甲板左舷
017 Evan M Martin	第二甲板左舷
018 Bruno A Montenegro	机关室
019 Almerindo Lemke	机关室
020 Satoshi Hirano	机关室
021 Justin C Cumley	机关室
022 Kristian Lindin	机关室
023 Mika Abe	机关室
024 Tatsuya Takada	机关室
025 Pawel Majewski	第一船舱
026 Mark W Bruce	第一船舱
027 Youssef Fassi-Fihri	第一船舱
028 Christian Nordstr	第二船舱
029 Hiro Miyajima	第二船舱
030 Nathaniel Lord	第三船舱
031 Carlos Kiho	第三船舱
032 Tim U Chan	第三船舱

在机关室 (动力室) 内增加了敌兵巡逻，第一、三船舱的海军巡逻士兵也增加了一些，要采用逐个击破的方法得到DT！

■005 这名敌兵是在对奥尔加之战后才出现的。之后难度相同。

VERY HARD

000 Olga Gurulukovich	船尾甲板
001 Markus A Lindqvist	船尾甲板
002 Kenichi Takashima	船尾甲板
003 Thiago S Parra	船尾甲板
004 Chris J Matzdorf	船尾甲板
005 Adriaan B Scholvinck	船桥三阶居住区
006 Julius Jun	船桥一阶居住区
007 Kazuki Nisimura	船桥二阶居住区
008 Zhang Chao	船桥二阶居住区
009 Vishal Kapur	船桥一阶
010 Victor A Cruz	船桥一阶
011 Larry D Lionberger	船桥一阶
012 Celeste D Sauls	船桥四阶居住区

013 Danielle E Ford 船桥四阶居住区

014 Jennifer A Mauck 船桥四阶居住区

015 Daniel A Olsson 船桥四阶居住区

016 Achim Amann 第二甲板左舷

017 Sean P Cullen 第二甲板左舷

018 Tommy Blunt 第二甲板左舷

019 David Chau 机关室

020 Philippe Ah Mouritzen 机关室

021 Yoko Niiyama 机关室

022 John V Teves 机关室

023 Shintaro Naka 机关室

024 Natsuyo Tanaka 机关室

025 Yuji Korekado 机关室

026 Bryan D Scheibe 第一船舱

027 Yukho Wong 第一船舱

028 Lars Crama 第一船舱

029 Jonathan Murphy 第二船舱

030 Gary K Yong 第二船舱

031 Yuki Miyata 第三船舱

032 Evan A Ball 第三船舱

033 Jason B Wray 第三船舱

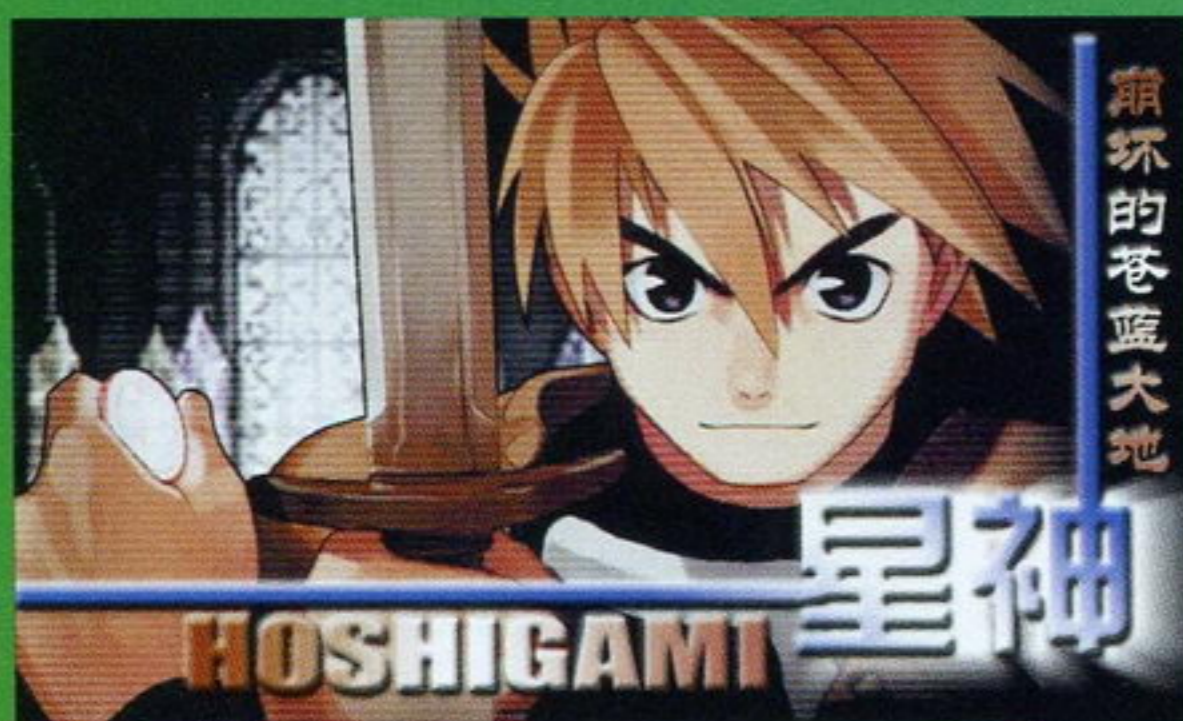
034 Andrew J Baker 第三船舱

与HARD没有什么太大的区别。只是在船桥四阶居住区以及第三船舱分别增设了一名巡逻的士兵而已。

EXTREME

000 Olga Gurulukovich	船尾甲板
001 Sanae Shintani	船尾甲板
002 Aki Hitachi	船尾甲板
003 Mathieu Trepanier	船尾甲板
004 Yoshinori Onodera	船尾甲板
005 Joshua D Casnocha	船桥三阶居住区
006 Louis K Stevenson	船桥一阶居住区
007 Michael D Rogers	船桥二阶居住区
008 Gianluca Peruzzo	船桥二阶居住区
009 Travis J Lujan	船桥一阶
010 Brendan M Randall	船桥一阶
011 Chris D Bernd	船桥一阶
012 Chantelle M Blair	船桥四阶居住区
013 Eduard V Fernandez	船桥四阶居住区
014 Yoji Shinkawa	船桥四阶居住区
015 Niko Ionixx Horn	船桥四阶居住区
016 Adnan Hadzic	第二甲板左舷
017 Shu Tajima	第二甲板左舷
018 Stuart J Batchelar	第二甲板左舷
019 Masataka Nishiyama	机关室
020 Michael M Wong	机关室
021 Manabu Nakumura	机关室
022 Simon P Sargent	机关室
023 Yosuke Kamezaki	机关室
024 Clarke A Baldwi	机关室
025 Hideki Sasaki	机关室
026 Ho Yeung Tsang	第一船舱
027 Ulf T Lundh	第一船舱
028 Christopher J Uzdanovich	第二船舱
029 Alex C Wilson	第二船舱
030 Michael A Hare	第三船舱
031 Andrew N Bartlett	第三船舱
032 Iiro Karvinen	第三船舱
033 Marcin A Cieslinski	第三船舱

与VH没什么区别，不过遇到硬骨头士兵的几率大大增加了，敌兵的反应也更加灵敏，一定要当心，不要功亏一溃。



由于该游戏系统不是太复杂，而且在本刊1月A中提到过，因此不再详细介绍每个指令，只针对一些有别与同类型游戏的地方做一点讲解。

PS	MAXFIVE	S·RPG	1人
CD-ROM	2002年2月7日发售		1格
	对应振动手柄		

系统说明

COIN (刻印)

1. 能力

MCP——最大cp值、CPC——必要魔法损耗(战斗中能徐徐回复)、RC——魔法发动必需的行动损耗、RNG——射程,攻击距离、AOE——攻击范围、POT——攻击威力。

2. ENGRAVE (雕刻)

得到COIN和SEAL之后,可进入COIN屋对COIN进行改造,让COIN成长。改造过程中,可以从菜单中了解改造后COIN的能力变化,但某些时候会发生一些意想不到的突变。

MANUAL (技能手册)

在战斗或事件之后有可能得到技能手册,使用之后可以习得技能。

Tower of Trial (试炼之塔)

大陆各处的试炼之塔是角色成长和获取SEAL的好地方,各塔的敌人等级是固定不变的。试炼之塔共有20层,每通5层后,就可任意出入已经打通的地方。在最高层处,用6连击打倒特定人物后能获得道具。

SESSION (连击系统)



角色待机时,会出现Session和Defend两个选项,选择Session后,确定面对方向,之后用另一位角色站在同一条直线上攻击连击对象,出现攻击槽时,按△键使之变成SHOOT(可以击飞敌人),命中后,连击出现。最大可达6连击。

战斗中很难达成连击,而SW状态时易被敌人攻击而无效(另一方面可以利用SW状态来吸引敌人火力保护己方较弱之人),而且敌人不停变换位置,因此连击在实战中并不实用。

好的道具需要用连击打出。另外OPTIONS菜单中有SESSION之屋,可以进去学习各种连击方法,挺有趣的。

SKILL (技能)

SKILL分为6种属性,每种属性都有16个技能,根据角色的属性依次习得,其中最后的2~3个习得后可获得强力装备。

各属性对应的重要技能:

火属性: 物理攻击增加、arms master (必杀槽加宽)、混乱和睡眠状态防御。

地属性: COIN装备数+1、魔法伤害减少、魔法攻击增加、魔法消耗减少、吸血。

爆属性: HP增加、物理伤害减少、攻击消耗减少、毒状态防御。

水属性: 战斗后金钱增加、各种追加状态。

雷属性: 经验值增加、命中率上升、防御装备崩坏。

风属性: 防御力增加、回避率增加、跳跃力增加。

场地属性

GRASS	地+20、水-10
GROUND	火+20、风+20、水-10
STONE FLOOR	爆+30、水-10、地-20
PEBBLES	爆+30、水-10、地-20
WATER	水+10、火-50、地-30、爆-40
SAND	火+30、地+10、水-20
SNOW	水+40、风+20、雷+10、火-30、爆-20、地-20
BRICK	爆+30、水-10、地-10



攻略之前

1. 战斗图片中光标停留处有隐藏道具,因此无须刻意学习HWAK'S EYE这一技能。

2. 剧情战役中敌人等级随己方角色等级的增加而增加,练级主要是为了学习技能,其次是缩小角色之间的等级差。

3. 可以攻击己方来提高等级。

4. 游戏难度颇高,集中体现在地形、敌人数量和敌军配置上。

5. 角色的属性可以改变,总的说来火属性攻击力高,体力、防御力和命中率差强人意;爆属性的体力和防御力高,魔防最低;地属性是魔道士的最佳属性;雷属性命中率高,回避率低;风属性的回避率最高,魔攻和魔防都不错,能力很平均;水属性魔防高,其他的没什么特点。



序言

在那个存在于传说中的时代,Ixia人民和元素精灵生活在一起,他们彼此尊重,互不干扰。一些人能听到精灵的声音,能与精灵交流,他们被称作星神。但是随着一个人的出现,人与精灵的和平突然地结束了。此人就是Villa,星神之一。

Villa创造了可怕的Marselva,并把无数精灵的力量放在Marselva里,汲取精灵之力。Villa用这种力量摧毁了整个大陆,并声称Ixia只是堆垃圾,而他自己才是大陆的最高统治者,混乱的时代降临。

精灵们不再信任人类,带着对Villa的恐惧四处躲藏。伟大的元素精灵Elvilla计划除去毁灭大陆的人,然而她却爱上了惟一的Ixia幸存者Sarnus。Elvilla赐予Sarnus力量,并许诺精灵们会继续守护大陆。

最终,Sarnus和另外6位星神打败Villa,封印了Marselva。而后Sarnus重建Ixia,成为国王,大陆恢复和平。但是人类与精灵之间的关系再也没有得到修复。



Mardias大陆上并存着三个国家: Nightweld王国、Valaimian帝国和Gerould王国。

Nightweld王国位于大陆的西方,拥有悠久的历史,传说这个和平的国度由Sarnus一手创建,Nightweld的皇族是Sarnus的子孙。Valaimian帝国位于大陆中部,其强大的力量足以影响到整个大陆。近来,Valaim为了调查Ixia遗迹,与Nightweld发生了多次冲突。Gerould王国充满了田园生活的趣味,它坐落于大陆的东北部。这个国家盛产各种矿石,其制造的武器质量上乘。

Having no other choice, Nightweld signed a peace treaty, accepting the captured territory as Valaim's.

CHAPTER 1 STIR (混乱)

新元3033年,Valaimian帝国入侵Nightweld王国的城市Lar Dellue、Ixia遗迹、风之塔等地,Nightweld王国的Da Nante军团受Reuperl将军的指派,保卫首都Aus,然而Nightweld王国已经无力支援风之塔。故此Reuperl将军召见小有名气的佣兵Fazz和Leimrey,请二人赶往风之塔抵御Valaim。

Fazz和Leimrey回故乡Dissoal度过了战前的最后一晚。在街上遇到了Tinn,Leimrey留下二人独自离去。满脸忧虑的Tinn询问Fazz是否真的要去打仗。尽管Fazz技艺娴熟,却从未参加过真正的战争。Fazz许诺一定会活着回来,可当看着Tinn远去的背影时自己心里却充满疑问。

BATTLE 1 Seitan Hill

作战目的: 击倒Sajiri

敌军配置: 枪兵X2、剑士X3、斧兵X2、弓箭手X1、魔道士X1

Sajiri 雷属性 使用链锤(攻击距离2格)
作为游戏的第一战,其难度较低,只要注意回复HP即可过关。
Fazz小队在地图左下角出现(以最初视点为基准,以下同)。

敌军分为两部分，我军左方有2个剑士、1个斧兵、1个弓箭手、1个枪兵，而头目 Sajiri、“水货”军师和另外3个杂鱼在我军正前方。

先把左方的五位干掉，Sajiri会冲过来，待杀光其他人后，再来招呼他。

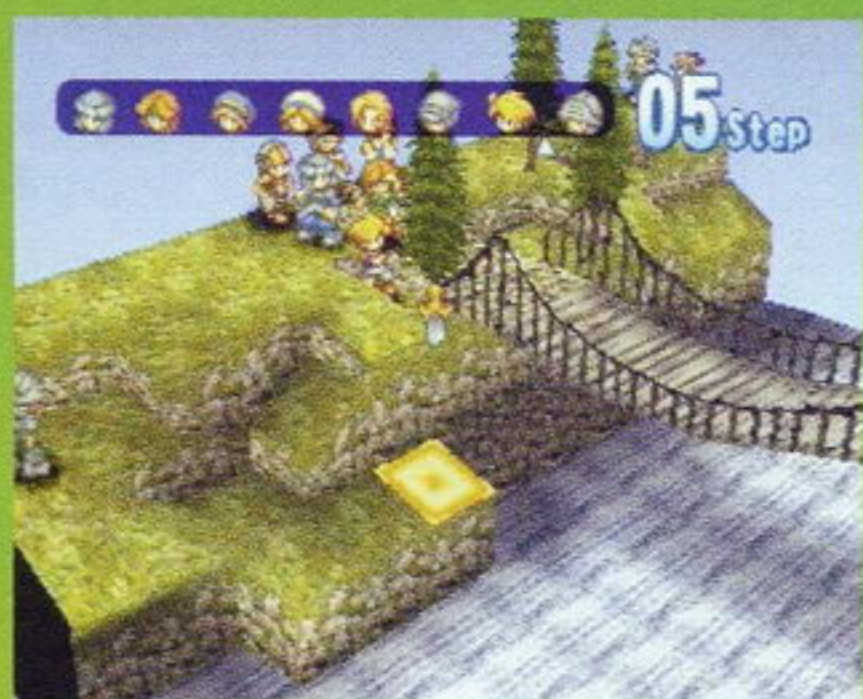


BATTLE 2 Tower Of Wind

作战目的: 援救 Silphatos

Fazz 队左右两边各有2个杂兵，而前方是数名杂兵围攻 Silphatos。无须担心 Silphatos，她的回避率很高，一般的物理攻击难以打到她。建议 Fazz 小队分为3排，把魔道士和弓箭手置于中间，做远距离攻击，这样在短兵相接时剑士们可以迅速干掉敌人。

在 silphatos 存活的情况下，全灭敌军，就能完成任务。



风之塔。

Fazz 一行人无意中“救”出牧师 Silphatos（实际上凭 Silphatos 的势力绝对能够全身而退）。

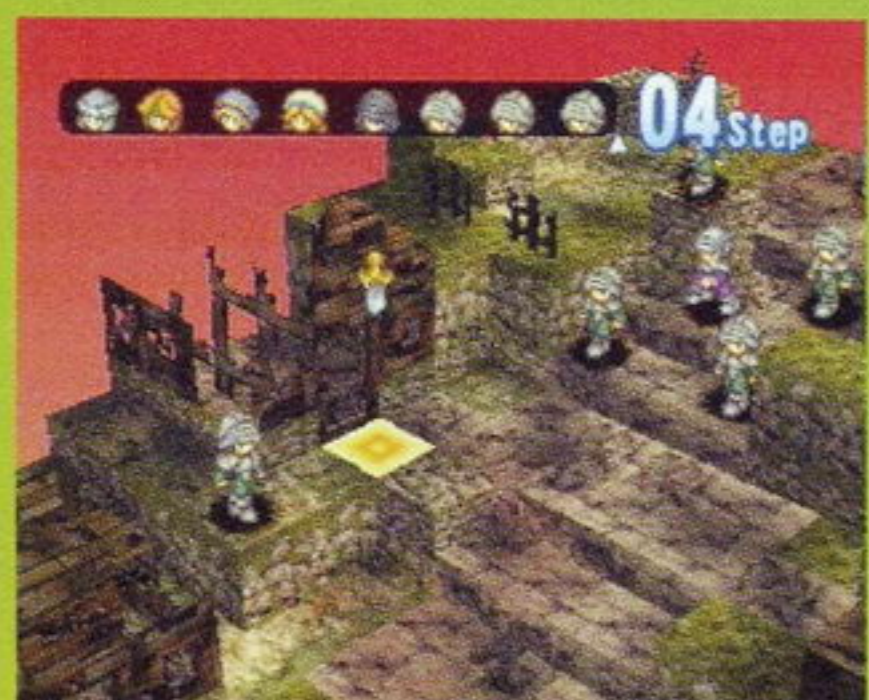
夜晚，Silphatos 告诉 Fazz 他们 Dissoal 遭到袭击，敌军血洗了那儿，Fazz 一听到故乡被袭，立即起程返回。Dissoal 成了一片凄凉的废墟，Alveen 独自在废墟中自言自语。

BATTLE 3 Dissoal

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 枪兵 X2、剑士 X5、斧兵 X2、弓箭手 X1、魔道士 X2

全力干掉右侧的少量杂兵后，有两种战术选择：正面突破和左右夹攻。无论选用那一种，都得留神上方的弓箭手和魔道士。由于地形高低差的攻击修正，弓箭手占有很大便宜，连上3箭，同伴不死也得蜕层皮，因此必须利用地形有效地挡住弓箭。而敌魔道士拥有风属性攻击魔法，对我军伤害巨大，必须优先解决。如果有一敌人处于濒死状态的话，魔道士会为其加血，可以利用这一点让她忙起来。



战斗结束后，Alveen 出现，击昏了 Fazz 和 Leimrey。

Fazz 醒来发觉自己身在监狱，同牢的 Romleth 就 Fazz 的梦吃开起了玩笑。而后 Romleth 用魔法爆裂轰开牢房的门，准备逃狱。

BATTLE 4 Prison

作战目的: 逃出监狱

虽然我方只有 Fazz 和 Romleth 两人，但敌人的等级不高（不过回避率还算不错，可能是主角没剑的缘故），故此没必要过多的纠缠。杀掉挡路的，到达地图顶端出口，就能完成。

成功的脱出之后，于市集中遇到一个不认识的佣兵，得知死党 Leimrey 失

踪，而 Tinn 也无从去找，无奈之下只得返回风之塔，这时 Romleth 要求加入，当然是答应他。

BATTLE 5 Widden Valley

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X6、枪兵 X2、弓箭手 X2、魔道士 X2、斧兵 X1

此战有点难，建议配置2~3个魔道士，弓箭手没什么大用，可以不带。敌军主要集中于瀑布下正前方，需要注意的是瀑布顶端的弓箭手和魔道士。

战斗开始后，我军全力躲进瀑布里，避开山顶弓箭手的攻击，但如此一来却进入魔道士的攻击范围。用等级高的在前面开道，魔道士于后方支援攻击或攻击山顶的弓箭手，把推进速度尽量放慢，安全第一。优先解决山腰处的魔道士，注意地形的附加属性。



Silphatos 在风之塔等着 Fazz 众人，经过一翻商议后 Fazz 决定离开风之塔。Silphatos 加入。

BATTLE 6 Seitan Hill

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X7、弓箭手 X2、魔道士 X3、斧兵 X2

由于敌人站得很密，贸然上去只会增加伤亡，因此最好让1个皮糙肉厚的上去诱敌，其他人等待机会收拾敌人，争取1回合干掉1~2个。敌营中的魔道士仍是优先考虑的对象，否则会死得很难看。



抵达 Aus 时正好遇到 Alveen 在叫门，仇人见面分外眼红，战火一触即发。

BATTLE 7 Aus

作战目的: 击倒 Alveen

敌军配置: 剑士 X2、弓箭手 X2、魔道士 X3、斧兵 X2、僧侣 X2、枪兵 X1
Alveen 火属性，持长剑

敌头目 Alveen 实力很强，一击伤害上百 HP。我军最好在原地展开阵型，等候敌人上门，用弓箭手对付魔道士。当 Alveen 进入我方阵地时，尽量只用1回合击倒 Alveen，因为其背后有2个僧侣加血。



经过一翻苦战，终于让 Alveen 跪倒在自己脚下，心里说不出的痛快。Fazz 向 Alveen 逼问 Leimrey 的下落，没想到 Alveen 挺硬气，宁死不说，Fazz 无奈之下只得放他离开。也许如此就感动了 Alveen，临走时他告诉 Fazz 曾经见过一手持长矛的男人。

“Leimrey 还活着？”



CHAPTER 2 FOR WHOM DO YOU FIGHT (为谁而战)

Aus城中，Reuperl任命Fazz为特使，前往Gerauld王国，促成两国结盟共同对付侵略者。

去Dissoal，邂逅Elena，Fazz做了一回保镖。

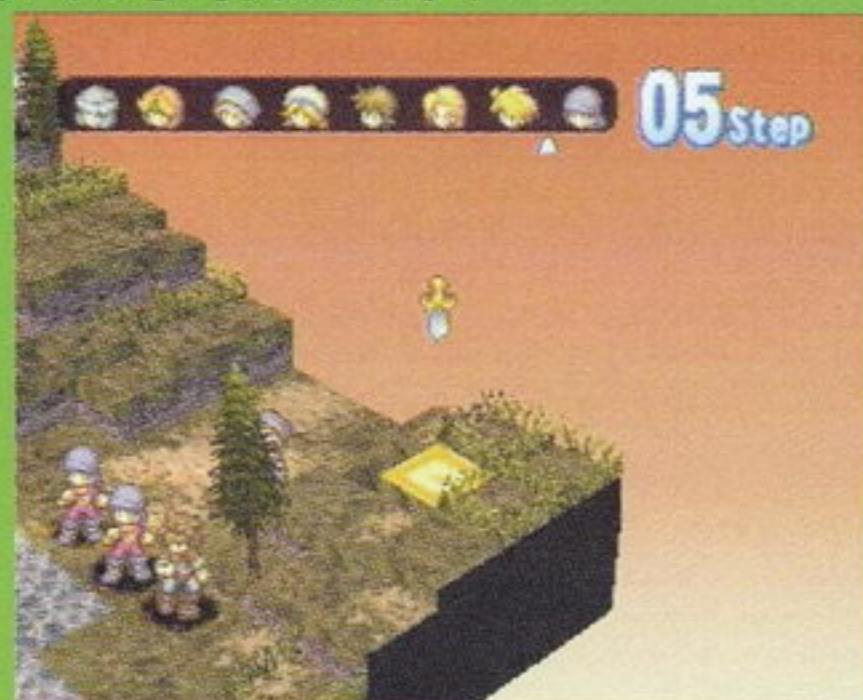
BATTLE 1 Clair Mountains

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士X3、弓箭手X1、魔道士X3、斧兵X3、枪兵X1

敌人分布于另外3个角落，其中两队在高地上（什么时候我也能居高临下的乐一乐），另一队在河对岸。鉴于我军附近有一块小高地，还是用“守株待兔”吧，这战术很好用，就是名字不好听。摆好阵型，见不怕死的上来就灭了他。

战斗开始我军受到夹击，建议把回避率和魔防颇高的Silphatos放在水边，并且尽快干掉对岸的魔道士。Fazz和Romleth对付攻到身前的敌兵，而魔道士和弓箭手则做支援和回复的工作。此战只要拿出足够的耐心，杀光来犯的敌人，就可高枕无忧了。



Savah Canal——前往Carmwell的必经之路，Sajiri的手下已经撒下天罗地网等着Fazz佣兵队的到来。

BATTLE 2 Savah Canal

作战目的： 击倒Brankoz

敌军配置： 枪兵X1、剑士X7、斧兵X1、弓箭手X3、魔道士X2
Brankoz 雷属性 手持弓箭

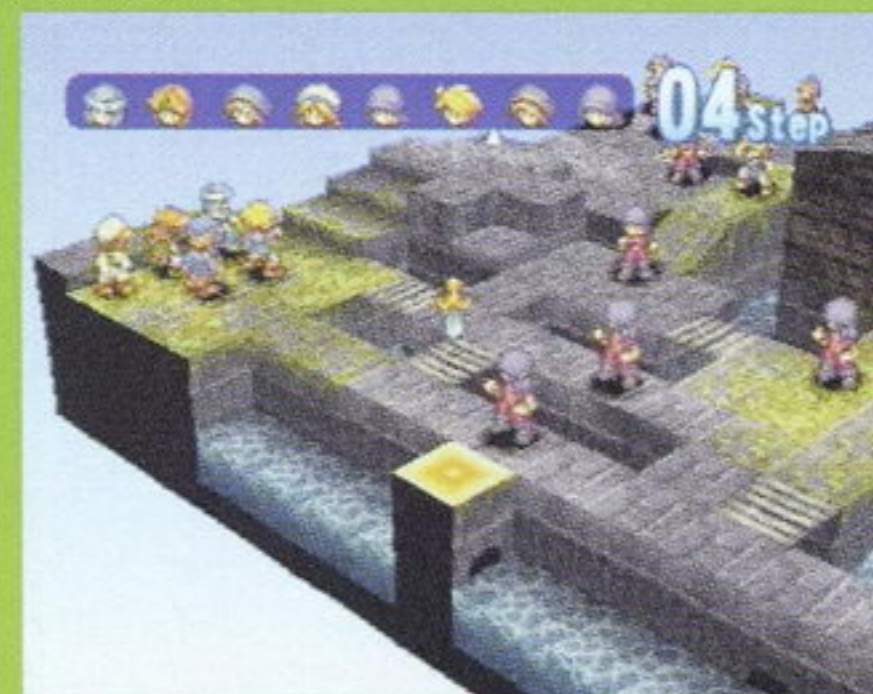
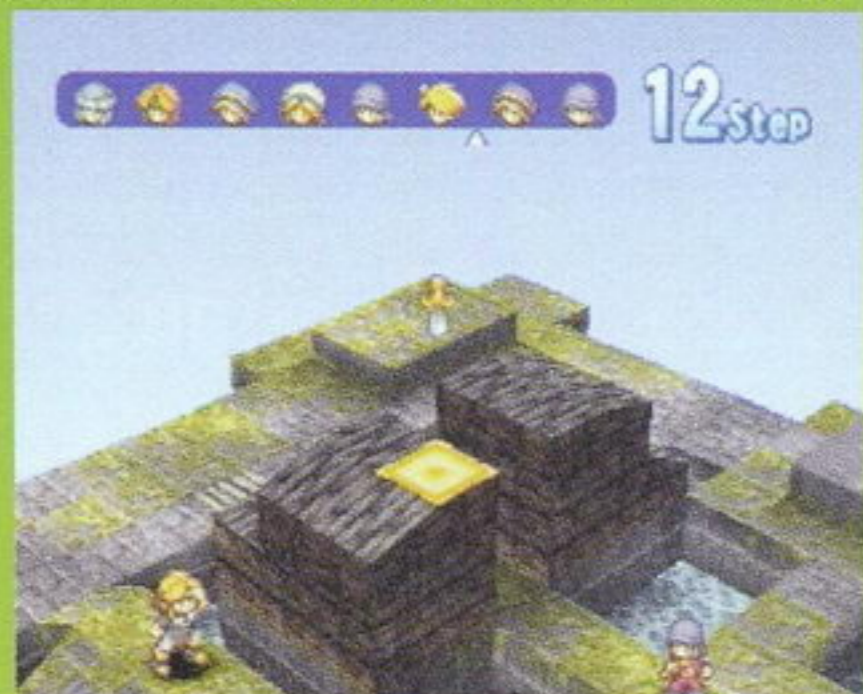
敌人数量众多，却分散在各处。

我方的形势十分不利，队伍被无情的切成两段，立于地图对角线的两端。惟一可以利用的是狭窄的水上通道。队员切忌往Brankoz方向移动，以免引来敌兵。由于敌兵的魔防不高，可以多备魔法作为主要的攻击手段。

我军第一据点没有高地，却沟壑纵横，是剑士发挥威力的上佳地形。建议把Fazz和Silphatos再加一魔道士放在这边，Fazz主攻，Silphatos挡住敌兵，魔道士负责加血，几回合后就能突破防线跟第二据点的队员会合。当然也可直奔Brankoz。

而第二据点位于小高地上，可配弓箭手死守高地，用皮糙肉厚不带眼（血多防高命中率低）的男人Romleth协助众人，该出手时就出手。

杀光散兵游勇后，到了去照顾照顾Brankoz的时候了。方法：近身，站在Brankoz背后戳两刀子，mission complete。



快到Carmwell城了，Fazz等人迎来与正规军的首次碰撞。
Carmwell城内，Alveen为了保护百姓与Sajiri发生冲突。

BATTLE 3 Carmwell

作战目的： 援救Alveen

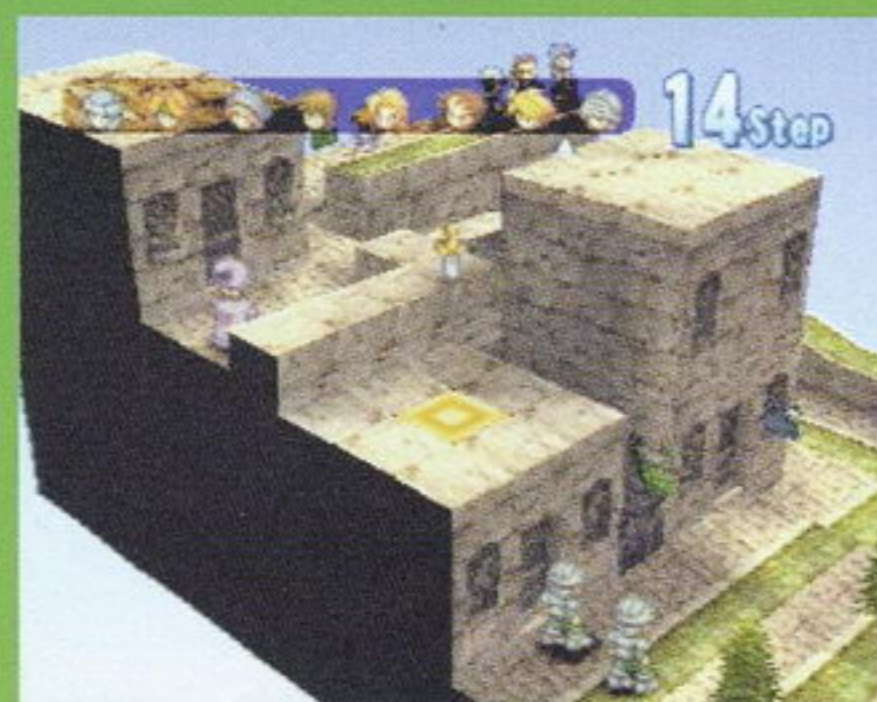
敌军配置： 剑士X5、弓箭手X2、魔道士X2、斧兵X2、Sajiri

由于天桥上站着2个弓箭手、1个魔道士（使用Terror、Cure、Greis魔法，最讨厌的是Terror，被击中后攻击不能）和没用的Sajiri。

首先要将Alveen拉回来，他身边的3个敌兵也会跟来，摆好阵型迎接他

们吧。在这段时间里干掉左方的2个剑士。

下面的活儿做完之后，从左方的夹缝中上去，可避开正面弓箭手的攻击。主力部队上去后优先消灭魔道士，剩下的其他人均不足为虑。



无耻的Sajiri再次跪倒求饶，希望得到众人的宽恕，这次决不会轻易放过你啦！

什么！！

Alveen一句“杀你会污了我的剑”，轻易地放走了Sajiri。哎！可爱的骑士道精神啊！Alveen告诉Fazz，Leimrey还活着。并说了一些Blackthorn将军的事，临走前留话“再见面的时候，我是你的敌人”。

同一时间，Fort Yugo门前，Leimrey自称奉Blackthorn将军之命，来提一女孩审问。城内，Tinn在挂念着Fazz的安危，Leimrey突然出现在她面前，声称要带Tinn去见Blackthorn将军。

Fazz众人抵达Fort Yugo，被守卫Treilorh指责为“强盗”、“入侵者”，Fazz再三解释也无济于事，被迫作战。

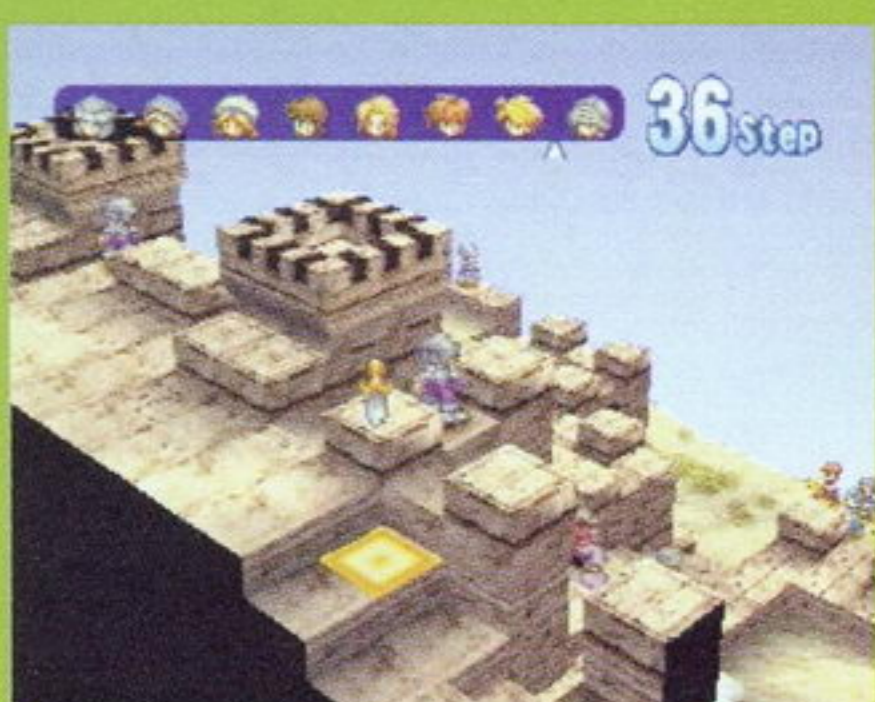
BATTLE 4 Fort Yugo

作战目的： 击倒Treilorh

敌军配置： 枪兵X1、剑士X7、斧兵X1、弓箭手X5、魔道士X2
Treilorh 爆属性 手持长剑

城堡顶部站着3名弓箭手，为躲开他们的攻击，必须沿着墙角移动，否则损失巨大。对付他们可以让魔道士贴着墙角用魔法攻击。

在墙角边布好阵型，派人上去吸引敌兵入伏，一个一个地干掉他们。待城下的敌人死得差不多了，我军必须全力冲向上层的墙角，解决Treilorh。注意Treilorh装备Champion能力（HP低下时，命中率、回避率、伤害度上升。）。敌魔道士的大面积魔法很强，得小心。



由于Gerauld守军的误会，Fazz众人不得不一路杀过去。

BATTLE 5 Queld

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士X4、弓箭手X1、魔道士X2、斧兵X4、枪兵X1

正前方有5个敌兵，房屋背后还有7个。地势还是利于敌方。

待机一回合，等敌兵自动上前，我方集中火力逐个干掉。此战无太大难度，平稳推进即可取胜。



战斗结束后，Fazz开始反思这段日子以来发生的事，自己究竟为何而战？



CHAPTER 3 FORCED MARCH (强行军)

虽然 Fazz 不想再做无谓的纠缠，但面对蛮横无理的 Gerauld 士兵，不得不……

BATTLE 1 Echo Forest

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X5、弓箭手 X1、魔道士 X2、斧兵 X3

敌军站位很散，适合于各个击破。

左上角的魔道士会用毒、移动不能、攻击不能等暗属性魔法，是我军进攻的首要目标。

敌人不多，但由于地形的关系回避率的修正值很高，这一点最讨厌。我军可以装备命中率高的武器或者转变为雷属性。



BATTLE 2 Mount Tesina

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X4、弓箭手 X3、魔道士 X3、斧兵 X2、枪兵 X1

山顶的弓箭手是最可恶的，我军一旦进入其射程内不死也得……因此必须沿着山脚走，把损失降到最低。我方魔道士紧贴着山脚，用魔法攻击山顶上的敌兵，优先攻击敌弓箭手。

敌魔道士一回合能用大范围风属性魔法攻击两次，十分可恶啊！建议指派一魔防高的上去先灭了他，部队再继续前进。



BATTLE 3 Fort Sappharl

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X4、弓箭手 X2、魔道士 X4、斧兵 X2、枪兵 X1

这一关难度有很大提升，主要是因为敌人高高在上，于高处开展魔法和弓箭的双重攻击。而胜利条件又是敌全灭，实在是变态！

敌人据守高处，诱敌战术毫不管用，只能顶着炮火冲吧。魔道士依然隐蔽在墙角下，为冲锋的同伴补血。不要妄想用魔法打掉桥上的弓箭手，除非能在魔道士为他加血前干掉他，不然的话等于是糟蹋 CP。

这一关中，头大无脑的 Romleth 简直是个废物，冲上去吧，挨两魔法就“嗝屁”了。因此不如多带 1 个魔道士出来，至少还能加血。



天昏地暗的厮杀结束了，看着满地的尸体，Fazz 问自己“我们所做的都对



了吗？”

不管怎样，Gerauld 的首都就在眼前，目的地到了。

Tus 城门外，Fazz 正在跟守卫解释，这时 Gerauld 国王 Zelstan 出现了。国王痛斥 Fazz 的“侵犯”，并派人围住 Fazz。Fazz 恳求国王先看看 Reuperl 的信，之后任凭国王处治。也许 Zelstan 感受到了 Fazz 的诚

意，同意了 Fazz 的提议。

读完信后，Zelstan 决定召见 Fazz。

Fazz 愿意接受应得的惩罚，不过希望国王能答应自己两件事：第一，尽快援助 Nightwield；第二，允许自己去水之神殿探察朋友 Leimrey 的下落。在得到 Fazz 的保证之后，国王允许 Fazz 前往水之神殿。

一群神秘的蒙面汉突然出现在艾克诺嘉湖畔 (Lake Ecroga)，不分青红皂白地袭击 Fazz 众人。

BATTLE 4 Lake Ecroga

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X5、弓箭手 X6、魔道士 X2、斧兵 X2、枪兵 X1

我军出现在一块小高地上，周围全是沼泽，行动十分不便。我正前方只有 6 个敌兵（其中有能崩坏防具的弓箭手，得小心应付。），可以此为突破口。成功占领后，下面的杂鱼就任君鱼肉了。

在水中行动时，回避率大大降低。

“到底是些什么人呢？”Fazz 盘算着。看样子水之神殿中危机四伏呀。

水之神殿门前，未知名的军队守候在此。他们很客气地要 Fazz 等人离开，但没有什么能阻止 Fazz 去寻找 leimrey 的，战斗一触即发。



BATTLE 5 Temple Of Water

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X4、弓箭手 X4、魔道士 X3、枪兵 X5

我军据点周围全是水，行动十分不便。多准备一些水属性和雷属性的魔法，尽快干掉水中的敌人。敌人的回避率不低，装备命中率高的武器吧，另外把敌人引入水中可提高命中率。魔法攻击也是不错的选择。

由于正前方敌人站得很密集，看上去火力挺强的样子，所以我方部队最好是从左边的瀑布下绕过去，在一定距离处用大范围魔法狂轰，紧接着让各种擅长肉搏战的战士上去清洗战场。注意战士必须紧跟着魔道士行动，先放倒敌魔道士防止其加血（一次 500 多 HP）。

当心枪兵装备着 CHARM 25% 的能力。



水之神殿深处。

Leimrey 正逼迫 Leia 交出 Malselva of water，Fazz 亲眼目睹了这一幕。

“发生了什么事了，Leimrey？”

“没人能妨碍我，你也不例外，Fazz！”

“不许过来！”Leimrey 恶狠狠地咆哮着。

“为什么你要这样做？这不像你！”

“呵！不像我。Fazz，你弄错了，从一开始你就错了！”

“我告诉你，你只是颗绊脚石，就像水之祭司。让我来对付你们两个吧！”



BATTLE 6 Temple Of Water

作战目的: 击倒 Leimrey

敌军配置: 剑士 X4、弓箭手 X3、魔道士 X6、枪兵 X1、斧兵 X1

由于多数敌人能令我军混乱,因此在战斗开始前必须装备防止混乱的skill或防具。

敌军拥有最佳的防守地势,祭台上配置了大量弓箭手和魔道士,我军要想上去是难如登天哪。既然上不去,就把他们引下来群起而攻之。这种战术需要计算敌军的移动力、攻击范围等,否则一失足成千古恨啊。解决完杂兵后,派两个魔道士上前去消耗敌魔道士的CP(前提是杀光所有弓箭手)。

剩下 Leimrey 就比较简单了,他装备有 FIRM STANCE 能力,连击对他没作用。

至于祭台上的 Leia 能逃则逃,因为她的回避率挺高,就算强如 Leimrey 者也难以碰到她,所以让她活下来应该不会有太大问题。另外让 Leia 击中 Leimrey 后,后者混乱的机率很高,如此一来,祭台上可就热闹啦。



“Leimrey, 为什么……为什么我们不得不彼此攻击?!”

“你变强了,Fazz。记得吗,我们选择了不同的道路……”话音未落,Leimrey 祭起一枚白色的刻印,瞬间消失在白芒之中。

“不同的路……?”

水之祭司 Leia 向 Fazz 讲述了有关 Marselva 的事:

Marselva 实质上是一个充满元素精灵力量的罐子,Leimrey 的目的就是占有精灵们的力量。接着又说了一些历史问题,然而 Fazz 只想知道 Leia 怎么会认识 Leimrey 的。

“其实 Leimrey 属于水之祭司,无人知道他为什么离开神殿,要去做什么。但不管怎样绝对不能让他得到 Marselva。”

临别之际,Leia 让 Fazz 去找 TUS 的贤人 Luke,或许能得到些启示。

TUS 城内,贤人 Luke 给 Fazz 讲述了一些前情旧事。原来 Luke 早在 Fazz 年幼时就见过 Fazz,并且和 Fazz 之父交情非浅,而 Elena 是 Luke 的养女,是 Fazz 幼时玩伴。为什么 Fazz 会记不得呢?Fazz 到底经历过什么事?

经过一番畅谈,Fazz 对发生的一切有了进一步的了解。

CHAPTER 4 The Fate of the Blue Earth (命运)

BATTLE 1 Kamdell

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X5、弓箭手 X4、魔道士 X2、枪兵 X4

恶毒啊!又把我丢在敌人脚下当箭靶子。敌人的4个弓箭手分散立于4个屋顶上,几乎没有攻击死角,再加上部分敌兵还装备有追加属性(混乱、移动不能等)。如何保护好魔道士是本关的难点。

我方魔道士不要乱动,让 silptos 跳上左边屋顶,此时屋顶上的那个弓箭手会射一箭然后走到房屋背后。我方防御力低的可趁此机会集中在左边待命,而弓箭手可迅速占领制高点。剩下的就是把杂兵吸引到魔道士的攻击范围内逐个干掉,注意前去诱敌之人一定要贴着右边的墙角走,让敌弓箭手射不着。



战斗结束后,FAZZ找来一名当地百姓,获取了一些关于火之神殿的情报。之后听了 Gerauld 士兵带来的消息,决定前往火之神殿。

BATTLE 2 Roundart

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X6、弓箭手 X3、魔道士 X4、枪兵 X3、斧兵 X1

第一步,先干掉右边的敌人,优先解决装备着附加特殊状态能力的敌人。然后顺着墙根过去,魔道士躲在桥下攻击上方的弓箭手。待弓箭手一死,其他人要么把敌人引下来逐个歼灭,要么从背后绕上城占领制高点。

取胜的关键是把魔道士的回避率加到最高,保护魔道士之人的生命值和防御力要高,能有足够的体力承受弓箭手的攻击。



准备进城时,前线传来捷报,联盟军重新夺回 Aus 的控制权。随后听到 Leimrey 也在城里出现,于是急忙赶去。

Leimrey 依旧那么狂,一见面就宣布今天是 Fazz 的死期,殊不知自从水之神殿一战后,Fazz 的实力又提升不少,要死的人只怕会是他自己吧。

当听到 Fazz 问他为什么要替 Valaim 卖命时,他却说自己这么做是为了赎罪,为人类谋取利益。哼,谁知道呢?野心家们都是这样说的。最后他说他之所以要杀掉 Fazz 是因为 Fazz 来自 Kersillius。

BATTLE 3 Roundart

作战目的: 击倒 Leimrey

敌军配置: 剑士 X3、弓箭手 X4、魔道士 X3、斧兵 X4

由于我军也站在城上,没有了明显的高底差,难度也就不那么高啦。只要不贸然推进,保障生命就没什么问题。

不过敌人却很威猛,高攻击、高防御、高体力,十分耐打,建议多准备些魔法应付。Leimrey 身后的魔道士用弓箭手对付,务必杀个干净。

Leimrey 死了,死在 Fazz 的怀抱之中,死在命运之轮下。

临死之前还说了一大堆话,可谓死得绵长。为了信念而死的人是值得尊敬的。

而 Fazz 和 Leimrey 故事就此告一段落。

在 Valaimian 首都,一个阴谋正在酝酿。

CHAPTER 5 BELIEFS (信仰)

Sonti Plateau, Blackthorn 立于高处,面对 Fazz 的质问一言不发,拔出黑色大剑向下一挥……

BATTLE 1 Sonti Plateau

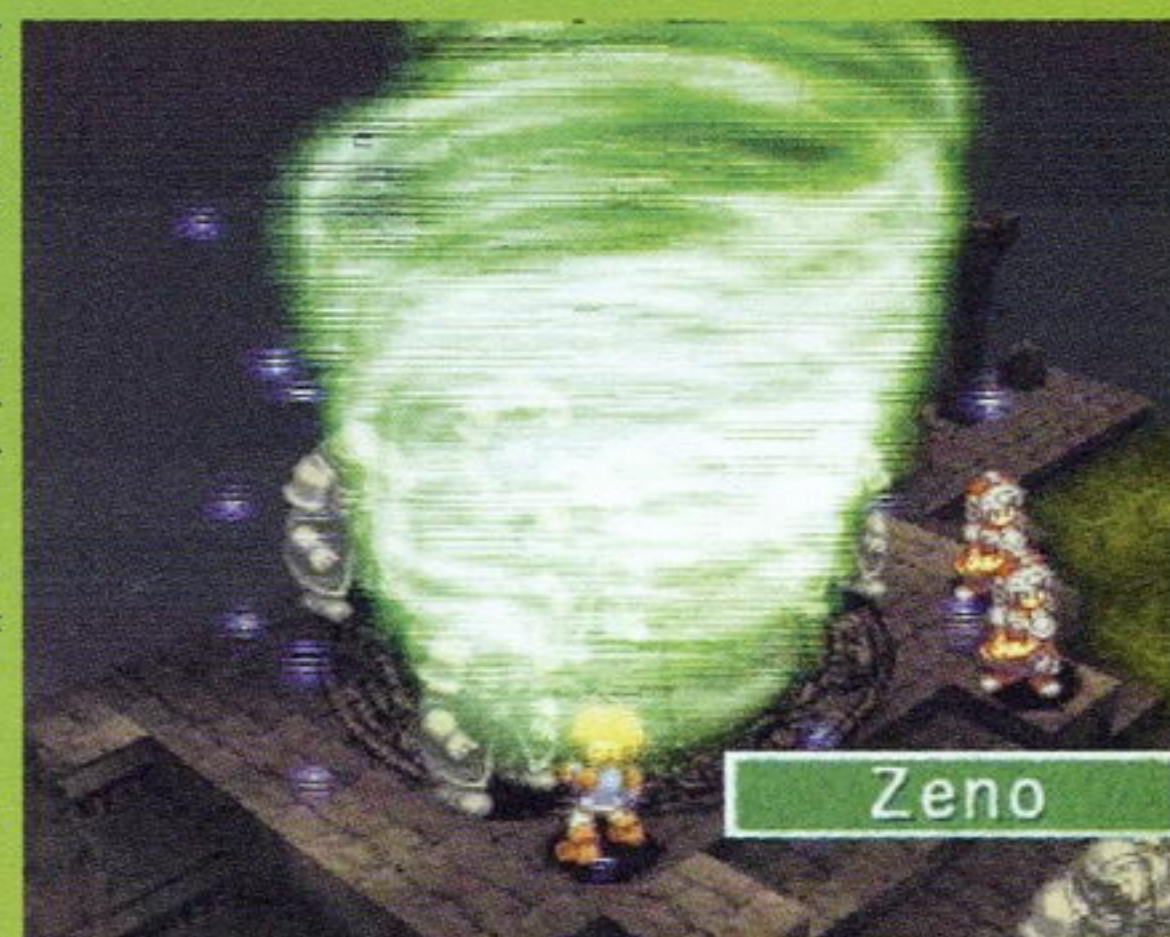
作战目的: 击败 Blackthorn

敌军配置: 剑士 X2、弓箭手 X4、魔道士 X5、斧兵 X2

超难的一战,敌人装备有各种装备崩坏技能,相当讨厌。5个魔道士的魔法攻击力超强,回避率又挺高,要干掉他们又很麻烦。Blackthorn 站在小山头上不肯下来,想直接干掉他是绝对不可能的。

地形上我军稍处劣势,不过右后方的一块高地挺显眼,就是它了。不顾一切的冲过去,占领这块高地,以此作为据点。然后再引诱敌人上钩,哼哼!哈哈!哈哈! (三段笑) 就算他有10个魔道士也得死光光,让弓箭手解决他们。

杀光 Blackthorn 下面的士兵之后,Blackthorn 会直奔我方而来,趁此时间整顿一下迎接 Blackthorn 吧。打掉 Blackthorn 2千HP时,他会使用一次魔法加满HP,另外他还有一个很毒辣魔法——武器崩坏,与之作战时要千万小心。





就知道Blackthorn没那么容易就被打倒，果不其然，正当Fazz准备上前问话的时候，Blackthorn站起来就是一剑，Fazz虽然挡住了这一剑，却仍倒在地上。

Blackthorn没杀Fazz，丢下一句“我的任务完成了”就走了。

Marfa，久违了的Alveen早已守候在此，为了家族的荣誉Alveen只求一战。

BATTLE 2 Marfa

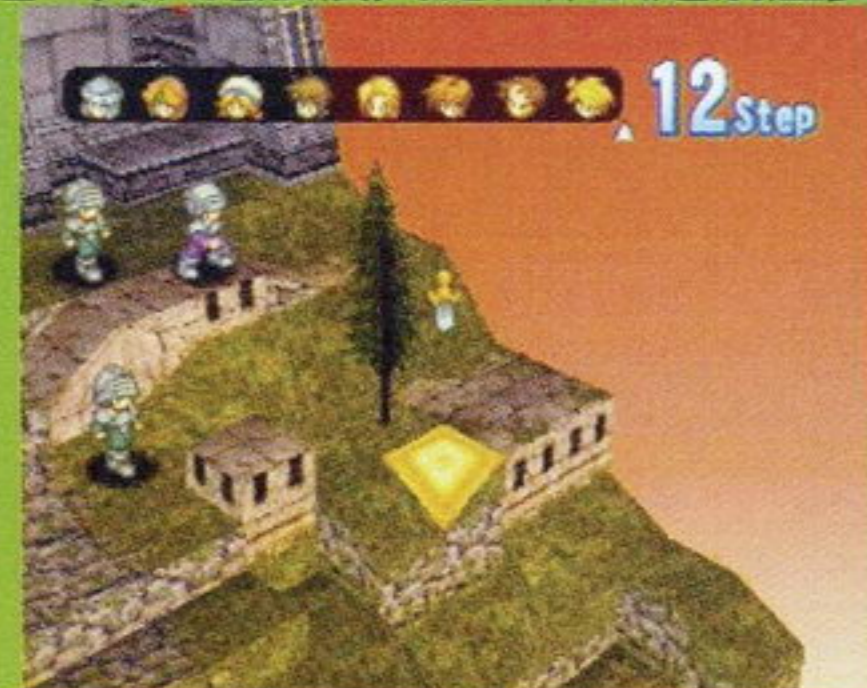
作战目的： 击败 Alveen

敌军配置： 剑士 X3、弓箭手 X4、魔道士 X4、斧兵 X4

我军的位置很差，就在敌方弓箭手的射程之内，因此必须另找据点，地图左端是避箭的理想位置。待全军站定后，就可以撒网捞鱼了。如果能把Alveen引下来的话，就一鼓作气干掉他，尽早通关能减小伤亡。

Alveen 装备有武器崩坏的能力。

这一关，魔法很关键，作战之前应变异出第四级的魔法，方能轻松过关。



Alveen做了各种尝试，企图击败Fazz，但发觉这一切都只是徒劳无功，他想到了死，以生命来捍卫家族的荣誉。Fazz用“这里的人民需要你，这个国家需要你”唤醒了Alveen。他决定去劝国王Fernades放弃侵略，远离战争。

Alveen在王宫议事厅门口听见了国王与Villa的争执，Villa利用黑魔法召唤出两个体型巨大的战士和Blackthorn威逼Fernades。

门外的Alveen听到了这一切，知道Valaim大势已去，转身离去。

另一方面，Fazz接到Gerauld士兵送来的情报，联盟军成功地解放了Widden，目前正在准备进攻Layeta北门、东门，把西门留给Fazz。

注意后面的3场战斗均不可记录，而且一场比一场困难，请作好万全的准备再进入。所谓万全的准备，就是取得复活魔法并将它的等级提到最高，其它魔法也应该尽量提升。

BATTLE 3 Layeta

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X5、弓箭手 X2、魔道士 X3、斧兵 X4、枪兵 X2

此战与前面两战相比简直就是小菜一碟。只要不自己上去送死的话，敌人是不会为难你的，毕竟是群丧家之犬嘛。

战斗开始后，我军向后方撤退，离开敌弓箭手的射程（这句话我都写烦了），展开天罗地网静候敌人入彀。



看着自己沾满血腥的双手，Fazz更加坚定了尽早结束战争的决心。

BATTLE 4 Layeta

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X2、弓箭手 X8、魔道士 X4、斧兵 X2

战斗方法和前一战相似，要想取得胜利就必须有效的避开弓箭手的攻击。我方的魔道士可以躲在左右两边的石墩后，逐步推进。



终于见到帝国的皇帝Fernades，在一场争论之后进入战斗。

BATTLE 5 Layeta

作战目的： 击败 Fernades

敌军配置： 挽歌骑士 X7

这一战没什么可说的，纯粹是硬拼。

用魔法对付骑士，因为他们的魔防低。使用状态魔法会有意想不到的效果，当然攻击的主力还是大威力的攻击魔法。

Fernades拥有超强的魔法攻击力，几乎一击可以必杀，如果之前没有取得复活魔法的话，会很辛苦。



失败的Fernades讲述了他的过去：以前他是地之祭司中的一员，无意中结识了Villa，并借助Villa的力量一逞野心。而Villa也反过来利用这种野心，达成其不可告人的目的。

最后，Fernades在绝望中自杀了。

CHAPTER 6 The Beginning of the End (轮回)

地之神殿内，Villa和Blackthorn正在进行一种邪恶的仪式，而牺牲品竟是Tinn。Alveen的出现打断了仪式的进行，一番争辩后Villa用魔法带着昏迷不醒的Tinn离去，剩下Blackthorn与Alveen对峙。

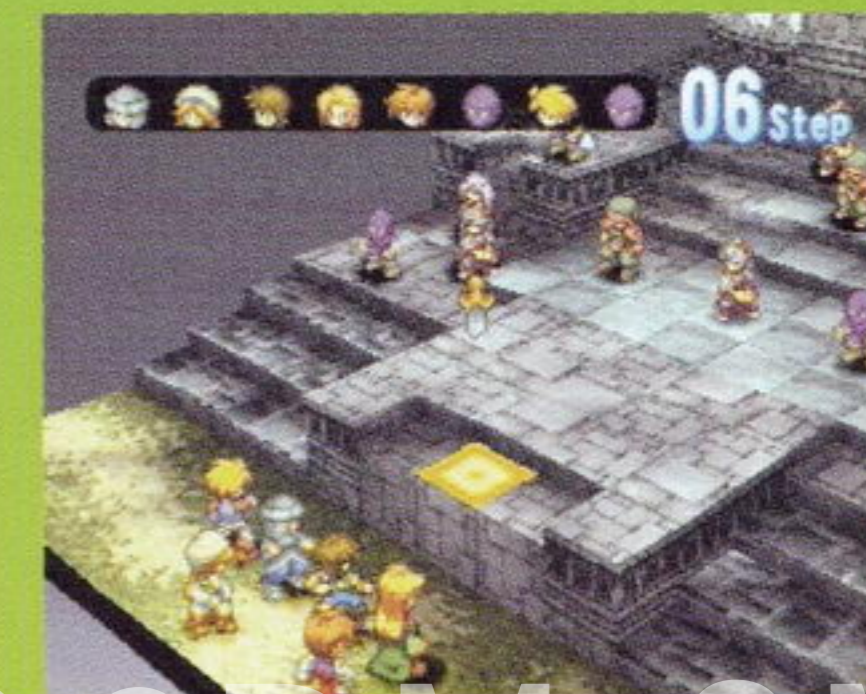
另一方面，Fazz众人在神殿门口与帝国的残余部队展开厮杀。

BATTLE 1 Temple of Earth

作战目的： 敌全灭

敌军配置： 剑士 X5、弓箭手 X3、魔道士 X3、斧兵 X4、枪兵 X1

敌人很多，我军要集中力量逐个歼灭。威力巨大的大范围魔法是最佳选择，没有人挡得住两次第四级的雷属性魔法的攻击。



Fazz赶到时恰好看见Alveen倒在Blackthorn漆黑的巨剑之下。

BATTLE 2 Temple of Earth

作战目的: 击败 Blackthorn

敌军配置: 剑士 X3、弓箭手 X2、魔道士 X3、斧兵 X2、枪兵 X1

首先撤退，离开弓箭手的射程范围，然后上前去吸引敌兵逐个干掉。

Blackthorn 装备有魔法损伤减轻 30% 的能力，魔法攻击已不再有从前的威力，跟他肉搏吧。



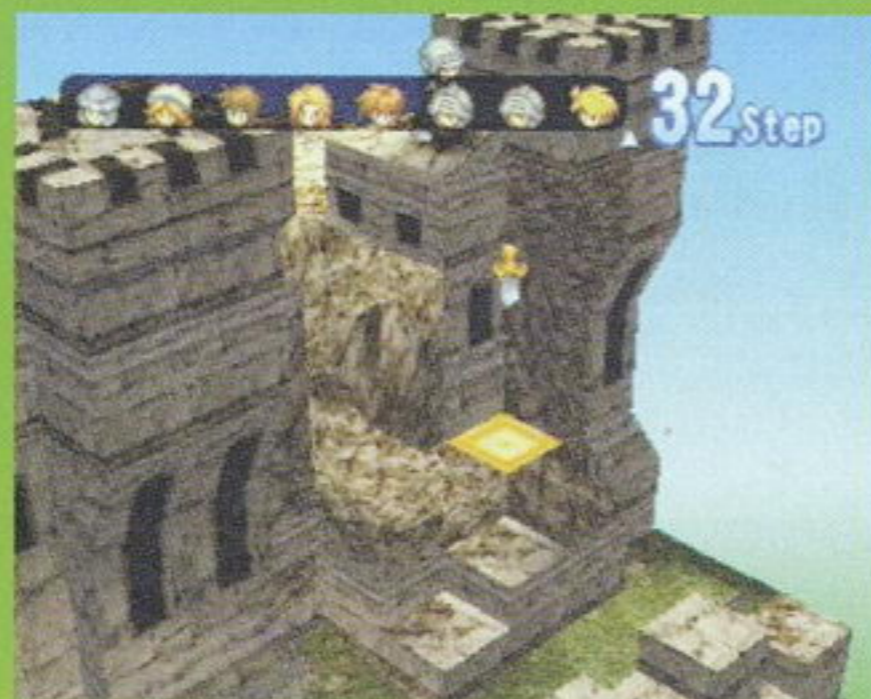
Alveen 死了，带着骑士的尊严，带着家族的荣耀。象 Alveen 这样的人死后应该去天堂吧！

BATTLE 3 Fort La Sulle

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X4、弓箭手 X3、魔道士 X7、斧兵 X1

分散站位，让魔防和HP较高之人去消耗敌魔道士的魔法，但要算准距离，千万别被敌人连续攻击，如果不幸死掉就用复活魔法，切勿操之过急。



BATTLE 4 Aus Plains

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 剑士 X7、弓箭手 X4、魔道士 X3、斧兵 X2

尽快占领最高处，以此为据点歼灭敌人。

由于我方陷入敌人的包围圈，因此在行进中需保护魔道士的安全。

敌人的魔防较低，多用魔法攻击，其他人清扫战场。



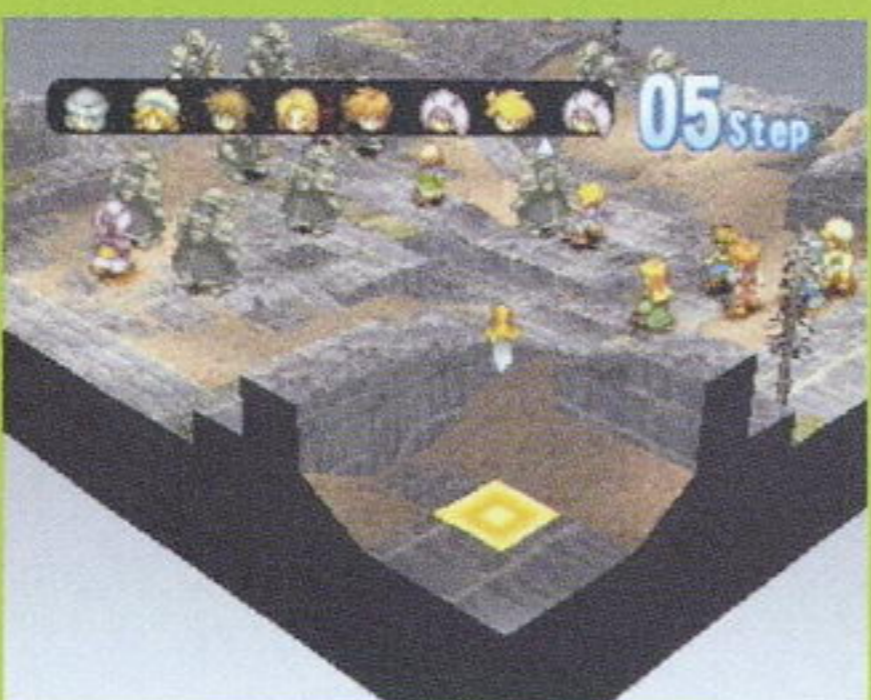
Aus 城外，Reuperl 拼尽全力与杀不完的挽歌骑士战斗。感谢上帝，Fazz 终于及时赶到。

BATTLE 5 Aus

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 挽歌骑士 X10、魔道士 X3

先把 Reuperl 拉回来，灭掉上前的挽歌骑士，让弓箭手干掉魔道士。



战斗结束后，Fazz 留下体力透支的 Reuperl，独自去追 Blackthorn。

Lar Dellue, Villa 利用 Fazz 和 Tinn 打开了 Ixia 神殿之门，与 Blackthorn 双双进入神殿。而 Fazz 和 Tinn 却需要面对大量的挽歌骑士。

BATTLE 6 Lar Dellue

作战目的: 援救 Tinn

敌军配置: 挽歌骑士 X11、魔道士 X4

给 Fazz 等人装备上防具崩坏能力，作战的时候就能轻松点儿。



救出 Tinn 后，发生 Elena 和 Tinn 的二女争夫事件。

BATTLE 7 Ixian Temple

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 挽歌骑士 X10、魔道士 X4、弓箭手 X2

等骑士们站在一堆的时候，用魔法狂轰乱炸。

胜利以后，Fazz 通过六芒星阵，进入神殿。

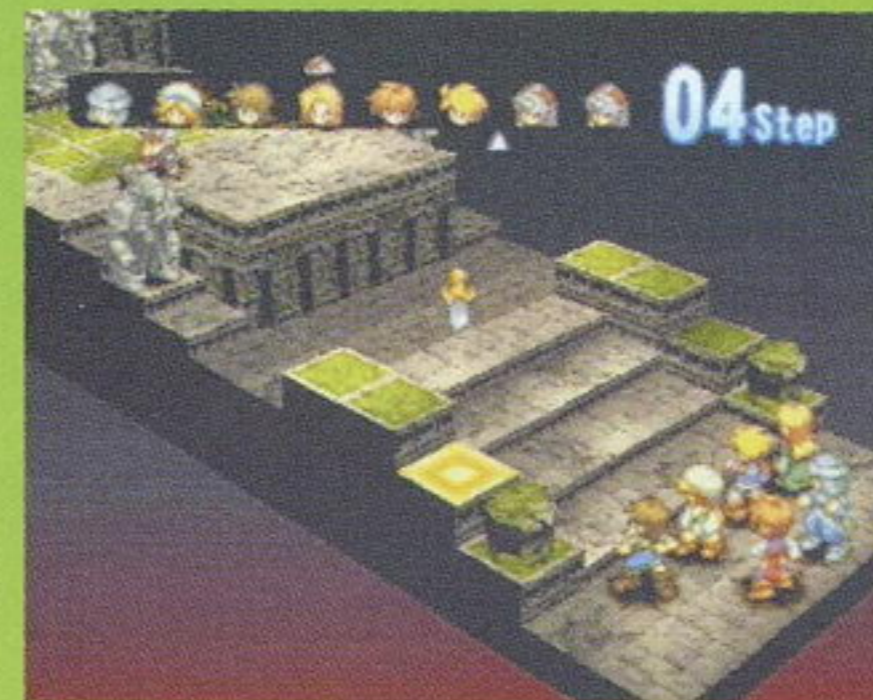


BATTLE 8 Ixian Temple

作战目的: 敌全灭

敌军配置: 挽歌骑士 X6、魔道士 X6、弓箭手 X4

通道处有挽歌骑士把守，可以用魔法攻击，把他引过来群殴之。至于正前方的弓箭手用主角和回避率高的同伴对付。



BATTLE 9 Ixian Temple

作战目的: 击败 Blackthorn

敌军配置: 剑士 X4、弓箭手 X4、魔道士 X5、斧兵 X2

建议先杀光小兵后，再去招惹 Blackthorn。他的体力高达 9999，魔防超高，防御力超高，攻击力超高，并装备有武器、防具、饰物全破坏的阴损技巧，身上还携带着 HP 全回复的高级魔法，他根本就不是人。

此战之关键在于确保魔道士的安全，尤其是装备有复活魔法的那位，只要有他在，胜利的到来只是时间问题。擅长肉搏的战士必须装备有防御武器、防具



崩坏的能力，尽量牵制住这头黑猪，用时间来磨死他。



神殿最深处，Villa终于说出“真相”。

Villa曾经属于雷之星神，创造了Marselva欲吸取精灵的力量，但是他的计划却让Sarnus和Elvilla知道了，导致了Villa的失败。然而Sarnus和Elvilla的目的只是想要取代Villa成为计划的受益者，Sarnus和Elvilla把大陆的六大精灵全都封印在Marselva。当Villa知道自己离死亡已经不远时，他为自己举行了再生仪式。在Sarnus击败Villa之后，他从Villa的氏族里挑选出新的雷之星神，却不知道这位获得者已被Villa附体失去了灵魂。如此经过了若干年，连年不断的战争让Villa产生了“大陆最终会被人类毁灭”的思想，而这一切均与他创造的Marselva有关，因此他要赎罪。赎罪唯一的方法就是释放精灵，而被释放的精灵将会毁灭人类，包括Villa自己，重新控制大陆。但是由于找不到合适的身体，迫使Villa等待了三千年才寻得完美的躯体。



说完之后，从他身后冒出一个金黄色的箱子，Elvilla也跟着箱子出现。Elvilla试图劝阻Villa的疯狂计划，但Elvilla的苦心付诸东流。看来这一战是不可避免的。

BATTLE 10xian Temple

作战目的: 击败 Villa

敌军配置: 挽歌骑士 X8

部分骑士拥有全状态攻击的能力，Villa则会地属性全体攻击魔法，威力超强。魔防不高的话有被全灭的危险。要对抗Villa只有不断地提高自己的等级，并且全部装备上魔法损伤减轻的能力。

把队员集中到一起，逐个干掉挽歌骑士，有机会时绝对不能放过Villa。



取得了暂时的胜利，Villa为了他的复仇，不惜出卖自己的灵魂，大陆的存亡悬于一发。

FINAL BATTLE

作战目的: 敌全灭

敌军配置: Blackthorn X4、Villa

这一战就是硬拼，没什么战术可言。

建议死扑Villa，他除了拥有雷、地两种全屏攻击魔法外，还有全状态攻击魔法和大范围全回复魔法。另外别让Blackthorn靠近魔道士。



战斗胜利后就能看到爆机画面。关于星神的传说还将流传下去。



后记

对《星神》的第一感觉就是一部《皇家骑士团2》和《FFT》的混合改制品，这部游戏的特点在于它的难度，让人无法忘记每一次艰苦取胜之后的成就感。那种挖空心思与敌人周旋的感觉自《皇家骑士团2》后就再也未能品尝过。制作人刻意地去摆脱《皇家骑士团2》和《FFT》的阴影，但他采用的手法显得幼稚。游戏过程中总有一种被游戏玩弄的感觉（大概只是个人感觉吧），不管你怎么努力敌人依旧比你强太多（天时、地利、人和都被敌人占光了），于是就养成了动不动就reset的习惯（有些战役真是被打得颜面无光）。

为了众PS机主不致被难度搞得丧失兴趣，特附上部分金手指，请适度使用。PS：由于个人思维的局限性和游戏后期可得到复活魔法，在战术上与前期无太大差别，因此对第5、6章的战斗只做了简单的描述。

无限金钱

800988D0 EA60

主角无限HP

80097630 270F

主角最大HP

8009763C 270F

主角最高技能等级

80097628 6363

8009762A 6363

8009762C 6363

主角最高等级

80097626 0063

第二人无限HP

800976C8 270F

第二人最大HP

800976D4 270F

第二人最高技能等级

800976C0 6363

800976C2 6363

800976C4 6363

第二人最高等级

800976BE 0063

第三人无限HP

80097760 270F

第三人最大HP

8009776C 270F

第三人最高技能等级

80097758 6363

8009775A 6363

8009775C 6363

第三人最高等级

80097756 0063

第四人 Infinite Health

800977F8 270F

第四人 最大HP

80097804 270F

第四人最高技能等级

800977F0 6363

800977F2 6363

800977F4 6363

第四人 最高等级

800977EE 0063

第五人 无限HP

80097890 270F

第五人最大HP

8009789C 270F

第五人 最高技能等级

80097888 6363

8009788A 6363

8009788C 6363

第五人最高等级

80097886 0063

第六人无限HP

80097928 270F

第六人 最大HP

80097934 270F

第六人 最高技能等级

80097920 6363

80097922 6363

80097924 6363

第六人 最高等级

8009791E 0063



世界足球 胜利11人5 最终进化版



PS2	KONAMI/KCET	SPG	1~8人
CD-ROM	2001年12月13发售		未定
	对应手柄分插器		

NO.1 SOCCER GAME!!! 在系列最新作《WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION》(以下简称《WE5FE》)的包装盒上的醒目位置公然出现了这样的字样!的确,经过KCET多年的不懈努力,“WINNING ELEVEN”已经成为了真正热爱足球、热爱游戏的人心目中最最信赖的名字,但,无论如何,如此自信满满地宣称自己是最好的,即使在游戏史上,也绝不多见吧?带着疑惑而又期盼的心情进入游戏,首先映入眼帘的,是片头那段极富艺术气息、将足球的“美感”表现得淋漓尽致的CG动画,不禁让人有一种眼前一亮的感觉,标题画面“WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION”的喊声之前的低吼,持续时间之长为系列之冠,更是显得底气十足!而当真正投入比赛之后,你会发现,一切的一切都是那么出色、那么完美,甚至超越了哪怕是最乐观的想象……

将足球游戏推向更高境界的“最终进化”!没错,世界杯之前就是它了!

游戏本篇



就一个“足球游戏”而言,最最关键的部分,显然就是“足球比赛”的感觉了,即使画面再华丽、音效再逼真、动作再细腻、球员资料再翔实,如果我们拿着手柄玩的时候,没有一种“踢足球”的感觉,那这个游戏最多也只能算是一个好游戏,而不能算是一个好的足球游戏。《WE》系列,在这方面,向来是最

最出色的,前作的表现,更是达到了一个登峰造极的境界,《WE5FE》如何来超越前作、如何来做到真正的“进化”?恐怕很多人之前都有这样的疑问吧?而一如既往的,这款有着“WINNING ELEVEN”这样一个光荣的名字的作品,最终也是没有令我们失望。

最大、最明显也是最让人惊喜的改进就是大大增强的速度感。如果说前作还有缺点的话,速度感不足可算是一个比较突出的问题。足球运动发展到现今的高度,突破过人已经基本不可能仅仅依靠娴熟的脚下功夫就做得到的了。活跃在足坛上的盘球大师们,比如菲戈、齐达内,都有着强健的体魄和惊人的爆发力,这才是他们轻松突破防守队员的最大保证,而“拉齐奥的内德维德”之所以不可阻挡,也正是因为他的启动速度实在令人望尘莫及!但在《WE5》中,很显然,这一点并没有被忠实地再现,即使是用最高速的趟球、即使你控制的球员速度比对手快上不少,你仍然不会有一种风驰电掣般甩开对手的感觉,反而是会被紧紧贴住,再加上游戏本身的进行速度也是系列最低,因此,“速度感”的确可算是《WE5》的一大遗憾了。但到了本作,情况发生了彻底的变化,一方面,球员间,特别是负责进攻和防守的前锋和后卫间的速度的差距更为明显了;另一方面,跑动中的技术动作,比起前作要好使不少;另外,跑动情况下攻防双方贴身时,防守方而非以前的进攻方更容易摔倒,所以一旦真正加速跑起来防守队员就很难阻挡跑动带球中的进攻队员了,因为以上的种种原因,玩家显然更乐意多多采用高速带球模式,游戏的速度感因而也大大提升,仿佛让人回到了以速度著称的《WE4》时代。但速度感的回归并不意味着在前作中辛苦练就的低速盘带技术再无无用武之地!本作调整了前作中不甚成功、甚至有鸡肋之嫌的低速盘带、高速盘带这两个按键的效果,通过使用全新定义的“L1”和“R2”,老玩家可以轻松的用回在前作中熟练已久的过人操作!

除了速度感的提升之外,动作细节的增强也同样值得称道。1.5倍之多的动作细节!这是之前的宣传说法,可是由于前作的细节描绘已经相当细腻,因此这样的数据简直可说是难以想象的,但《WE5FE》的实际表现却给了我们一个令人信服的有力回答。无论是传球、带球、停球还是射门包括防守动作,都有了更丰富的变化,特别是在接到高吊或者快速的长传之后,球员会根据自己的技术能力做出相应的行动,各种动作比如胸部停球、看球落地、凌空扫射等等都相当传神,真实感十足!

另外,游戏的平衡性方面也进行了很大的调整,前作中被玩家诟病的一些问题得到了解决:射门力量恢复到了一个比较能够接受的程度,矫枉过正的ONE TWO以及假动作射门有了确实且合理的成功率,硬直时间长、作用效

果差的铲球也得到了大大增强。同时,随着技术和机能的提升,在足球比赛中扮演重要角色的长传一直是重点的强化对象,而本作也不例外,新引入的低轨道“HIGHSPEED LONGPASS”真实地再现了现实生活中的中场司令官,比如齐达内、贝隆等人在中圈弧附近向前场长距离鬼斧神工般的精准输送;而“吊禁区”的操作也被精心优化,这些都令游戏的内涵更为丰满。

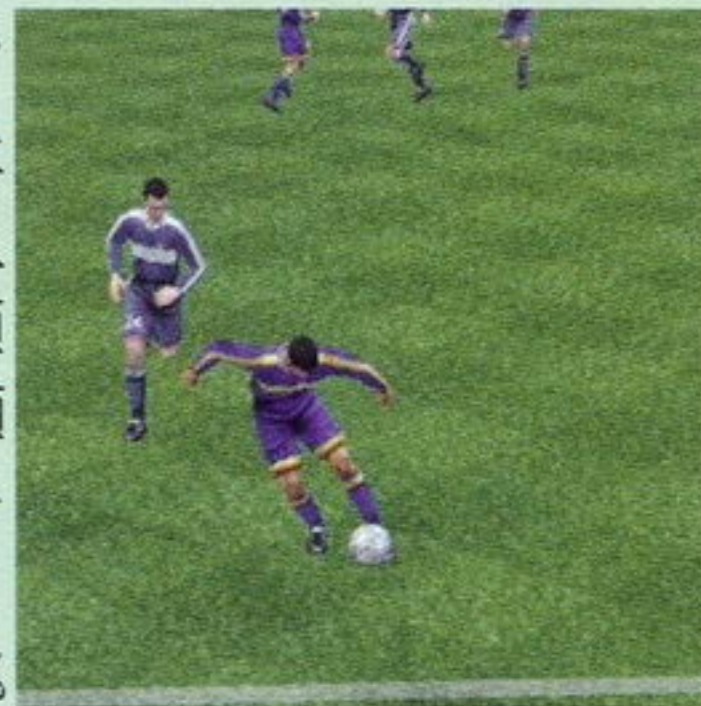
除了“足球场上”的进化之外,《WE5FE》中“足球场外”的内容,也有了明显的提高。随手列出一些:

- FORMATION的内容更丰富,球员的布置不再局限于简简单单的“位置变更”,更加入了“职能变更”的功能使得玩家可以根据自己的需要来安排更具个性化和实效化的阵形。
 - EDIT MODE中的BASE COPY“终于”能连着球员名字和实况发音一起COPY了。
 - 读盘速度大大增加。
 - 罚定位球时不用进入FORMATION界面就选择主罚队员。
 - 联赛和杯赛模式中可以在两场比赛之间随时调整难度和游戏时间,更加入了“AUTO SAVE”功能。
 - TRAINING MODE中加入了操作演示说明,更方便初心者的上手。
 - 中场休息和全场结束时都会回放比赛中的精彩镜头,实在是很出色的一个系统!
 - 画面、音效、解说都有所强化。
- 总而言之,《WE5FE》的素质确实无可挑剔,绝对无愧于“最终进化”之名!

设定资料篇

本作中的能力属性,由“19”制变为了“99”制,显得更为详尽,也更能具体突出球员的技术特色。其实在之前的作品中,稍有足球知识的人就应该会有这样的思考:A(球员名)和B的某项能力明明是有点差距的,但游戏中却为什么必须把他们的这项能力设定成一样的呢?最明显的一个例子,土耳其前锋阿列夫和“跳蚤”克劳迪奥·洛佩斯的速度同为18,然而现实中,很明显,“跳蚤”的速度要快得多。这就是“19”制的尴尬了,因为阿列夫毕竟是一个以速度闻名的前锋,而跳蚤的速度比起欧文、舍瓦确实还缺这么口气,所以只能把他们全设定成18,从而导致个人的特色显得比较模糊。改为“99”制就没有这样的问题了,简简单单的,阿列夫80,跳蚤89,问题轻松解决!另外,特殊能力的种类虽然并未增加很多,但设定上却仔细了不少,司令塔、PASSER被明确了概念,POSITION、POSTPLAYER这样的前作中“过分稀有”的特殊能力也被合理地安排到了各个球员身上。可以说,在设定上《WE5FE》比起也许是制作时间过于紧迫而未能近如人意的前作有了很大的提高。

然而,详尽细致同样意味着“争议”会更多的出现。从前,对于能力接近的球员,还能用同样的数值来一碗水端平,比如贝利和老马的技术同为“19”,皆大欢喜。现在就不对了,基本上每两个球员都会分出个高下,这样一来,作为主观性极强的“专业”球迷,绝对会发现游戏的设定和自己的理想有很大的



差距。此外，由于负责设定的人员也有其局限性和个人偏好，所以设定的数值也难免会有一定程度的偏差了。而下面就随便举几个例子来说明一下本作的具体设定情况：

土耳其的奥坎：这个是属于没有争议的典型，因为这个球员可算是小有名气而且技术特点还是比较鲜明的，再加上基本上不存在个人主观感受的问题，所以无论从哪方面来评判，他的资料都可算是相当精确。这样的设定情况，在游戏中占了绝大部分，毕竟《WE》和数值设定几近“随心所欲”的《FIFA》还是有很大不同的，球员资料的设定相对而言要严谨得多了。

阿根廷的达历山德罗：其实如果有看世青赛的话，应该会注意到这个天才小子的存在吧。虽然始终也是“兔子”萨维奥拉比较出名一点，但事实上，在世青赛上，达历山德罗的光芒甚至盖过了兔子。往往只是下半场替补登场的他，却能经常起到扭转战局的作用，而我国的“超白金”们的打道回府，也正是拜他所赐！只可惜，《WE》的制作人似乎是并不怎么了解他的样子，所以能力设定得比较……这样的球员，也有不少呢，比如阿根廷的主力左前卫索林、英格兰的中场小将杰拉德、法国的皮雷斯等等还有中国的绝大部分球员都是。

阿根廷的里克尔梅：任何一个看过里克尔梅在丰田杯上表演的人都很难想象这位堪称目前世界上最佳攻击型中场的“前场魔术师”的盘带精度（注意！是精度不是速度！）居然会是“7”字打头，显而易见的事实，如果他的盘带精度在90以下，那就只有两个可能：1. 同达历山德罗的情况，制作人员不了解他；2. 制作人员因为个人的主观原因而刻意在游戏中贬低了他的能力。由于丰田杯是在日本人家门口进行的而且里克尔梅因为在丰田杯上的杰出表现已经彻底征服了广大日本球迷，因此前一个理由被排除。看来也许是负责设定

博卡青年队的人的女友疯狂追里克梅而惹得他醋劲大发了吧，呵呵。同样的情况，还有门迭塔，很不可思议的，长跑运动员出身、以不遗余力的积极拼抢而著称的这位西班牙铁汉的体力数值居然没有到80，而且无论是盘带、传球或者是技术都远逊于其实际水平。另外，也有个别著名球星，比如状态已经下滑很多的战神、盘带能力未必如游戏数值的齐达内被设定得过强了一点。



虽然存在着少许的不合理，但基本上，球员的设定还是能够令人满意的。但国家队的人员和阵形与实际不符这个“《WE》系列”的老毛病仍然存在——未来极有希望成为一代战术大师的土耳其球员艾姆雷居然没有出现在国家队中、阿根廷几乎打遍天下无敌手的“3313”阵形还是没有作为游戏中阿根廷的默认阵容、巴西队阵中埃默森、万佩塔同时首发而真正的主力左边锋塞尔吉尼奥却未见其人……这也可算《WE5FE》所留下的小小遗憾吧。

后记

在《WE5FE》的解说书里，有那么一张小小的红纸片，上面写着——“WINNING ELEVEN 6 制作预定！”在下不知道经过了最终、也绝对称得上是完美进化的WE在什么方面还能取得更大的提高和突破，就像玩了《WE5》之后根本无法想象《WE5FE》还能做到些什么一样。但毕竟，《WE5FE》确实确实的让在下震撼了一次，相信《WE6》同样能够做到！一起期待吧！

特别解说：令球迷玩家超感动的CG片头！！

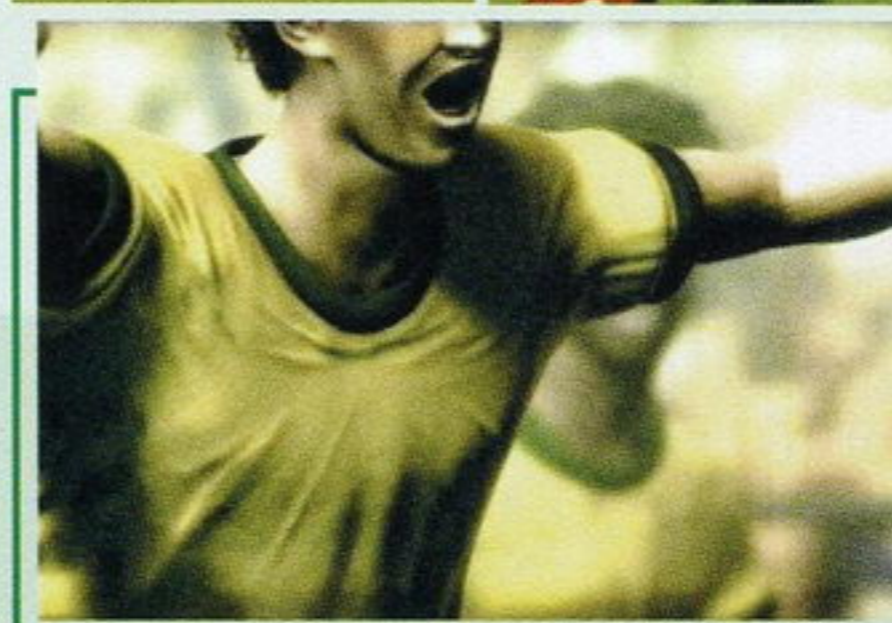
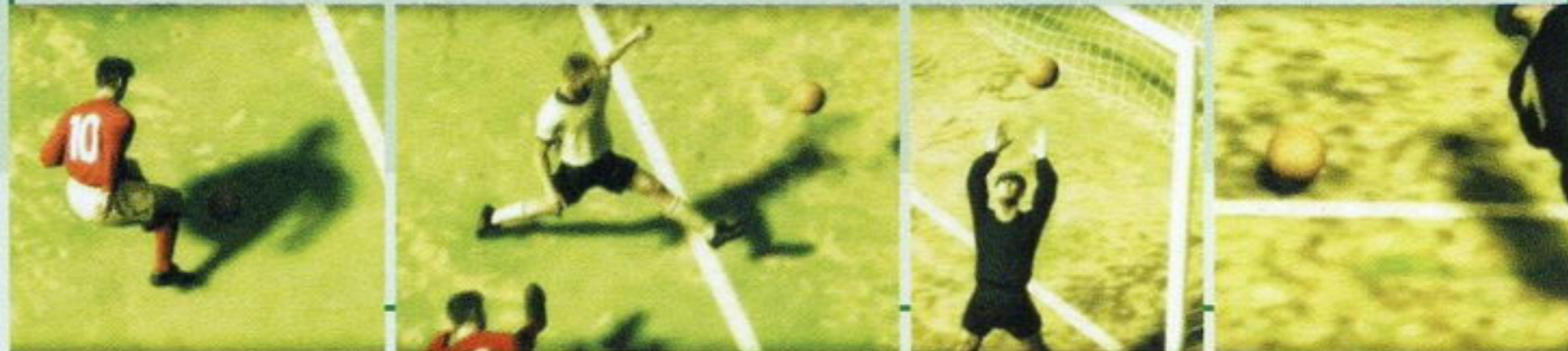
文：Solidus Gouki

是的，在此次游戏OPENING中的某些场面的确是以真实的比赛场面为蓝本来制作的，不知道身为球迷的你能够指出有哪些退役球星以及经典时刻在CG片头中出现呢？如果无法回答这个问题，请教一下同是球迷的长辈，说不定从他们那里会得到意外的惊喜！



贝利·经典时刻

1958年，瑞典世界杯，决赛。17岁的贝利先用大腿稳稳地停下队友的长传球，之后再将球挑过两名高大的瑞典后卫的头顶，接着凌空射门！一气呵成！这粒入球也入选了世界杯历史上的最佳入球的TOP TEN。



经典球星·济科

1982年的西班牙世界杯的确称得上是群星闪耀，球星云集的巴西虽然最后败于罗西以及意大利人的混凝土防守，但有着“白贝利”之称的济科仍凭借着他的上佳表演征服了球迷的心。

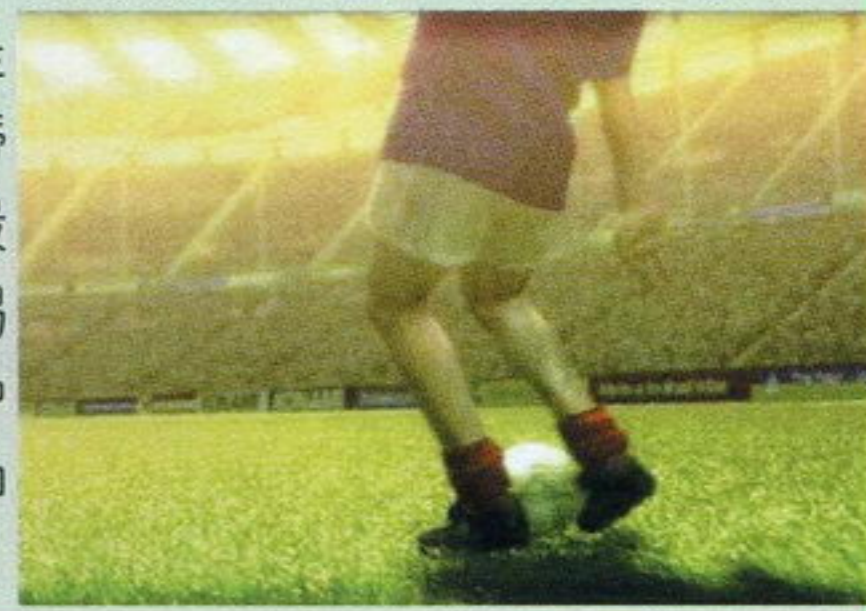
最伟大的进攻与最伟大的防守？·经典时刻

1974年，联邦德国世界杯，决赛。联邦德国对荷兰，贝肯鲍尔对克鲁伊夫，5号对14号，“大帝”对“飞人”。开场仅一分钟，克鲁伊夫就冲进了联邦德国队的禁区，赢得了一个点球！队友内斯肯斯主罚命中，胜利的天平似乎倾向了荷兰人。但此后，身披5号球衣的德国人不再远离荷兰人超过2米，就连荷兰人在场外掷边线球也不例外……历史上最伟大的14号被缚住了翅膀，无法飞向胜利的终点，“我生来就不能失败”，于是，“飞人”从此也远离了世界杯。



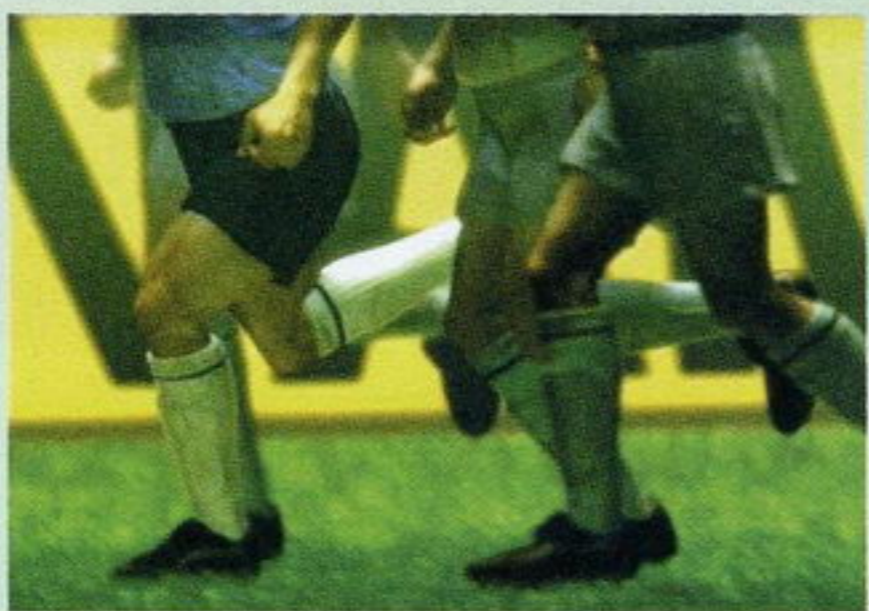
经典球星·普拉蒂尼

对于普拉蒂尼的记忆，除了1982年那场扣人心弦的法国对德国之外，对于普拉蒂尼本人来说更重的要应该算是1984年率队获得欧锦赛的冠军。普拉蒂尼、吉雷瑟、蒂加纳组成了当时全欧洲最著名的“铁三角”，令人怀念。普拉蒂尼踢球时有一个非常特别的习惯就是不爱戴护腿板，并且将球袜拉得很下，在这段CG中也非常准确地把握到了他的这个习惯。



球王·马拉多纳

1986年，墨西哥世界杯，四分之一决赛，充满争议的王者诞生的地方。在使用“上帝之手”将球从希尔顿的头顶打入之后不久，马拉多纳就让仍愤愤不平的英国人彻底臣服于他的脚下。从中场开始，包括英格兰前主教练霍德尔在内的5名英格兰队队员被球王一一灵巧地晃过，甚至最后希尔顿的出击也被轻易地躲开！



用任何言语都无法形容这粒世界杯史上的最佳入球——1986年6月29日，马拉多纳从阿维兰热手中“抢走”世界杯，球王终于加冕！

经典球星·罗西

1982年，西班牙世界杯。4场比赛共入6球，保罗·罗西无愧为“金童”的称号，意大利队最值得引以为豪的“20号”。他在门前的嗅觉以及对于机会的把握在西班牙发挥得淋漓尽致，在带领意大利队夺取了金杯之后，罗西本人也获得了世界杯赛的金靴奖和金球奖！



飞人陛下的第七枚冠军戒指



上篇 奇才的特训

奇才队的能力差：进攻76；防守61；篮板63；整体71。再看看湖人队的能力：进攻95；防守95；篮板84；整体95。比较起来奇才简直就是垃圾，幸好垃圾中有块宝——迈克尔·乔丹。

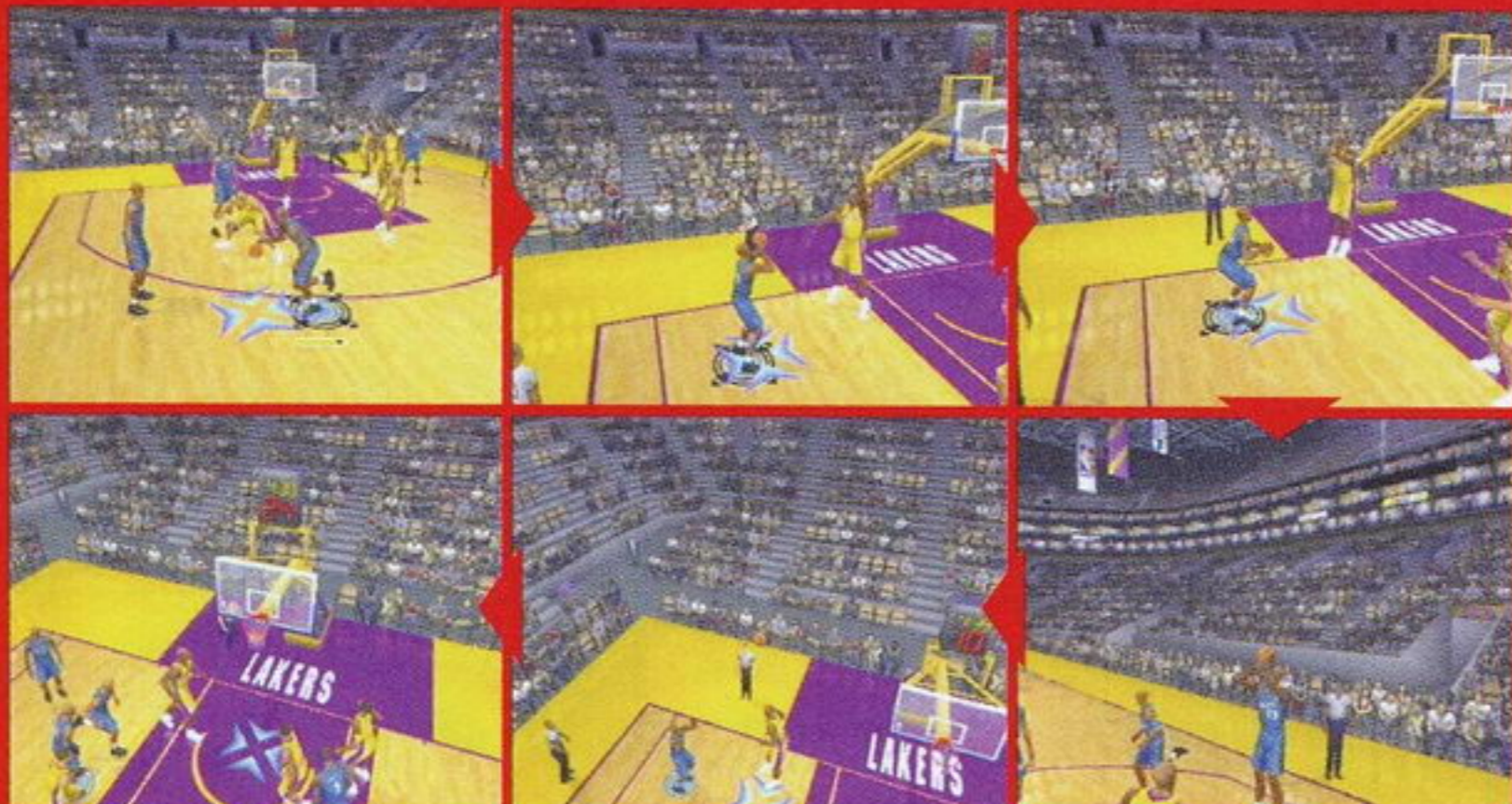
要想率领一支能力奇差的球队夺冠，只能特训了，特训自己的手感。



运球 最好交给身材矮小的控球后卫吧！用中锋运球的话，不仅姿势难看而且很危险。还有一点要注意的是别把自己运球的手暴露给对方。

CROSSOVER 运球时，按下B键就能做出CROSSOVER的动作。不同的运球速度会出现不同的动作：站立或行走时会左右交叉运球；跑动时会使出假身动作；在TURBO的情况下是快速转身运球。进行上述动作时，必须和对方保持一定距离，太近的话很容易丢球。

传球 有两种方式：1) 直接按下B键，特点是快速，但是精确度偏低；2) 按Y键，每个球员头上均会出现键位代码：中锋是R，大前锋是Y，小前锋是X，得分后卫是B，组织后卫是A。特点是精确，操作熟练的话绝对是传球的首选。



中远距离射篮 由三个动作构成：起跳——滞空——射篮。其命中率的高低取决于出手时机，也就是按键时间的长短。一般来说按下按键，球员腾空至最高点即将下落的一瞬间松开按键，出手射篮，如果面前无人封盖、干扰的话，得分。

切入上篮和重扣 当球员切到篮下时，会采用哪种方式得分是根据他的“DUNK”值和身高来决定。在全明星难度下，直接上

篮的机会不多，只能自己争取。在此提供两种方法：其一，让乔丹或夸梅·布朗等LOW POST高的球员拿球制造一对一的上篮机会，按住L键靠对方，拨动摇杆转身切入，飞起扣篮；其二，组织后卫控球寻觅对方的防守破绽，喂球给无人盯防者（多数情况是前锋夸梅·布朗和亚历山大），扣篮得分。

空中接力 球员突入篮下，招手要球的瞬间，传给他就有可能形成空中接力。范例：半场开球时，中锋争到球给后卫，等乔丹进入篮下时传球给他，就可做出空中接力勾手上篮。空中接球上篮的方法是：按住R键（加速）拉动摇杆即可。



卡位 在阵地战中，队员的位置好坏与否直接关系到战局的走向，特别是在防守时卡位就更重要。遵循己方有利的原则，预测对方的突破路线后提前守住，阻止对方突入内线，就是一次有效的卡位。如果想沿着边线切入就得当心了，对方在三线上防守，此时若硬要往里突的话，他只要往外一挤，持球者就得出界。

断球 由于球员会做出断球动作，稍有不慎就会放对方切入得分。在两种情况下，断球容易得手：一，中锋运球强攻内线；二，对方双手持球，准备突破或传球时。作为一次成功的断球除了打落对方的球之外，还要在第一时间拿到球，电脑的反应可是很快的。

篮板球 按X键抢得篮板球后，连打B键可以撞开对手，之后就能投篮或传球了。

中篇 奇才角色分析

这里只对先发球员和部分替补的特点作个简述。

乔丹 整体89；进攻87；防守90；篮板88；速度75；三分30；位置：得分后卫。绝对是奇才队的NO.1，“加速转身、摆脱、零度角射篮和一对一切入篮下”很好用。一直被美国人奉为神的飞人陛下，此次复出给人一种“廉颇老矣”的感觉，不过世嘉给的能力值也还算差强人意吧。

MICHAEL "AIR" JORDAN #23	
COL-NORTH CAROLINA	
YEARS PRO:13	
C	930
CS	919
PTS	31.5
MVN	38.6
FG%	11.8
FTA	23.3
FT%	50.5
SPTS	0.6
JPTA	1.8
FT	3.6
FT%	7.3
OFF	1.7
DEF	4.6
REB	6.3
STL	2.5
BLK	0.9
FOUL	2.7
AST	5.4
TO	2.8

MICHAEL "BIP" HAMILTON #32	
COL-U CONN	
YEARS PRO:2	
C	78
CS	42
PTS	18.1
MVN	32.3
FG%	16.0
FTA	13.5
SPTS	0.5
JPTA	1.9
FT	3.6
FT%	7.3
OFF	1.7
DEF	4.6
REB	6.3
STL	1.0
BLK	0.1
FOUL	2.6
AST	2.9
TO	2.6

汉密尔顿 整体73；进攻83；防守64；篮板65；速度80；三分35；位置：得分后卫。奇才队的二号球星，进攻主力之一，作为得分后卫，他的中投还可以，就是体格偏瘦。

RESEARCH REPORT

研究中心

NBA2K2
异度装甲
特鲁尼克ADV2
火热秘技

惠特尼 整体74; 进攻77; 防守73; 篮板60; 速度85; 三分40; 位置: 组织后卫。

此人个子太小, 中投容易被盖帽, 不过他的三分球能力不错, 无人盯防时, 就是他立功的时机。

KWAME BROWN #15			
POS: PF	DOB: 3/10/82	WT: 240lbs	HT: 6'11"
COL: GLYNN ACADEMY HS	YEARS PRO: 0		
G	0	SPTS	0.0
GS	0	SPTA	0.0
PTS	0.0	FT	0.0
MIN	0.0	FTA	0.0
FGS	0.0	DRB	0.0
FGA	0.0	DEF	0.0
FCM	0.0	REB	0.0

CHRIS WHITNEY #12			
POS: PG	DOB: 10/5/71	WT: 175lbs	HT: 6'1"
COL: CLEMSON	YEARS PRO: 8		
G	59	SPTS	1.6
GS	31	SPTA	4.2
PTS	9.5	FT	1.7
MIN	26.0	FTA	1.9
FGS	3.1	DRB	0.2
FGA	8.0	DEF	1.6
FCM	38.7	REB	1.8

布朗 整体76; 进攻76; 防守77; 篮板67; 速度70; 三分5; 位置: 前锋。进入NBA时还是个高中生, 心态的不成熟, 导致其状态很不稳定。作为前锋, 他经常能在篮下找到空当, 扣篮得分。

JAMISI WHITE #35			
POS: C	DOB: 2/19/76	WT: 290lbs	HT: 6'9"
COL: GEORGETOWN	YEARS PRO: 3		
G	68	SPTS	0.0
GS	56	SPTA	0.0
PTS	8.6	FT	2.6
MIN	23.7	FTA	4.6
FGS	3.0	DRB	2.6
FGA	6.0	DEF	5.0
FCM	49.8	REB	7.7

怀特 整体76; 进攻74; 防守78; 篮板73; 速度55; 三分5; 位置: 中锋。他属于那种专门干脏活的人, 在球场不太显眼, 但他的中投不错。

COURTNEY ALEXANDER #4			
POS: SG	DOB: 4/27/77	WT: 210lbs	HT: 6'5"
COL: FRESNO ST	YEARS PRO: 1		
G	65	SPTS	0.0
GS	24	SPTA	0.2
PTS	9.5	FT	0.0
MIN	21.3	FTA	0.0
FGS	0.0	DRB	0.6
FGA	0.0	DEF	1.6
FCM	0.0	REB	2.2

识很强, 让奇才打得很花哨的替补。

鲁 整体66; 进攻60; 防守74; 篮板60; 速度90; 三分30; 位置: 组织后卫。

上赛季总冠军决赛时, 出色防住艾弗逊的灵活后卫。

TYRONN LUE #18			
POS: PG	DOB: 5/3/77	WT: 175lbs	HT: 6'1"
COL: NEBRASKA	YEARS PRO: 3		
G	38	SPTS	0.0
GS	1	SPTA	0.3
PTS	3.4	FT	0.5
MIN	12.3	FTA	0.6
FGS	1.3	DRB	0.1
FGA	3.1	DEF	0.7
FCM	42.7	REB	0.8

亚历山大 整体69; 进攻74; 防守66; 篮板55; 速度80; 三分30; 位置: 得分后卫。

能在篮下找到空当, 空中接力的意识

BRENDAN RAYWOOD #3			
POS: C	DOB: 11/11/79	WT: 268lbs	HT: 7'0"
COL: NORTH CAROLINA	YEARS PRO: 0		
G	0	SPTS	0.0
GS	0	SPTA	0.0
PTS	0.0	FT	0.0
MIN	0.0	FTA	0.0
FGS	0.0	DRB	0.0
FGA	0.0	DEF	0.0
FCM	0.0	REB	0.0

戴维斯 整体66; 进攻76; 防守56; 篮板55; 速度75; 三分45; 位置: 得分后卫。

他的三分射篮能力是奇才队最强的, 但是防守太差, 难堪重用。

海伍德 整体74; 进攻71; 防守76; 篮板70; 速度55; 三分5; 位置: 中锋。

他的及时涌现, 缓解了一直困扰乔丹的篮板问题。

ROBERT DAVIS #24			
POS: SG	DOB: 5/17/70	WT: 183lbs	HT: 6'5"
COL: NORTH CAROLINA	YEARS PRO: 9		
G	66	SPTS	0.0
GS	18	SPTA	0.0
PTS	7.9	FT	0.0
MIN	25.6	FTA	0.0
FGS	0.0	DRB	0.4
FGA	0.0	DEF	1.7
FCM	0.0	REB	2.1

下篇 战术研究

一、进攻

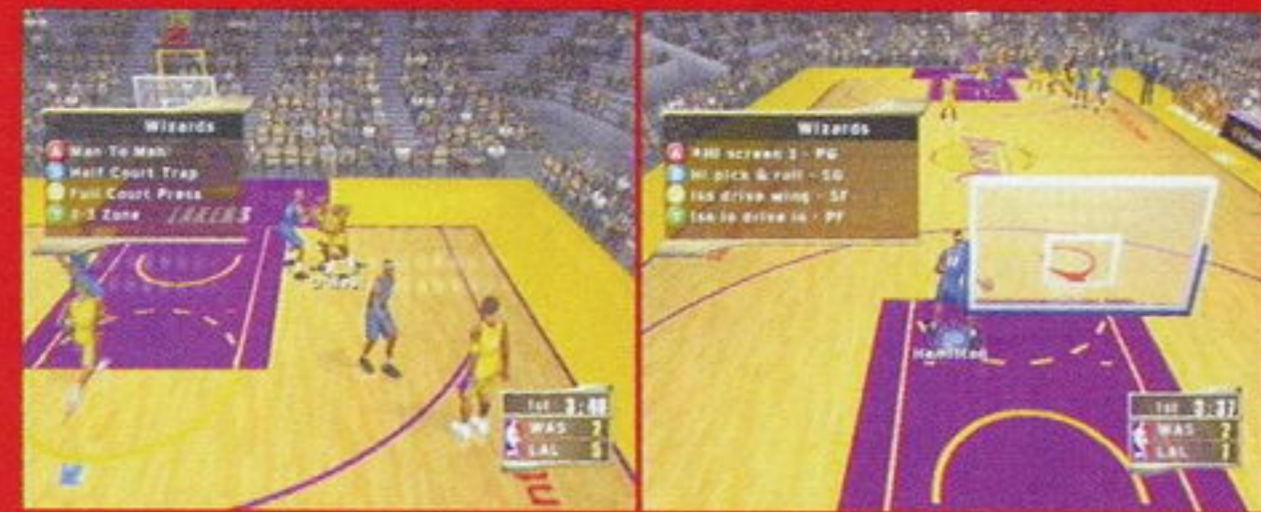
A键: Hi screen 3

由组织后卫发动, 沿外围移动, 此时大前锋会过来做当差配合, 同时中锋进入篮下引开防守队员。如果组织后卫并不与前锋做当差的话, 大前锋就会回身进入已经被拉空的篮下, 形成射篮机会。此战术还有另外一种选择, 组织后卫利用当差, 进行中投, 或者分球给无人盯防的得分后卫射篮。

B键: Hi pick & roll

组织后卫利用得分后卫做当差进入罚球线一带, 而得分后卫做完当差后会立即切入篮下, 此时可以射篮也可以把球再传给小前锋进行三分射篮。此战术

在比赛过程中, 按下十字键就会弹出战术设置菜单, 根据不同的需要按下A、B、X、Y键就能启动对应的战术。奇才队设定的原始战术如下:



中大前锋也会出现在篮下, 有极好的得分机会。

X键: Iso drive wing.

后卫传球给小前锋, 小前锋运球往里突引开对手, 为后卫提供跑动路线, 当后卫跑到位时, 传球给他, 零度角三分射篮得分。

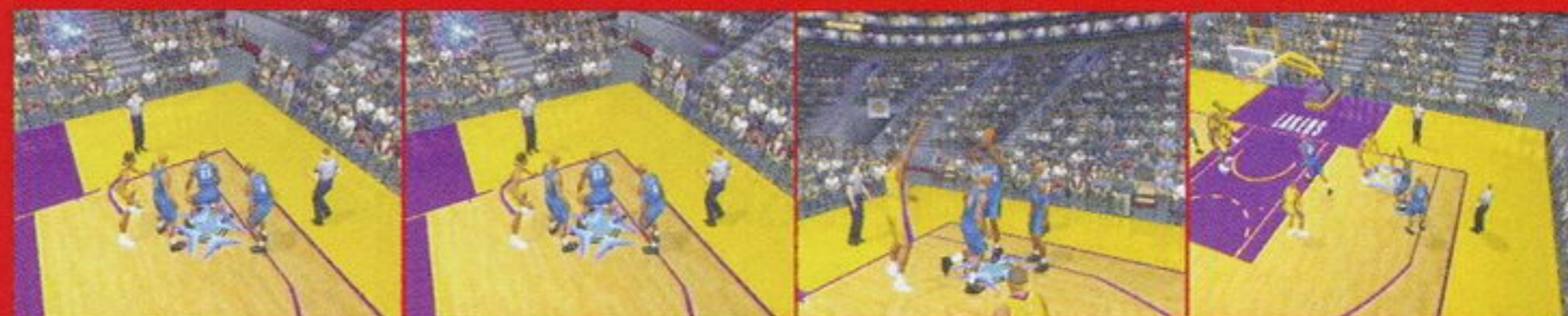
Y键: Iso lo drive lo.

使用频率不高, 只是在外围不停倒球, 没什么用处。

其实进攻战术只是个死东西, 关键在于灵活运用。组织者(我喜欢用乔丹来组织以增加其助攻)在弧顶拿球之后, 仔细观察队友的位置及跑动意图, 如若那些家伙都不想动, 就调出战术让大家动起来, 拉出空当。尽量用简洁实用的传球制造机会, 眼疾手快地把球传给无人盯防者(射篮时被对方干扰的话, 十之八九都不会进)是取胜的关键, 这与《WE》中的身后球有异曲同工之妙。

以下介绍一些与战术设定没有太大联系的“食用”技巧。

1. 乔丹运球往底线跑到零度角处, 利用前面的队友(通常是布朗和怀特)挡住防守队员, 此时可直接投篮(命中率相当高)。
2. 背身靠住对方能吸引多名球员围攻, 此时把球传给无人盯防的外围射手



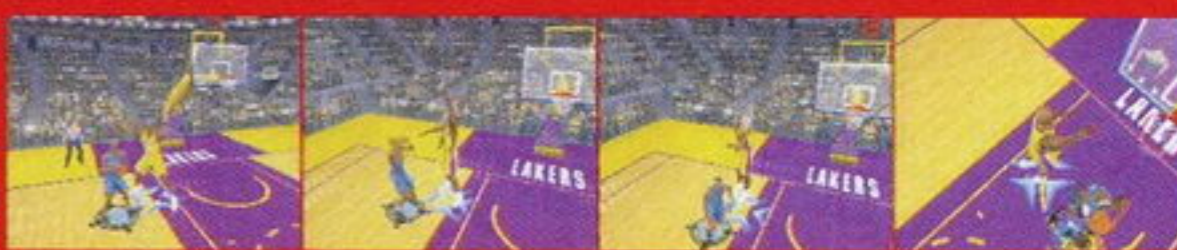
(通常是惠特尼), 三分得手。

3. 零度角处, 运球队员站在队友身后不动, 队友会向内切找到篮下, 大好



机会不能浪费, 传之, 得分。

4. 乔丹运球硬往里突, 造成篮下一片混乱, 发现有队友站在篮下举手时把球给他, 拉动摇杆扣篮得分。



二、防守

区域联防是电脑默认的战术, 一场比赛有70%的时间使用这种战术。它的优点在于夹攻持球队员形成断球机会, 但是, 容易出现漏洞, 因此我自己还是喜欢人盯人的战术。

A键: man to man

在防守半场内, 实行人盯人、一对一战术。这种战术对球员的防守能力要求较高, 但是能力差可以用操控技巧来弥补。

B键: half court trap

半场紧逼, 压制持球者。它能有效地干扰持球者的行动, 使之不能准确地完成下一个动作, 主动失误。缺点就是漏洞太大, 经常被打得鼻青脸肿。

X键: full court press

全场紧逼, 强行断球。这是比分落后太多, 迫不得已而实施的战术, 它基本上放弃防守篮下, 其结果可想而知。



Y键: 2-3 Zone

两人只负责防守篮下, 其他人防守外围。主要用于对手有强力的中锋, 如奥尼尔、邓肯等人。



PS: 游戏难度是 ALL-STAR, 手柄按建设置和战术设置均为游戏的初始设定。

《异度装甲》

潜心研究完结篇

这次《异度装甲》的研究将告一段落，像剧情这么庞大的游戏做如此深刻的研究我还是第一次。不到两万字的东西，但在我的收藏夹里却有不下40万字资料(还不是很齐全)……汇总、研究、撰写、编排以后才出来这一点，希望大家能喜欢。让我们永远记住她的名字是：《Xenogears》……



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

“战争”与“接触”

在《异度装甲》中，故事就是这么不停地周而复始反反复复，エリイ与フェイ在这时代的洪流中扮演着重要角色。我们仔细一点可以发现：有フェイ的地方就有战争和破坏，在エリイ身边就完全相反。我的看法是フェイ在战斗中找到自我，并毁灭世上的一些糟粕；エリイ净化フェイ内心的困惑并重造世界，他们两个人相互互补改造世界进行补完。回到正题。フェイ在ラハン村平静地生活了三年，直到有一天アヴェ军侵入ラハン村。在世界的北半球有个大陆名为イグニス，北部大陆的キスレブ和南部大陆的アヴェ是这个大陆上两个最大的国家，他们之间的战争已经进行了数百年，キスレブ在偶然的情况下发掘到“人形作战兵器”(就是装甲)，キスレブ在装甲的强大威力下迅速攻占了アヴェ大面积国土，就在アヴェ绝望之际一个神秘组织“ゲブラー”的出现使得局势又有了变化。アヴェ靠着ゲブラー提供他们的机甲以及ゲブラー一台奥尼机甲的帮助下夺回了自己的边境，两国的实力又变回了原先的五五分，后来アヴェ积攒了一定的实力后开始向キスレブ反攻，而战火的爆发点就在ラハン村附近。フェイ原本生活得很好，又逢村里18岁的アル出嫁(アル因为イド的觉醒而惨死的一幕很让人感动)。アル原本对フェイ一厢情愿(这点到アル婚前还没改变：“フェイ，如果我们能再早点认识……”)，但フェイ对她毫无感觉，アル只得嫁给他人。フェイ其实很喜欢アル，他自己也说过：“也许一辈子都不能再碰上这么好的女孩子了。”但フェイ就是不能让自己爱上アル，原因很简单，我不说大家也知道。不知不觉又说偏了——一天晚上キスレブ的机甲被アヴェ军队追赶，他们竟毫不顾忌平民的安危在ラハン村展开攻防战！フェイ看到这一切毅然坐上一台无人控制的机甲与敌人周旋。毫无作战经验的フェイ在战斗中因为愤怒而引出了イド的人格，强大无比的力量把整个村子都毁了，アル也带着一丝微笑投入死神的怀抱……当フェイ的人格再次掌管身体的时候他已经犯了不可原谅的错，在重重压力下フェイ只得离开村子。“他终于上路了……那黑暗残酷之神的传说，就要拉开帷幕了……”是シタン在フェイ离开村子时说的一句话，正是フェイ的出走他才得以和エリイ见面。才开始这么一点我就如此着重介绍是不是有点主次不分了？但作为一个优秀的游戏，精妙的



开篇决不可少，对SQUARE的这种创新与想象力我找不出什么词来形容了。

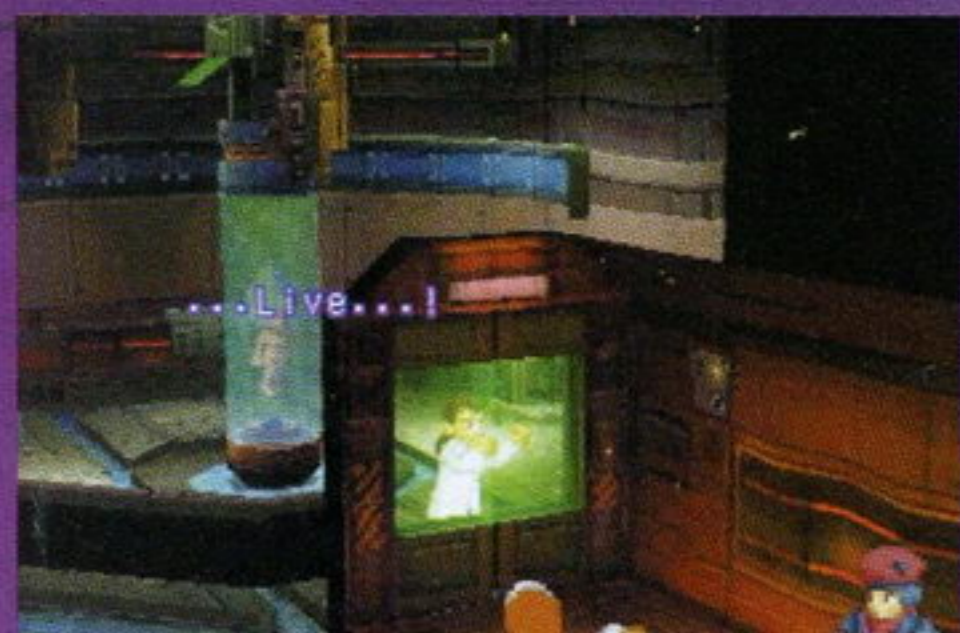
还记得在上一期提到的フェイ的前世キム吗？在容器中的就是他制造的人造人アルチマ，而エリイ则在研究室外被政府军杀害，这是他们夫妇生死离别时的场面。



图中的少女就是アル，在フェイ变身成イド的时候被イド所放出的能量杀害，虽然她只是一个不起眼的小角色，但给人的印象极为深刻。

“爱情”和“转生”
エリイ与フェイ就这么简简单单的见面了，如果没有战争也就没有接触的到来，其实见面是必然的，不同的只是时间早晚而已。不同的立场使得エリイ与フェイ总是以敌人的身分见面，这种身分直到ゲブラー舰队攻击キスレブ首都时才得以改变，战争中人

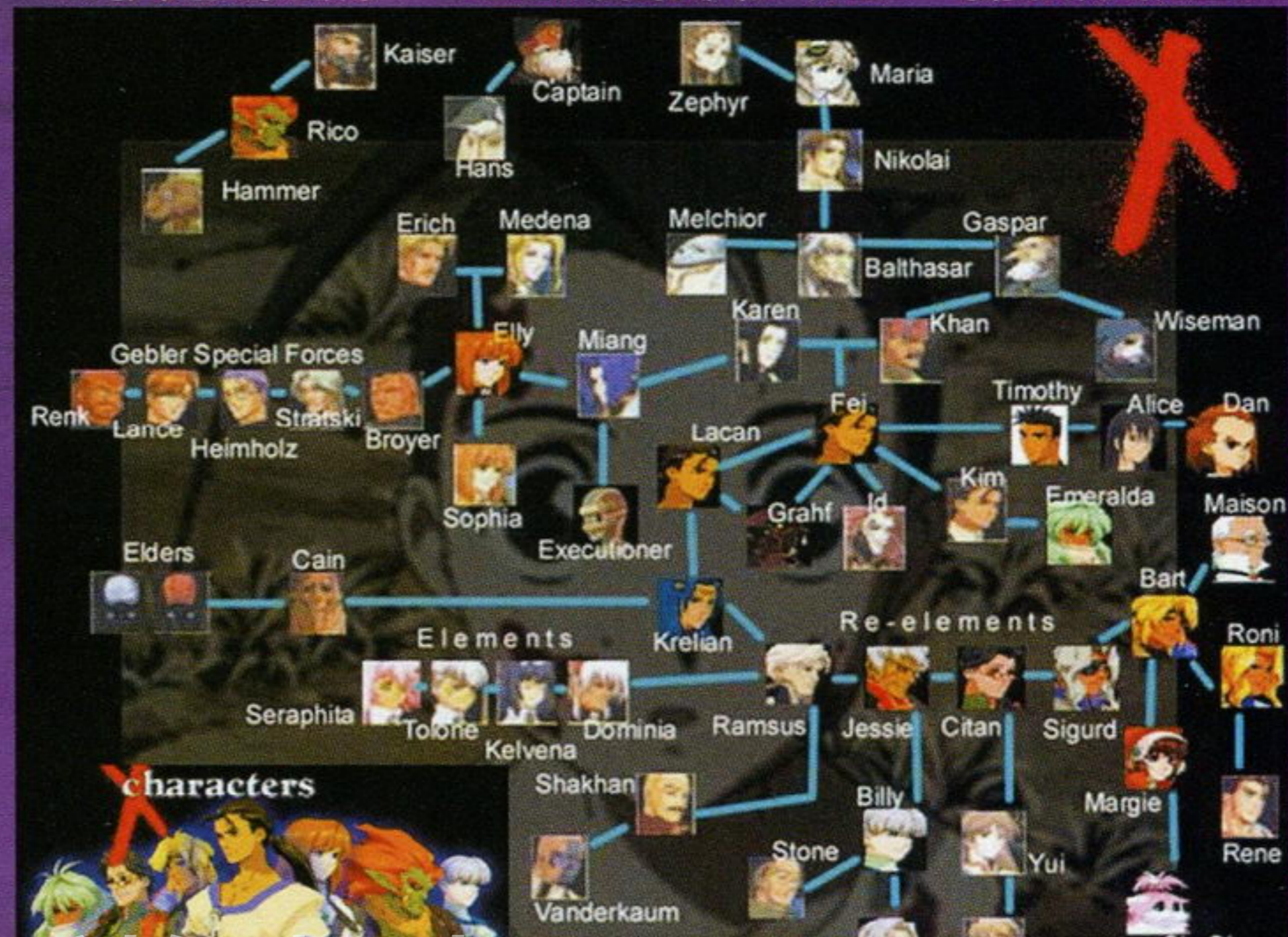
民的生命遭到蹂躏的惨状使得エリイ完全脱离ゲブラー来到フェイ的身旁。游戏中一艘战舰向地面撞去，为了阻止它エリイ几乎搭上性命！(历史的悲剧又差点重演)救下エリイ的人是ゲラーフ，为什么ゲラーフ会去救エリイ？上次回顾中提到ゲラーフ是由ラカンの怨念所产生，但在ゲラーフ心中エリイ仍是他的女神，保护エリイ也是ラカン所希望的。后来エリイ为了赎罪(她自己认为以前助纣为虐做了太多错事，其实她并没有做任何伤天害理的事，只是母性人格在责怪自己没有“救世”)，带着フェイ和其他人一起去破坏ゲブラー的军用设施和工厂并成功地抢夺了一艘空中战舰，后来因为バルト(那个用鞭子的独眼龙)的失误把战舰打了下来，エリイ、フェイ与其他人失散了。エリイ与フェイ在战舰的残骸上漂流于海面，在这几天内他们之间谈了很多(内容绝对经典!)，两人之间的感情也越发深厚了。エリイ察觉对フェイ那份特殊感情的时候曾经怀疑自己：是不是只是把フェイ当作逃避现实与痛苦的避难所而不是真的爱他。但エリイ最终还是发现自己对フェイ的真实情感，那是一种无论何时何地都不能离开也不会改变的永恒的真爱。



还记得在上一期提到的フェイ的前世キム吗？在容器中的就是他制造的人造人アルチマ，而エリイ则在研究室外被政府军杀害，这是他们夫妇生死离别时的场面。

在游戏中一艘战舰向地面撞去，为了阻止它エリイ几乎搭上性命！(历史的悲剧又差点重演)救下エリイ的人是ゲラーフ，为什么ゲラーフ会去救エリイ？上次回顾中提到ゲラーフ是由ラカンの怨念所产生，但在ゲラーフ心中エリイ仍是他的女神，保护エリイ也是ラカン所希望的。后来エリイ为了赎罪(她自己认为以前助纣为虐做了太多错事，其实她并没有做任何伤天害理的事，只是母性人格在责怪自己没有“救世”)，带着フェイ和其他人一起去破坏ゲブラー的军用设施和工厂并成功地抢夺了一艘空中战舰，后来因为バルト(那个用鞭子的独眼龙)的失误把战舰打了下来，エリイ、フェイ与其他人失散了。エリイ与フェイ在战舰的残骸上漂流于海面，在这几天内他们之间谈了很多(内容绝对经典!)，两人之间的感情也越发深厚了。エリイ察觉对フェイ那份特殊感情的时候曾经怀疑自己：是不是只是把フェイ当作逃避现实与痛苦的避难所而不是真的爱他。但エリイ最终还是发现自己对フェイ的真实情感，那是一种无论何时何地都不能离开也不会改变的永恒的真爱。

在フェイ与エリイ同战斗的日子里，具有アニムス体质的同伴一个接一个地聚集到フェイ的身旁，这也是接触者拥有“波动存在”的必然结果。フェイ当然不知道自己所做的一切都在ソラリス，也就是カレルレン(卡瑞莲)和Minag的控制之下。カレルレン就是要让フェイ和エリイ见面来引出那些具有アニムス体质的人，再把他们一网打尽，扫清デウス复活的障碍，然后用フェイ的能力使デウス复活，最后和エリイ一起与デウス同化成为永远的“神”。カレルレン这几近完美的计划无不体现了他惊人的才华与智慧，只可惜没用在正途上。在游戏后期カレルレン设计抓住了フェイ一行人诱引エリイ前来搭救他们，可怜のエリイ为了自己所爱的人不惜牺牲生命(感动555……)。エリイ被抓后カレルレン竟然守约把フェイ和其他人都放了，其实カレルレン真正的聪明之处就在这儿！フェイ这时接触者的能力还没有真正觉醒，就算抓了他对カレルレン也没什么用，利用フェイ引来エリイ，用エリイ引发接触者的能力并没圈套使接触者用于デウスの复活。结果正如カレルレン所计划的一样，フェイ陷入了精神崩溃的境地，身为一个男人竟没办法保护一个自己深爱的女人！“力量……我要无穷的力量！”



这张图是“xeno”世界中所有对剧情有影响的人物关系图，因为资料来源于欧美，所以图中人物的名字都由英语来表示，如果大家都玩过游戏的话我相信这不会有太大的影响。



这是エリイ？她不是完美的太母。在游戏最后Miang被杀后就和エリイ合为一体，之后还开枪把フェイ打伤了。

フェイ再次化身为イド离去了，这次イド并没有去四处破坏，而是来到“神眠之地”（当初殖民飞船坠落的地方）吸收波动力量，イド觉得自己的力量还不够，远远的不够……（天啊！他要多强的力量啊！？）数天以后当シタン与其他同伴找到フェイ（イド）的时候世界上最强的人和机甲诞生了！拥有最终之力的接触者和“xenogear”的力量有多强大家想象一下就知道了。シタン他们当然知道现在イド的能量已经是最强的了，就算和デウス真身作战也不是没有胜算，但现在イド和以前的ラカン一样已经成了破坏神，而且他现在的能量比当时还要强上万倍！シタン他们身为フェイ的同伴、朋友都能深深体会フェイ自愿让イド控制身体的理由：フェイ对自己已经失去信心，他觉得自己没用、没有力量，连自己的女人都保护不了，只有イド才有力量救出エリイ。正当他们想唤醒フェイ的人格，哪怕牺牲生命的时候フェイ的父亲ワイズマン到来，目的当然都一样：现在デウス已经快完成复活，世界上就只有フェイ才有能力战胜它，只要能让自己重新振作，牺牲自己都是无所谓的。ワイズマン把长久以来发生的事原原本本地告诉了フェイ。在与ワイズマン作战的时候イド的内心受到了极大的冲击：“这世界上还有人在关心我……”イド的人格渐渐变得脆弱，一直沉睡在体内的小时候的フェイ的人格终于苏醒过来，フェイ终于敢面对イド吐露心声了。小时候的一幕幕场景在イド眼前滑过，当イド见到妈妈为了救自己而放弃生命的一幕时，长久以来イド的心结终于解开了！原来的フェイ、イド和虚假的フェイ三个人格合为一体，接触者终于解放了所有的力量。如果说刚才イド有近乎神的力量，那么现在フェイ就拥有屠神的力量。ワイズマン在完成自己使命之后人格终于抵挡不住ゲラーフ而永远沉睡了，看见自己的父亲化身为ゲラーフ的フェイ此时内心不再犹豫，两个拥有“最终之力”的人正面交锋以ゲラーフ的完全失败而告终……“ゲラーフ，我知道你是ラカン，你不是还爱着エリイ么！你为什么不能醒悟和我一起去救エリイ出来？”“没用的！就算救了她又怎么样？只要デウス和Miang存在一天我们会一直轮回下去，只有把他们全都毁灭掉才能停止这悲剧！”这是フェイ和ゲラーフ在战斗时的对话，如果是以前的フェイ大概会相信ゲラーフ和他一起去“灭世”吧（笑）。正当フェイ击倒ゲラーフ后和同伴团聚时可怕的事发生了，カレルレン早已在这设下陷阱！フェイ感觉自己被一种无形的力量拖走，デウス在吸取フェイ的能量，这样它就能复活了，可是谁又能想象得到ゲラーフ竟然耗尽最后一点力气代替フェイ被デウス吸收……“一定要打到デウス救出エリイ！”这是ゲラーフ说的最后一句话。



这一幕就是三个フェイ的人格坦诚相对的画面。憎世的イド看到了妈妈保护自己的那一刻，临死前还带着微笑，イド的怨念全消；小时候的フェイ在那时也重新认识了自己，最后三个人格重新合为一体。

对デウスの恨、对エリイ的爱，以及所有人对フェイ的希望化为无穷的力量。xenogears高高举起了它的右手，刹那间天空变得漆黑一片，只有高举的手掌幽幽闪烁着紫色的光芒，一掌打出去后天地又恢复了原先的光华，然后可以看见掌击之处的空间开始不规则地抖动，一圈一圈的黑色冲击波从那里扩散，每一圈冲击波散开就伴随着敌人的一部分土崩瓦解……四柱神、デウス都在“机神黑掌”下灰飞烟灭了，大地终于又恢复了和平（古老经典的台词^_^）！

“爱”的真相

“完美”的デウス死了，然而事情还没有完。“波动存在”的封印被解开了，它即将通过“Path of Sephiroth”（它降临下界的“路”）回归四次元。但是“波动存在”回归高次元时它残留在ゾハル（第一次回顾有它的名词解释）里的能量就会一次性释放出来，如此巨大的能量如果在瞬间释放会引起毁灭整个星球的爆炸！这时含有ゾハルのデウス残留体慢慢升空向宇宙飞去，是エリイ！她又想牺牲自己来拯救大家，五百年前的悲剧又将重演！如果这次エリイ再次死去的话フェイ将永远见不到她了，因为他们不再有转生，死去以后会归于虚无。此时所有的机甲都已经停止了机能，只有フェイ的xenogears能够行动（xenogears的能量是直接来自フェイ的“波动存在”，其他所有gears的能量都来源于ゾハル），只有フェイ才能去救エリイ（剧情也应该这样安排）。不能同生，但愿共死，不能再让エリイ一个人牺牲了！xenogears展开它华丽的光之翼向着远空飞去……



在“波动存在”无限的思维空间里只有精神体，在那フェイ见到了卡瑞莲，卡瑞莲向フェイ诉说他真正的计划是想在“波动存在”放弃肉身、回归四次元的时候让人类放弃包括肉身等羁绊在世间的一切，让人类的精神体与“波动存在”合为一体。因为三次元空间一切的“物质”和“能量”都只是四次元空间的波动而已，以人类现在的智能水平还无法感受到那个奇妙的世界，一旦人类成为精神体，并和“波动存在”化为一体回到四次元，就回到了一切都还未发生的“无”的世界，在那儿宇宙尚未诞生，也无所谓毁灭，只有在四次元宇宙人类才能真正地了解自己、了解别人，才会变为真正的“完美”（什么和什么啊！？）。

“人类是不完美，世上完美的东西是不存在的，被别人所需要正是人类存在价值的体现！虽然现在许多人还不能真正理解别人的心，但是人类能互相了解的一天终究会来临的！”フェイ直接否定了卡瑞莲的理论。（上面这段话的含义极深，大家就多读几遍吧）接着太母Miang将精神实体化变成了一个“蛇女”机甲（在印度神话中“蛇女”是非常高贵的存在，但我对印度神话没什么研究，大家要是感兴趣可以自己去看相关资料）。结局我也不再多说了，在xenogears的“机神黑掌”面前没有任何东西可以抵挡！xenogears的右掌击落在“蛇女”胸前，随即爆发出一圈黑色的冲击波，冲击波以光速扩散到四周，紧接着是第二掌，第三掌……无数暗黑色的光圈在空中交织，在这一刹那世界只剩下黑色……数秒钟后，黑色消失于天际，当地重新恢复光明的时候，“蛇女”土崩瓦解了。フェイ以他惊人的能量和对爱的勇气赢得了最终的胜利，卡瑞莲不得不承认他输了（只是认输，没有认错）。

“フェイ！”“エリイ！”他们呼唤着爱人的名字拥抱在了一起，相隔了一万年，他们终于可以在一起了，不再分离……然而事情并没有结束，ゾハル即将进入四次元，フェイ与エリイ所在的空间正在崩溃！他们飞快地向回归点跑去，但エリイ毕竟是个女的，她摔倒在地上，已经没有力气再跑了。“不能让エリイ一个人死去，要死我们一起死！”フェイ把エリイ紧紧抱在怀中等待着死神的降临。奇迹发生了，当フェイ睁开眼睛一看发现自己还留在三次元！是卡瑞莲救了他们。“フェイ，我不是为了救你才这么做的，我是为了エリイ……”说完这句话卡瑞莲张开了光之翼向四次元飞去，フェイ和エリイ则回到了自己的空间。



两个人拥抱在一起

看着遥远的地球

向自己的空间跑去

和卡瑞莲言语告别

回眸看了一眼エリイ



展开光之翼

回归时的大爆炸

是xenogear回来了

他们平安的在一起

游戏划上完美句号

编后语：终于……终于把《异度装甲》的剧情研究写完了，我现在也不知道再说些什么了，一切的感情已经全部融入到这些文字中。在写作过程中我有很多次想停笔，如果不是大家的来信支持，我想也不会有现在的《异度装甲》研究了，我在这再次谢谢大家对我的支持与厚爱，谢谢！

.....The End

异度时空物语--Xeno Stories

《异度装甲》与《异度传说》的联系

“XENOGears”《异度装甲》，98年SQUARE在PS上推出的最恢弘壮阔的一段RPG史诗，讲述的是从人类的近未来，到遥远的一万五千年之后的浪漫传说，其中涉及的神学宗教、心理分析……众多内容不一而足。藉由这次PS2上推出《Xenosaga》之即，让我们来再次回顾整个XENO的历史故事……



序

西元20XX年，东非大陆肯尼亚北部的图尔卡纳湖。这里是著名的东非大裂谷的一段，又名“卢多夫湖”或者“碧玉湖”。这是人类的发祥地之一，从1967年起，考古学家就在湖区东岸的库彼福勒区不断发掘出大批古人类化石、旧石器和哺乳动物化石，其中石器的年代竟然远达200多万年以前。然而更惊人的发现即将震撼全世界。一位名叫Dr.MASUDA(增田博士)的人类考古学者在这里启动了一个古代的“圆桌”，从120米深的湖底升了一个金色纪念碑似的“物体”，很显然，它不是自然界的東西，而是某种“智慧生物”的作品。各种各样的揣度、猜测、假说随之而来。它是什么？从哪儿来？谁制造了它？……为了搞清这一系列的疑问，人们对它进行了一系列的研究，首先确定的是，它是从距今39亿年前的地层中升起的，而更令人诧异的是，人们发现它在我们这个宇宙中竟然已经存在了150亿年甚至更久？！难道说，它不是我们人类该有的东西，而是……创世之神的造物？



以此时人类的科技水平尚不能分析这个“物体”，只能从它周围异常的磁力空间来判断，暂时称它为“磁力异常物质”(Magnetic Abnormal Matter, 简称MAM)。而对这个“物体”的研究，也因为国际协调和预算的问题而被迫冻结。不过在那些研究者中间，它却还有另外一个名字——Zohar。

何谓Zohar？它是希伯来语，意为“光辉”。“The Zohar”《光辉之书》，是犹太教卡巴拉密教文献，以古老的阿拉米语写就，13世纪开始流传于世。其中记载有对“至高神”的解释。熟悉XENO世界的的朋友应该知道，这至高神，便是“波动存在”，“他”不以肉体的形式存在于我们的宇宙中，而是属于高次元的世界。“他”和现实世界的联系通路便是“Zohar”。



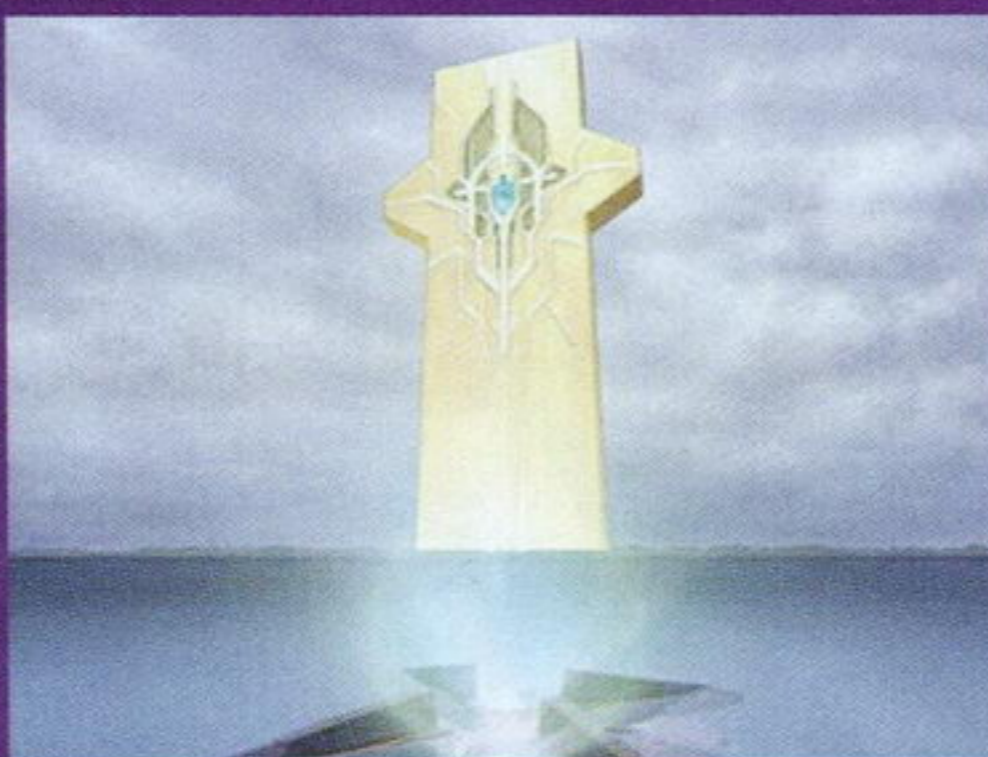
翻翻手上的文献，《光辉之书》上说——“至高神”通过十层神圣真实(灵球)的神秘发散，和人类进行某种联系，这十层神圣真实分别是：神的王冠、智慧、知性、爱、力量、美、忍耐、庄严和根基，以及最后的神之王国。这通路又被称为“Sefirot(锡菲罗特)”，它的图像

在近年的日本A.C.G. 作品中多次出现，如E.V.A. 的片头动画……

我们也许并不相信神，但是在我们的内心深处，却存在着神的居所，这是尚处于人类社会童年期的我们内心的需要。尼采说：“神已死去，那是因为他认为人可以成为超人，但即使人之智慧如尼采自己，到生命的终结，也依然渴望神的降临。”人类也许永世都不能挣脱这个“结”，因为在这宇宙创世之初，“神”便已存在了。这也正是XENO的世界中，最基本的概念。

在世界观中套用宗教题材是近年来日本的游戏大作常用的桥段，而在其中将之运用到令人“叹为观止”的程度，则只有高桥哲哉这个大强人！！(比庵野秀明还要强，真的！)要想全面的理解XENO世界所用到的宗教概念，恐怕只有被称为OTAKU一族的人类，以他们对虚幻世界天生的好奇心和对未知事物加以无止境探索的OTAKU精神才能够办得到的。(笑)

所以，谨以此文顺便献给所有在中国大陆艰苦生存的OTAKU们。



39亿年前，Zohar来到了地球。在远古的洪荒中，它“促进”了生命的诞生和进化。这是类似于“宇宙胚胎学说”和陨石起源学说的生命起源理论。Zohar可以说是一种宇宙生命的种子或催化剂。可惜的是(或者说庆幸的是)，



在它重见天日之后，人类并未能将它充分利用……

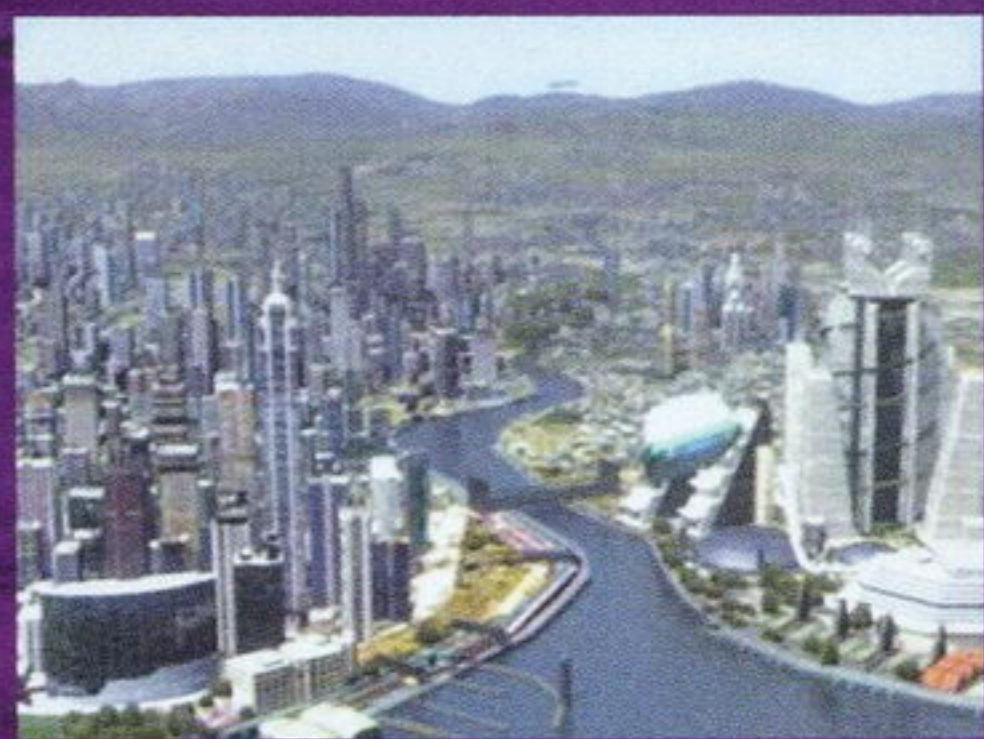
到了西元2510年，人类发动了全世界规模的宇宙移民计划，并设立了移民管理组织“枢机院”，同时改年号为T.C.(Transcend Christ, 超元)。

经过了十五年的准备，T.C.0016年，人类终于依依不舍的告别了古老的故乡，向宇宙的深渊进发。这以后，地球被称为“禁忌之地”——Lost Jerusalem(失落的耶路撒冷)，成为不可侵犯的宇宙地带。理由是“某种原因”。(Zohar“应该”是留在地球了。)

T.C.0294年，在经历了二百五十年的宇宙流浪生涯之后，移民船队发现在M24射手座散开星团有适合人类居住的行星，人们在这里着陆，以此地为人类新的“应许之地”，并命名为“Neo Jerusalem(新耶路撒冷)”。次年，星团联邦建立，新耶路撒冷随即成为星团联邦最初的主星。移民管理组织“枢机院”统合为管理联邦的中心机构。人类开始以新耶路撒冷为中心，向更深远的宇宙挺进……

约4000年后——

宇宙中已经建立了许多个星际国家，相互连接成一个大的银河联邦，枢机院作为其中枢机构，其主要的使命已经不再停留在处理那些边境上的小摩擦、民族纠纷或者是宇宙海盗之流，而是着眼于更大规模的“星间战争”。就在这个宇宙文明高度发达的时代，T.C.4743年，考古学者“拉”(这个名字见于埃及的创世神)，在一个被人们称为“巡礼船团”(流浪于宇宙空间的古代宗教信仰者的船队)的文物运输船货舱中，又重新发现了来自失落的耶路撒冷的遗物——“MAM(那个磁力异常物质)”。中断了四千年的研究活动，又再度展开！



T.C.4750年，在MAM的研究过程中，产生了对后世有重大影响的“事象变移理论”。这个理论的内容以现今人类的科技水平是几乎无法理解的，只能简单解释如下：

我们所在的宇宙可以解释为在时间垂直纵轴上一个个平行的事象平面。Zohar可以将能动主体——也就是人类的愿望，以操纵时间轴倾斜的方式增大



该“未来事象”的可能性，从而获得几近无限的能源。当Zohar选择了确率为零的事象时，无论怎样倾斜都不可能增大其可能性，直到时间轴与事象平面平行，也就是说时间轴永远不可能到达下一个平行的事象平面。在这样的情况下，能动主体依然通过Zohar起作用，而可能性事象确率又确实为零，则将会在我们的宇宙所呈现

不了的情况下，创造出新的宇宙来，这就是俗称的宇宙大爆炸的起源！！(唔，看懂了吗？)如果看三遍也看不懂的话，就只要记住：Zohar可以提供足以毁灭星球的超超超超巨大能量就可以了！(汗……)

T.C.4751年，为了将以上的事象变移理论投入实践，人们发动了“Project Zohar”，以MAM为中心，给它添加以人造的辅助装置……使它能够为人类所利用——此时为人类第七个千禧年的初期。

T.C.4752年，宇宙战争激烈化。旧米尔琪亚纷争。

T.C.4765年，发生原因不明的事故，进行“Project Zohar”计划的行星毁灭了(一说是T.C.4752年毁灭，4765年发生的是机器人暴走)。MAM在宇宙空间中漂流。

T.C.4766年，在Zohar中，成功植入了控制系统“卡德摩尼”(Kademony, 希伯来文意为原



初),但是,能够进入MAM内部的卡德摩尼中枢主端子“裴尔索娜”(Persona,拉丁文意为人格)出自何方,以及这次的开发记录等等都和MAM一样不得而知……

同时,为了结束恒星间宙域纷争而一直开发的恒星间战略统合兵器“迪乌斯”(Deus,拉丁文,意为机械神)制作完成。Zohar后来成为它的主动动力炉。



T.C.4767年回收在宇宙空间中漂流的MAM。航行在回归路上最后一个空间gate前的联邦海军师团第117舰队Woglinde号(名字典故出于看守“莱因的黄金”的三位仙女中的年长者,意思是“大波浪”)突然遭遇袭击。此为《XENOSAGA EPISODE 1》故事的开始。

Der Wille zur Macht (权力意志, Will of Power) 及其它

权力意志,最初出现于尼采的《扎拉图斯特拉如是说》里面的概念,他假借波斯先知的口,述说哲学的观点(解释)。后来尼采又将它单列为一个主题。但最开始的题目也不叫“权力意志”,而是Unschuld des Werden(生成的无辜)。笔者在这里并无意摆弄尼采的哲学理论,也不想谈纳粹对于尼采的曲解和利用,只是想说:这次的《XENOSAGA》故事中,每一个角色无不被这个权力意志所驱动,或行使,或逃避……但却又始终脱离不开。每个人都禁锢在“永劫轮回”中。所以这次《XENOSAGA》采用Der Wille zur Macht(权力意志)作为故事的副标题。对权力意志有兴趣的朋友请自行研读,名家名篇,还是很好找的。只是,尼采已经像《玫瑰之名》里面的约尔格一样,在书页中涂满了毒药,吃下去的时候甜如蜜糖,而最后令你肚里发苦,死于非命。鲁迅,就是这么死的。

色即是空

又是关于禅学的内容了。这是关乎于我们对这个世界认识的问题。究竟我们所见到的世界是由我们的感官所组成的表层印象(色),还是真实存在的呢?XENO的世界中认为,我们所熟悉的感受得到的物质世界并不是唯一的存在方式……色即是空的概念,近来越来越受到来自量子物理学的支持,我们所看到的世界,也许压根儿就不是世界本来的样貌!?

那么,世界究竟应该是什么样子呢?

Gnosis

故事中出现的敌方角色,被称为“巡礼船团”——流浪于宇宙空间的古代宗教信仰者的船队,袭击主人公所在的宇宙舰队,目的是阻止人类回收MAM。他们的外形类似海洋生物(有点像青之六号的感觉),在游戏中表现为半透明。体长由几米到数百公里不等。人类的常规武器对他们无效,因为,它们是存在于“虚数领域”的生命形式。一般人根本看不见它们,除非使用特殊的D.S.S.S.(Double Slit Sensory System 双重裂隙感知系统)才能看得到。

辞源:

Gnosis,希腊文,意思是灵知,所谓的“古代宗教信仰者”应该是指灵知派,音译为诺斯替派,是西元初期的一个基督教激进神学的分支,其代表人物之一就是我们很熟悉的华伦提努(2月14日相关)。灵知派的著作中,不少篇章构思之精巧、识见之高超、希腊文之典雅,都不亚于新约书卷,但是由于其菁英分子过于保守他们所掌握的“灵知(对于神和人的认知)”,不肯外传,而最后被现在的正统基督教神学所取代。那么,灵知到底是怎么个认知的呢?简单来说,他们也是承认有至高神(也就是波动存在)的,但以人类的局限无法形容和描述“他”。宇宙的最初只有“无”,但“无”意欲为人所知,从而产生内在循环,而引发了一系列类似古代异教神话所描述的“流出现象”,这流出的第一“波”,便是我们所知和所祈祷的“神”。然而即便是“神”,也不能够直接为我们所知,因此便从“神”继续新的流出过程,产生成对的“神圣属性”(类似太极分两仪,两仪分四象……),每对属

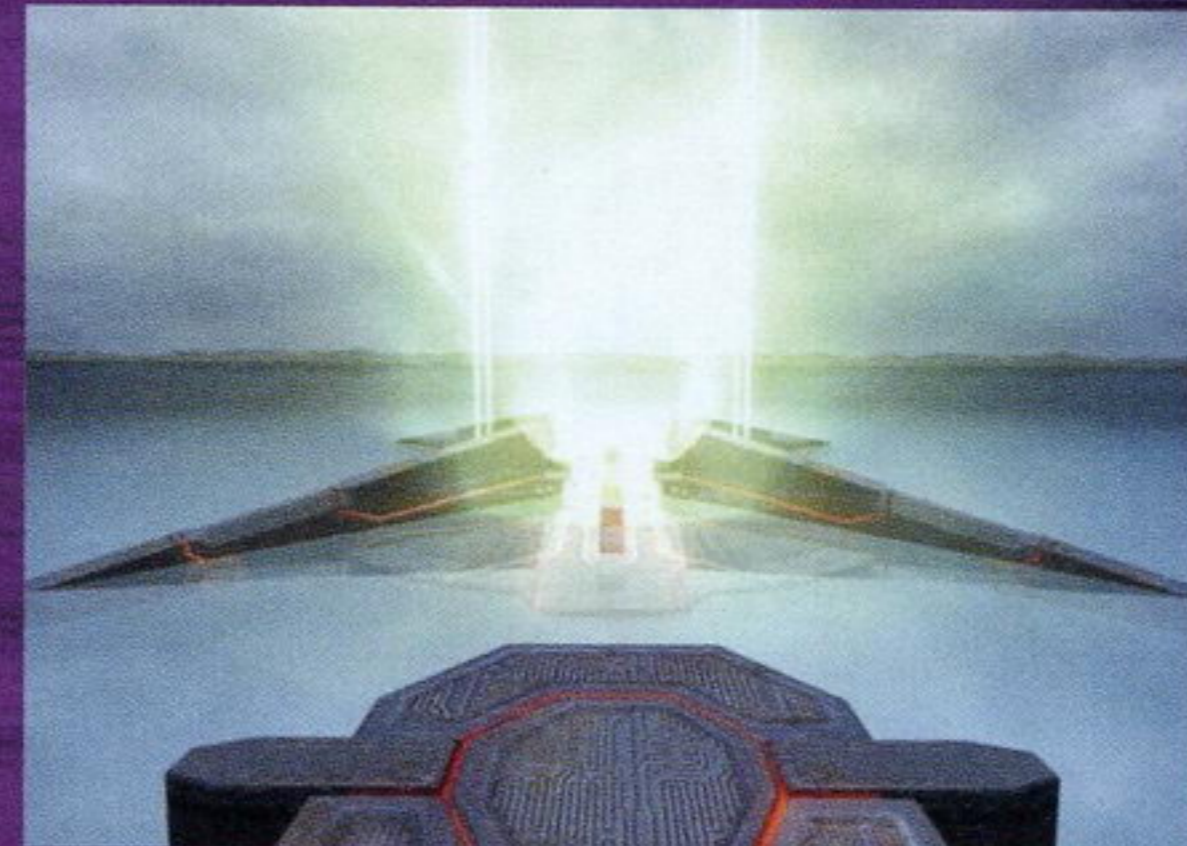


性分男性面和女性面,都带有神的某种特质,当然愈到后来离神愈远,神性愈淡……当30个这样的流出过程(即劫)产生后,光明的原神世界(Pleroma)即告完成。(注:Pleroma这个词在这次的Xenosaga故事中是一个小行星群的名字,即研究Deus的U-TIC机关的所在地,囚禁可爱的MOMO的地方,由巨大的岩石构成的城堡。)

灵知派以相当多的笔墨描述了一个在流出过程中的灾难——一个最初的堕落。在流出的最终一层——智慧(Sophia),乃是神的恩典的堕落,因为她想要追求那不可接触原神的禁忌知识。由于她过度自负的假设,她便从神圣世界中堕落了下來,而她的悲哀和痛苦便形成了“物质世界”。在放逐和迷失中,智慧在宇宙中流浪,企盼着追回她神圣的源头……(对“灵知”来说,Sophia即是Lucifer吗?)已完成的物质世界是对神圣世界拙劣和倒错的模仿,人类生活在这个世界上,神和人之间藉由九级天使担当中介,在这里称为座天使、主天使、权天使、力天使等,他们被认为是古代异教的神祇们。

Gnosis对后世的影响也相当大,无论是后来的犹太神秘主义者,伊斯兰先知,还是基督教神父(他们发现用希腊理性主义的哲学推测神的存在纯粹是徒劳的,而转回到神秘主义来),都不同程度的有所领会灵知派的精神。甚至还有摩尼教(倚天屠龙记之明教)的创世传说,更是在照搬灵知派的。至于后来的叔本华、尼采、黑格尔也都有灵知主义的影子。

但是,人类文明进展到今天,我们所居住的现代性世界根本是反灵知主义的。



“伟大的唯物主义”才是正道。笃信科学可以战胜一切的人类,宇宙时代的人类,理所当然的会认为“灵知”的Gnosis会是最危险的敌人。那么,世界的真相究竟是怎样的呢?

我们的手上只有记忆的断片,只有尝试着将它们一片片串联,点和线的组合,会勾勒

出什么样的景象?

T.C.4767年,Deus采用Zohar为动力之后3个月,为了进行两系统的连接试验,在宙域NGC6744(哈勃银河分类)的Miktam恒星系第四行星(Miktam04β,一个移民改造级别为β的行星)的静止卫星轨道上建设了工业卫星。但是在连接试验中由于原因不明事故导致两系统暴走,暴走的Deus向周围的宙域包括Miktam04β发动攻击,造成了无法估计的重大损害。对Deus异常强大的战斗力感到大为震撼的军部决定不惜一切代价将Deus系统终止。之后Deus被分解封印。Deus被装入了某企业所属的超大型恒星间航行船艾尔德利吉号(Eldrige,一艘二战时期的美国军舰和她同名)。另外在这艘船上还有移民行星的工作人员以及周边人类居住区的幸存者约120万人。

在运输途中,Deus入侵了Eldrige号的中央电脑Razel(拉杰尔,名称典出自犹太教的智慧天使,《拉杰尔之书》又称《智慧之书》)。所有的电脑控制屏幕上一排排醒目的红字:“You Shall Be As God”。Deus控制了几乎九成的控制权,并且启动了空间转移模式,它想要jump到Lost Jerusalem,也就是回到故乡地球去……

地球上有什么秘密?为什么她成为“禁忌之地”?仅仅是因为“我们的母星已无可避免的走向衰亡”?还是因为别的?人类离开了地球那么久,而却把Zohar留在了那里。难道它又创造了新的生命形式?Gnosis?要知道,人类是会被Gnosis感染的,称为“局所变异”,也许是一种未知的“逆转录病毒”造成的……那么我们可以推测出,Gnosis是留在地球上的生物经过Zohar的催化而形成的人类的同胞兄弟?毕竟它们太像地球的海洋生物了。而它们进攻持有Zohar的人类,是要阻止人类滥用Zohar的力量吗?

Deus呢?在那场爆炸之后?Xeno世界长达一万年的爱情故事才刚刚开始呢!也许,我下一次会用一个完全不同的角度来讲述这个真正缠绵悱恻约定承诺了一万年的爱情故事。

xenogears 补完计划

文：小孔

PS2 上的《XENOSAGA》就快发卖了，在此之前和笔者一样想重温《XENOGEARS》的同志应该也不少。但是，找来找去哪里也找不到《XENOGEARS》的完全攻略。隐藏道具、最强武器……它们究竟在哪里呢？让我们来仔细寻找吧！

ラハン村主人公飞（フェイ）一开始居住的村子里面就有很多隐藏的道具，而且因为村子很快就会被破坏，以后想找回来都不可能了，所以一定要仔细搜查！

村长家地下室飞的床上有200G！储藏室的两个木桶里面有两个アクアソル，天花板墙角上可以看到有蜘蛛网，跳上去能得到クモの巣，这是后面要用到的线索道具之一。

酒场角落里面有一个借酒浇愁的蓝衣男子，回答他：酒に逃げるのは…，他会把“人鱼の泪”给你，这东西对他已经没有用了，但是对飞的将来可是大大的有用啊！东南村口民家：和猜拳王猜拳，1回赌50G，5连胜就可以得到じゃんけんバッジ，但是注意，中途如果出这个房间的话就不算数了，save/loading大法在这里是无效的！所以，个人觉得打败猜拳王比打败最终boss还要具有挑战性！

猜拳的民家地下有个老婆婆会问你喜不喜欢这个村子，回答：好きだよ，又可以骗到120G！

西南村口在记录点的屋子对胖大叔回答：“技について聞く”，他会给你这个好学的学生80G去买铅笔和笔记本。记录点边上的古怪少年好像是SQUARE的SFC上另一个经典RPG《Chrono Trigger クロノトリガー》里面的露卡（ルッカ），如果你想听他介绍纪录晶片的性能：“メモリキューブについて聞く”，就会被他抢走28G！！

村中央井底多跳下去几次，可以得到目玉、アクアソルS和PowerRing，这在游戏初期可都是重宝！

村中迁牛的大婶觉得男孩子才能到村子外面的世界去历练，回答她：“そんなことない”，她会高兴的给你一个アクアソル。

村长家后面的田地有个老人，和他对话3-4次可以得到两个アクアソル
村长家屋顶上的小男孩，可以和他一起看村子的远景，以后再也看不到了哟！

ラハン村村口的看板背面有阿露露（アルル）的弟弟丹（ダン）写的话，他觉得姐姐和飞才是天生的一对，但是阿露露已经答应嫁给飞的好朋友蒂莫西了。而且飞还要为了明天阿露露他们的婚礼去山上的先生家借照相机。

通往山上的路也要好好找一找，指示牌正北的岩坡上有棵树，跳上树会发现鸟巢，选第一项可以得到：のたまご，一路上鸟妈妈会一直追着你，不还蛋就会遭到她HP-1的袭击（笑），直到先生家门前。你把蛋交给唯阿姨，她会把它做成美味的料理。

过**吊桥**后，跳到右上方的树，会看到有蜘蛛爬下来，按○抓到“クモ”，这个到以后可以换好东西。

先生家母鸡飞出的房间里有アクアソル，最高处望远镜旁边的烟囱里有120G。

院子里的岩石上有“鸟のえさ”，可以吃。

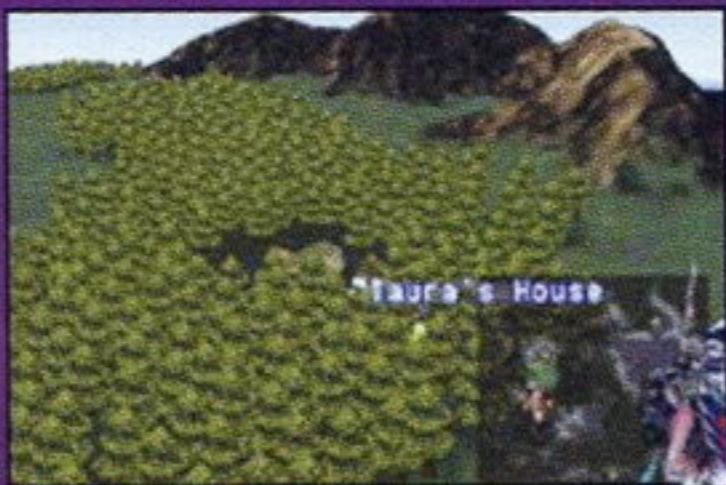
如果一开始不和唯阿姨对话，直接进那个**机械小屋**，在神秘的箱子内侧可以看到4000年前ゼボイム时代飞的前生金姆（キム）博士给艾莉（エリイ）的留言。

花坛内侧有ミドリの指轮，这个是很要紧的东西，千万别忘了！！

村子遇袭后，在**黑月之森**有艾莉加入，用火属性魔法打倒像小猪一样的つちのこ，可得到美味的猪排“つちのこステーキ”（多收集！）。

沙漠之城达吉尔（ダジル）的酒场可以碰到一个关键人物：小丑比各宙（ビッグジョー），他以为和飞同行的希丹老师是女人呢！

在沙漠深处遇到古拉夫之后，飞和先生被关在**アヴェ**的输送船里面，有海盗袭击，冲出屋子后向西走（和一般的逃生方向相反），从竖梯可以直接到机关室，在台阶一直往北的宝箱中有此时很强的防具レーザージャケット。迅速脱离输送船，却遇上了“独眼”海盗巴尔特（バルト），飞和他一起掉入了**沙漠**



底下的钟乳洞，这里的宝箱中有金块和巴尔特 gear 用的武器アイアンWG。巴尔特爷爷的房间要下gear才能进，如果打不过这里的boss卡拉米迪，别忘了找爷爷换 gear 零件。

潜砂舰尤格得拉希尔（ユグドラシル）汇合，大家一起前往巴尔特的秘密基地（バルトのアジト），在门上写着“闯入我的房间要付出血的代价”的**巴尔特的房间里面**，可以发现巴尔特的鞭子アイアンウィップ，如果有钱的话，在这里买一个加速度的スピードスター哦！

沙漠都城阿威（アヴェ）的集市很热闹，拱廊的商店里面分别有辛辣无比的カミナリダイコン，沙漠イチゴ和香蕉エルフバナナ（各10G），每个都买一点吧！这里收购怪物战利品的价码是牙（150G）、目玉（300G）、ウロコ（600G），前两个在这里换比较值。

南门入口的大婶回答她“まだ”，会为你介绍旅馆。有她的介绍，向旅馆的老板娘回答“紹介してもらった”和“わからない”可以减价到40G。



集市北边抓到两个偷东西的小孩，回答“ああ”“いいよ”，借给他们1000G，以后会还你。

在西面拱门的院子最里面，遇见一个小孩和你玩捉迷藏，要连续抓住他4次哦！第一次他在北门墙外，第二次在西边地下水道入口附近，第三次在西边的餐馆旁边拱门的门边上，第四次在集市南门东边墙角里面。通过捉迷藏的考验，你可以得到“かくれんぼバッジ”。



东边水井旁的老爷爷有水井的钥匙，回答他“マルー救出”和“お城に泥棒”都可以得到井戸の鍵。

シャーカーン广场（以后会叫做バルトロメイ广场）东边第一个卖水的地方有啤酒卖（10G），喝了之后会头晕一阵，体重稍稍增加，如果不喝会出现隐藏的菜单，里面有超难喝的芒果汁（ドリアンジュース）、尼桑的水（ニサンの水）和阿威的水（アヴェの水）。

东边第二个にぎりムシ店有20G的ドッカンにぎり，体重增加用。30Gのカチカチにぎり体重减少用。

西边第一个玩具店有玩具铁炮（おもちゃの铁炮）和迷你GEAR（ミニギア）卖，店外面有个小孩想要你的ミニギア，给他后会告诉你餐厅的水族箱里面有金块。

回答喷红色火焰的人：“やる”，按R2+○，飞就会喷火。

帐篷里面花10G可以玩“真实之镜”“フーズフーセン”和“ゲルゲルパンパン”，后两个有奖品。出帐篷后会遇到拉汉村的道具店老板。可是，他还不知道村子发生了什么事。

地下水道里面可以找到アクアソルS、ローズソルS和サバイバルテント，从西边的井下去不久就会看到一根黄色的水管，爬上去就是**餐馆的水族箱**了！

这时候飞也应该打到准决胜的丹面前了，一定要从一开始就防御，连防15回合左右，丹会自动退出，留给你阿露露的新娘服（アルルの花嫁衣裳）！

救出玛露（マルー）后，去**尼桑（ニサン）**观光，这里的道具屋有特别重要的エーテルダブル！要38000G呢，一定要在上巴别塔之前多买几个留着用，以后就没了！其他的スピードリング、圣者のペンダント、ライフストーン也买下比较好。回船上玛露的房间会认识天下第一可爱的秋秋（チュチュ），她见到你身上的クモ会很高兴地吃掉，谢礼是一个エーテルパワー。不过，玛露床上的企鹅玩具是干什么用的？锻炼身体吗？

在**尼桑宿屋**和老板说话可以得到特制ハーブ茶，减肥用。

飞单独一个人在**吉斯雷布国境**要好好练功。BOSS战之后暴走，醒来后已经变成了吉斯雷布D区画的犯人，要进行决斗洗礼！前面的レオナルド、インリヒ、バルガス、スザン都好说，最后的利柯（リコ）可不好办。虽然打不过他也能过关，但是理论上是可以打得过的。条件是飞的级别必须够50级左右，习得“千光”的魔法，装备上尼桑买来的エーテルダブル和スピードリング，防具至少是アイアンメール一级的，一上来就使用スピードスター，然后连续“千光”和回复HP&EP。利柯的HP大约小于10000，对魔法防御低。

但实际上，也只有使用了终极武器GF才能打得过……
D区画屋顶上有一只白狗，可以向旁边的男子买“ワンパグフード”（5G）。

总统府里面也有的卖。下水道里面可以得到战利品金块（要在金がね虫没逃走之前用指弹打死它）、キスレブMAP、下水道のカギの束、お守りの铃、エーテルパワー（高处宝箱中）



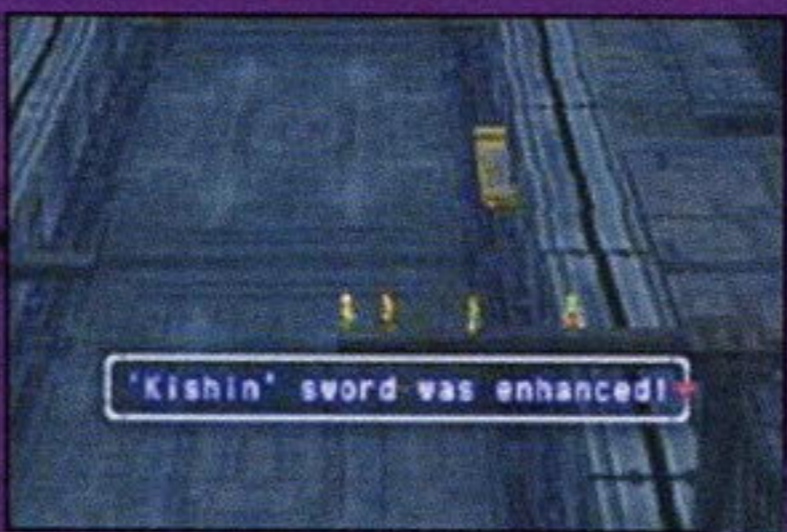
在D区画的Bインフォ-战利品收购价格分别是：

つちのこの肉（65G）、牙（150G）、目玉（200G）、ウロコ（1500G）、うちのこの极上肉（200G）、つちのこステーキ（450G）、象牙（2000G）。

GEAR决斗打败利柯之后可以到A区画了。东口会遇见比戈宙（ビッグジョー），抢走你5000G！！但是巨大战舰へヒト坠毁后，在东口可以找到Mディスク，放到旁边的酒吧ワイルドキャットの自动音乐唱碟机里面，可以好好听听看！有各种音乐和效果音。

キスレブ总统府的宝箱：绝缘装甲板、パワーマジック（要准确地移动吊钩到箱子旁，踩吊钩进去）。利柯闯进总统妻子的房间时一定要调查梳妆台，会发现利柯专用防具“纪念的吊链（形见のペンダント）”。随后就按照情节走吧，ゴリアテ工場里面有一种行动力很快的机械忍者，打倒后能得到反应值和防御值都高的シンプル回路，有可能的话多收集！

和潜水舰ユグドラシル2世汇合之前，在海上的タムズ还可以寻宝。物资搬入口一共有4个宝箱：D回路（从南侧操作盘跳下来）、サーベントWG（北侧跳过铁网）、ムーンロッド（从枪和刀上面走过去再跳两次）、云母（宝箱移动中经过你头顶的时候跳一下，防御BOSS的电击用）。



卡片游戏的奖品：

物资搬入口：スーパーゴーグル（命中+5）

食堂角落（ピアホール）：プレミアシューズ（回避+5）

甲板广场箱子上的人：封印攻击L1解除

B2的港口ドック（汇合后这里出现比戈宙）：黒のロングコート（攻击力+10，魔法防御+10）

送飞前往教会后来到了孤儿院，或者是解决输送船事件后，回到孤儿院，有以下事情要做：

帮看鸡的孩子找回三只母鸡，可以得到“おにごっこバッジ”，这样就找齐三个バッジ了。

爬上大屋的梯子有个小孩站在箱子上，和他对话得到“たのしい絵本”。

厕所里有个孩子等他出来会得到漫画书“ボロボロのマンガ”。

在队伍中有利柯在的情况下，进入普莉梅拉的房间，床上有个孩子会对你说他的爸爸去教会很久都没回来了，飞手上的“お守りの铃”正是他爸爸的东西！可是，这铃明明就是下水道里面的怪物的呀？难道……？利柯已经明白了。他对孩子说：“你的父亲去了很远的地方，恐怕要很久才能回来，这铃铛是你父亲留给你的……”孩子很高兴地收下了铃铛，并且把他最宝贵的“教会のおしえ”送给利柯。

三本书都找到了，进入比利的书房把它们放回书架上，就可以进入暗室，得到比利的超强武器：B&JM686，子弹攻击力+30！但是，得到这武器的过程，远比这枪本身要重要得多……

巴别塔（バベルタワー），在跳上那个鬼门关之前千万别忘了回尼桑一趟，这是你购买エーテルダブル最后的机会了，一般要买3到6个才够用。再加上孤儿院旁边荒地巨兽那里得到的大エーテル石（1/10机会），给艾莉装备上，GEAR零件再配上パワーマジック和E回路就相当完美了，即使是巴别塔上的BOSS也能轻松应战！

上到塔顶后别忘了存盘再和玛利亚的ゼブツェン打，有机会获得战利品“重合金”，如果一次没拿到就RESAT吧！

天空之城シェバト的景色相信大家今生难忘，在音乐屋里可以听下面6首曲子（20G）：

“風のうまれる谷”、“远い约束”、“lost... きしんだかけら”、“おらが村は世界一”、“伤もてるわれら，光のなかをすすまん”、“强者どもが梦のあと”。

城中的宝物也非常多！

在秋秋的房间里，对灰色的秋秋回答“そうともかぎらない”可以得到两个アクアソルS和アクアソルDX。把你先前得到的三个バッジ给黄绿色的秋秋，可以换到“燃料リカバーA和パワーリングS”，想不换也可以。门口有个秋秋说天空之城里面有贤者的房间，还记得进城门口的飞石下到底层，有一块不能动的石头上写着：“去问高处的秋秋——三贤者上”，这是什么意思呢？秋秋房间里面，灯上面倒是有一个秋秋最高，但是要怎样才能和他说话呢？从2层跳到他面前按O！这个秋秋说：“美丽的女神守护……500年孤独的孩童……大海兽黑暗的腹地……很久以前有个老爷爷对我说过这些话，但是我不懂是什么意思……”那么，出城看到女神像了吗？顺着女神面前的方向找一找，得到红色的あかつきの石。然后在500年前被破坏的房子的一层，有个小女孩娃娃，调查一下得到白色的たそがれの石。最后来到喷水池，用クモの巢可以吊上来一条大鱼，得到黑色的とこやみの石！！三块石头找齐了去最底层的贤者飞石，它会带你进入贤者隐藏的房间，一路上风景绝美！！进去后可以得到如下超豪华物品：



ちゅちゅの魔神像（秋秋专用攻防+25%）、クライシスパワー（危急时攻击力UP）、スペルドラッグ（战斗中HP全体全回复）、つちのこステーキ（HP大回复）、エクストラソル（全状态回复）、武器干力（武器攻击力UP）、大和ベルト（HP+45%和体力回复）、ハードスター（防御UP）、スピードスター（速度UP）、ETHドライブ、VITドライブ、STRドライブ、A・Eドライブ、HPドライブ、EPドライブ（各种加能力的药）……



接下来的4小队战还是很容易的。第一队小兵比较讨厌，第二队就两个轻型机器人，第三队注意防范音波攻击就行了，第四队有装备齐全的飞就足够了。对BOSS，秋秋和玛利亚必胜！シャフト内部通风管道：宝箱中有シェバトMAP、クインロッド、戦場のエプロン、ルビーメット、アクアソルDX、ローズソルDX、ガリアンウィップ、スモールアンプ。最好一个都别落下！

接下来是大灵庙和碧玉要塞了。这里的宝箱里有巴尔特的武器デザートウォーム（攻+12）和封印攻击L1解除。第一个GATE入口的地方会有四台エトーン改出来，在这个时候用SAVE/LOADING大法可以得到3个以上的刻印バリア，这样在第一GATE的时候给每个人都装上刻印バリア就比较理想了。

サルガッソー的宝箱有防具マーメイドクロス、艾莉的武器ダークロッド和封印攻击L2解除。

另外，第三GATE破坏后别忘了到沙漠的アヴェエ城，拱廊的小店有奇妙な果实、沙漠イチゴ、エルフバナナ（各10G）；つちのこの肉、つちのこの极上肉、つちのこステーキ（各70G），多买つちのこステーキ到吉斯雷布首都去卖，可以凭空赚200多块G，反复来往于这两个地方，很快就可以攒满以后足够的钱了。那两个偷东西的孩子也会还你钱。餐厅也会开始卖40G的阿威啤酒（アヴェビール）和50G的超级巴尔特（スーパー・バルト）

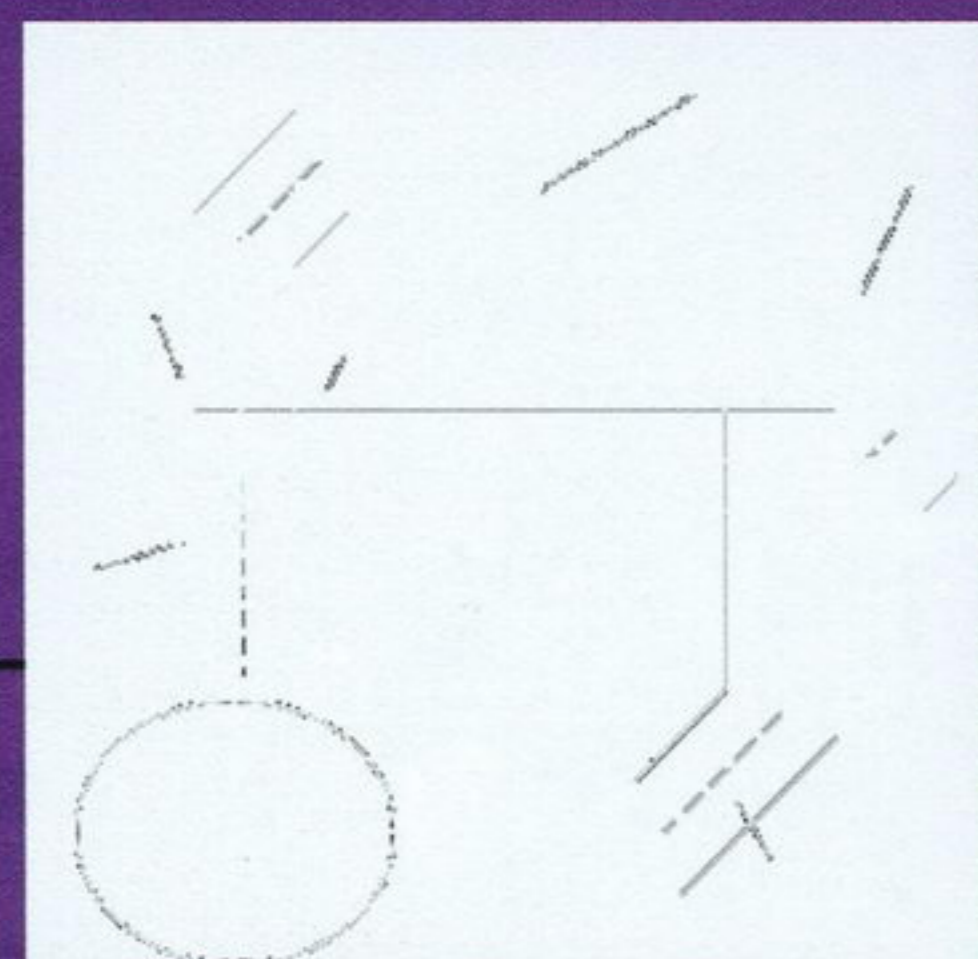
索拉利斯的首都エテメンアンキ可以找到观舰式のチケット、红の斗着、アクアソルDX、红ばねのぼうし、コテンパンロッド（艾莉家一层的保姆）、军マスターカード。

在ダストシュート～ソイレントシステム宝箱中有装甲板+6、つちのこステーキ、アクアソルDX；つちのこステーキ、つちのこの极上肉、つちのこの肉；牙、金块（1001）、大金块（1111）；ゼータソル、金块、アクアソルDX；サバイバルテント、つちのこの极上肉、ウロコ；マッスルベルト、守护天使の衣、目玉；つちのこステーキ、装甲板+6、目玉；金块、つちのこの极上肉、アクアソルDX；アクアソルDX、サバイバルテント、贵金属装甲板+1；アクアソルDX、エーテルパワー、封印攻击L3解除；ダークヘルム、ダークアーマー、B&JM6S；贵金属装甲板+4、装甲板+6、サバイバルテント；装甲板DX、サウンドウェーブ、贵金属装甲板+4；金块、スピードリングS。也是超豪华的！



离开索拉利斯，在**アニマの器1**别忘了买一把希丹 GEAR 用的武器“山女”留着。在**アニマの器2**可以找到ばらの斗衣、アクアソルDX、美兽の黑衣、キングヘルム、エーテルダブル。注意练级，并且把艾莉身上、GEAR上的好装备都解下来，因为她很快就不在队伍中了。打这里的BOSS ハマー 时要注意，一定不要让他自爆而死，减 HP24000 以上他就自爆了，所以大约削减到 20000 的时候，大家一起攒足力气，然后一气呵成！这样就可以得到**バイヤーのあかし**，这是游戏中最重要的道具了，装备它之后稀有道具获得率大大上升，有些道具只有在装备了**バイヤーのあかし**的情况下才能拿得到！！比如杀戮的黑衣！！

大多数人进入**拉吉尔**之后被古拉夫的ORヴェルトール打败，他的确是游戏里最强的敌人，但是只要你打倒他，就可以获得超强防具杀戮的黑衣！首先一定要装备上**バイヤーのあかし**，最好每个人都有从格斗大会赢来的**スピードシューズ**（上索拉利斯之前拿），然后飞以外的两个人都装上**エーテルダブル**、（大）**エーテル石**、**パワーマジック**、E回路……，这样飞发动超级模式，另外两个人用特殊装置连射，每人最好打掉9999，只要支撑得住4回合，就稳赢了。



杀戮的黑衣入手！（ORヴェルトールのHP大约一百万！）另外，在**メルカバ** 打倒**オピオモルプス**会获得**处刑法衣**，条件也是装备**バイヤーのあかし**。

雪原アジト，你可以用**ミドリの指輪**找**ミドリ**换到大力神的戒指（**ヘラクレスリング**），经验值获得率上升50%！！。希丹的最强武器**机神剑**要用**机震剑**卸下来去改造，记得用“山女”换下来然后再去找**ドッグ**里面的老人。艾美拉达的最强防具“人鱼的耳环”也是在这里拿，条件是游戏一开始在拉汉村得到“人鱼的眼泪”，然后带着艾美拉达一起和这里的牢房前面的老婆婆对话，她会说他儿子为了找人鱼一去不还，她觉得艾美拉达长得很像传说中的美人鱼，然后她就会将“美人鱼之泪”改造成“美人鱼的耳环（人鱼のイヤリング）”。

另外这里要花2000G的地方一定要进去！可以得到“大和ベルト(+HP)”、“**ウィザードリング**（必杀技修得率UP）”、“英雄装束”、“**ヘラクレスリング**”、“**にじのターバン**”和“**スピードシューズ**”，超豪华！

和这里的小海豚玩卡片游戏赢一局得到SD艾美拉达娃娃，连赢五局得到



SD艾利娃娃，另外，他和飞船上的海豚**パンス**是父子关系，塔姆斯的舰长是他们的调解人。

这里也有自动点唱机，你要和那个拿着铁锹挖洞的男子对话，给他金块和大金块，他会挖点唱机出来。金块如果不够，可以去打雪原的**フォビドゥン**，和**アニマの器1**的**イーター**。注意不要装**バイヤーのあかし**。

在**阿威アヴェ西南岛上森林**中是贤者**トーラ**的家，和**トーラ**对话可以得到超强防具“男着”和“沉默の女神服”！这附近的森林里打怪物**スラムスラッグ**，装备**バイヤーのあかし**可以得到**スピードシューズ**！

另外还有两个非去不可的地方！一个是**巴别塔西北、迪乌斯南面小岛上的白色灯塔（灯台）**，这里的宝箱中有封印攻击L3解除、封印攻击L2解除、封印攻击L1解除；**UFOの写真**、**サバイバルテント**、**ゴッドギア**、**燃料リカバーZ**；这里带着艾美拉达可以看到她长大的事件！**比戈宙**的店里面有各种加能力的药卖，虽然很贵，但是对于现在的你来说已经不算什么了。比利的最强武器**GODG**也在这里。要下GEAR才能进去拿，别忘了买足子弹。其实比利最强的还是三角键的**以太攻击**。如果你给他装上**エーテルダブル**、（大）**エーテル石**、**パワーマジック**、E回路的话，就可以看到他的威力了。

另一个非去不可的地方是**サンドマンズ島**，它在巴尔特的秘密基地西边，只有从海边沙滩的地方才能降落，从入口进去按东、东、东、北、北的顺序走，会看到龙的尸体上有一把最强武器“大和魂”！按东、东、东、北、西的顺序可以得到“**ゴッドファザー**”和“无敌王着”！！这里会出现一种很像龙的怪物**ドラゴン**！装备**バイヤーのあかし**可以得到“**ウロコ**”、“**无命**”、“**ミレニウムヘルム**”、“**ミレニウムクロス**”、“**カイザーヘルム**”、“**デスウィップ**”……**ドラゴン**很强，建议装备**黒のロングコート**和**スピードシューズ**再去，记得要用无属性的攻击才有效！



OK，以这样完美的装备再去蹂躏总BOSS吧！XENO补玩计划圆满结束。886！

兔子无敌理论

文：刘志凌

《异度装甲》中，其实最厉害的角色不是什么主角，更不是什么机甲，而是后期加入的那只可爱的粉红**チュチュ**！现在为大家解析一下它的利害之处。

1、游戏中角色的机甲是通过买装甲来提高其HP、防御力和攻击力，而其数值是比较固定的，与角色的能力毫无关系。可**チュチュ**却不同，其本体的能力直接影响起变大后（相当于机体体形）的能力。如增加其HP（使用道具或者升级），相应的最大形态也会增加HP，其他能力值类推。试想一下，等它的能力最大值达到255（HP可达999）之后，它不无敌还有谁无敌？

2、**チュチュ**本身虽然没有什么超强必杀技，但它是惟一一个在最大形态时可以使用魔法为自己或他人恢复HP的角色，只要魔法攻击力够强，拖一个主角什么的角色一起作战的话，那就不怕HP不够了。而且**チュチュ**本身不消耗能量，比起那些要经常“加油”的机体要豪爽得多！

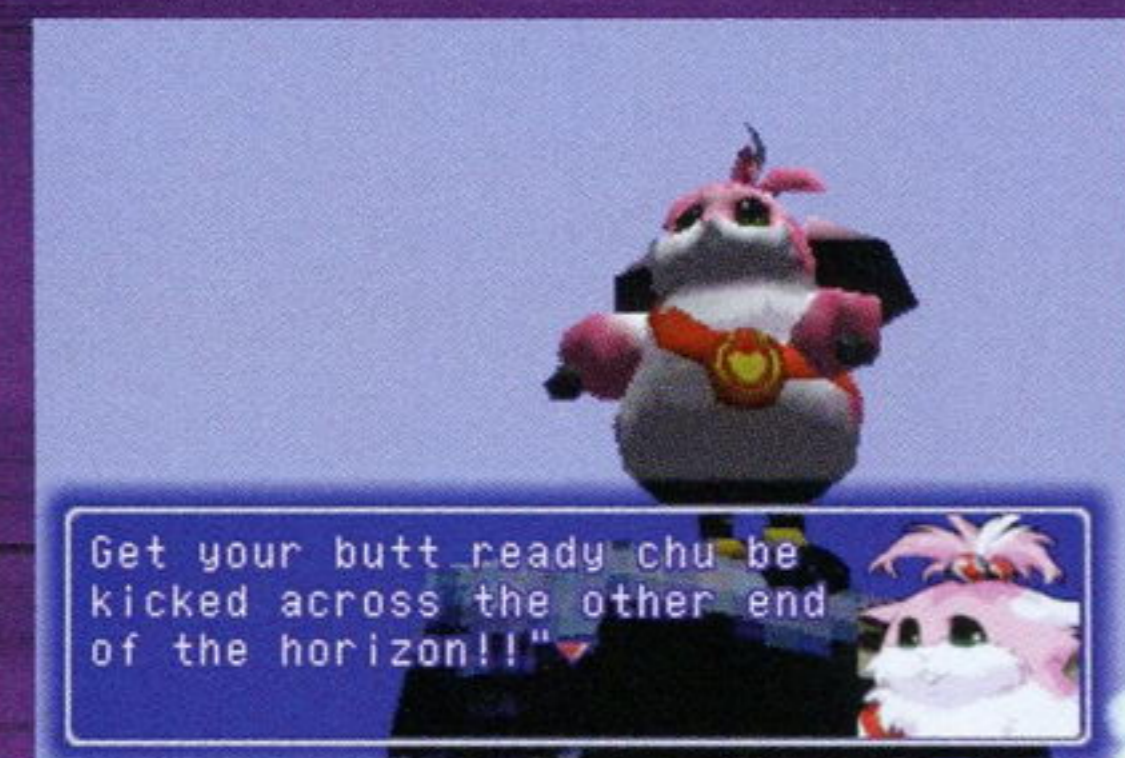
3、一般机体要装备些特殊装甲才能对某种属性的攻击有较高的防御力，而**チュチュ**本体对敌方任何魔法、特殊攻击都有着很强的抵抗力，即使最终关的那些“天使攻击”也不能使它有大伤害，相比之下，其他机体就没这个能耐！

4、鉴于**チュチュ**的能力与其最大形态有着密切相关的联系，聪明的玩家也就会想到，其实游戏最后的那个隐藏地点——**灯塔**内所供购买的能力提升的道具就是为**チュチュ**所设，那时我也觉得奇怪，最后决战时都是用机体来打的，那么提升角色的能力值有什么用呢？直到玩第二次的时候，当我留意到**チュチュ**的能力后，就想通了这点。还犹豫什么，把身上的钱都拿去买能力提升道具，将它全部加到**チュチュ**身上吧！

5、对付最终BOSS时，只要带着强化的**チュチュ**，再加上主角和“先生”（或女主角），那些守护神就是小意思。即使最终BOSS，也没什么可以逞强的，爽得有点没瘾了……

6、值得注意的是，**チュチュ**加入的时候已经是游戏后期，而到最终战前，它会不出现，直到应付最终BOSS的守护神时，才可以选择。因此，想尽早提升它能力的话，就要在可以选择它作战的时候就尽量选择它出战，使它获得更多的经验值来升级，这样的话，“**チュチュ无敌理论**”就完美了！

附：由于有一段时间没玩了，以上要是有一点误差的话（最大可能也就有“一点”误差），请各位谅解。





特鲁尼克大冒险 2

ADVANCE 文: LIKY

GBA	ENIX/CHUNSOFT	A・RPG	1人
卡带	2001年12月20日发售	自带记忆功能	对应通信对战线

在迷宫中前进时大家是不是经常莫名其妙地就被怪物KO掉，常常连自己怎么死的都不知道？相信这一方面是游戏的难度非常高，另一方面是大家对各种怪物还不够了解，因为许多怪物都是持有稀奇古怪的特技的，这些特技常常会把人弄得很惨。所以这次我就将所有怪物的详细资料列出，相信有了这个，大家再面对这些讨厌的家伙们就可以采用有效的对策来对付它们了，不会再那么轻易地被KO了吧！

- ★各种状态的最大值
- 最大LV 99 (所需经验值 2760000)
- 最大HP 900
- 最大满腹度 200%
- 最大金钱 99999999G
- 最大力量 96 (装备“力の指轮”后可达到99)



★关于“白纸的卷物”的有效使用

“白纸的卷物”是一种特殊的卷物，它本身不能直接使用，但是在它上面正确地写下别的卷物的名称它就会变成那个卷物，所以这个可以算是万能型卷物。关于输入卷物的名称大家可以参看上一期攻略中的卷物列表。下面来谈谈“圣域的卷物”。“圣域的卷物”也是一种比较特殊的卷物，它也不能直接使用，必须将它放在地上，然后站在它上面时就能让它发挥作用，即不怕敌人的普通攻击，但是只要放在地上后就不能再捡起来了，所以每次只能使用一次，但是有种方法可以使用两次，那就是利用“白纸的卷物”。先将“白纸的卷物”放在地上，然后按住B键移动到它上面并输入“せいいき”使它变为“圣域的卷物”，此时它就已经开始发挥“圣域”的效果了，此后还可以将它捡起来再使用一次，这便能达到使用两次的效果了。利用这个原理，大家有没有想过直接让“圣域的卷物”使用两次呢？就是发现“圣域的卷物”时先不慌捡起来而是站在上面（同样是按B键移动到上面），打退敌人后再捡起来。其实这也是可行的，只不过没有“白纸的卷物”方便了。

怪物一览表

怪物名称	系	经验值	HP	攻击力	つなはし	特殊能力
ガーゴイル	飞行系	1	500	?	×	商店的店主，偷东西时就知道它的厉害了。
スライム	-	2	5	2	×	-
スライムベス	-	3	6	3	×	-
おこなめくじ	-	3	6	?	×	-
ドラキー	飞行系	3	5	?	×	无规则地移动。
いたずらもぐら	-	3	6	3	×	蓄力攻击。
ゴースト	飞行系	4	6	3	×	倍速移动，可以穿过墙壁和水路。
ももんじゃ	-	4	7	5	×	-
キラースコップ	-	4	7	?	×	蓄力攻击。

怪物名称	系	经验值	HP	攻击力	つなはし	特殊能力
タホドラキー	飞行系	5	6	?	×	无规则地移动。
オニオン	-	5	8	?	×	总是逃跑，打死后可得到面包。
ゆうれい	-	6	7	6	×	-
わらいぶくろ	盗贼系	6	15	?	×	会偷走你身上的金钱，打死它会得到金钱。
スモールグール	丧尸系	7	14	?	×	受到攻击时会分裂。
リリパット	-	8	10	6	×	使用弓箭进行远距离攻击。
きめんどうし	-	9	13	?	×	会使用传送魔法。
スライムナイト	-	8	20	?	×	-
ミイラ男	丧尸系	10	14	?	×	-
おばけきのこ	-	10	15	6	×	会使用毒攻击，降低你的力量。
フレイム	炎系	11	18	10	○	会使用火魔法，受到火属性攻击时还会分裂，草、木箭等道具对它投掷时无效。
おおきづち	-	12	12	9	×	蓄力攻击。
ぐんたいアリ	-	13	15	?	×	会开凿墙壁，还会呼唤同伴。
ドルイド	-	14	14	7	×	会使用传送魔法并使你睡眠。
ブラウニー	-	14	16	?	×	蓄力攻击。
マミー	-	15	17	?	×	-
ダンスキャロット	-	15	18	9	×	使你陷入跳舞状态。
アローインプ	-	18	18	11	×	使用弓箭进行远距离攻击。
エビルポット	-	18	19	?	×	呼唤同伴。
アイアンタートル	-	20/5	18	24	×	自己呈半速状态，防御力高。
メタルライダー	-	20	24	12	×	倍速行动。
フアラット	-	20	20	13	×	倍速行动，总是逃跑。
ガニラス	-	20	24	12	×	防御力高。
うごくせきぞう	-	25	33	14	○	会变成石像。
トルル	恶魔系	27	30	15	×	蓄力攻击。
イエティ	-	30	17	10	×	倍速行动，通常是4个聚在一起，受到攻击后才行动。
まどうし	-	35	30	15	×	会使用催眠魔法。
マドハンド	-	21	30	9	○	会分裂，而且会粘在你的脚上使你无法移动。
キメラ	飞行系	20	21	18	×	-
さまようよろい	-	36	25	14	○	-
くさつたしたい	丧尸系	40	30	?	×	会腐蚀盾，使盾的强度降低，死的时候会留下墓碑。
リビングデッド	丧尸系	45	40	?	×	腐蚀武器使武器强度降低。
スペクテット	-	50	45	21	×	会铁化，不惧任何攻击。
きとうし	-	50	45	15	×	会使用各种魔法。
バーサーカー	丧尸系	55	35	10	×	狂暴化，倍速移动，打倒其他的怪物使自己升级。
泥人形	人形系	60	30	10	○	使你的等级降低。
ベビーサタン	-	70	35	?	×	会偷盗你身上的道具，打倒它时一定会得到道具。
テンツク	-	75	33	14	×	使你陷入跳舞状态。
がいこつけんし	丧尸系	55	40	16	×	会打飞你的盾，死后有时会留下墓碑。
シャーマン	丧尸系	75	33	16	×	使你的武器和盾被诅咒，死后留下墓碑。
ミック	-	100	45	26	○	平时总是变成各种道具，靠近它时它就会现出宝箱的原形。

怪物名称	系	经验值	HP	攻击力	つるはし	特殊能力
ドラキーマ	飞行系	1700	100	74	×	无规则地移动。
メイジももん	-じゃ	2300	120	77	×	封住你的口，使你不能吃东西和阅读卷物。
だいまどう	恶魔系	900	85	32	×	使你陷入睡眠状态并可操作你。
ゾンビマスター	丧尸系	2500	120	74	×	会减少你魔法杖的使用回数，死后会留下墓碑。
メイジキメラ	飞行系	105	39	23	×	封住你的特技和魔法。
ようがんまじん	炎系	110	40	24	○	-
ミステリードール	人形系	100	65	16	○	吸收你的力量和HP。
杀人鬼	恶魔系	150	60	23	×	使用痛恨一击。
ゴーレム	人形系	155	48	28	○	-
アイアンアント	-	130	55	21	×	会开凿墙壁，呼叫同伴。
ゲール	丧尸系	150	55	?	×	会使你的装备生锈导致强度下降，死后有时会留下墓碑。
しびれくらげ	-	180	50	19	×	会使用麻痹攻击。
キラーマシーン	人形系	250	75	20	○	1回合2次攻击。
シルバードビル	恶魔系	300	70	23	×	1回合2次攻击，倍速行动。
ギガテス	恶魔系	250	65	32	×	-
メガザルロック	-	300	75	15	○	会使用复活魔法。
あやしいかけ	飞行系	350	75	38	×	全身透明，看不到它但可以攻击到。
アークデーモン	恶魔系	400	85	35	×	-
マネマネ	-	10	35	5	×	会变成其他怪物的样子。
シャドー	飞行系	175	40	24	×	全身透明，看不到它但可以攻击到。
キラアーマー	-	700	85	38	○	-
爆弾岩	-	500	100	21	○	死后会爆炸，伤害周围的人。
ブリザード	冰系	400	85	31	○	-
ホイミスライム	-	500	75	26	×	使用回复HP的魔法，使周围的人(包括你)回复HP。
げんじゅつし	-	500	65	32	×	会使用“げんじゅつしの杖”传送你并使你不能行动。
しにがみ	飞行系	800	80	53	×	在墙壁和水路中自由移动。
ドラゴン	龙系	1250	100	53	×	远距离吐火攻击(直线型)。
おおめだま	-	800	95	41	×	使你陷入混乱状态。
ミニデーモン	恶魔系	800	100	?	×	偷盗你身上道具。
ひょうがまじん	冰系	700	75	48	○	会绕到你身后，还会使用冰冻攻击使你无法行动。
はね仙人	-	850	85	31	×	使用妖术使你HP无法自动回复。
邪恶の箱	-	3000	165	135	×	倍速移动，魔法杖攻击无效，受到伤害时分裂出几个怪物，自己飞远。
トロルボンバー	-	1350	110	47	×	蓄力攻击。
バズズ	恶魔系	1800	120	32	×	倍速移动，1回合2次攻击。
メタルスライム	-	1500	10	?	×	倍速移动，总是逃跑。
はぐれメタル	-	5500	5	106	×	倍速移动，总是逃跑，死后留下幸运的种子(しあわせのたね)。
スーパーテンツク	-	2000	115	?	×	使你陷入跳舞状态。
ケダモン	-	1700	95	52	×	倍速移动。
ドッグスナイパー	-	1800	95	85	×	倍速移动，1回合2次攻击，还会使用弓箭远距离攻击。
石人形	人形系	1600	85	108	○	减少你HP和力量的最大值。

怪物名称	系	经验值	HP	攻击力	つるはし	特殊能力
ブラッディー ハンド	-	2700	120	129	○	使你无法动弹。
メトロゴースト	飞行系	3100	100	96	×	倍速移动。
じごくのハサミ	-	3500	120	127	×	防御力高。
エリミネーター	恶魔系	2800	130	101	×	经常使用痛恨一击。
ハエまどう	-	2500	135	139	×	使用妖术使你HP无法自动回复。
ストーンマン	-	3500	120	164	○	-
じごくのつかい	-	3500	130	141	×	使用催眠术控制你。
じごくのよろい	-	3500	105	549	○	防御力高。
スターキメラ	飞行系	3000	145	146	×	-
べろべろ	-	1800	120	128	×	分裂。
たまねぎマン	-	800	95	43	×	倍速移动，总是逃跑。
トロルキング	-	3000	160	161	×	蓄力攻击。
ゴールデン スライム	飞行系	9000	200	266	×	会使用最强魔法“マダンテ”。(用一次)
デスストーカ	-	3300	180	529	×	经常使用痛恨一击。
マンドラゴラ	-	1900	110	?	×	使你的满腹度下降。
あくましんかん	恶魔系	2500	120	112	×	使用催眠术控制你。
影の騎士	丧尸系	4500	?	354	×	会弹飞你的盾，死后有时留下墓碑。
アトラス	恶魔系	4000	125	380	×	蓄力攻击。
ゴールドマン	人形系	4000	?	412	○	死后留下大量金钱。
デビルロード	飞行系	3500	140	128	×	倍速移动，1回合2次攻击。
ぐんたいガニ	-	3500	195	466	×	-
死霊の騎士	-	2800	140	85	×	会弹飞你的盾，死后有时留下墓碑。
キースドラゴン	龙系	5000	150	162	×	吐出的火球具有自动追踪效果。
土偶騎士	人形系	3500	170	378	○	使你力量和HP的最大值下降。
どくどくゾンビ	丧尸系	3500	95	?	×	使武器或盾的特殊能力消失，死后有时会留下墓碑。
メタルハンター	-	5500	105	259	○	1回合2次攻击。
毒矢ずきん	-	2500	100	321	×	使用毒箭进行远距离攻击。
使い魔	恶魔系	2100	120	?	×	会偷盗道具，死后必定留下道具。
ビッグスロース	-	2000	120	75	×	倍速行动，通常是4个聚在一起，受到攻击后才行动。
パペットマン	人形系	2000	90	270	○	会跳不可思议的舞蹈使你等级下降。
人食い箱	-	3000	110	53	○	会变化成道具。
ようじゅつし	恶魔系	3300	130	129	×	使用“ようじゅつしの杖”。
ベホマスライム	飞行系	2700	130	92	×	使用魔法回复周围人的HP。
ラストテンツク	-	3900	145	107	×	使你陷入跳舞状态。
ベリアル	恶魔系	2800	130	358	×	蓄力攻击。
ラリホーアント	-	3900	140	145	×	会开凿墙壁，还会使用催眠魔法。
マージマタンゴ	-	3000	110	107	×	会使用毒攻击，使你的速度半减。
ランドタートル	-	3500	70	176	×	总是半速状态，防御力高。
だいまじん	-	4200	220	214	○	-
ヘルゴースト	飞行系	3000	145	161	×	总是倍速状态。
ダースドラゴン	龙系	8500	220	633	×	吐出的火球必定打中你。

★大家都应该知道武器“つるはし”能够打开墙壁，其实这件武器还能对某些敌人产生一击必杀的效果，也许是这些敌人都是像墙壁那样属于物质系的吧，上表就专门列出了这一项，以便大家查看。

PS 《**蒙面超人 AGITO**》

隐藏模式

其实在游戏最初的“???”中包含了一些隐藏模式,要令这些模式出现也非常简单。先将游戏的



“アギトモード”模式完成,便会出现“ギルスモード”模式,将其完成后便会出现“G3モード”模式,继续完成后就会出现“G3トレールームメモリーカードバトル”模式。如果完成所有模式,还可以将G3加以改造。

PS2 《**血腥咆哮3**》
经典回放

钢龙出现

只要在没有战败的状态下进入STAGE4,钢龙就会乱入挑战,将他击败便能够使用该角色了。

URANUS出现

只要在没有续关的情况下将XION击败,URANUS便会乱入挑战,将她打倒就可以使用这个角色了。

隐藏模式

SUDDEN DEATH SURVIVOR MODE

模式内容: 只要一击就能K.O对手。

出现方法: 在SURVIVOR MODE中击败9名以上敌人便会出现。

NO GUARD MODE

模式内容: 角色在战斗



时不能防守(回避攻击除外),能够在SURVIVOR MODE与VS MODE中使用。

出现方法: 获得ARCADE MODE排名的第一位。

最高难易度 MODE

模式内容: CPU的难度会提升至最高,能够在

SURVIVOR MODE中使用。

出现方法: 在没有续关的情况下完成ARCADE MODE。

吹飞(超重击) MODE
模式内容: 角色的拳技和腿技都具有“吹飞”属性,能够在SURVIVOR MODE与VS MODE中使用。

出现方法: 在SUDDEN SURVIVOR MODE出现后,获得SURVIVOR MODE排名的第一位。

超高速 MODE

模式内容: 除了投技以外所有招式的攻击速度都提



升两倍,但是攻击力只有平常状态的60%。

出现方法: 随意使用一名角色进行100次战斗,使该角色能够进入SURVIVOR MODE的排名榜内。

超低速 MODE

模式内容: 除了投技以外所有招式的攻击速度都降至一半,但是攻击力却有平常状态的两倍。

出现方法: 所有的角色都使用多于1次或2次以上,并在ARCADE MODE中获得排名。

超兽化 MODE

模式内容: 角色一开始便以兽化的状态进行战斗。

出现方法: 任何一名角色使用10次或11次以上,并让该角色在ARCADE MODE中获得排名。

相扑 MODE

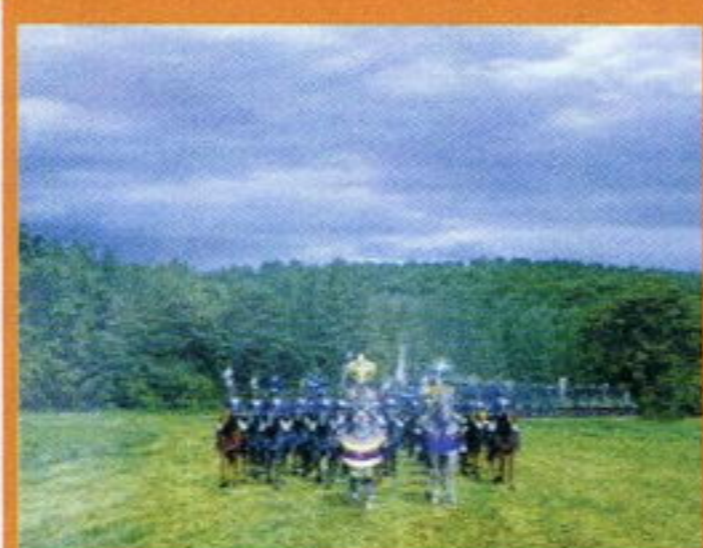
模式内容: 大部分攻击都不会有任何杀伤力,只要角色倒在地上就会立即K.O。

出现方法: 任何一名角色使用20次或21次以上,并让该角色在SURVIVOR MODE中获得排名。

PS2 《**决战**》
经典回放

使用西军

先在游戏中使用东军,并完成所有和东军相关的战



斗,当中包括GAMEOVER事项,便可以使用西军了。

设定难易度

完成东军和西军的所有战斗,便可以设定难易度了。

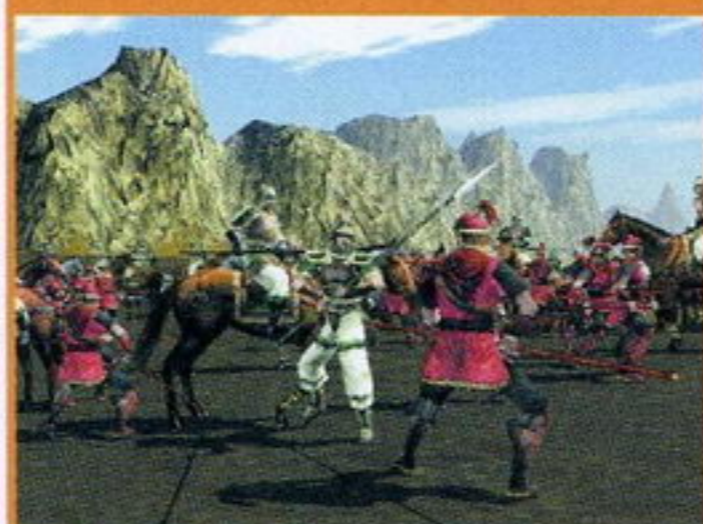
合战选择模式

完成东军和西军的所有战斗,在游戏标题画面就会多出“合战选择”。

PS2 《**决战2**》
经典回放

难易度选择

完成曹操篇后,再重新开始游戏时,选择人物画面里就可以设定游戏的难易度了。



追加STAGE

使用上级模式(曹操军)进行游戏,完成应有的关数后,就会多出追加的一关。

PS2 《**山卡3**》

使用所有赛车及赛道



在游戏标题画面中输入△键、↑键、×键、↓键、○键、←键、□键、→键、R1键、R2键、L2键便可使用本作中的全部赛车。在标题画面输入△键2次、↑键2次、×键2次、↓键2次、○键2次、←键2次、□键2次、→键2次、R1键2次、R2键2次、L2键2次,进入游戏就可以选择所有赛道了。

PS2 《**THE 警察官 新宿24时**》

无限子弹

进行游戏时,在同一版面中连续3次RELOAD,如果没命中的话,就会在Option中出现“BULLET CAPACITY”。选择“BULLET CAPACITY”里的“DOUBLE”就可以令子



弹数增至两倍,如果连续12次的话,就可以实现子弹无限!需要注意的是,在殉职、误射、转换版面时无效。

便装刑警

只要在“CHALLENGE MODE”中,将12个任务完成后,Option中就会新增一个“PLAYER CHARACTER”,设定“DEKA”之后,游戏中的警员便会以便装示人。

挑战极限

在“TRAINING MODE”中的所有成绩有“GOLD”记录的话,就会出现“REAL MODE”(最高难度),这个模式难度超高,想挑战极限的玩家可以试试。

PS2 《**风之克罗诺亚2**》

另一种OPENING

在播放OPENING时紧按L1键和R1键或紧按L2键和R2键,那么就可以欣赏另一种OPENING了。



神秘物品

进行游戏时,收集全16个“モメットドール”的话,然后到“モメットハウス”里,就可以令一些隐藏物品出现。

令Tales of Eternia人物出现

往“ジャングルスライダ”洞穴的右面走,就可以找到《Tales of Eternia》中的“クイツキー”。

GBA 《**游戏王6 DUEL MONSTERS EXTRA2**》

相信大家玩《游戏王6》于GBA上推出第二集的时候,都一定感觉到了游戏速度有些太慢吧。现在有个



方法可以有效解决这个问题:玩家只需要在比赛前决定前后的猜拳中,按紧L键与R键不放,那么在比赛中就会发现速度明显加快很多,这样一定会节省很多宝贵的游戏时间。

GBA 《**魔法假日**》

爱属性主人公选用方法

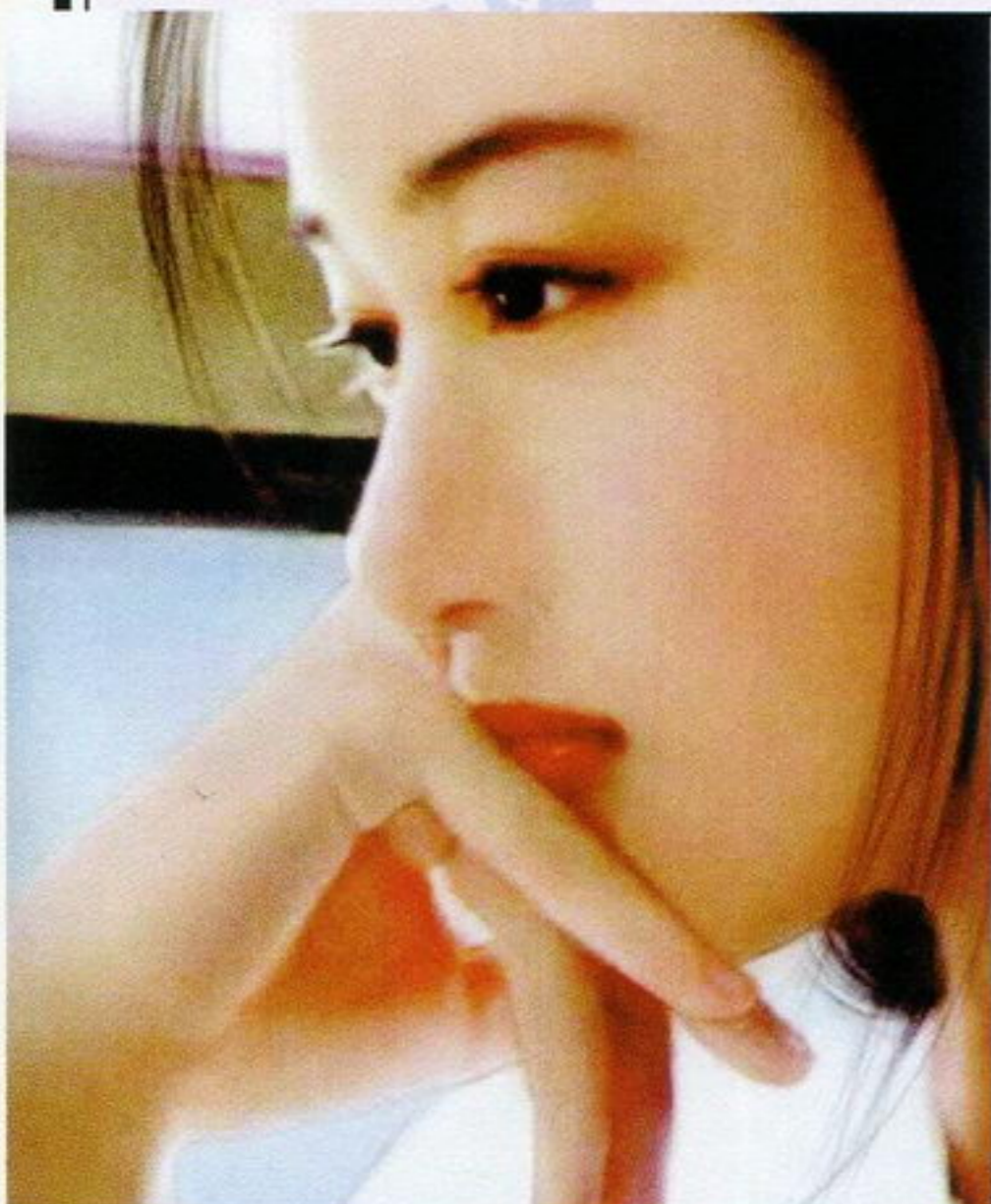
爱属性不会受到其他属性的克制,因此不会受到属性上的强力攻击,而且可以给同伴恢复体力和精神力。得到爱属性主角的方法是与自己属性相同的5个人进行通讯对战即可。这比阿修罗在上期为大家介绍过的得到暗属性主角的方法简单得多了。

光属性主人公选用方法

光属性是众多属性中最强的,并能有效克制暗属性。不受其他属性克制,也是一个没有弱点的属性。光属性主角魔法的攻击力很强,相对要求的MP也更多,要得到光属性角色不太容易。玩家必须学习光属性以外的所有魔法,只有这样才能获得Lv.1的光属性。



编后语: 近期收到很多读者的来信,在信中充分表达了对火热秘技栏目的关注与肯定。为了使得这个板块更加完美并响应读者的要求,阿修罗从上期开始特此对这个板块进行了改版,不知大家是否还满意?另外,本栏目广招天下“秘林”高手、高高手,希望大家踊跃投稿,尤其是PS、DC秘技,来者不拒,多多益善,稿费从优。通讯办法请参阅本刊目录,电子信件尤佳。



大家拿到这期杂志的时候,想来正在筹备如何庆祝这个难得的假期、难得的春节吧。许多一直关心“硬件道场”这个栏目的读者在新年来临之际,寄来了热情洋溢的建议信,作为栏目主持人的D·S都认真阅读了这些来信,不论那些建议是否可行,D·S都要在这里一并谢谢这些可爱的朋友们。

春节期间是玩家购买主机的好时机,本来打算在本期推出的PS2购买指导书和实用分析,因为制作3月AB合刊的缘故而只好延期,但会加入非常全面的GBA相关内容(由“掌机王”LIKY亲自操“刀”,该“刀”为螺丝刀),绝对值得期待。因此可以说下一期的“硬件道场新春特别号”将是2002年度本栏目献给广大读者的第一份礼物,这里强调一下只不过希望大家能够多多支持罢了,广告、广告!《走进XBOX(下)》将继续上一期没有完成的那部分介绍,尽管有些专业的术语在内,但也尽可能地进行了详细的阐述,对XBOX感兴趣的读者要留意一下喽!



游戏市场导航

1月份是玩家购买新游戏主机的旺季,笔者在元旦期间走访了多家游戏专卖店,不论是从BOSS的口述还是现场的景象来看,都可以感受到旺销的气氛。在临近新年的这一个月当中,玩家可以根据自己的经济能力有选择地消费,切记不要一味听信BOSS的推荐,购机时必须有自己的主张。从游戏机市场总体看来,虽然PSone和DC还有一定的玩家购买,但从比例上,远不如PS2加GBA的消费群那么人丁兴旺。PS2和GBA在经过了年底那一段时间的价格调整之后,基本上都比较稳定了。新款日产GBA(橙黄色和黑色)的价格只有580元(广东地区),SCPH-30000型日产PS2的价格(原配置)多在2100元以上(广东地区),行货SCPH-30006R因为货

源比较正规再加上不需要使用变压器,虽然价格相对于水货贵了百余元,但也受到了一部分玩家的喜爱。购买时的注意事项本栏目已经多次提到过,就不再重复了,一些必备的周边配件都应该以原厂出品为最佳。

因为日版XBOX和NGC目前都面临着严峻的考验,因此国内的商家对这两款主机也保持着谨慎的态度。许多专卖店只有那么一两台在“孤零零”地展示着机能,如果对游戏机了解不多的初级玩家很可能被蒙蔽,因此这里也奉劝玩家购买主机时千万不要受媒体的影响过重,选择最喜爱的游戏才是购机的基本出发点,也是不会让自己后悔的试金石。也许明年这个时候才是购买XBOX和NGC的最佳时机。

发烧烈火堂

走进 XBOX (下)

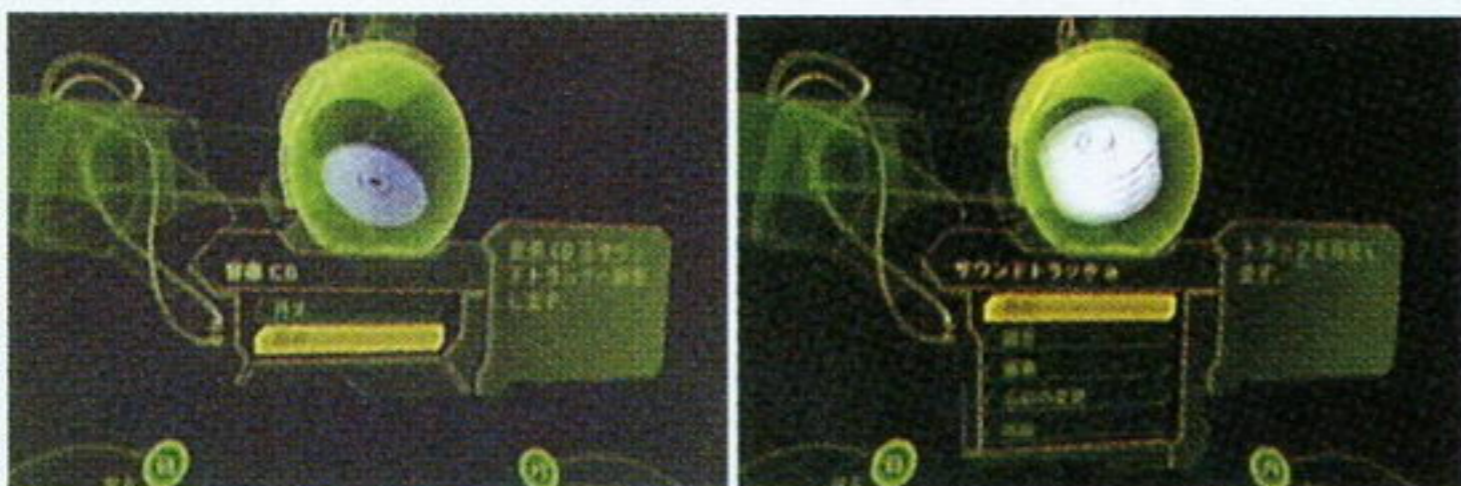
上期本文主要探讨的是XBOX主机的硬件规格和基本配置,而这一次我们将更加直观地介绍XBOX在实际操作和使用中的点滴。

主机操作

现在所有以光碟作媒体的游戏机,都有一组非游戏时可供选择的“MENU画面”(菜单画面),如管理记忆卡、播放CD等。当然新时代主机XBOX也不例外,而在微软的“精心设计”下,XBOX的菜单画面中更设有一些其他主机所没有的新机能。

1. 录音

内置硬盘的XBOX,加入了把音乐CD记录到硬盘再播放的功能。而转



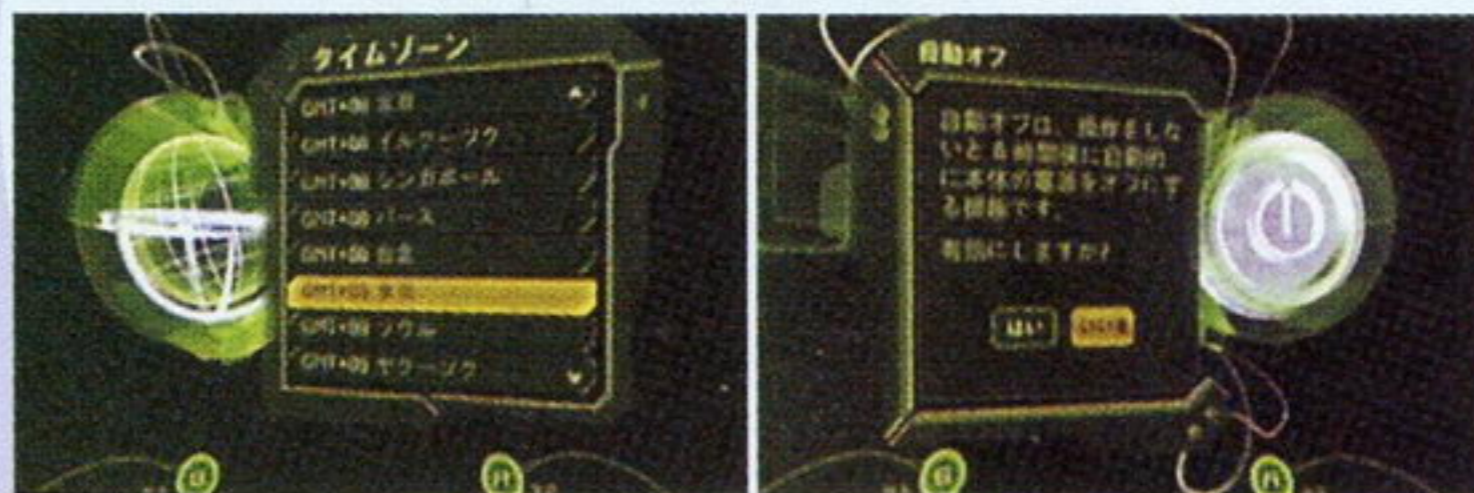
录到硬盘的歌曲或播放中的CD,可以自行输入碟名和曲名(美版只能输入英文)。每分钟约使用60Blocks(硬盘容量的单位),另外目前还不能利用Internet取得碟名以及曲名。

2. 等级过滤功能

即是一般DVD机常有的“Parental Lock”,可以利用手柄的十字键和其他按键组合出PASSWORD,限定主机可进行的游戏或播放DVD的等级。由于是美版的关系,等级是根据欧美地区的软件评级的标准作为参考的,包括AO(成人专用)、M(17岁以上)、T(13岁至17岁之间)、E(所有年龄层)、K-A(在成年人指导下的儿童使用)以及EC(幼儿),而主机的基本默认状态是RP(RATING PENDING,有待评级)。



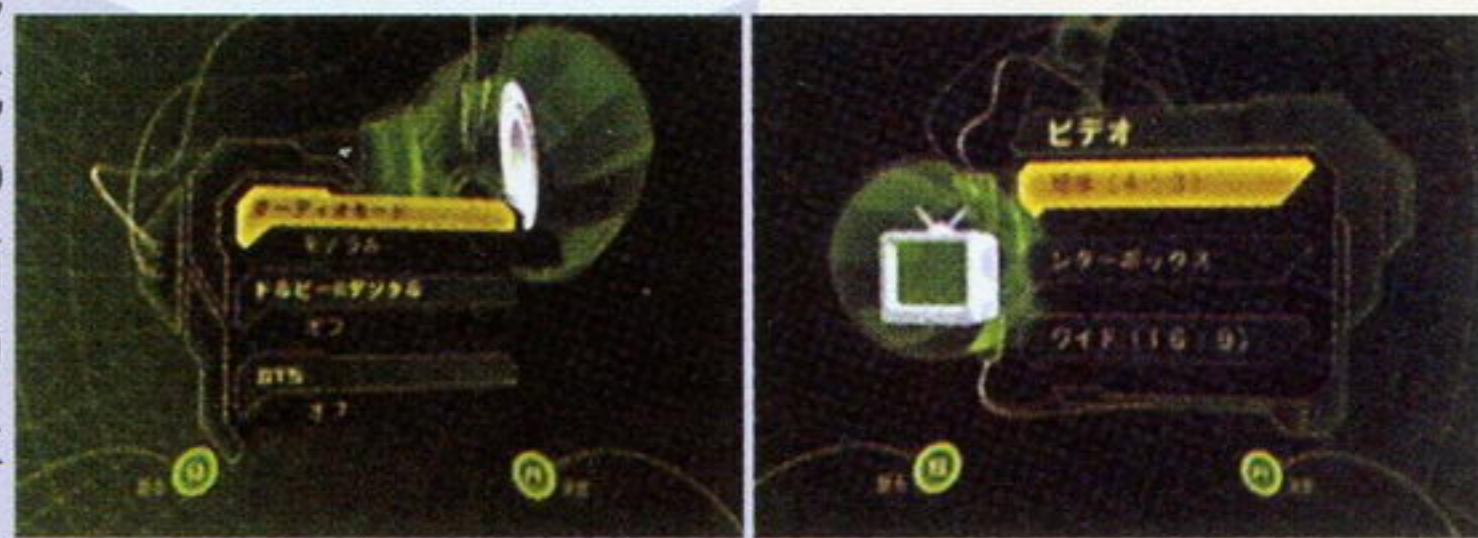
3. 时区与时间设定



能够设定主机在开机一定时间后自动关机,可用来限制玩家的游戏时间。另外设定主机内置时钟时更会设定时区,自动调整时钟。而设定时钟之前先设定语言,除了菜单画面外,游戏中的字幕都可能对应到已经设定好的语言。

4. 近乎专业的AV设定

PS2能够设定Y/C、杜比5.1声道等DVD高级输出,而XBOX则更为夸张,根据接上不同的输出线,



会对应不同的设定。如色差线(五色线)输出时,可设定显示器(525P、750P以及1125i这3种规格)以及光纤输出(杜比5.1以及DTS),一般AV输出则可设定4:3或者16:9的格式。

5. 记忆转移

除了8M记忆卡,XBOX也可利用硬盘做游戏记录之用。记忆卡最多有502Blocks,硬盘则划定了容量,最少50000Blocks,可以最少记下100张记忆卡的资料!而微软对这个系统的理念是:基本是由硬盘记录,当需要把记录带在身边时,便使用记忆卡,这



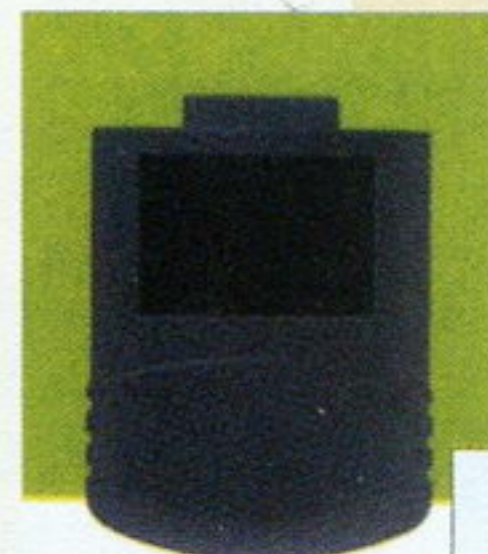
样会使记忆卡的需求在一定程度上有所下降了，省去玩家不必要的麻烦。

6. 支持HDTV

HDTV是“Hi-Definition TV”的缩写，是指比传统电视画面解像度更高的高画质电视，现在一般所谓的国际线路（NTSC）制式电视的荧幕由525线组成，但HDTV则有1125条，是前者的两倍。水平像素则由720点增加了2.7倍，达到1920点。另外画面尺寸的比率也由4:3改为16:9的宽荧幕，增加观赏时的临场感。



XBOX 标准配件一览



与DC一样，玩家可以记忆卡插在手柄的SLOT B中，而在SOLT A中可以插入其他周边配件。

专用记忆卡

与DC的设计一样，XBOX的手柄提供两个记忆卡插槽，但由于XBOX内置硬盘，游戏资料以及进度均可储存至硬盘当中，所以XBOX记忆卡所扮演的角色也随之改变，它不再属于必买的周边配件了，记忆卡可以作为与别人交换资料时的道具。XBOX专用记忆卡内的资料容量

以Block作为单位，一张记忆卡的总容量为502Blocks。

DVD 播放组件

虽然XBOX支持DVD媒体，但要播放一般的DVD影片，玩家还必须另外购买一套播放组件（售价为30美元），该组件包括一个遥控器以及一个插在主机手柄插槽内的红外线信号接收装置。



利用另购的遥控器和接收装置，玩家便可以安坐家中享受DVD影片的魅力了。

影像输出线

1. 标准AV线（附件）

这是XBOX主机标准附带的影像输出线，同所有游戏主机的标准AV影像输出线没有什么太大差别。

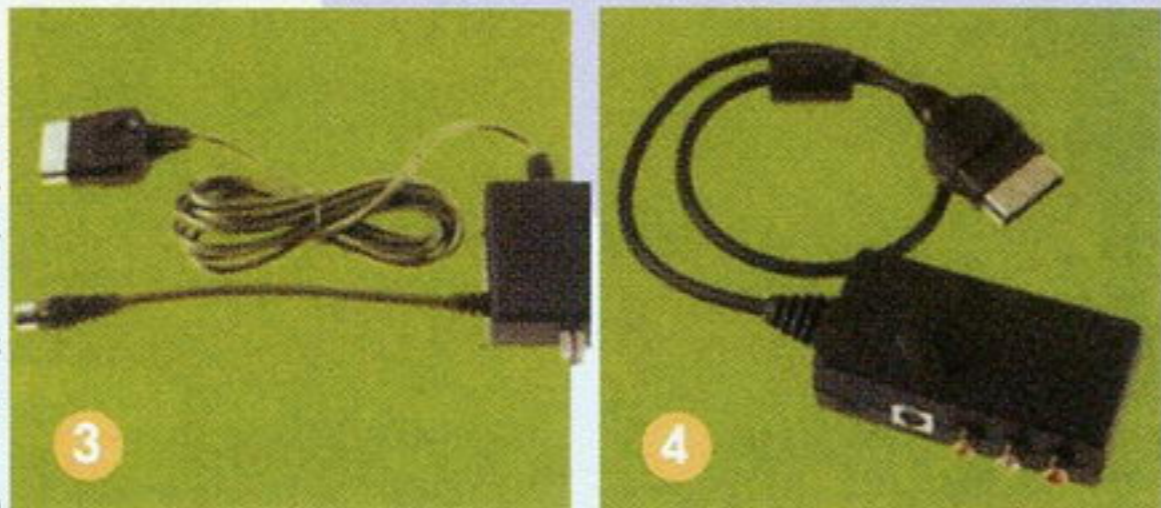
2. RF 接驳器

一些老式电视由于没有影像输入插口，玩家便需要使用这条RF线接口接驳器，将主机的信号进行转换。



3. 色差输出组件

假如你的电视机支持色差输入的话（注解1），便可以使用色差接驳器，输出比S端子线更高素质、解像度更高的影像信号。另外，此接驳器也同时支持D



端子（注解2），但D端子线则需要另外购买。

4. S端子线

配备Analog以及Digital声效输出，S端子拥有比AV信号更高的画质。

注解1：色差输出是因应DVD等高画质媒体的需求而产生的视频传送方式，此制式是利用Y/Cr/Cb三条线进行视频信号传送的，而Y/Cr/Cb则分别代表光暗度、颜色以及颜色深浅度等不同的视频信号，将这些信号分开传送将能减低信号互相干扰的可能性，并得到较佳的图像，色差将成为未来电视等显示设备的一般输入格式。

注解2：D端子所使用的信号类似于色差信号，可以说是色差端子的一种变形。

游戏声效的进化

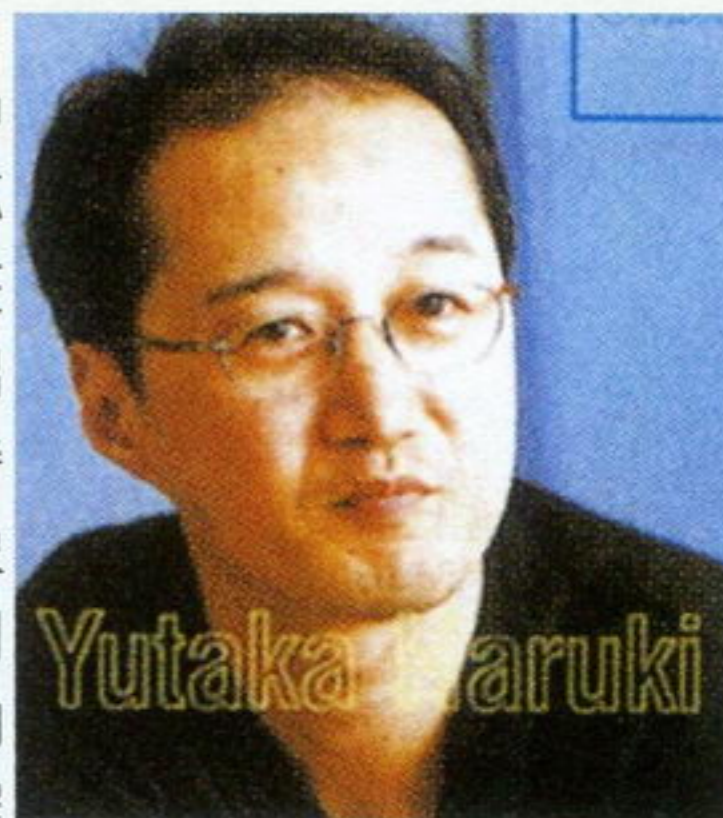
XBOX是目前唯一一部采用真正5.1ch环绕声的游戏主机，但具体而言游戏中的5.1ch与一般的立体声有什么区别呢？微软的高新科技部部长

Kenichi Akiyana便表达了他的意见。

他说：“当我们最初建议开发商在游戏中采用5.1ch的时候，许多制作人都对此抱着怀疑的态度，他们认为没有这样的必要。但在XBOX上要表现出从不同方位、不同距离发出的声效是非常简单的事，制作人利用这个特性将能在XBOX上制作出一些我们未曾想象过的游戏，就像游戏从2D迈向3D的时候我们所感受的震撼一样，现在制作人员可以自由设定游戏中的‘收入装置’的位置，而音效程序设计员也因此变得更加重要。对于音效的重视是XBOX与其他主机的一个最大的分别，我们不是要模仿电视的5.1ch效果，而是要创造一种制作人可以控制、一种互动的音效机制，我们将能看到下一个时代的游戏世界。”

DOLBY DIGITAL 5.1ch 环绕音效

5.1ch是杜比数码（DOLBY DIGITAL）的最新制式，由前、后、左、右以及中部5个声道加上低音专用sub-woofer所组成，由于sub-woofer只能够生成低音，所以被称为0.1ch，合计为5.1ch。由于一般的电视不支持5.1ch系统，假如要完全体验XBOX的5.1ch机能，便需要使用其他支持5.1ch的AV设备作为扩音装置。



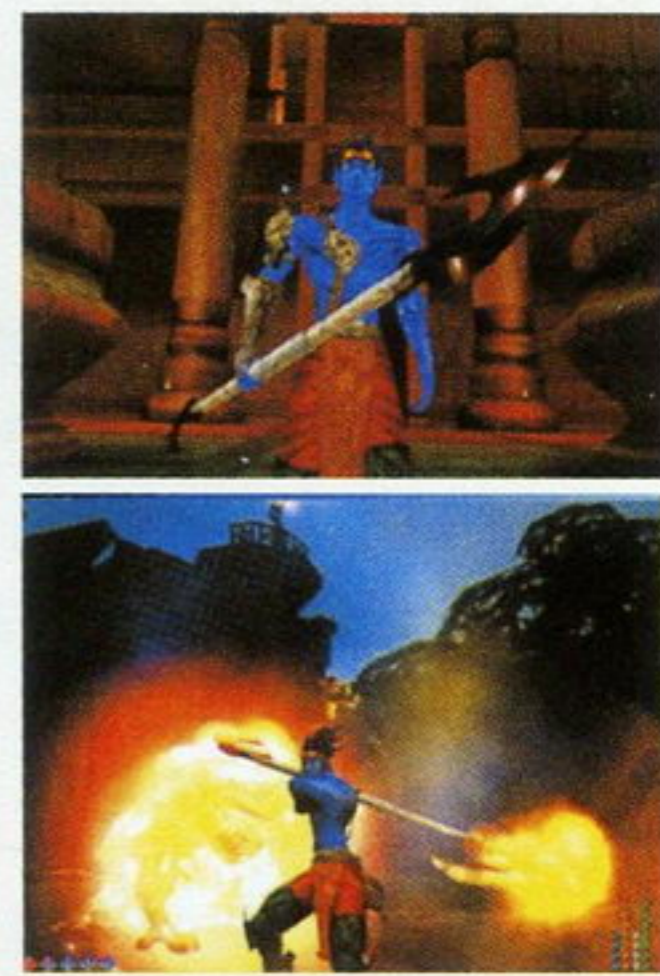
在Audio设定画面中有单声道、立体声以及杜比环绕立体声3种选择。



在一些XBOX官方刊物中可以看到AV设备生产商推出的5.1ch AV产品，未来的游戏世界真是越来越精彩呢！（图为Pioneer的Smart Theater系列DVD 5.1ch产品。）

XBOX 游戏的画面表现

上期所介绍的XBOX的核心X-CHIP内置了多组次处理器（sub-processor），包括两个顶点着色引擎（Vertex Shaders）以及一个像素着色引擎（Pixel Shader），它们能够对游戏画面中的影、光源反射等影像效果进行自动化处理，即主机能够在不降低处理器其他方面的效能和资源之下，使画面的整体效果得以进一步提高。开发人员也可以就个别需要对这些引擎进行程序设计，在自动化之余同时为开发人提供更大的弹性。

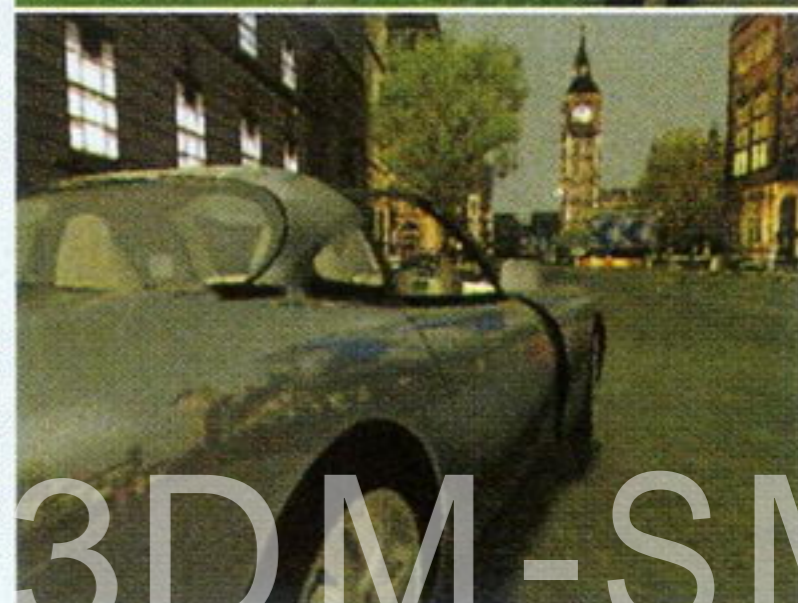


利用X-CHIP的顶点着色引擎，游戏中的主角人物一共由28个骨骼结构组成，使人能够有更加自然的活动。



↑车头灯、赛道两旁的指示灯以及街灯在游戏中都是一个真实的光源，并会将景物（例如赛道两旁的树）的影子投射在赛道上。

由于XBOX有较大的记忆体容量，又配备纹理资料压缩机能（6:1:1:3D影像的细致程度将能够提升。图为游戏《Project Gotham Racing》的画面，由于使用了环境贴图（Environment Mapping）机能，车身上周围景物的倒影都得到即时且高精度的处理。



3DM-SM

全文完



浮世绘

文: 阿修罗

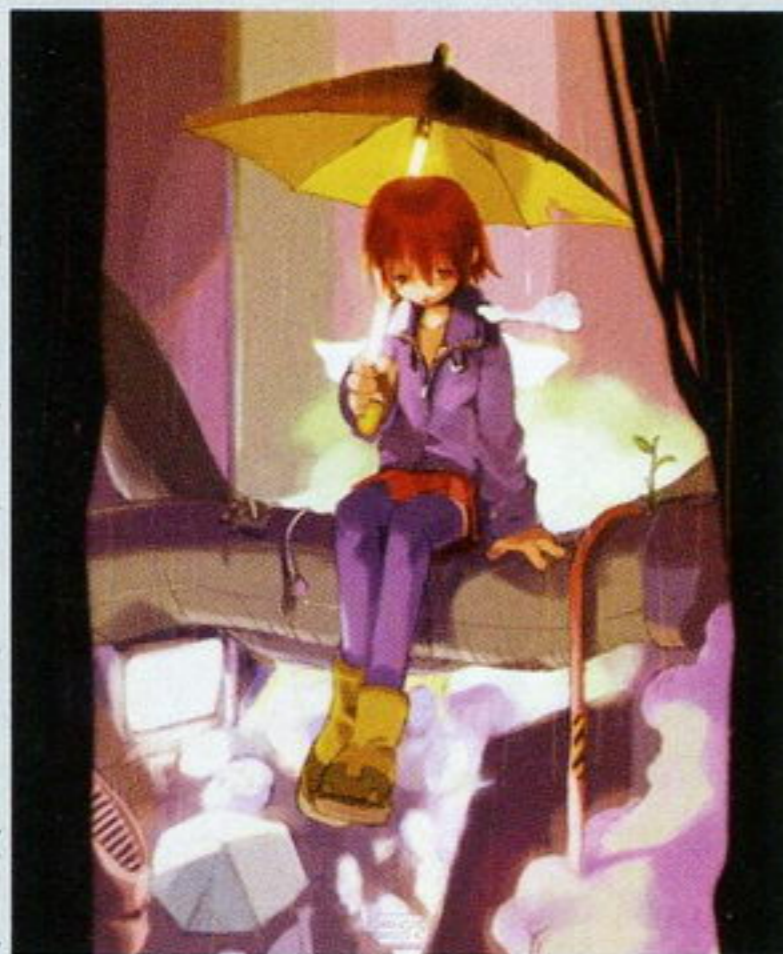
絮

都说玩游戏的孩子很不乖,我倒不觉得,我觉得他们着实很可爱。我也是从那个天真烂漫的游戏年代过来的……然而,如今的我终于是个所谓的“游戏青年”了?我可爱吗?我觉得不。所以,我一直在努力变得尽可能可爱些。果然,岁月会变迁。我仍热爱着游戏,即便是还要应付繁重的生活。

无常

还记得从前那些过得又慢又懵懂的日子么?总是看着远处黑夜里的高楼,猜想着被每一扇门关起来的是一个怎样的故事,每一扇窗曾经有一双怎样的眼睛贴近它向外张望;总是一下午一下午地坐在街边,看着来往的人带着各自的表情,从眼前走过;总是站在阳台上,瞄准老远一棵陌生的树,因为能清楚地看见树上的一片小小叶子而快乐不已……从小好奇心过盛的我爱上了游戏,这似乎并没有为这篇杂谈的开始添加多少戏剧性的引子。时代科技在发展,伴随着物质生活质量的提高及SS、PS、DC鼎盛时期的湮没,对大陆玩家来说PS2、XBOX、NGC也显得不再那么神秘……STOP,要是真的允许说实话,这些年来在我的脑海里占据着重要回忆资源的恐怕还是FC红白机和世嘉的MD了。在过去,我会因为没有MD而说FC的游戏是最好最好的;因为没有SFC而说MD的游戏是最完美的;没有PS而说SS的游戏有多么多么的棒……无论如何,那时的游戏真的带给我太多太多的感动,亦随着时间的逝去载入我人生回忆的长河。身边的友入也不乏有诸如此类的体会,直至延伸到“索尼派”与“世嘉派”的“斗争”中,才恍然大悟地笑了。现在想想倒觉得蛮有意思的,其实不争也罢,我们都在玩游戏,又何必分什么TV、PC、索尼、世嘉呢?只要有条件、有机会,只要是一款好玩的游戏,我们是当然要玩的。游戏帮派不可取,要只是善意的交流倒也无妨,怕只怕碍于玩友们的和

气是真。毕竟我们都在玩游戏,玩的也只是游戏,不要游戏反被游戏误,如同别让童年的梦随着悄然流逝的岁月渐渐地丢失一般。还有很多玩友经常说:“我的最爱是世嘉!最爱是索尼!任天堂!”云云……,其实是不是最爱,还真不是自己说了算的。时间和空间会改变很多东西。今天认定的最爱,明天可能会因你的砰然心动而被代替。这里的最爱,可能无法借着意志辗转至那厢。或者你已得到PS2,真的别无所求?或者你正在期待,心祈暗祷。正如



我的一位损友所说:“世嘉的游戏我是绝对不会玩的!”但听闻他最近买了台欧版的DC正玩《梦幻之星》不亦乐乎呢……反正曾经在游戏中的快乐和悲伤终究都会随风而逝,也许你已屈而立之时,也许你只能说,你的最爱是“你”吧。(笑)

想象

游戏业这圈子,真的是风起云涌。昨天他是天王,今天你就是至尊也说不定。

假设任天堂的NGC不成功,可能不会有太多人很担心,因为至少还有个杀手锏——GBA。似乎总能引起人们关注的就只有索尼与微软之争了。我呢,倒是希望他们都能在业界占有一席之地,随着911恐怖事件以来所造成的全球性经济不景气,游戏业这块饼也势必越啃越小,别争了(笑)。说来说去,我最关注的还是各软件厂商的新开发游戏情况了,至于硬件厂商之争,我想我是无法看透的,无论哪款主机是将来的主流都无所谓,希望这些厂商还是适当地多维护一下玩家们的口袋吧。如果你还没有一台自己钟意的游戏主机,还是多参考一下过往的《游戏机实用技术》吧(无责任广告时间),看看什么主机上的好游戏最多、又能玩得起再选择购买也不迟……但是转念想想,真的是爱屋及乌吧,品牌硬件之间的争风以及拥有一大批诱人大作但玩不起的游戏主机我真的能做到完全不去关注吗?唉,叹口气先……(倒~)这个游戏圈,乱么?其实能得到这样的结果已经是很好的了,还兀自感叹个什么。

再者还想到一点,就是广播媒体对广大玩家的毒害。在日本,很多玩家购买游戏主机或者游戏软件时,都会对身边的杂志、街头电视广告、导购广播等产生强烈的依赖感,以至于所购买的东西并不一定是自己后期所认同和喜欢的。这几年来,我们的中国玩家似乎也有不少人云亦云的倾向,这样不好。有些事情,我们在了解过真相之后,似乎就要失望地消失掉。现在的游戏,现在的业界,我们不免的想要努力地去解释些什么。可笑的是我们自己却无论如何都难以解释了,以至于可以大言不惭地说:“本来就没有什么,为什么要解释呢?”就像童话里一只在海里的鱼,本来就不会飞,为什么非要让它爱上一只以鱼类为食的海鸟?可笑的是它已然爱上了,就此媒体所吹捧的游戏与自己所购买的的游戏的世界实在是有所不同,那么我们也只有勉强地附和着?也免得会有人笑着说,真是一条傻鱼了。记得有一次跟妈妈去了青岛的圣教堂,传教士说只有死者才能留住永恒的微笑。那么,我们没有死去,所以我们并不知道会不会留下微笑,或者并不是我们自己的笑容?广播媒体单方面所吹捧的游戏内容的虚实的确是难以依靠的。那时正值我济南的一位朋友刚从东京留学回来,听闻他带回来一款在当时日本宣传特别火爆的游戏,见面后才发现原来他整日在玩一个叫做《幻想大陆战记》的战略游戏。老实说,当时在看他玩的时候我实在有些犯困,但是他边玩边兴致勃勃地问我这游戏做得如何。我考虑到要照顾他的情绪,便随口敷衍了他几句道:“不错,不错。”(其实心里却暗骂自己不该对他带回来的游戏期望过高。)有趣的是,次日他没有再玩,并有些沮丧地对我说:“真想回去把那些街头TV都报废掉!这游戏跟本不像宣传的那么

出色!”我没有言声,其实心里很想劝他一句:好不好只不过是人家说说而已的,不喜欢就别太勉强,和谁较劲儿呢?只是怕被该作的狂热Fans所追杀,一直没敢说。

哪儿

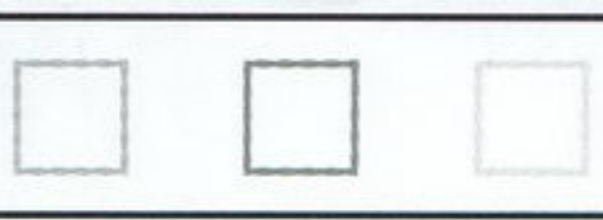
太阳底下没有新鲜事儿,说得真是对极了。我原以为自己是一个孤梦缠绵的人,为了掩饰内心的空虚与惆怅,我会疯狂游戏、大笑大叫的,让喧嚣冲刷内心的愁闷,仿佛我的生活比谁都显得无忧无虑似的。

她叫颖,一个同样喜欢玩游戏的青岛女孩,我们是在某知名游戏网站的论坛认识的。在相互认识的过程中我们无所不谈。从老远的《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、《赤色要塞》、《战斧》、《格斗三人组》……一直聊到她现在一直在为变态机关所阻碍不前的《鬼武者》,她真的能让我改变有生以来对一个女人的能力的看法。那时,我甚至怀疑过她的性别,网络嘛。一段电子情书的时间后,我们终于约定见面了。虽然她不像我想象中的那般漂亮,但是称得上可爱(原以为会是一位拥有一双黑眼圈的“象腿妹妹”,哈~)。和她交往的日子实在快乐,而我离开青岛外出工作的日子,她也很执著,执着得让我觉得不可思议。她会每天晚上12点从学校跑出来给我打电话。真的。她经常在电话里对我说:“等我毕业以后,也推荐我做游戏编辑吧!”我会静静地听她在电话那端讲以前的故事,陪她开心亦会陪她伤心……她说的很好,让我觉得很感动。可是我又害怕这段恋情,毕竟她还是一名大学生。

时间过得很快,半年的时间转眼就要过去,半年间可谓诸事不顺。最近实在是太忙了,粗心的我已经有一段时间没有上网了,突然想起了她,我忙查了一下信箱,竟然没有收到她的新邮件,我有些不安。按照约定,我是不会给她所在的大学宿舍打电话的,这次我没有考虑这么多,很想她就索性拨了过去“喂?麻烦你叫一下颖……”“噢,她上周就转学了。”“哦,是吗,呵呵,最近挺忙我还不知道呢,请问她转到……”“去日本了,你是她朋友?”……敏感是什么?捂住口鼻,用力呼气,气会从耳朵里出来,鼓膜会膨胀,会听得更远,但会很痛,那就是敏感。我想我是在伤心吧。很久很久以前,在寂静的海底躺着两粒砂。他们相距两尺。一粒砂爱上了另外一粒。他凝视着两尺开外的意中砂,平安幸福地过了好多年。水下风平浪静,砂粒觉得自己很幸福,因为他知道有自己爱的砂可以自己凝视,不用管水面上的台榭焦土,沧海桑田。沙滩上现出恐龙的脚印。潮水涌来,脚印消失了,没有留下任何痕迹。这与海底的砂粒无关。但是在这一个时刻他忽然冒出了一个念头:要到自己所爱的砂粒面前对她说爱她……遗憾的是,没有机会,一直?

我喜欢起风的日子,在新街口那里的音像店买了PJ HARVEY的CD,一个不美丽的女子,拥有美丽的声音,像飘渺的空气。其实感觉她的歌像王菲,这几天反复听着王菲的《蝴蝶》,当时觉得原来爱情是虚无的。并非不





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

想恋爱，不能爱是种遗憾，不能不爱是种悲哀。到现在依然没有她的消息，同事朋友都在劝我把此事看作普通网恋，想开些算了，可我知道我还在思念她。

就静静地等吧，该发生的会发生的。爱情，我再信你一回。

a na ta no kou tou si ki

又是一个工作不眠夜。我独自站在楼顶，月夜下，一册（我想）她需要的《鬼武者》完全攻略，一盒混合型中南海香烟，一个廉价打火机，麻木欣赏着随身听里王菲的《两个人的圣经》，祝她在异国做个好梦。

呐喊

快到春节了，众编工作之余也在为假期做各自的打算。买些自己喜欢的游戏可以让有限的假期充满乐趣，这不，D·S就刚刚买来了《心跳回忆3》据说要回家一个人玩才能找到恋爱的感觉？ACE 飞行员和 GOUKI 也买来了《MGS2》，纱迦抱着他的《真·三国无双2》不停地打，近期又开始回顾他的珍品《决战II》……可怜阿修罗囊中羞涩，已把近期有限的储蓄花在了限定版的GBA和一盘《街霸II X》上了。对于那些想买却又无力支付的游戏也只能在编辑部过把瘾了。别看他们买了那么多心爱的游戏，其实口袋中也已经所剩无几。和大多数来信的读者一样，自己为了心爱的游戏不得不削减夜宵、早餐、新衣等一切“奢侈”的消费计划。对于并不富裕的大陆玩家来讲，相对较高的价格确实是游戏普及的一道屏障。



不错，单从货币的比价来看，数百元的价格并不比其他地区更昂贵。但各地的消费水平是不同的，同样的一千元，在香港已是贫困阶层，而在国内却是中等水准，花一个月收入的10%至50%来买一款做为纯消费品的游戏，毕竟是要权衡再三的。何况一个月中推出的和想要的游戏并不只有一款。而目前的玩家大致可分两类：学生和上班族。学生显然是大多数，这几年业界的发展将他们更多地吸引到游戏世界中来。可是，他们有钱吗？在国内消费水平普遍不高的今天，学生们的零用钱能有多少？中学生肯定是少些的，大学生会多些，但其中包含有生活费，肯定不会超过上班族。这种连工薪阶层都要权衡的消费，学生们也只有靠节衣缩食来实现了？

从FC起步的玩家，现在大都已步入工作岗位，有了一定的收入，也就有了更多的购买能力。但是，作为老资格的玩家，看待游戏的眼光也是不同的：一般的作品未必能看上眼，买游戏自然非常谨慎，不会人云亦云。买游戏是要收藏的，只有认为真正有价值的游戏才值得购买，而这并不多。“买下世界上所出的所有游戏！”这种想法显得十分偏激，大家都知道是不可能的，但光看介绍，每一个游戏都那么漂亮，让人有一睹为快的念头。而真正出色的游戏并不多，更多的是些平庸之作以及可称“垃圾”的东西。即便如此，仍需要一些勇于第一个吃螃蟹的人。全买齐吗？面对每月几十款游戏的购买量，恐怕只有“富婆汉”才能承受。

纵然有所了解，正所谓众口难调，游戏的好坏的最终判断还在自己。既然游戏很多，而在买之前并不能肯定游戏的优劣，自然会存在风险。和投资一样，作为玩家，需要以最小的投入换得最大的利益，如果损失无法避免，也应该把它降到最低。之所以把它看作是“风险投资”，是因为在这方面玩家并没有获得足够的保护。如果我们买的是一台质量很差的电视，我们可以要求退货或投诉，但我们买到一款品质很差的游戏时，要求退货吗？还是投诉？内容不佳，只要能运行，玩家的退货要求根本不会被接纳，而现在也没有相关政策来保护玩家。在这种情况下，为了减少损失，参考相关杂志对游戏的评论和介绍是大部分玩家要做之事。当然了，有些玩友先自己一步尝了“螃蟹”，自己也可以再打听一下或借来试玩一下就可保无一失了。预先多方面了解是玩家惟一可以抵抗劣品厂商的有效方法。对于真正出色的游戏，即便已经在别人那儿试玩过了，再买一款自己收藏依然是很有价值的。这并不浪费投资，正如收藏邮票并不是去使用它。

说起来真的好羡慕PC游戏的廉价，而且切合大陆玩家的腰包。不过，一分价钱一分货的道理还不是普遍适用的。这里举一著名PC游戏为例，见过港台版游戏的玩家很清楚他们包装制作上的精良。昔日那套精美的台版《仙剑奇侠传》令人心仪。漂亮的外壳，两本全彩厚实的说明书，印刷精致的光盘使其确实具备收藏价值。而后智冠推出的廉价正版却让人寒心，马粪纸的外壳，一两张印有黑字的白纸加上印制极粗糙的碟片让玩家理解了廉价的实际含义，加上其他制作厂家或多或少缩水的包装，使人对外包装上的那句“只限中国大陆地区发行，港澳台除外”的注明产生强烈的抵触情绪。因为在这里，它所表示的不是重视而是一种歧视性的区别对待。如例所述，举不胜举，价格是下来了，也因此我们不配得到完整……

此外，对于中古游戏的降价机制始终未能真正建立。对于游戏这种时效性极强的商品来说，降价是必然之举。即便是经典之作，现在也没有人会花一千元去买一张DVD《罗马假日》，游戏软件也是同样的道理。况且，事实上这也是一些玩家收藏游戏的途径之一，因为收藏是没有时空限制的。而在这一点上，显然做得还不够。

现在大陆玩家的消费水平还远达不到日本和港台玩家的档次，所以惨烈的现实就摆在我们的面前，我们要为自己的游戏爱好牺牲很多，甚至是早餐……无奈于这样的选择，却依然不能将其忘却，那就只有一步一步地适应着，一直跑到我们将腿脚磨破才不得不停止下来。

不安



去年的高中同学聚会我至今记忆犹新。与那些话不投机半句多的老同学的相聚，真的是令人烦恼的事情。在同龄高就的老同学面前，我似乎仍然是一个他们在学生时代所认识的阿修罗，只因为我是游戏工作者。事实上，不止是他们，我的一些亲戚也很久没联系了，我感到他们不欣赏我，我不明白“游戏”这两个字对于他们来说是否真的意味着幼稚和所谓的“没出息”？我曾经苦恼，但既然已经如此，便想要努力做到足以证明自己是正确的

状态，可世俗的眼光毕竟是庸俗者居多的，况且我心毕竟是有承受限度的，面对于那些世俗的犀利目光，想要躲避了，却恐怕是自己可怜自己吧。

随着自己年龄的增长，对于生活、工作、世情也有了新的理解。我自然是清楚的，我并没有自己说得那样坦然。灯火、酒、肉的诱惑，对生存窘境的担忧，这忽明忽暗的未来，都让我负重而不堪；而人格还不能在贫穷线上平衡，似乎满眼的都是单项选择题——长大或变老。既然如此，此刻我不再为选择而忧虑。是的，要相信自己。明天的明天的明天的我还要这样活着，或许我只能这样活着，或许我应该这样活着。我们的都市中，身处在繁华，却没有人再仰望天空，没有人再梦见远方的大海。人们喧嚣而孤独，人们恋爱却不幸福，在金黄色的田野中，我们播种着自己，收获了粮食，而对那些黄昏和飞鸟的熟视无睹，仿佛生来就已很是苍老，那些祖先的书却已流浪成另一种文字，从此便无人再懂。忘了吧，一切不愉快的回忆，既然已经过去，我们也就不能够再去追忆，似乎就要成为那些年华了。目的还未明确，结果却已显而易见，不明白的是自己的血性似乎已被烙上印记，众生平等的原则在这里成了句废话，耐着性子的等待出结果，也只有我们自己独自沉默。想要得到的永远是难以得到的，本应忘却了的东西却也还记得，这就是上天给我们创造的世界，看着自己，痛恨着的心灵早就麻木……明白了道理也就明白了这个游戏似的结果。欢笑着，原来，还是自己欺骗着自己。忽然的，明白了那些世人们的世俗眼光，发出了感慨，看到的却已然是黄昏了……

末了

节气的变换似乎一点儿也没有影响到活跃在我细胞内跳越的思想，仍然热爱着游戏，也努力地实现自己的梦想。和以前一样永远去做一个不听话的孩子，我学不会让别人来爱我，也不知道该怎样拿出点行为来表现自己心里其实有多爱我的母亲，因为她始终是支持我的！饲养宠物似乎不是我的专利，但养一只就“去世”一只，我的心好痛……我在这个星球中为它们在天堂的灵魂而祈祷。

每每浮想联翩的时候就会写一点东西，使我能心境在疲累时得到一种放松，同时也回忆起儿时的两个游戏伙伴，不知现在他们都怎么样了。转念想想，游戏人真的需要游戏人与之为伴，方能远离烦嚣，但偏偏事与愿违……正所谓浮生如此，别多会少吧，很多人都会折灞桥之柳，唱阳关之曲，惜别依依。我们游戏人也不例外。呵呵，果真人能大彻大悟就好了。其实，所谓“浮世绘”也只不过是阿修罗在惆怅之余随笔调侃的“消遣”罢了，亦只有如此消遣了。苦于文笔，借浮世乱弹游戏谱，实乃杂谈也。OK，话就此打住，留着点儿，省得下次没的说。



探索

曾经儿时的梦想是当一名宇航员,引以为傲的理由是小学四年级时班上组织去天文馆看《宇宙的奥秘》一片,结果长达3个小时的记录片导致除我之外所有的同学(包括带队老师)都疲倦地睡着了,而自己却看得不亦乐乎,还兴奋地当天回家开始了做天文日记的“恶趣味”。现在从抽屉里翻出那本泛黄的天文日记本,感动地自己都不知道究竟在怀念什么,如果一定要说出来的话,那应该是寻找一种探索的精神。

现代化的快节奏生活几乎使人们忘掉了探索是什么,这种“快餐文化”的风潮当然也席卷了动漫界。强调感官刺激的作品往往能够在商业社会激烈地竞争中取胜,这种表面现象有时真让我这样的“骨灰级动漫迷”感到茫然,我不知道这究竟是否正确,但人类最原始的探索精神却是绝对不能舍弃的。看着办公桌前SOUL已经疲劳地睡着了,D·S又开始了他的新的探索……



游戏世界与现实世界的冒险活剧《.hack》

贞本义行+伊藤和典+真下耕一的最强组合

C&A

动漫特工队

超人气漫画家、插画家贞本义行,最近公布了一个全新的计划,他将会联同伊藤和典与真下耕一创作新的动画剧本《.hack》(读音为《Dot Hack》)。

从现在得到的情报来看,《.hack》的故事将会以近未来的世界为背景,在当中一个名叫《THE WORLD》网络游戏中所发生的事情,登场角色将会活跃于现实世界与游戏《THE WORLD》两个空间当中!因为《.hack》的时代背景为近未来,那个时代的网络技术已经相当发达,导致网上犯罪的事件也不断发生,在那些全世界被电脑病毒入侵的电脑屏幕上突然闪现出强烈的怪光,带来了一件“Deadly Flash”的奇怪事件。之后一个利用剑与魔法战斗的RPG游戏《THE WORLD》发售,目的就是与电脑病毒和黑客在网络上进行战斗,而男主角的冒险也随即展开!

这一次为大家带来的是《THE WORLD》中的人设,不过男主角却是来自近未来世界的人物。

◆到目前为止还没有公布姓名和资料的男主角。



◆其他重要角色大曝光。



◆西露巴

◆巴鲁门古

◆黑玫瑰

◆艾路古

◆比洛斯

◆美亚

◆奥鲁加

◆欧娜

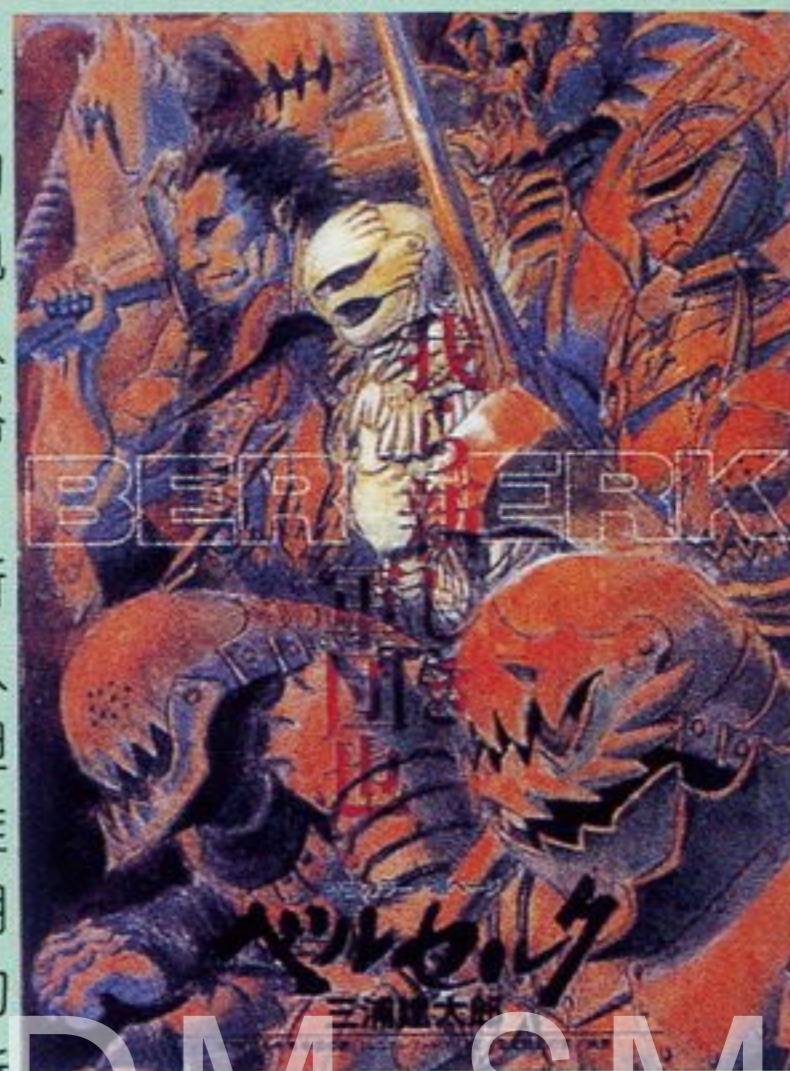
◆韦斯文

◆美斯杜拉普

《BERSERK》高潮再爆发——新“鹰之团”诞生!!

日本超人气的漫画《BERSERK》(国内译为《烙印战士》或《剑风传奇》),其实自从“蚀之刻”过去之后,故事便一直处于胶着状态,剧情进展也有点缓慢,吸引力可以说大不如前!但最新的连载内容却是非常震撼的,自从格烈菲士在“暗之翼”的状态下再次转生成为人之后,故事便再次推向新的高潮!《BERSERK》故事讲述的是当年由格烈菲士带领,格斯担任冲锋队长的“鹰之团”,在战场上战无不胜,令人心惊胆寒,可以说是不败之师!不过自从“蚀之刻”后,格烈菲士牺牲了所有“鹰之团”同伴而换取了“神之手”的身份,使整个“鹰之团”被全灭,最后只剩下被骷髅骑士救走的格斯和卡斯嘉,以及避过了“蚀之刻”的立基特!其后格斯就展开了他一个人的复仇之旅!

在最新的连载中,已进入了新章《千年帝国之鹰篇/圣魔战记之章》,再生的格烈菲士以“光之鹰”的姿态转世并现身,对抗占领了他们国家的库夏人,在人民心中建立了一个“救世主”的形象!格烈菲士更再次高举“鹰之团”的旗帜,带领着新的军团去驱逐敌人!而这支新的“鹰之团”,竟然全部都是由那些“人外之人”的使徒和魔物所组成!当中担任冲锋队长的就是杀戮了数百年仍然难逢对手的“不死之左德”,另外更出现“月光骑士”、“夜魔”等等新的角色,他们的实力似乎与左德不相伯仲!在这支新的“鹰之团”出现后,故事又会有什么新的发展,背负着残酷命运的格斯的复仇旅程又将会何去何从呢?所有的答案都能在最新的连载中找到。



美树本晴彦最新 GUNDAM 漫画!

《机动战士Ecole du Ciel 天空中的学校》

说起人气插画家及人物设计师美树本晴彦先生，如果你是动漫迷的话，相信绝对不会陌生。如果将他最著名的人设作品《超时空要塞 可曾记得爱》列入经典的话，相信没有人会反对吧。最近美树本晴彦又再次推出漫画新作，因为他将会在季刊《GUNDAM ACE》上连载高达漫画，而该作品名为《机动战士Ecole du Ciel 天空中的学校》。

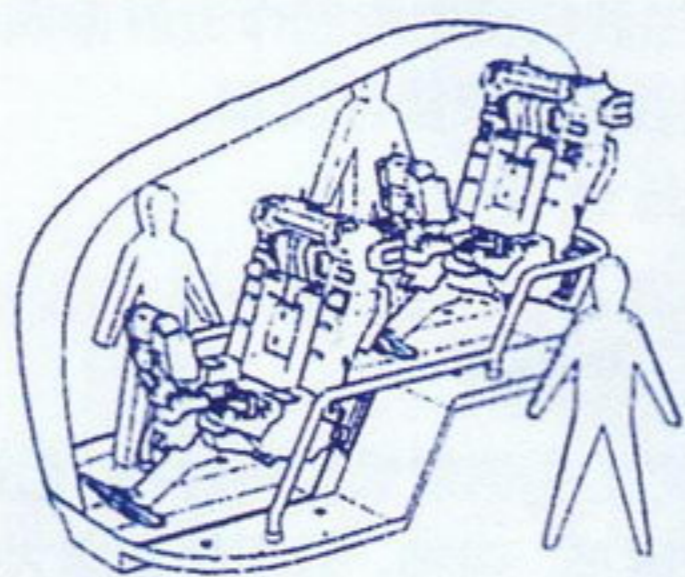
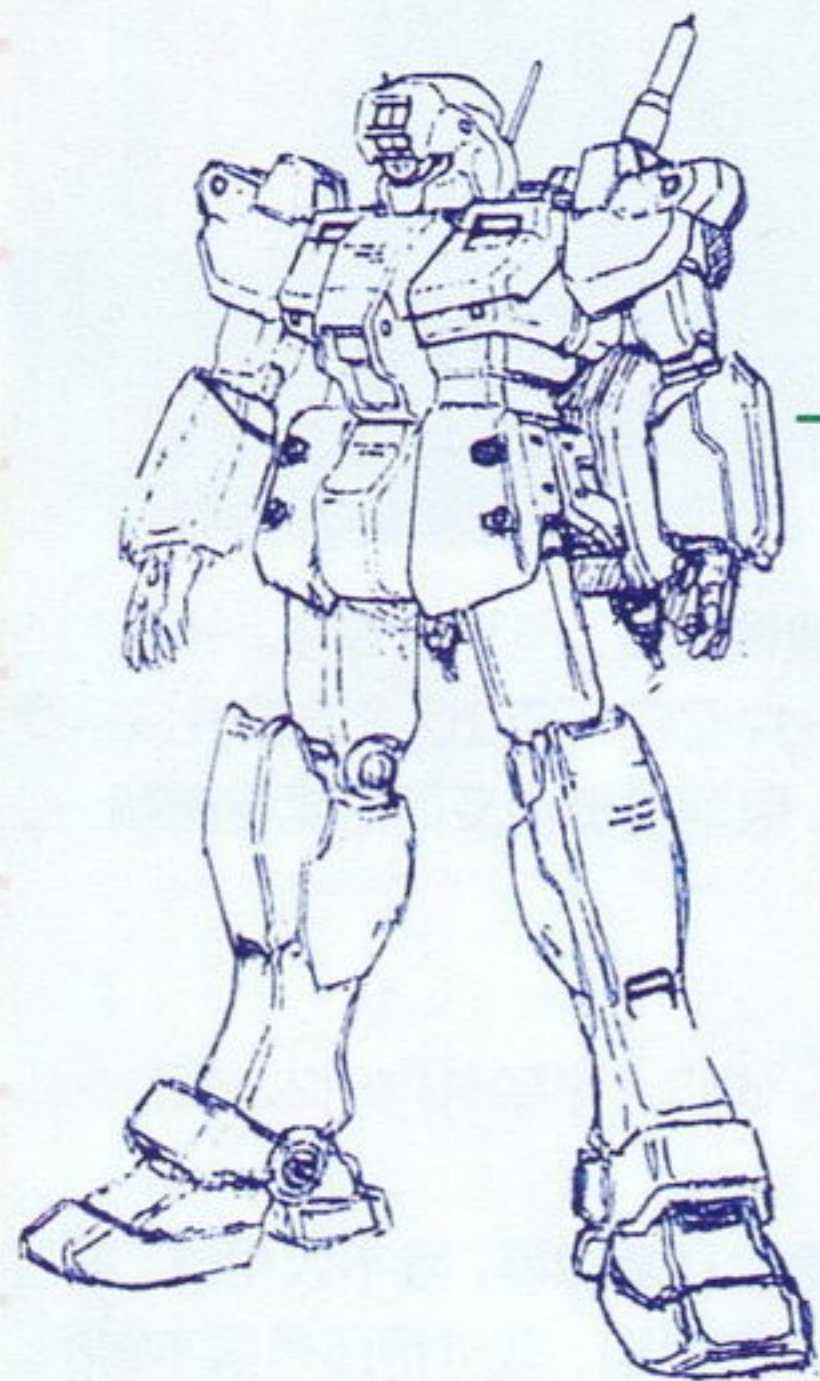
这一次的作品将会以宇宙世纪0085年作为背景舞台，发生事件的地点在加拿大一所机动战士机师训练学校内。“一年战争”之后，吉翁公国瓦解，吉翁的人民归顺地球连邦政府，并开始在地上居住。虽然训练学校表面是训练机师的，不过却存在着一个机密的目的，那便是寻找 Newtype 并且训练 Newtype 战士。而与此同时爆发的泰坦斯和奥干之间的纷争，导致新的战争再次开始!

除了以前负责OVA版《机动战士高达0080 口袋里的战争》人设的美树本晴彦值得注意外，漫画中的机械设定者佐山义则也是一大亮点。因为佐山先生曾经参与制作过《机动警察Patlabor》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》，要他作机械设定的话，绝对是信心的保证!

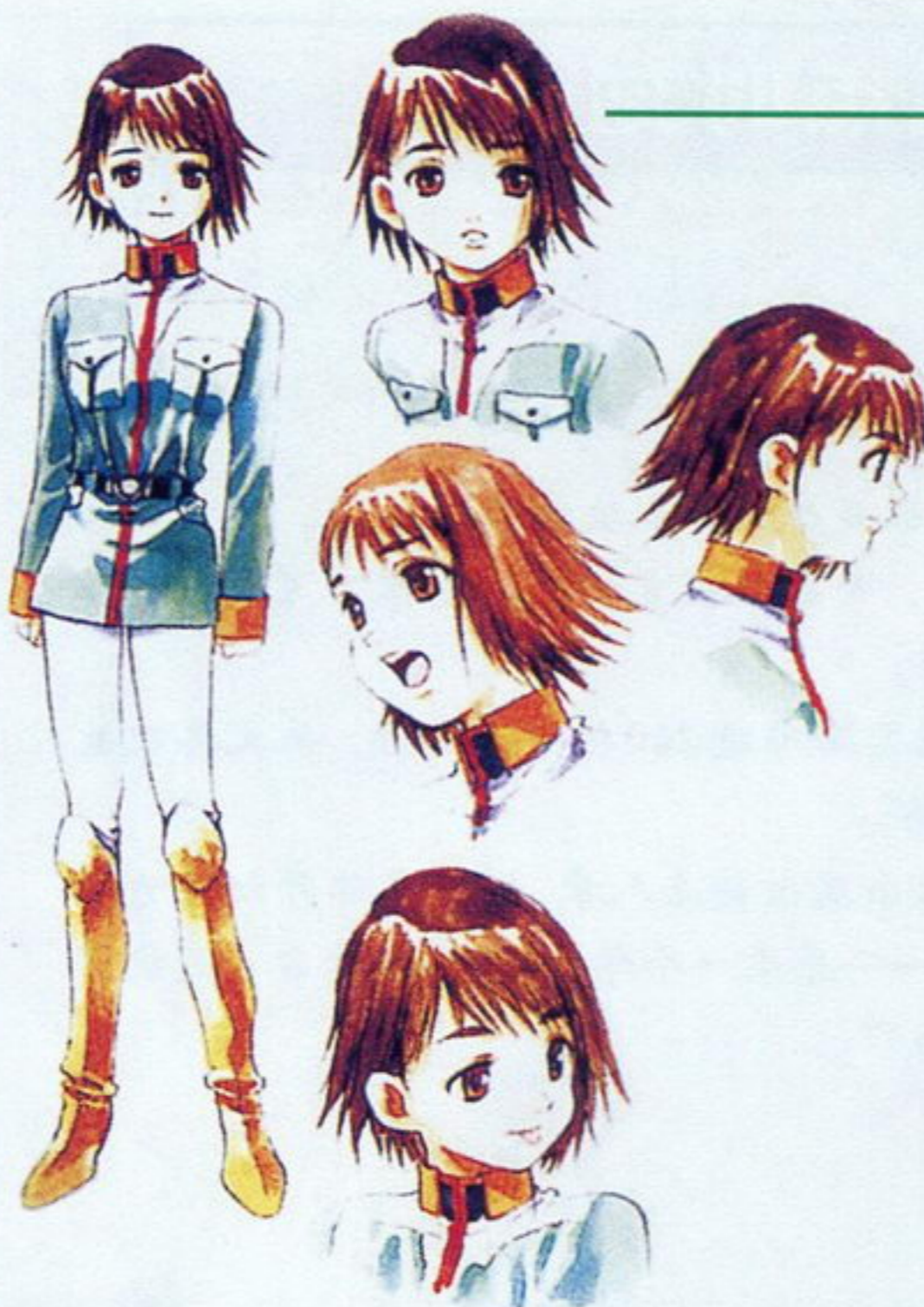
如果想第一时间看到这部漫画的话，就一定要购买已经于2001年12月18日推出的《GUNDAM ACE》了!

教学用复座型 GM

这部GM最大特色便是其座位的设计，在驾驶舱内一共有两个座位，好让教员和学员一齐使用。头部也搭载有两个感应器，当然一人驾驶也没有丝毫问题。



← 有两个座位的驾驶舱。

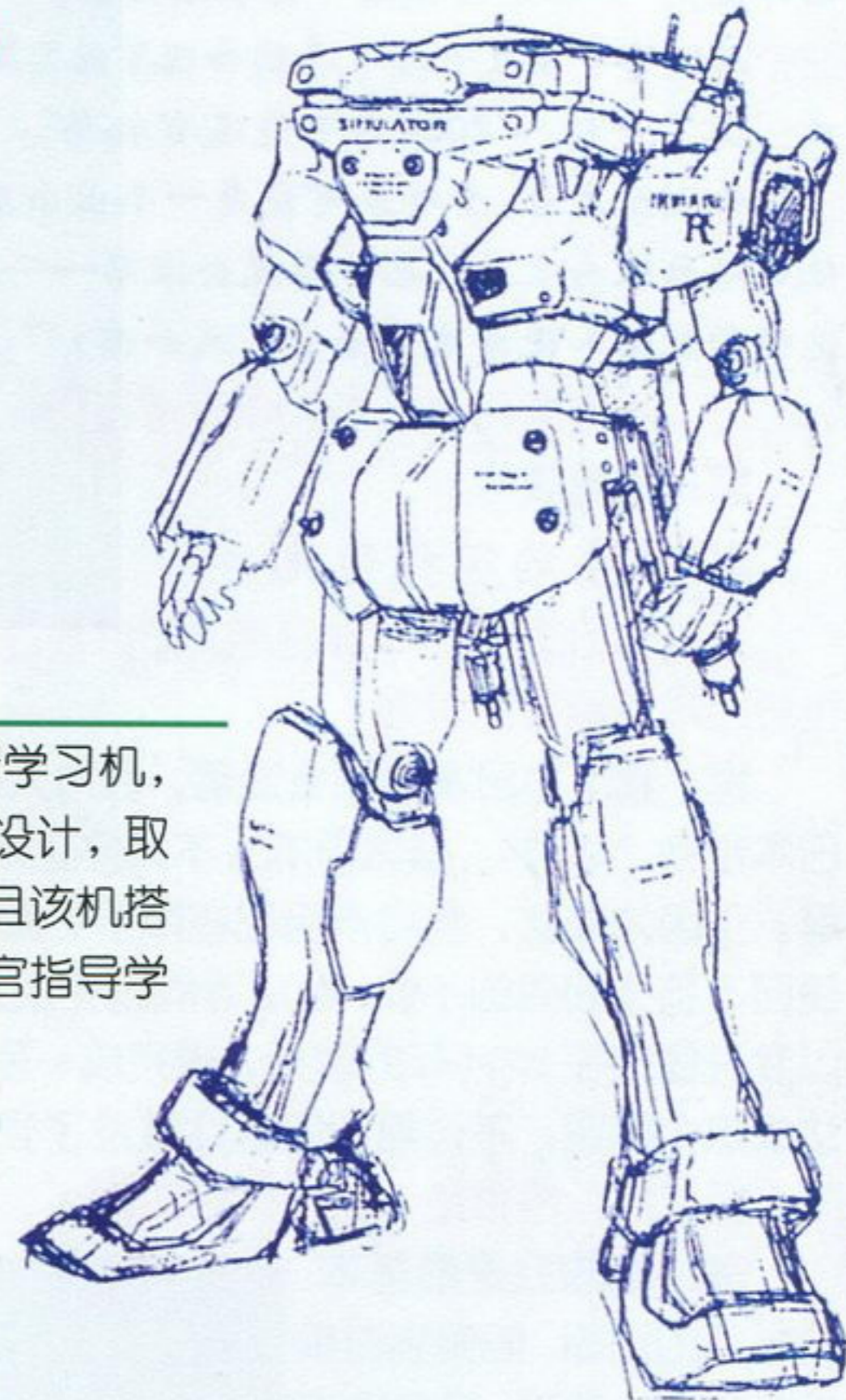
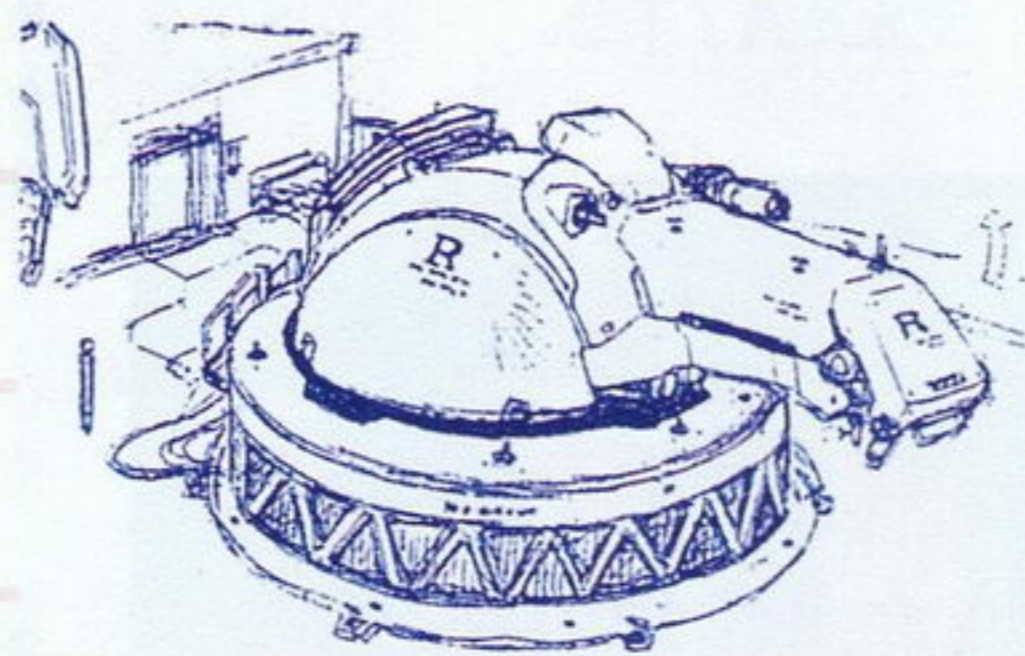


亚斯娜·艾露美多

“一年战争”时居住在SIDE 3的少女，非常渴望成为像父亲那样出色的军人。在她年幼时父亲被迫接受军事化教育，而当战争结束之后才发现父亲已经失踪。她与母亲受连邦军的保护，被送到MS训练学校就读。

GM Kanaal

以GM为基础构架再开发的新学习机，最大的特色便是这部机器没有头部设计，取而代之的是一个超大型感应器，而且该机搭载有一个远距离操作功能，方便教官指导学员操作驾驶。



← 位于校舍前的MS模拟驾驶舱，坐在里面就好像模拟驾驶MS一样。

Game

游牧民

不能错过的 ACT 类作品 《JOJO 的冒险奇遇》
荒木飞吕彦的不朽经典漫画完美 GAME 化



由同名漫画改编而成的PS2游戏《JOJO的冒险奇遇》在沉寂了一段日子之后，终于再次公布了新消息。由原作者荒木飞吕彦审定之后，游戏正式命名为《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》。因为这一次的漫画游戏化从前作的格斗类改为动作类，所以在战斗系统上完全改良，整个系统中引入了3种不同的要素，分为两



种行动模式、影响战况的关键——精神 GUAGE 和新增加的指令——STAND SHOOT。

1. 本体模式与 STAND 模式

游戏中主角分为两种状态，一种是本体模式，而另一种是 STAND 模式（注）。其中本体模式是用来移动的，而 STAND 模式则是用来作战的。玩家可以先利用本体模式使操控的主角走到对自己有利的地方，再转变为 STAND 模式进行攻击。

注：所谓“STAND”就是将使用者（具有特异能力的人）的精神能量实体化的能力，而这些精神的实体都分别有着不同的特殊能力，会使用这种能力的人就是“STAND FIGHTER”。只有“STAND”才能攻击“STAND”，而当所属的“STAND”被击中时，使用者（本体）也会受到同等的伤害。



2. 增强 STAND 能力的精神 GUAGE

在《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》中，有着一一种被称为“精神”的数值。当主角在战斗中取得优势时，精神值就会随之上升。当精神值超出一定的水平时，STAND 的威力就会得到大幅提升，或者还有其他有关的隐藏因素呢!



3. 新系统

——STAND SHOOT



STAND SHOOT 是在该作中用来调查对手的状况和四周事物的指令。当主角发现可疑的物品时，便可以利用 STAND SHOOT 进行调查，甚至对物件或可疑人物使用 STAND POWER。

导演、编剧、原作

宫崎骏的疑虑与使命

宫崎骏这个人很矛盾。

1997年，他的《幽灵公主》赚了很多钱，所以决定安心退休。

1999年，德间书店社长出面游说，于是他改变初衷，制作了《千与千寻的神隐》，声称这是最后一部长篇动画。

2001年，当《千与千寻的神隐》的票房冲破260亿日元之际，他又再次改口，说了一句：“2004年可能还有机会”。

从表面上看，宫崎骏可能是一个出尔反尔的老人家，不过当你仔细倾听过他的动画理念之后，也许你就会感动——原来一个年过60岁的老翁，还能有这样的理想和使命感。食言，又如何？

记：香港周刊《东TOUCH》的记者

宫：宫崎骏

2004年的不祥预兆

记：你和高畑勋年事已高，但好像还没有什么后起之秀，你怎样看待21世纪日本动画界的发展？

宫：我认为日本动画会没落，因为人的资源会“枯竭”，不止是我，整个日本也会“枯竭”。虽然日本人不会停止地制作动画，但做出来的都不会太有趣。正因为如此，我觉得自己被赋予更重要的使命。上次“911事件”之后，使日本孩子面对的不安、疑惑等问题更加突出，这些问题一定要找出答案。所以我说最快在2004年的夏天，便完成一部针对性的作品，虽然我不知道能否达成这个愿望，不过那次的事件激发了我，使我充满了干劲。

记：那么将会是一部怎样的动画？

宫：我想会是最基本、最单纯的动画。如果到时候没有年轻人帮手，我就靠老人家帮忙。我不知道2004年的世界会怎样，但我要让当时的孩子们感受到那是为他们做的电影。不过像我这样的年纪，要专心策划这种动画已经相当困难。

记：为何要将这个计划定在2004年呢？

宫：现在面临经济萧条、环境污染、人口膨胀、恐怖主义等问题，使大家对未来好像没有什么期望，但我相信这种不安到2004年将会更加严重。日本在2004年左右应该会发生一至两次严重地震等灾害，当然我不是预言家，但看着日本的气象变化，我就有这种不祥预感，也担心孩子们怎样生活下去。可庆幸的是2004年，如果是2003年的话就来不及了，2004年还勉强可以完成。

希望少点人去美术馆

记：可否讲讲你建立美术馆的动机？

宫：我和制作人都想做点有趣的事，一般美术馆都是只在室内挂着画，我们偏要采用相反的方法，让孩子们有奔跑的空间，甚至行人通道也要像迷宫那样设计，总之就是要与众不同。建造此馆时，其实我正埋首《千与千寻的神隐》该片的制作，只是偶尔走去挑剔一下而已，辛苦的是现场工作人员。

记：有可能扩大美术馆的规模，甚至在国外兴建一座吗？

宫：最好不要，相反我希望少点人去，如果人数能比现在少一半，相信大



宫崎骏大师深居简出，难得接受访问，但其亲切友善的态度很让来访者吃惊，能够坐在榻榻米上畅所欲言是一件多么愉快的事。

宫崎骏的世界VOL. 2

家更能好好欣赏。在国外兴建一座？其实意义不大啊，虽说是美术馆，但其实感觉像电影，有国界之分，正如很多外国人都不能明白《幽灵公主》一样。制作一部电影要有很多新东西才行，所以美术馆也一样，必须不断加入新鲜感，明年还得重新安排展览内容呢。

记：美术馆已经落成，有心爱的部分吗？

宫：我觉得最棒的是顶楼。它有重重树荫，加上建筑物形状的掩饰，站上去完全看不到其他高楼大厦，这一点我蛮喜欢。不过后来游客太多了，好不容易种好的草皮都被践踏了，有点无奈。

享受发呆

记：听闻你在制作电影期间常到山中一间小屋，它有什么特别意义吗？

宫：一直以来，每个星期天我总有半天不在家，都是一个人四处走走，到我那简陋的桑拿室休息一会儿，晚饭时间才回家。那段时间对我很重要，能让我专注。一个人的时候，我总是边走路边思考，虽然脑中总是一片空白，不过这个习惯我从不间断。奇怪的是当我快被电影制作进度逼疯时，眼前的景色反而愈觉得美丽、愈觉得耀眼，使我停下来踌躇发呆。

无面人=现代人

记：《千与千寻的神隐》中有很多神出现，他们大多取材自日本民间的神。你相信神吗？

宫：爷爷奶奶相信煮饭也有灶神，但这是上几辈的事，我不大相信，不过乡间有人相信树神、虫神，但那是尊重大自然的表现，我觉得还是蛮不错的。多数日本人相信的是神道，其实神道本身是一种不错的宗教，只是明治时期政府利用它去控制人民，歪曲了它的真意罢了。其实控制别人就是最可恶的事情。



意外取得了大师的签名，竟然是可爱的龙猫！本以为大师最喜爱龙猫，可是他却回答道：“啊，龙猫最容易画嘛。”的确，线条简单的卡通人物往往最可爱，大概复杂的东西都不太受欢迎吧？

记：片中汤婆婆夺去千寻本名、无面人利诱油屋员工，这些也是你想影射“控制别人”的那种恶行吗？

宫：无面人是片中最近似人类的事物，它对四周感到不安，也不知道自己的面孔，当它发现原来用金钱可以收买人心，就不断变出金子利诱别人，这种情况就好像对人际关系感到不安、互不信任的成年人，根本不知自己的面孔是怎样的，只懂得对其他人装作友善，以便控制对方。汤婆婆对千寻也一样，她夺去千寻的真名，其实就是霸道的象征。我特意用上述简单的表达方式告诉观众“生活中常有被别人控制的危机”这类信息，尤其当你找到工作之后。

记：那冒昧地问一句，Ghibli Studio的员工有这样的危机吗？

宫：……？

（最后一个问题，宫崎骏大师并没有回答，众人微笑着结束了这短短20分钟的访问，原来大师也有说不出口的答案，很意外……）



宫崎骏大师和无面人的合影，珍贵啊！



读编往来



栏目主持：纱迦
友情客串：阿修罗
多边形

身负 240 页杂志之重任的纱迦，已经累得没有力气去说那个“累”字了。当大家看到我的这些话时，别忘了过年时从压岁钱里抠出区区 17.6 元钱来买咱们的 3 月 AB 合刊。我们的 3 月 AB 合刊定于春节前上市，页数与两本杂志的页数之和相等：160 页，全彩，另外还附送 VCD 一张，内容可以保证绝对精彩。去年大受欢迎的年鉴又会重出江湖，凡我辈玩家不可不看，同时也是春节买游戏的指南针和灯塔。而“读编往来”届时也会有特别企划推出。欲知详情，请翻到下一页便知分晓。

最近才发现原来圣诞节、元旦、春节这三大节日靠得如此之近。有很多读者都给我们寄来了精美的贺卡，其中不少读者还给每一位小编都准备了一份贺卡。如此又良又苦的用心终于感动了老编，老编有令：在春节放假之前全体小编集合一天，统一给读者回信兼贺卡。请各位朋友注意了，如果春节前的某一天你发现你家的信箱里多了一封不知从何处寄来的信件，千万不要惊奇，因为这很有可能就是……煤气公司的缴费通知，哈哈哈！

上次刚大叹 1~3 月是我们这些铁杆的受难期，没想这些日本公司一点儿都不体恤咱们，无视国情地又往 3 月加入了两个大作：《王国之心》和《KOF 2001》。前者本来持观望态度，但看到超酷的克劳德造型后，又得知主题曲将由宇多田光亲自演唱（而且歌名与宇多田光同名！），心理防线又告崩溃；后者这么有纪念意义，怎么说也得意思一下吧！隔壁那位慕容兄一天到晚看《异度传说》的宣传片，口中不停地叫嚣着：“买！卖血卖肾也要买！”心中真是佩服得五体投地。

最后，为避免众小编大发无病之呻吟，小编寄语改为一个月一次，请大家一如既往地支持！

在 2002 年 1 月 A 中无意中提了提几位《KOF》人物的生日，没想到竟然大受欢迎。受到启发的纱迦再接再厉，决定以后每期专门划出一个版块，为大家介绍近期过生日的游戏人物——这可是纱迦数日不眠不休的心血结晶哟！希望大家能够喜欢，说不定你和你的偶像（或者梦中情人）生日是同一天哟！如果你发现有些游戏人物你不认识，不妨多翻翻资料，也可以来信问纱迦，这样也可以增加自己的游戏知识。当然不少恋爱游戏的权威认定还多亏了 D·S 帮忙，在此一并感谢。

《星之丘学园物语 学园祭》是一个 PS 上的美少女恋爱育成游戏，于 1998 年出品，游戏人设别具一格，D·S 友情推荐；《御意见无用》和《东京番外地》是当年 SS 上的游戏，前者请来了日本 FTG 四大铁人做游戏监制，号称要向《铁拳》和《VR 战士》叫板，当然现在人人都知道结局了。后者则是 SEGA 的又一 3DFTG 力作，世界观设定独特，不过还是比不上同为刀剑格斗游戏的《魂之利刃》，从此再无音讯；《BATSUGUN 战机》是杰出的 STG 制造商东亚计划（TOAPLAN）的最后一个游戏，人设相当不俗，武器拥有升级系统，不可不玩。当年纱迦一币通关，用的正是这位贝尔提亚娜小姐，没想到已经快到她的生日了。

广西桂平的黄锦轶有一个私人问题想问多边形：“多边形先生，你是否在玩游戏时十分希望见到多边形，否则怎么会起这么一个古怪的笔名？不过随着机能的升级，加上什么全屏抗锯齿功能，你就完……”关于这个问题，其实我也很迷惑，为了找到答案，我特地找来了多边形，看他怎么回答：“我可没说过我玩游戏时十分希望见到多边形，而且多边形绝不等于锯齿和马赛克。大家平时看到的那些美轮美奂的 CG 画面，其实都是由多边形构成。多边形数量越多，画面就会越精美。我这个名字，是‘多边形很多’的‘多边形’，而不是‘多边形很少’的‘多边形’，你明白了吗？多边形的英文名称为‘POLYGON’，这种技术最早是由……”（纱迦：行了行了，当我这里是普及班呀，STOP！）

吉林长春的刘宁很得意地在调查表中写道：“纱迦，我发现我有预知未来的能力。那天在玩 PS 时，由于一个精彩的进球，使得动作过大，PS 咯噔一下掉在了地上，后来才知道是 PS2 诞生了；在玩 DC 时，误把插头放入 220V 电路中，一缕青烟升上天空，后来才知 DC 停产了；玩 GBC 时不知何故，B 键失灵，找 BOSS 也不知何故，后来才知道，原来它是在告诉我：GBA 出了！”



GAME 全明星生日表 (1月21日~2月5日)

生日	姓名	初登场作品
1月21日	吉斯·霍华德	《饿狼传说》
	出云良子	《世界英雄》
1月22日	若林鮎	《同窗会》
	和泉恭子	《心跳回忆》
1月23日	克劳德	《星之海洋 2》
	雪	《月华的剑士》
	来栖川绫香	《TO HEART》
1月24日	蓬莱寺京一	《东京魔人学园剑风贴》
1月25日	秦野久美子	《真·女神转生 恶魔召唤师》
1月26日	高见泽舞子	《东京魔人学园剑风贴》
	菲奥娜	《皇牌空战 3》
1月27日	巴洛克	《街头霸王 II》
	松田亚美	《口袋恋爱 2》
1月28日	铃木茂夫	《御意见无用》
	日向照美	《星之丘学园物语 学园祭》
1月29日	川澄舞	《ONE~光辉季节》
1月30日	乔伊斯	《前线任务 2》
	村田深雪	《同窗会》
	RALF	《大众高尔夫》
2月1日	神田豪之助	《星之丘学园物语 学园祭》
	美坂架	《ONE~光辉季节》
2月2日	达克	《饿狼传说》
	贝尔提亚娜	《BATSUGUN 战机》
	财木三郎	《东京番外地》
	黑崎隼人	《东京魔人学园剑风贴》
2月3日	如月未绪	《心跳回忆》
	鞍挂不二男	《同窗会》
	杜克	《斗神传》
2月4日	坂崎琢磨	《龙虎之拳》
	玛丽	《饿狼传说 3》
	夏洛特	《侍魂》
	佐佐木剑次	《星之丘学园物语 学园祭》

目前杂志社现有以下几期可供邮购：

总第 9 期、总第 10 期、总第 29 期，定价 12 元；

总第 31 期（2001 年 5 月 B）、总第 37~40 期（2001 年 8 月 B~2001 年 10 月 A）、总第 43~49 期（2001 年 11 月 B~2002 年 2 月 B），定价 8.8 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，这样万一出了问题也便于联系。

杂志社另有少量双碟套装 VCD，随碟附赠《3 周年珍藏特辑》，定价 22 元，邮购地址同上，邮费免收，欲购从速。

还有一些读者提前邮购了 3 月 A 和 3 月 B，但是 3 月 AB 将做成合刊，由于没有在汇款单上留下电话号码无法取得联系。请这部分读者速与本社联系。

邮购信息



新年的多重冲击!!

“油细鸡”3AB合刊将带来新年最美好的回忆!

大礼

附赠 VCD —— 近期游戏精彩影像介绍

《异度传说 一章 力的意志》主题曲 MTV

《WE5 最终进化版》

NGC 版《生化危机》最新影像

《ICO》ENDING 欣赏

《死或生 3》ENDING CG 欣赏



大盘点

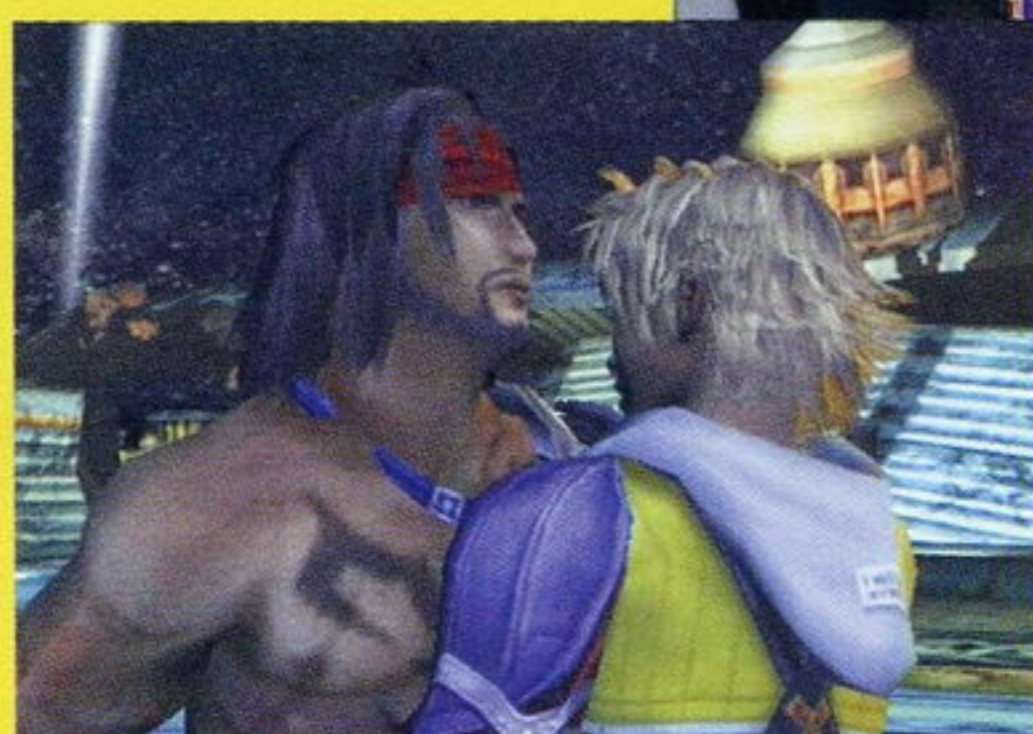
盘点 2001 游戏界

收录超过贰百个2001年重要游戏!

2001 年业界大事逐个细数!

2001 年编辑部评出的各项最佳

&……



倾力推出，
不可错过!

大特稿

“《沙加》系列”漫谈

大专题

PS2+GBA 解体真书

梦的延续——你最希望哪些游戏推出续作?



大介绍

剖析 NGC 版《生化危机》

《生化危机》迷你特辑



大攻略

DC 名作——《漫画同人会》迎春攻略!

首款全中文 PS2 游戏——《ICO》完全攻略



大讨论

《最终幻想 XI》，SQUARE 的未来?



读编往来

这次乱入“读编往来”的小编是新入伙的阿修罗，此人自称SNK游戏无敌，不过从未胜过我，因为我不屑于和他较量，哈哈！关于他的生平事迹，在3月AB合刊里会有介绍。下面就让他来向大家作个自我介绍吧！

阿修罗：大家好，俺是阿修罗，见到我你们很荣幸！刚刚加入“油细鸡”这个温暖的大家庭，还请大家多多支持、多多照顾、多多指教、多多赞扬、多多鼓励、多多批评、多多捧场、多多……老夫乃是江湖人称“2D格斗游戏全无敌之SNK通天教主”的魔人也，哼哼，算了算了，就给大家一个认识我的机会吧。啊呀，那个……那个什么来着？我是说大家是不是对纱迦这厮的主持风格感到厌烦了呀？嗯，正因为如此我阿修罗大人才大驾来此，要不，以后就由我来主持？噢？大家都不言声，莫非是心中默认喽？啊哈哈……（纱迦：打住，打住！给你三分颜色你就开染坊，给你点阳光你就灿烂——小姐，给我转精神病院！）

一位不知名的读者FISH：本人是一名高一学生，自幼酷爱游戏，但迫于家境贫寒，终没有一台自己的主机，但我为了这个目标坚持奋斗，不懈努力，终于凑出了800元。我想买一台主机，但不知是买PS好还是买DC好，希望你能在杂志上给我指条明路吧。

纱迦：一位读者含辛茹苦得来的800块钱的支配权就这样交给了我，责任重大呀。单就PS和DC而言，如果你不是SEGA游戏的死忠，就还是买PS吧！

阿修罗：那要看你的兴趣爱好，喜欢玩RPG买PS绝对没有错，如果喜欢对战游戏那就买DC吧。

河南平顶山市的龚伟：今年9月份在黄山旅游时碰到一位在大学里学了5年日语的MM，我一时激动差点想泡她（成功的话今后玩日文游戏岂不是比作皇帝还美！）。幸亏我还清醒，知道希望渺茫，才没有下手。唉，我的日文梦！（白日作梦）

纱迦：这就是你的不对了。知难而上乃是我辈中人的本色，你难道玩游戏时一点开拓进取的精神都没有吗？

阿修罗：可惜可惜，建议速玩《心跳回忆》补救。最新作品为《心跳回忆3》，已经面市。

湖北赤壁市的陈威：本期最不喜欢的栏目是读编往来。如果纱迦没看到我的调查表，没仔细看我的心里话，没有给我回Email，那就是我最不喜欢的栏目。

纱迦：你的建议我已经看了。我想，“特快专递”和“前线狙击”还是分开比较好。至今还有不少读者总分不清楚这两个栏目，如果合在一起恐怕更麻烦。最重要的是——记得下次把“读编往来”填到“最喜欢的栏目”那行去。

阿修罗：现在每一个栏目的起始页上都会有一个栏目的小标，以便识别。

上海闵行区的何圳成：萧亚轩真不错！周杰伦的《忍者与双截棍》很好听！

纱迦：萧亚轩、周杰伦、双截龙我还听说过，那个……真有一首歌叫“忍者与双截棍”吗？

阿修罗：还是王菲的歌好听——流浪的红舞鞋，何其凄婉；EYES ON ME，何其柔情！

广西大学的刘启闻：每当我坐在家中玩我的PS时，我都在想什么时候我才会有一台PS2，到那时候……哈哈……理想是美好的，但是还要靠自己努力才能实现。

阿修罗：这就对了，面对重负能保持这种心态实属不易，正所谓“不以物

喜，不以己悲”……

纱迦：对了，阿修罗，昨天那足彩你猜错了一场——哎，我话还没说完你怎么就倒下了？

广东揭阳的张超：本期我最喜欢的内容是海报，太COOL了，真是孔子曰：“爽哉！”

纱迦：……孔子有说过这句话吗？

阿修罗：张读者所言处处禅机，阿修罗不敢妄谈啊。（笑~）其实海报作为我刊的赠品之一，众小编们为此可很是处心积虑哪，为的就是博读者欢心，若所有读者都能有张读者一样又惊又喜的感受的话——“爽哉！”

上海杨浦区的程锡麟最希望推出续作的游戏是SEGA的《光之继承者》，他写道：“其实我买DC就是看到某杂志上说DC将会推出《光之继承者3》，而且主人公将会以3D形态出现。我对AVG和A·RPG非常感兴趣，而《光之继承者》是我惟一玩过十几遍的游戏，等级99，宝石54颗，究极武器全部到手，包括所有的隐藏路线也都去过，解谜成分也颇高，爽快感也不差。总之这是一款游戏性非常高的游戏。但愿续作不要在PS2、NGC、XBOX上出现。”

纱迦：确实是一个好游戏，我通关数遍，全部OK，就是宝石差一颗。追寻，未果，MD生涯郁郁而终。说到游戏续作，在合刊中我会为大家献上关于游戏续作的大特集，只要留意过去年12月B调查表的朋友一定知道是什么内容。

阿修罗：目前未有续作的消息，不过即使要出续作，也不会在DC上。所有的一切都是天意，你我都要相信……

上海南汇区的张晓冬：根据本期杂志第78页纱迦所写的《编辑部的故事》一文，本法官和众陪审员一致认为纱迦暴殄天物罪成立，现判决如下：必须清理编辑部中所有主机配件，每天一次，并剥夺其游戏权利一年，立刻执行。如不服可上诉。

西安新城区的陈阿顺：啊啊，纱迦说两台PS2没地方放？放我家呀！我有的是地方放PS2，还居然把它当鼠标垫，太奢侈了吧。要是我，一定供到电视柜里，每天三柱香拜一拜，热了给它吹吹风，冷了给它盖被。

上海卢湾区的张宏佳：乖PS2，到叔叔这儿来。

纱迦：好像有很多读者都对我把PS2当作鼠标垫不满，其实我也不想呀。

阿修罗：其实也不能全怪纱迦，因为PS2当鼠标垫的效果确实比NGC和XBOX要好很多。

长沙外国学校的邓天佑：NGC是有史以来掌机最贵的周边。

新疆乌鲁木齐的付超：（本期最喜欢的内容）封底的抽奖活动预告，原因：希望就在眼前！书中自有颜如玉，书中自有黄金屋，书中自有游戏机！

一位读者在来信的开始写了三个硕大无比的字：圣旨到，下面还有一行小字：读者就是上帝嘛！

浣熊镇中，JILL独自一人走在街上。街道空无一人，四处凌乱不堪，在墙上及地面还可以看到明显的血迹。天空乌云密布，偶尔还会劈几道闪电下来。突然，JILL身边的窗户碎了，伴随着破碎的玻璃伸出了若干只丧手（丧尸的手）抓住JILL的右胳膊，这时画面定住，给一个“骇客帝国”式的特效，然后在丧手抓住的JILL的胳膊上给一个特写，画面给出放大镜特效，在放大镜中无数T菌正在蠕动。

镜头转到美女JILL出浴（程度请自行想象，不过不要过激）。

画外音：家人在外，每时每刻都会受到细菌侵扰。用舒服佳，解决细菌困扰，保护家人健康。

画面回到丧尸画面，只见JILL一个漂亮的水月突推开丧尸的手，然后拿出火箭筒（筒身上写着“舒服佳”三个大字），打出一白色物体（据考证是一种叫做肥皂的东西），“轰”的一声，丧尸消失了。

这时，JILL回头说出广告语：THIS IS MY LAST ESCAPE，ESCAPE WITH 舒服佳。

《CS》：一警察用AWP锁定住一正在安装C4的匪徒，突然瞄准镜一阵晃动，警察打了一喷嚏，失去了目标。

画外音：关键时刻，怎能感冒。海王银得菲。

幽默游戏广告

——大连 麦子

场景：“诸神之黄昏”的驾驶舱中。

背景音乐：Faye Wong的《EYES ON ME》。

人物：斯考尔，莉诺亚。

驾驶舱中，斯考尔深情的抱着莉诺亚，正要说出那句经典台词的时候，只听背景音乐一片噪音，所营造出来的气氛消失殆尽。

导演：卡，谁找来的CD，质量怎么那么差，剧务剧务！！！！！！

画面一转，只见一年轻貌美女子，手中捧着一金属质地的盒状物体：“爱抚爱抚VCD超强纠错能力，即使你的光盘经受风霜雨雪（斯考尔叫出希瓦对光盘使用冰属性魔法）、地壳变迁（莉诺亚使出敌全体地属性魔法）都一样读盘顺畅。”

画面切回驾驶舱中，伴随着美妙的音乐两人终于热吻在一起。

画面雾化，打出爱抚爱抚广告语：VCD的最终幻想。



河北任丘的周杨：这是小弟第一次，恐怕也是最后一次填写调查表了，因为我就要入伍参军了，也许没有机会再买《游戏机》了。第一次买《游戏机》是在1998年12月（总第4期），那时还是双月刊，而且广告很多，随着各位编辑的努力，终于有了《游戏机》现在的蓬勃发展之势。希望各位编辑再接再厉，继续为广大玩家服务，也祝《游戏机》越卖越火，走了我一个，还有后来人！

武汉武昌区的张可：《FF X》的结局太感人了！这位是为原崎望配音的小姐，像不像？
 纱迦：你也不必如此悲观，我经常收到一些正在服役的朋友的来信，前些天还有一位驻守在珠峰的战士说要汇款买杂志呢！你从总第4期就开始买我们杂志，可谓元老级人物了，请放心，我们的杂志一定会越来越好的！

北京朝阳区的朱晓丹：看了《机战IMPACT》的介绍后，下意识地勒紧了裤腰腰带。一定要排除万难，不怕牺牲，勇往直前，拿下PS2。不过如果能中奖当然最好（不仅裤腰带不用……，钱也可以……啊，神龙，请实现我的愿望吧！）注：神龙是那美克星的那个神龙！
 纱迦：为了《机战》，你精神可嘉。不过这世界上有几种游戏是不能喜欢的，一旦爱上，你就会坠入万劫不复的深渊。一种就是《机战》，随便编个剧情、加两部机体就可以出新作，而日本的机器人文化源远流长，不愁找不到新机体，以后恐怕连机器猫、樱大战也会加入“机战”的行列，哪里玩得完！还有一种是足球游戏，资料月月都有变化。而且机战也许有一天会终结，但足球是世界第一运动，恐怕电玩灭亡了它都会存在。眼看明年韩日世界杯将至，至少要出两款《WE》，SOLIDUS GOUKI从现在就开始省吃俭用了，真是惨呀！



电子游戏的定义

各位上过学和正在上学的朋友，一定不会对“名词解释”这个名词感到陌生吧！想当年背诵那一大堆定义时真是痛不欲生，因为不少定义都是“官方”给出的，多写一个字或是少写一个字统统都算错。不过大家想过电子游戏的定义吗？目前电子游戏还没有官方的定义，王选平读者自己给电子游戏起了一个定义，定义如下：**电子游戏就是一种把软件放入主机，并通过电视显示画面，由主机上的控制器进行操作的高级娱乐性活动。**

这个定义显然还需要进一步完善，因为如今业界发展日新月异，当我在FC上玩《魂斗罗》时，从来就没有想过会有《生化危机》这样的游戏。同理可证，现在的我也想象不到日后会出现什么样的游戏。不过大家不妨在明信片上写下自己对“电子游戏”一词的定义，迦纱会选出一些精彩的刊登在杂志上，看看谁的定义会被广大玩家接受。

总第四十七期 读者调查表抽奖名单

广州	徐永祺	广东	布嘉良	广州	张智远
云南	管璐	安徽	曹玮	广西	程声远
辽宁	岳春宇	浙江	徐一帆	广州	李家平
广东	黎建辉	上海	张君林	新疆	贺翔
安徽	王寅	上海	杨尚伟	广西	苏时彬
四川	黄曦	贵州	黄鑫	广东	曹健恒
广州	杨立明	广东	凌协安	湖南	王庆
上海	黄伟伟	浙江	钱程	上海	蒋杰
广东	周雄川	北京	张晶	南京	刘望
四川	周皓秋	广东	彭毅斌	北京	杨阳

读编往来

玩家贴心奖 抽奖活动第4期



本期贴心大奖1名，奖品为PS2主机1部（包括原装手柄1个、AV线1条、电源线1条）变压器1个（根据主机型号选送）、原装记忆卡1个、正版PS2游戏1款。（正版游戏是可选的，请在每期小编推荐的游戏任选1款！）

活动细则：

1. 正确地填写本期读者调查问卷上的“本期抽奖活动判断题”并于2月30日前（以邮戳为准）寄至编辑部即可参加抽奖。如果填写“本期抽奖活动判断题”不正确，将失去本期抽奖的资格。填写调查表时请务必清楚正确地填写自己的邮政编码和通信地址，如能留下联系电话更好。
2. 本次玩家贴心奖抽奖活动从2002年1月A刊到2002年3月AB合刊共举办5期，期期有大奖。中奖名单将从2002年4月A刊到6月A刊陆续公布。
3. 在举行本次抽奖活动的同时，本刊每期必有的“读者调查问卷抽奖活动”还会继续，凡是寄回读者调查问卷的读者都有被抽中的机会。
4. 奖品图为示意，一切奖品以实物为准。此次玩家贴心奖抽奖活动的解释权归游戏机实用技术杂志社。本次活动的贴心大奖抽奖届时将邀请兰州市七里河区公证处进行公证！

- | | |
|--------|---------------------------------|
| 邪魔天使 | 《鬼泣》（耍酷的动作游戏！） |
| GOUKI | 《WE5 最终进化版》（世界杯之前就是它了！） |
| 紫枫 | 《合金装备 索利德 2 自由之子》（全球瞩目的经典之作！） |
| D·S | 《杰克和达斯特 旧世界的遗产》（幻想+冒险+精彩动作游戏！） |
| 慕容非 | 《最终幻想 国际版》（这是另外一个“X”！） |
| SOUL | 《联邦对吉翁DX》（“一年战争”——永远的经典！） |
| 纱迦 | 《太空频道5 第2集》（世嘉的情人节礼物！） |
| LIKY | 《VR战士4》（SEGA-AM2 精锐部队参入PS2第一弹！） |
| ACE飞行员 | 《GT3 概念版》（游戏机上首席赛车游戏最新作！） |
| 多边形 | 《鬼武者》（CAPCOM又一个经典的开始！） |

本期参与奖共设 80 名



时尚挂链表 10 名

时尚护腕表 20 名

随身验钞仪 50 名

本期推荐！



注：由于3月AB将做成合刊，所以合刊贴心奖将会是两份！

南京风云电玩

专业批发、零售、邮购、维修，热情服务，真实待客。

PS II 30000 型 (原配)	2150 元	GB 黑白机 (原配)	240 元	邮 费 15 元 保 价 另 计
Psone102 型 103 型 (原配)	680/690 元	GB 彩色机 (原配)	420 元	
DC 机 欧、美	750/760 元	PS 原装振动手柄 (全新)	90 元	
NGC 机 (原配) 特价	1780 元	Psone 液晶显示屏 (6寸)	600 元	
XBOX (原配)	3500 元	PS II GT3 方向盘	230 元	
GBA 机 (原配)	560 元	PS II 迷你音箱	180 元	

所售各类游戏机均七天包换，三个月包修。终身维修。
所有邮购物品均经检测后寄出。款到当日发货。
邮购部：中央路359号 陈强(收) 邮编：210037 电话：025-3462500

*本店有千余种 PS、SS、DC、PS2CD、PS2DVD 游戏，日本卡通 VCD、DVD、音乐 CD、各类电玩配件、周边器材、GBA、GB 卡带品种齐全，价格低廉。(篇幅所限，欢迎电询)

特价：PS 全新原装光驱 200 元 (三个月包换，终身维修)
凡在本店购 GBA 卡带均可免费换卡玩。

*专业人员精修各类游戏机，现场维修、立等可取。

第一维修部：中央路 359 号 电话：025-3462500 联系人：陈先生

第二维修部：中央路 31 号 电话：025-3351378 联系人：赵先生

- 1、许府巷总店 (批发部)：中央路 359 号 (公交车站旁)
电话 (传真)：025-3462500 联系人：陈强 徐小姐
- 2、夫子庙连锁店：建康路 187 号 (建康路小学旁)
电话：025-6629016 联系人：浦国华
- 3、鼓楼连锁店：中央路 31 号
电话：025-3351378 联系人：李先生

宁波 雄隆电玩 专卖

专业批发、邮购、维修，热线：13003768799

XBOX PS2 PSone DC GBA GBC GB 各机种配件及游戏卡带品种齐全，价格极低，免费索目录，请付回程邮票。

特价! 免邮费!

GBA 特价卡：115 元

《铁拳》、《心跳》、《实况足球》、《SNK 拳王》、《龙战士 2》、《魔法假日》、《克鲁内伊大冒险 2》、《SONIC》、《洛克人 RPG2》、《玛莉 2》

- XBOX 原配制——3600 元
- PS II + 原振 + AV + 电源——2058 元
- PSone 103 (全套)——658 元
- DC 美、日、欧 (全套)——755、658、718 元!!!
- GBA、GBC——558、378 元
- GB (厚)、(薄)——188、258 元

游戏王、三国志、坏玛莉、机械人 α、黄金太阳、皇家骑士团、恶魔城中文、信长野望、南梦宫四合一、以上 85 元，以下为 75 元：大战略、沙罗曼蛇、龙战士 1 代、玛莉赛车、GTA 赛车、炸弹人

PS、DC、日本卡通 3.5 元/张、PS2DVD 15 元/张 邮购 10 张起准。

销售一店 迎凤街 104 号 电话：0574-87312278
销售二店 翠柏路 218 号 电话：0574-87278218
维修部 迎凤街 106 号 电话：0574-87295131

本公司 **绝不**出售翻新机并实行三包

邮购：浙江省宁波市海曙区迎凤街 106 号 邮编：315000
收款人：许云龙 主页：NBXL163.HOME.CHINAREN.COM

地址：上海市黄浦区浙江南路151号 TEL:021-63872721
NGC、PS2、DC、XBOX、GBA、WSC，应有尽有.....

VER. 上海
BAA



专业维修各种主机

宏龍

GAME

いらつしやいませ 欢迎光临 ^^

A HAPPY NEW YEAR あはっぴーにゅーいーあー

八折
80% off
SALE
宏龍专 卖

凭此券购物有折扣哦!

快来宏龍吧，新年有好禮

一起来“实况”吧，购PS2主机附送原装手柄X2

购DC送原装光枪一把!

这里有最新量的游戏等着你

高いはっきりしている
彩色液晶

plumb book & 3DMV-SMIV

www.plumbbook.cn
业务范围：批发、零售各种主机、周边、软件、手办、原版预定、二手交易。

下期合刊

页数足——160页全彩

大奖多——2倍贴心大奖

赠品值——精彩VCD



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbok.cn

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