Tot.59 ◆鬼泣2◆洛克人X7◆机战R◆钟楼3◆妖精战士 精灵的黄昏

游戏机 用技术

14 2002年7月B
TV GAME半月刊

焦点

我的《FFXI》历程

国内玩家与日本玩家眼中的《FFXI》

《生化危机》特辑 PART.9

读者票选的角色人气投票结果公布

经典回顾：我的暑假

NGC版《PSO》日记

《铁拳4》究级连续技

黄金眼REVIEW

王国之心

超级机器人大战IMPACT

E3劲作大拼盘

恶魔城

白夜协奏曲完全攻略

本期赠送《最终幻想VII》克劳德大幅珍藏海报

ISSN 1008-0600
14
9 771008 060006

www.pumbook.cn

宏龍 GAME

专业游戏贩售店

BAA© VER.Shanshai

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2完美解决方案！

VER 2.0
M2
芯片+人工
650元

本店软硬件
与日本完全同步（香港行货）
欢迎零售、预定、邮购

いらつしやいませ!!
欢迎光临

Cool

赶快行动，暑期来这里玩玩

点价格，开心一"夏"

货物种类繁多，欢迎来电查询

部分商品价格

GBA（各种产地、颜色俱全）	¥.480
松下Q（GAME CUBE兼容机）	¥.2800
BEATMANIA Ⅱ DX键盘机	¥.650
罗技GT方向盘	¥.1500

阿龍的店

货真价实

DC全新正版片超大量供应
50～150（每片）就能收罗所有经典游戏

绝赞热卖中!!

¥.1850 ■PLAYSTATION2
¥.650 ■PsOne
¥.1650 ■GAMECUBE
¥.2200 ■X-BOX

Tel:021-63872721 收售各款主机、Z版光盘，提供光盘修复业务

地址：上海市黄浦区浙江南路151号 店长：鲍晓龙 邮编：200002

专业维修

上海智力苑电玩超市

暑假了，到我们这里来看看！让您感觉一下从未有过的GAME气氛。

好酷喔！

新到一批卡通游戏T恤衫，有千类品种，任意挑选！另新到一批PS2台湾珍藏版游戏！

本公司开业八周年以来，一直以"新、快、齐"为特色，完善的售后服务为宗旨，深受广大玩家的信赖，为了回报玩家，特此推出暑期电玩让利大行动：

100%免引导
现场改装

PS2主机 全套（主机+AV线+原装手柄）免引导

暑期特价 1400元（不做虚价，现货供应）

零售兼批发台湾DVD动画、卡通D5、D9

卡通游戏人物T恤衫、手办、卡通扑克近百种

GBA主机 4××

GBA所有节目 15元搞定？？

专业维修
各种主机
现场维修

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场。

● 闸北总店：上海市汾西路652号（公交46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）
联系电话：021-56884803 传 真：021-66830188
邮编：200435 收款人：孙建伟

● 普 陀 店：上海市岚皋路113号
联系电话：021-52900732 联系人：孙小姐

www.plumbook.cn

contents 目录

Tot.59

Tot.59 2002-07-16

2 焦点
2 我的《FF XI》历程
4 第二次采访
7 E3 劲作大拼盘
10 游戏情报站 SOUL
10 XBOX 2002 年夏记者招待会召开
11 日本独立的游戏分级组织 CERO 成立
12 《VR 战士 4》全新进化版登场亮相
17 至爱排行榜 ACE 飞行员
18 黄金眼 GOUKI
23 前线狙击
23 阿耳戈斯战士
24 鬼泣 2
26 钟楼 3
27 洛克人 X7
28 生存 RPG 龙战士系列（暂定名）
29 星之海洋 3 直到时间的尽头
30 同窗会 2
31 夏色的砂时计
32 前线任务
33 口袋妖怪 GBA
34 超级机器人大战 R
36 铁骑
38 本期特稿
38 《生化危机》迷你特辑 PART.9
40 特快专递
40 RAGINGBLESS 降魔默示录
41 荣誉勋章 前线
42 NGC 版《PSO》日记
44 游戏立方 多边形
48 日本游戏业广告欣赏
49 攻略透解
49 恶魔城 白夜协奏曲
57 我的暑假
60 启示录
61 凯恩的遗产·灵魂吸收者
62 死或生
63 研究中心 慕容非
63 火热秘技
64 《铁拳 4》究技连续技
66 游戏动漫园 D·S& 阿修罗
68 星之心画廊 紫枫
70 硬件道场 D·S
71 读编往来 纱迦
76 自由谈 GOUKI
78 本期推荐
78 妖精战士 精灵的黄昏
80 大喇叭
封面 恶魔城 白夜协奏曲
封底 掌机王

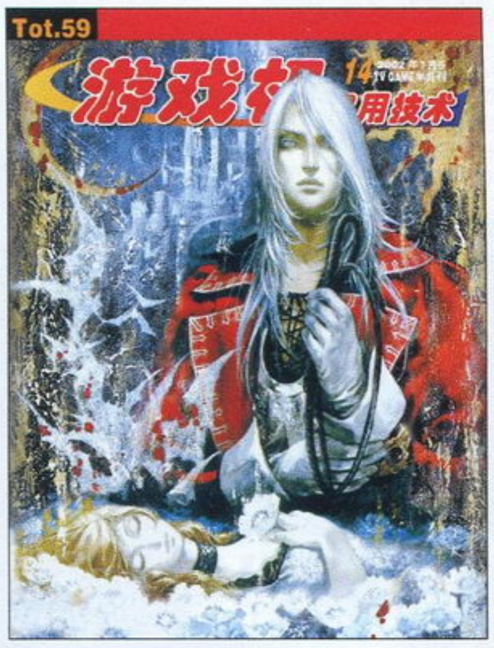
郑重声明

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

投稿须知

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。



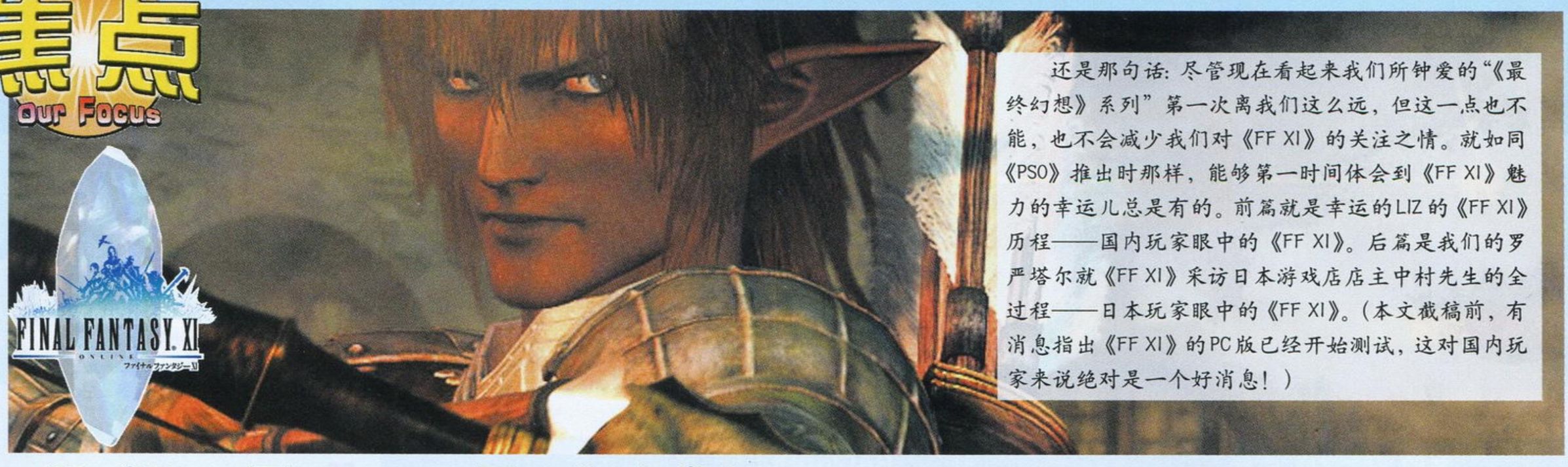
索引

GAME INDEX

DC
凯恩的遗产·灵魂吸收者 61、63
同窗会 2 30
GBA
超级机器人大战 R 34
恶魔城 白夜协奏曲 19、49、63
口袋妖怪 GBA 33
NGC
梦幻之星在线 42
战斗封神 63
PS
启示录 60
死或生 62
我的暑假 57
勇者斗恶龙怪物篇 1 + 2 星降之勇者与牧场的伙伴们 18
PS2
FIFA 世界杯 这样你就是教练了！ 19
RAGINGBLESS 降魔默示录 18、40、63
阿耳戈斯战士 23
超级冲锋车 63
超级机器人大战 IMPACT 20
鬼泣 2 24
横行霸道 3 美版 63
洛克人 X7 27
荣誉勋章 前线 41、63
生存 RPG 龙战士系列（暂定名） 28
世界梦幻明星足球 18
水下单元 19、63
王国之心 21
夏色的砂时计 31
星之海洋 3 直到时间的尽头 29
戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！ 19
异度传说 63
妖精战士 精灵的黄昏 78
钟楼 3 26
最终幻想 XI 18
XBOX
铁骑 36

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编 委：翟 雷 栾 东 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊
主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
广 告 代 理：北京圣德龙广告有限公司
出 版 日 期：2002 年 7 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

www.ptfg.com.cn



还是那句话：尽管现在看起来我们所钟爱的“《最终幻想》系列”第一次离我们这么远，但这一点也不能，也不会减少我们对《FF XI》的关注之情。就如同《PSO》推出时那样，能够第一时间体会到《FF XI》魅力的幸运儿总是有的。前篇就是幸运的LIZ的《FF XI》历程——国内玩家眼中的《FF XI》。后篇是我们的罗严塔尔就《FF XI》采访日本游戏店店主中村先生的全过程——日本玩家眼中的《FF XI》。（本文截稿前，有消息指出《FF XI》的PC版已经开始测试，这对国内玩家来说绝对是一个好消息！）

我的《FF XI》历程

文：LIZ

5月16日SQUARE在日本正式推出《FF XI》，笔者通过PS2连接国内ADSL登录日本Playonline服务器成功，有幸成为国内首批玩到《FF XI》的玩家。在此我想和大家分享一下PS2网络连接、登录注册Playonline以及初步接触《FF XI》的一些感受，希望我的这篇心得感受能够帮助更多的玩家一起进入PS2的网络游戏大家庭。

游戏本体和一本厚厚的说明书。

键盘不是必备的，但对《FF XI》来说却是很重要的。

首先要介绍一下PS2要上网登录Playonline玩《FF XI》所必需的设备：日版PS2主机、Playstation2 BB unit（PS2网络套件，即PS2硬盘套件）、《FF XI》软件、互联网连接设备（包括小区宽带接入/ADSL等）。而像PS2专用键盘鼠标等装备并不是必需的，不过玩家若想在Playonline/《FF XI》中和其他人交流的话，那么键盘就十分重要了，因为用手柄打软键盘是很痛苦的。好了，如果以上设备都到位了的话就可以开始进入安装《FF XI》的阶段了。

《FF XI》的安装步骤

硬盘加PS2工作时候的样子。

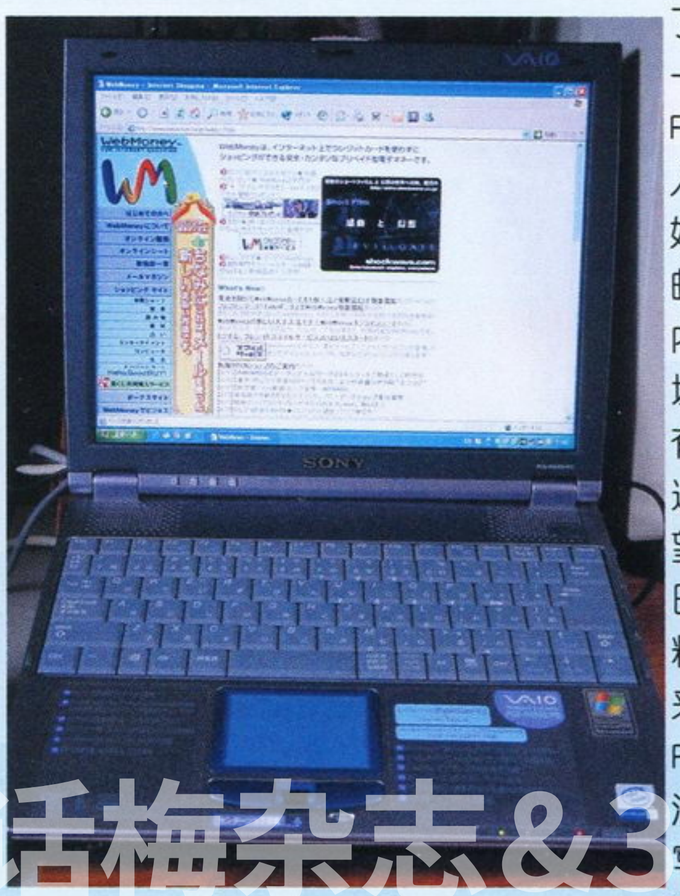
高贵的臀部……

首先将PS2硬盘接入PS2主机，外置的硬盘需要在主机上先插好适配卡并连接硬盘，然后插上电源。由于电源为日本国电压100v的，所以需要接变压器才能工作，硬盘的功率为20w以上，所以必须配备功率合适的电源变压器，否则会造成硬盘工作不正常甚至损毁。内置的硬盘不必那么麻烦，直接将硬盘放置在PS2主机相应的硬盘空间即可，但功率必须注意，因为加了硬盘的PS2功耗将高于50w。硬盘连接完毕之后，就可以将网线连到PS2上面相应的插口上了。因为笔者采用的是ADSL宽带上网联接Playonline的方式，所以在这里将主要阐述ADSL的联网设置。

在打开ADSL modem电源开关，有条件的玩家接上USB键盘之后，就可以开始安装《FF XI》了。首先简述一下新装硬盘的操作过程：打开PS2主机电源放入硬盘附带的工具光盘之后，就可以看到一个安装界面，主要是安装硬盘（格式化、扫描等步骤）和升级机器程序（包括DVD驱动等程序升级），界面非常简捷易懂，玩家可以很轻松地把硬盘安装完毕。装了硬盘的PS2在启动的时候因为要自检硬盘，所以机器的启动要比没有安装硬盘的PS2慢一些，这是正常现象玩家不必担心。

安装《FF XI》首先要放入Playonline安装盘，因为Playonline是包括《FF XI》在内所有现有或者以后要出品的SQUARE网络游戏的载体，所以必须要把它安装到硬盘中才能安装《FF XI》。首先我们看到的是一个很漂亮的logo，在一段很漂亮CG之后按任意键就可以进入Playonline安装界面了，安装过程中需要玩家输入《FF XI》软件中附带的Playonline注册密码，就是一张密码卡片的第一行密码。同样在之后安装《FF XI》的时候也需要键入《FF XI》对应的密码的，所以这张卡片其实就是《FF XI》软件的身份证，请务必妥善保管。光盘安装完毕后首先出现的是网络设置界面，玩家可以根据自身的上网方式选择连接方式，笔者选择PPPOE接入（即ADSL），网络参数设置很简单，都选择默认值，在用户密码栏中用键盘（或者用手柄按○键调出软键盘）输入ADSL上网的用户名和密码，选择自动存储密码（为了以后的方便）就设置完毕了。

接下来就进入第二步，注册Playonline会员。首先是要联网，随着滴滴答答的声音，日语提示接通，这时您的PS2已经是联网的机器啦，它已经连上了Playonline了，《FF XI》运行第一步已经实现！先出现的是Playonline入会须知，选择同意进入下一层，书写昵称、出生年月、姓名（日文汉字）、姓名（片假名）、邮编（日本国内）、住址（日本国内）、电话（日本国内）和Email地址，在这里要特别说明一下，因为有消息称以后Playonline可能会通过发函确认会员身份，所以希望有条件的玩家最好能够填写在日亲友的有效地址电话等个人资料，而随便填写的话至少在目前来看一样可以正常使用Playonline，并没有因此有人被取消会员资格。有一个台湾玩友填写的是日本国会的地址，照样玩到现在（笑）。当填妥所有会员资



购买webmoney的网页。

活梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

料后，Playonline会给出4条信息，这非常重要，玩家一定要仔细地将这4条信息抄录下来，建议抄在《FF XI》使用说明书第46页相应的空白位置。这4条信息分别是Playonline会员编号、密码、Playonline邮箱、密码。前两条是登录Playonline玩游戏所必须的，后两条是让玩家能够在Playonline收发邮件用的（终于PS2也可以实现收发Email了）。在收到这些信息之后，Playonline的安装就结束了，玩家确认后PS2自动关机。

手边有电脑的话可以方便查阅攻略。

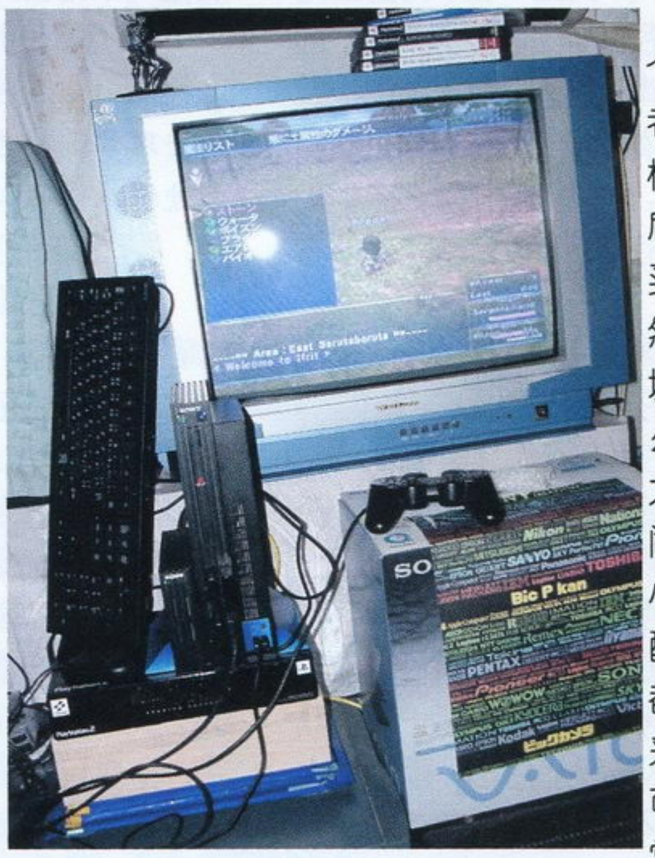
第三步就是安装《FF XI》。首先打开PS2舱门取出Playonline的安装盘，这时PS2启动进入了操作界面，选择硬盘，玩家这时可以看到硬盘中多了很多图标，选择银灰色有Playonline字样的图标进入，这时Playonline就会在PS2硬盘中运行，主菜单出现后可以选择第四项“安装”，这时放入《FF XI》的DVD-ROM安装光盘，随着熟悉的音乐响起，《FF XI》已经露出了迷人的脸庞。一共有3个选项：安装、观看CG、设置。选择第二项观赏CG片头吧，“那熟悉的音乐响起，拿着刀剑的战士在城堡边巡视着，突然强壮的异族怪物进攻了，它们非常强壮，非常多！黑压压数以万计蜂拥而至，怎么办？城堡会沦陷么？这时tarutaru族的魔法师释放一个接一个的究级黑魔法……”，CG总长达到7分多钟，简直就是一部小电影，场面宏大，甚至有一种观看《指环王》电影的感觉。其中还以人族的一个角色作为主角，讲述他小时候如何进行死里逃生的经历。片头放完之后，《FF XI》自动进入安装界面。

安装《FF XI》的过程中系统显示安装时间为20分钟，可是实际安装时间却大大超过20分钟，我使用的是外置PS2硬盘，硬盘狂转了约40分钟后才告安装完毕。不过安装界面的确做得不错，一颗代表着《FF》世界的巨大水晶在屏幕中央，非常漂亮。安装结束后，玩家到PS2硬盘中运行Playonline主程序，进入菜单中可以看到在屏幕右侧有一个窗口，之中有一个项目就是玩家自己先前设置的账户，包括Playonline会员ID、上网方式等都记录在此。而该项目的名称以及设置都可以通过右侧菜单中的网络设置选项来更改。现在你需要做的就是选取第一个“从列表选择用户登录”，确认后联网，等进入Playonline主菜单之后选择左边第三个“GAME”之后你会看到一共有三个游戏，依次是《FF XI》、卡片游戏和雀凤楼。当您选择《FF XI》之后，是无法直接玩的，之前需要与SQUARE签署一个ID购置协议，也就是付费手续。因为《FF XI》是一个收费的网络游戏，它的收费标准是一个ID每月收取1280日元，加消费税一共是1344日元，如果玩家在《FF XI》中使用超过一个角色进行游戏的话，那么收费是每增加一个角色每月收取100日元，税后是105日元。举个例子：一位玩家使用2个角色玩2个月《FF XI》，那么他将支付2898日元约折合194元人民币。购买ID付款在《FF XI》菜单的最后一个选项，在这里先要键入自己的PlayonlineID和密码，接着需要键入《FF XI》密码卡上的第二行密码，也就是《FF XI》的安装密码。然后你可以选择付款方式，付款一般有两种，一种是信用卡付款，如果你有国际信用卡的话，那就和一般网上购物一样，输入一些基本信息就可以了。而没有国际信用卡的玩家也可以通过webmoney的方式付款，webmoney可以通过两种途径购买，一种是用国际信用卡在日本的各类软件连锁店、便利店购买，另一种就是通过有国际信用卡的朋友在www.webmoney.ne.jp 上购买，webmoney有面值2000日元和5000日元两种，是通过密码的方式给买家的，您只需将webmoney密码输入《FF XI》的支付窗口就完成了付费手续。在最后要说明的是，《FF XI》在7月份之前是免费的，所支付的月费是从7月1日开始使用的。

Playonline的菜单画面。

正式开始玩《FF XI》！

正式开始玩《FF XI》了，首先是选择角色，《FF XI》中可供选择的人物造型真是太丰富了，除了种族，还可以选脸型、头发、身材等等。在选择脸型的时候，画面上的人物不是简简单单地站住的，而是活蹦乱跳地活动着，一会儿做出可爱状，一会儿做出沉思状，一会儿又做出懒散状，人物动作和表情都非常自然，而单从头部造型来看，每个角色都几乎能达到《FFX》的那种水平，单单只是看着他们的表演就很享受了，哈哈。我选用的是taru，一个红头发的小矮人，非常可爱。选好种族外形后就可以给小矮人起名字了，很可惜笔者的网名liz被占用了，只能起一个kawai的名字了，叫mopoo吧。这时系统会让玩家挑选一个所属的国家，因为我钟爱田园风光所以选了第三个国家ウィンダス，真是一个美丽的国度啊！当我一进入ウィンダス就看到清澈的河流、依山而建的建筑还有那棵神奇的大树，这时系统就会给出ウィンダス的介绍，而玩家此时可以留意窗口中会出现一段信息“welcome to xxxxxx”其中xxxxxx就是服务器名称，我所在的服务器是Ifrit，没错，就是伊夫里特，“《FF》系列”中常见的召唤兽的名字。据说《FF XI》一共有20台服务器，每台服务器都是用召唤兽的名字命名的，COOL。玩家登录角色后系统会根据每个服务器的人数多少随机指派的。而如果朋友们要几个人一起玩《FF XI》的话，那必须大家在同一个服务器之中。当然在《FF XI》的世界中是可以通过某种方式而让几个好友在同一个服务器中一起玩的，那就是购买pass，在ウィンダス里就是在城中央的那颗大树下购买，之后会得到一个密码，在新建角色的时候在输入名字的下面输入服务器名（注意大小写）和密码就能直接进入指定的服务器了。



第一日，我进入城市，作为一个新手，一位贤者给了我一张初心者优惠券，据说是能够以优惠的价格购买一些地图，暂且收着吧。然后我被告知可以去城西的码头商店买魔法和攻防具，奇怪这些商店竟然在船上。咦？怎么所有的人都往城门外跑啊，到野外去打怪物的么？那我也一起去看看吧。随着一大队人马出了城，哈哈，城外好热闹——很多人为了练级都在和一些小动物战斗呢，好像是和蜜蜂还有酷似飞天猪的小动物打，如何出招都能看到，有些魔法师还咏唱魔法来攻击魔物，人物之间进行交谈还可以做出各种动作，这些动作都非常可爱，这样聊天起来感觉更有投入感啊。谈谈画面吧，世界的广阔给我的印象最深刻，场景真的很大，南面不远就是大海，而两旁都是很高的大山，我朝着北面走去，走了很久看到一条河流，真的很大啊，画面似乎有着前作的影子，但是《FF XI》看起来更好，做得也非常拟真，植物、动物、建筑物都和现实中非常像，阳光也会不时地从空中照下，让整个画面更加绚丽多彩，人物在场景上行动也有光源效果处理，这样让人物与背景融合得非常完美。可以这么说：SQUARE在网络上已经创造了一个很完美的《FF》世界了。

后记，《FF XI》的世界非常广阔、深奥，称之为一个幻想中的小社会也不为过，这个世界可以供人在相当长的时间里不断探索、乐在其中，同时《FF XI》的世界也是不断在升级的，玩到现在《FF XI》的终端版本升级已经升了3次了，以前存在的连接服务器经常很忙或者服务器整修必须到news里面察看造成不便等问题都有了很好的解决，而在《FF XI》中职业段数包括一些任务完成条件也都根据玩家的反馈做出了修正，SQUARE不断让《FF XI》更完美，《FF XI》也在不断进步。《FF XI》是所有PS2玩友都期待的作品，希望有更多的人能够和我一起最终幻想。

www.plumbook.cn

第二次采访

文：罗严塔尔

罗严塔尔：（以下简称罗严）首先，对中村先生能第二次接受我的采访表示感谢。

中村：不不，这是我的荣幸。

罗严：这次，想就在线游戏特别是《FF XI》询问一下日本玩家看法。我想问一下中村先生以前玩过什么网络游戏吗？

中村：嗯——有《PSO》，《ウルティモンマーン》（日本的电脑网络游戏），还有现在的《FF XI》。

（还行，中村不愧是CORE USER，这几个游戏足以说明他玩Online的时间不少。）

罗严：现在，在世界上流行着很多拥有庞大用户数的网络游戏，比如《CS》、《Diablo II》等等，但是，主要都是PC平台的。在游戏机平台上真正可以称得上是网络游戏的只有《PSO》和刚发售的《FF XI》了。中村先生你对玩过的游戏机平台的网络游戏的看法是？

中村：玩了觉得非常有趣。（他想了几秒，“やると、おもしろい。”）刚开始玩的时候觉得无趣，因为要练级，找东西等等，但随着游戏时间的增长，会觉得越来越有趣。但是，通讯延迟还是很令人郁闷，比如中国、韩国的网络化发展非常快，网络速度自然令人满意，但日本的ADSL普及也就是这一两年的事情。我以前玩的网络游戏虽然知道是在通讯对战，但还是有明显的延迟呢。不过随着PS2的ADSL网络计划的推广，网络游戏肯定会爆炸式地增长吧。

罗严：与普通的单机游戏相比，你认为在线游戏吸引人的地方在哪里？

中村：交流。现在的游戏，《生化危机》、《FF》等等都是单机玩的（Soloplay，刚学的），在这些游戏里出现的人物，比如在某个城镇上，在主角身边的那个角色是一个真正存在的玩家的话那该多好。大家都这样想吧！有一个人玩游戏的时候也有把大伙儿叫在一起玩一个游戏的时候，不能说一个人玩没有意思，但是和大家一起玩的时候又笑又聊的，那种感觉是单人玩时找不到的。网络游戏就是追求这种感觉。

罗严：中村先生已经开始玩《FF XI》了吧？

中村：是的，正玩得火热呢。

罗严：与其他同类型的在线游戏相比，《FF XI》有什么进化的地方？具体点说——与同类的《PSO》相比。

中村：嗯——（很为难的样子）其实作为网络游戏，要素都是差不多的，在游戏中遇到各种人，交流、战斗，收集珍贵道具等等，作为网络RPG这些都是不会有什么改变的。《FF XI》是一个更加进化、更加成熟的形态吧。可以更多的人同时在线，18个人一起行动以前是不能想象的，还有就是广阔得可怕的世界，对于《PSO》来说场景就是几艘宇宙船和几个区域而已，打游戏时就是进入第一、第二、第三等几个场景，但是《FF XI》就不同了，那是个真正的世界。你真的可以在那里旅行呢，翻过这座山，就有一条没有见过的河，沿着河去寻找源头，途中就遇见各种各样的动物，还有其他国家的玩家途中和你搭话，诸如此类的，《FF XI》的世界非常之广阔啊！

罗严：即，那是一个真正的世界吧。

中村：呃，倒不是这么说，《指环王》看过吧？如果把《指环王》做成游戏就是《FF XI》那样子了！旅行、生活，能感觉到这个世界的存在，也能感觉到你在这个世界是存在的。相比之下《PSO》，就有点“狭窄”的感觉了，只能在几个地区完成任务。

（呵呵，中村没有正统的AD&D概念才说成这样吧……当时听了他这么说没反应过来，后来整理录音时才知道他想表达的就是“有种设身处地在AD&D世界的感觉”的意思。）

罗严：不过当初见到《PSO》也是很激动啊。

中村：是啊！当时我一连玩了二十多个小时呢！《PSO》是革命性的，《FF XI》则是它进化的形态。在《PSO》里能做的事情被限制住了，比如完成现有的任务、收集道具等等，其实《FF XI》在这方面也一样，但后者可以接受的任务和稀有道具要多得多。随着对话的深入，自己级别的增加，财富的积累（笑）等等，要做的事情堆成山，完全没有普通重复游戏场景的厌烦感。所以，玩着玩着就忘记时间的概念，一直玩下去。

呃——与其他的在线游戏相比，就比如《Diablo II》，《FF XI》作为游戏机平台的游戏很明显的更易于使用，一些不玩游戏的人或者不懂电脑的人，面对PC平台的游戏会很头疼的，但游戏机不一样，插上就可以玩，不懂电脑一样可以享受在线的乐趣。并且，从设备状况而言，准备一套能上网的电脑也比买台PS2更麻烦，为了玩游戏专门再买台电脑是很不值得的。（Ps，日本的品牌电脑的销售占绝对优势，但使用的显卡全是那种商务用的稳定显卡，像S3，ATI等等，品牌机几乎不为玩3D游戏考虑）总之游戏机的在线游戏更适合一般人玩吧。

罗严：《FF XI》是SQUARE的第一款在线游戏，玩家对史氏的第一作有信心吗？

中村：肯定成功，没有问题的。（非常肯定的语气，并且从日语的语法上看，我问的是“能成功么”，中村的回答是“成功了”，足见他作为玩家对《FF XI》的信心）

罗严：理由是什么呢？

中村：我们先看看现状吧，《FF XI》发行以来，零售的软件和PS2 BB套装都是一直保持在入货就售空的状态，甚至很多人还没有BB套装就在我店里买了软件预备着。《FF XI》的服务器也是一直不断有人在登录。现在的《FF XI》不是没人买的问题而是买不到、玩不到啊！（笑）

罗严：对SQUARE完全放心啊……

中村：嗯。业绩就在那里摆着。还有《FF》的牌子，两者都齐了，玩家也就没有什么可担心的了，直接买就行。

罗严：借着《FF XI》的势头，可能后面的《FF》也会做成在线游戏——单机的《FF》和在线的《FF》哪一个对玩家更有吸引力呢？

中村：（思考一阵）在线与不在线的区别就是——有人。比如他也玩《FF XI》（另一个店员），我们可能在《FF XI》里相遇，聊聊游戏、聊聊工作等等，这是个交流的手段，还有他要是喊“救命”，我还得跑过去帮助他。同样遇到陌生人如果陷入困境，不去帮忙也是不行的。玩一个互相帮助、互相交流的《FF》是很有趣的。

罗严：中村先生认为“《FF》系列”有必要网络化吗？另外树立一个系列不是更好吗，在无论如何保证《FF》的人气度不受动摇的前提下发展网络游戏。

中村：其实网络化不是SQUARE自己说了算的啊！史氏应该与Sony以及NTT商谈了很长时间了吧！Sony本身在PS2发售初便有将PS2网络化的计划，究竟要凭什么样的游戏才能打开市场呢——从日本目前的现况（网络状况）看，必须是具有决定性号召力的游戏才行。硬盘18000日元、ADSL初装费8000日元，还有每个月的上网费——要让玩家不顾高昂的费用坚决买游戏然后上网并且不断地玩下去的软件，就只有动用SQUARE的《FF》了。PS2单纯的光喊网络化是没有用的，必须有畅销的软件，玩家有想玩的软件，当然会买硬件啦。自从《FF XI》发售，PS2的贩卖台数直线上升。

罗严：传统“《FF》系列”的销售状况已经非常之好呢。

（中村似乎没有直接回答我的问题，所以，我继续了这个话题，希望得到准确的回答）

中村：嗯——《FF XI》本身的作用已经超出了它作为《FF》其中一作的作用了，它必须让Sony的游戏在线化顺利进行才行。这个任务只有《FF》能完成。比如，与《FF》一同推出的网络游戏还有像卡片游戏、麻将游戏等等，

与《FF》同种类型，不过那种游戏到底有几个人会去玩啊！（笑）SQUARE推出《FF XI》以后，其他的游戏的网络化计划还是按部就班地展开，借着《FF XI》带动硬件销量，对史氏以后所出的单机版本《FF》和其他游戏都是好事。好像在NGC上也快要推出“《FF》系列”了哦。SQUARE两头不耽误，不会因为网络化带来损失——反而有大盈利的势头，《FF》的改变也是成功的，对以后《FF》的单机版本的品质也不需要质疑什么，不管怎样，SQUARE对《FF》所进行的改变是很成功的。

罗严：明白了，还是用软件带动硬件。由《FF》带动PS2的网络化计划开展。

中村：是的，完全如此，它是为了PS2整体的发展而推出的，《FF》为了PS2而改变。

罗严：目前《FF XI》的贩卖状况是……（还没等我说完）

中村：100%卖空。

罗严：嗯……但是总贩卖数还是有些……

中村：是的，还是少。到现在为止也就是十五六万的样子。

罗严：我倒是有些担心，前面几代的《FF》都是百万级的，这一作却只有这个数，即使无论怎么受欢迎也无法收回成本吧。（白痴级问题，但我想看一下中村对网络收费的看法）

中村：嗯，但是，《FF XI》的花费可不单单是这个钱。买了碟，还要买硬盘，跟着还有每个月一次的1280日元的角色使用费。这跟一直在卖软件是没有两样的，《FF XI》的寿命最少最少也要一年，15万至少变30万，这才两个月而已，以后无论怎样也会翻番，再加上海外计划的扩展，百万级绝对不是难事。其实——如果BB套装的贩卖能够容易一点的话，100万销量在国内都不是难事。（他怎么用了那么多表示肯定的接续词？）

罗严：哦？对于日本玩家来说BB套装和硬盘很难买到吗？

中村：是啊。如果SQUARE的硬件贩卖搞得再容易一些，现在的贩卖数就已经上了50万了吧！现在每天都有来我店里询问能不能代购BB套装的，即使这样，有的人还是先把软件给买回家去了（笑），只可惜《FF XI》不支持单机，他们只能等待了，在playonline那里也老是订不到货。不凑齐全部装备，买了盘也没有用。不管怎样，《FF XI》还是盈利的。单机游戏和在线游戏最不一样的就是买单机游戏，只需要花那张光盘的钱，而在线游戏不但要花这笔钱，并且还得付出使用费、网费以及以后的下载新资料的费用。

罗严：说到下载，也许这个会改变以后游戏的形态呢。

中村：是啊，不光是一般的在线游戏，连单机游戏也可以下载新的资料呢，一个游戏可以不断地玩下去，不会厌烦。

罗严：对于《FF XI》，随着新地区、新任务的放出，这个世界会变得越来越广大，玩家会一直被吸引在这个世界吧。

中村：嗯。相对的，加入的玩家也会越来越多，《FF XI》也会变得越来越有趣。

罗严：不过《PSO》倒是没能做到这一点。贩卖数到了40万左右就中止了，不知道《FF XI》会不会遇到这样的问题。（想法是好的，现实是什么样子就不一定了）

中村：也许到了一定的数量后会有一段时间的停滞，但不知道会不会出现《PSO》那样的长期贩卖停止的问题。DC销售的中止给《PSO》造成了很大的影响，对于《FF XI》来说不存在这个问题。但是《FF XI》同样面对硬件问题，这就是“难买”。如果好买一些……

罗严：玩网络游戏是要花费大量时间的，尤其是《FF XI》这样精彩的游戏——问题是，当我们还有想玩的单机版的游戏时，会不会因为沉浸在在线游戏里而变得没有时间玩其他游戏了？一天之中玩游戏的时间也就是四五个小时而已，对于网络游戏来说根本算不上长，甚至觉得意犹未尽，能挤出时间再来玩单机游戏吗？比如单机RPG这类也要花很长时间的游戏。

中村：这的确是个问题呢！就拿我来说吧，我很早就预订了玩《FF XI》的全套装备，从服务器开始运作那天，我就一直没动过别的游戏。（笑）玩《FF XI》，要一直花钱，钱一直付，还有别的新服务也要付费，对于一般玩家来说就没有很多多余的钱来买别的游戏了。不过好游戏出了的话肯定还是要买的，自己喜欢就要玩。（很矛盾的样子……好的，我再来问问）

罗严：可是，毕竟玩游戏的时间不会很多。

中村：嗯……唉，也是啊……这的确是个问题呢……也许以后玩游戏的人买的软件会大大减少也说不定……这以后会是个现实问题吧，玩家玩到的游戏会少很多。

罗严：下面针对《FF XI》游戏本身问几个问题。

以前的《FF》重头戏是剧情，这次网络化之后，剧情的地位无可避免地被削弱了，相反像美式RPG一样变成以任务为主，追求自由度，这对于一个一直以剧情吸引玩家的RPG来说是好是坏？

中村：这是网络化之后无可避免的问题。当然《FF XI》也是有剧情的，不过这次的要素放在了“交流”上了，同一个任务，每一次和陌生人组队，交流、战斗都不尽相同，每一次都有全新的体验。20万玩家有20万种属于他们自己的“剧情”，这样不是更激动人心吗？其实这也是网络游戏吸引人的要素之一，每一个人都能在网络中找到属于自己的经历。

罗严：是的，属于他们自己的“剧情”，这点比机械的打机更珍贵。我比较关注的是游戏中的经验值分配问题。众所周知《Diablo II》、《PSO》等都是采取接近于平均分配的原则，但《FF XI》却用了“各归各”的方式，这对于新手来说是不是不太公平？努力消灭一只怪物，却只能得到与高手一样的一点点经验值。

中村：的确是各归各的，但实际情况并不会太糟，一个队伍中如果等级差得太多，级别比较高的人绝大多数情况下是不会和新人抢经验值的，相反他们会尽量削弱怪物，让新人给它们最后一击，而且其间还会不断给新人支持和回复。这在《PSO》中也是如此，网上的玩家大部分还是很亲切的（笑），我就被别人带过好几回。当然，新人与老手之间的差距还是存在的，经验值的获得方面还是存在问题。

罗严：在《FF XI》的世界中玩家可以互相争斗吗？（PK，现实问题。）

中村：嗯——玩家与玩家之间的战斗是不被允许的。

罗严：与其他国家的玩家呢？国家与国家之间是战争状态吧？

中村：的确是交战状态，但是玩家之间是竞争而不是战斗，玩家消灭的怪物数越多，这个国家的国力越强盛，这个国家就会吸引更多的玩家加入。总之你是不能杀人的。

罗严：成为一个网络游戏的高手要花非常多的时间练级，中村先生认为这是必要的吗？为了练级而练级。这对以交流为主旨的网络游戏有什么影响？

中村：反过来看如果一个游戏没有战斗、也没必要收集珍稀道具的话，我也就不会玩了。就是要在战斗中大家互相帮助共同商量对策，以此为契机进行沟通的。单纯地做出一个满世界聊天的游戏的话就没人去玩了吧？所以我认为练级或者说是战斗是很有必要的。最具体的例子就是你在战斗中遇到危险，被不认识的人相救当然会觉得很高兴，不知不觉间就和陌生人之间的距离拉近了很多，在战斗中取得默契，那种悸动不是在一般的聊天室中能得到的。

罗严：原来如此。作为网络游戏的《FF XI》，比起玩家间的战斗，玩家间的互相帮助更为重要。

中村：是的！从SQAURE那里的资料看，单单一个玩家，能去的地方是有限的，很多区域都是要一起行动才能进取。“一同翻过那座山吧！”“我们去XX去探险吧！”这样是很激动人心的。集体的概念在游戏中非常重要。

罗严：嗯——我现在玩的在线游戏大部分都是完全以对抗为主的游戏呢，《CS》最为典型。

中村：《CS》啊，完全的PK嘛，团队战也是为了PK。（笑）的确，《FF XI》和这类的游戏风格不同。

罗严：嗯……这也许是日式游戏与美式

游戏理念上的差异吧。

中村：的确如此。再就是玩电脑游戏的玩家年龄层要比玩游戏机的高一些。就说《CS》，家长是不会同意孩子在游戏里当恐怖分子端着AK出去杀人的，绝对不会。相反像《FF XI》这类的游戏，没有恐怖、血腥的成分，更容易被社会接受。

罗严：《FF XI》有年龄限制吗？

中村：没有。但是申请《FF XI》入网时，信用卡是必需的，所以如果自己办的话至少要18岁，以下的玩家就要经过家长的允许了。比较来说，玩《FF XI》的人年龄还是偏高的。

罗严：日本的玩家在游戏中比较喜欢竞争还是互助？（喜欢《CS》还是喜欢《PSO》？其实这么问也行）

中村：这个问题暂时还不能回答吧。其实，日本玩家还没有完全养成玩网络游戏的感觉呢！不像中国、韩国等等，网络游戏早已普及，日本玩家一直在玩单机游戏，咋一上网，还找不到“对方是人”的感觉吧，比如我在《FF XI》中给别人发讯息，有很多不回话的情况，不是对方不想回，而是对方还没有熟悉这种实时交流的方式。让日本玩家从零开始，逐渐养成网络游戏的“感觉”，是要花费一段时间的。目前来说大家都可以选择的游戏只有《FF XI》和《PSO》这类，随着今后不同类型的游戏推出，这个问题才会慢慢有答案吧。目前可以选择的游戏太少。

罗严：也就是说日本目前的网络游戏玩家非常少吧。

中村：嗯。玩家目前可以上网的平台只有PC和DC，严格来说DC上的大部分只是通讯对战而已。所以，现在以PS2为新的契机。

罗严：为什么日本的网络化普及得如此之慢？

中村：唉，简单地说，就是NTT太差了。像美国、中国，通讯时几乎没有延迟的问题，而NTT的电话回线很差，即使知道对方是人，反应也是如此之慢。所以由于通讯问题几乎没有玩网络游戏的。像ADSL那样的高速接入也才是最近开始普及的。3年前，不，连去年都是，通讯慢、收费高，这样怎么能吸引玩家呢。

罗严：网络游戏的普及速度缓慢还与日本玩家的性格、玩游戏的习惯等等有关系吗？具体来说，日本玩家的性格使他们习惯于自己一个人玩游戏。

中村：其实日本玩家玩游戏是跟着厂商走的，厂商出了什么游戏，大家就会去尝试。呃，当然不全是这样子但这也是很大一个原因。没有游戏，大家怎么玩呢？现在ADSL急速普及，只要厂商发售好玩的在线游戏，大家一定会去玩的。

罗严：一旦开始玩《FF XI》，会持续多少时间？

中村：至少半年，这是照着PS2明天就在世界范围内中止发售的情况下。（大笑）

罗严：作为网络游戏，对玩家来说一个很大的挑战就是在游戏中交流的问题。只在一个国家内进行的游戏还好，如果是世界性的网络游戏——即以后《FF XI》如果国际化，中村先生认为不同的玩家能在《FF XI》的世界中流畅地交流吗？

中村：嗯，语言的问题迟早会出现啊。现在的网络游戏比如《PSO》，有一些指令似的规格语句（-_- 日本人真会造词），基本的打招呼、求救等等还是能应付的。但真正要做到交流，恐怕要看玩家本身的能力了，日本玩家用游戏机的专用键盘，输入日语当然能做到，不过遇到别的国家的玩家恐怕交流起来是很困难的吧。以后《FF XI》会推出PC版，如果有套装的及时翻译软件，交流障碍应该能缓解。（当今的及时翻译软件能做得到么？）

罗严：现在的《FF XI》支持语音么？（想不想在《FF XI》中用语音交流？）

中村：那个需要麦克啊，PS2的《FF XI》操作套装里还没有PS2专用的麦克，我想以后如果《FF XI》发展良好的话应该没有问题，会有USB麦克风发售的。（我大汗，USB接口的麦克我不敢想象）

罗严：好的。关于《FF XI》的问题我已经问完了。下面问几个其他方面的问题可以吗？

中村：（笑）当然当然。

罗严：上个星期天我去了Game center（说白了就是游戏厅），发现格斗游戏占了绝大多数，为什么格斗游戏这么流行呢？（在日本，除了街头那种小型的供行人消遣的抓娃娃机厅以外，正规点的游戏中心都是格斗游戏占绝对优势，其次是音乐游戏——《DDR》不常见了，全是《Beatmania》，最后才加上几台筐体STG和达人级难度的2DSTG）

中村：哈，这是店家说得算的。格斗游戏，投上币，有时最多玩上三局就被挑下来了（日本的格斗游戏都是五局三胜制），不甘心输就会一直不断地投币。而且游戏时间也短，老板当然高兴啦！我印象中《街霸II》出了以后，这十几年来这种局面就没改过，一直是格斗游戏唱主角。

罗严：其余的游戏类型怎样？比如音乐游戏，筐体游戏。

中村：和格斗游戏比起来还是格斗游戏绝对领先。音乐游戏也就是近几年兴起来的，那个我玩不来啦！（大笑）那些是要在家里苦练才敢到Game center去玩的。筐体游戏也有很多人玩，但是贵，对于玩家是这样，对于店家更是这样。一台筐体要300万日元还多，而一部对战用的机台再多也超不过100万日元。对战吃币率又高，所以就是现在格斗游戏一边倒的局面。最近流行的《连邦对吉翁》你玩了吧？我这几天每天都去玩。

罗严：哦！最近很流行的格斗啊。（这个异类格斗最近在日本的机厅疯狂地流行开来，我去看的那个机厅，60台各种各样的机器，《连邦对吉翁》竟然有十多台！）对了，XBOX的电视广告最近已经不多见了，现在的贩卖状况怎么样呢？（赶快住转移话题，否则……）

中村：降价了呐，降得还挺厉害。PS2降价是因为销路好所以成本降低了，XBOX是因为“卖不出去啦——降价——降价也卖不出去啊——”（中村的话很有意思^^“売れねぇ……売れねぇよ……”）

罗严：唉，XBOX在日本已经卖不动了吧。

中村：是啊，卖不出去了。软件少。

罗严：软件……还是有很多软件发售的。

中村：嗯，但玩家想玩的软件还是没有。四五六月，什么像样的软件都没有嘛，就等于没出游戏，除了一款足球。再看PS2，这3个月大作不断，《鬼武者2》、《机战IMPACT》、《FF XI》等等。玩都玩不过来。

罗严：是啊，本来机能这么强的主机……

中村：机能——我们不能用啊，比如XBOX内置ADSL套件——“没ADSL对应的游戏，ADSL怎么用？！”有内附硬盘——“这玩意儿干什么用的？！”这样的批评很多。（哈哈，批评语全是关西方言，有意思极了！我会把采访中中村半开玩笑时说的关西方言放到我的BBS上）

罗严：但美国XBOX还是买得不错的。

中村：赛车游戏……赛车的，体育的。问题是日本没人玩。还有一些有年龄限制的游戏，大量的出血、暴力等等题材的，是不能输入到日本的。

罗严：要是XBOX上有《FF XI》这么有力的软件就好了。

中村：PC版的肯定会出的，但XBOX是肯定不会有的。

罗严：前景堪忧啊。

中村：是。我这里一共没卖出去几台，也就是发售的那一个月。

罗严：我的问题问完了，谢谢中村先生接受我这次的采访。

后记：以上就是在《FF XI》发售后的第三个星期，我对中村做的采访。

《FF XI》的服务器在开通的当天就崩溃了……足见日本玩家对《FF XI》的狂热。据我这几天的调查，BB套件还是常常订不到货。也许真的如中村说的那样如果硬件能在小卖店发售的话，现在真的会超过50万份的。自从《FF XI》推出之后，网络游戏引起了媒体的广泛关注。日本的电视台甚至专门以《FF XI》为契机做了一个谈话节目，关注网络游戏带来的社会现象和对人们日常生活的影响，其间对韩国的游戏职业化、网络游戏犯罪等等进行了详细的分析……相信随着PS2网络化计划的进行——最重要的是NTT以暴风雨般的速度在日本国内推广ADSL，在线游戏会深入人心吧……

事件

不取得最大的市场份额誓不罢休，XBOX2002年夏记者招待会召开

6月11日，微软在日本举行了“XBOX2002年夏记者招待会”（XBox Conference 2002 Summer），会议不但公布了XBOX的网络计划XBOX LIVE在日本的发售情况，还公布了新一轮更为猛烈XBOX软硬件攻势。

Xbox Conference 2002 Summer

会议的开端，是微软XBOX事业本部长大浦博久豪情万丈的演讲，他说到：“从80年代到90年代，微软先后在表格处理软件、文字处理软件、图形用户界面软件等领域获得了压倒性的市场份额，无论微软进入哪个领域，都力图要占领最大的市场份额。微软已经确立了将投入最大的资金、时间、人力让XBOX普及量提高的战略。今后XBOX不取得最大的市场份额誓不罢休！”

▲大浦博久表示今后XBOX的攻势更为猛烈。

日本XBOX LIVE计划，也和美国的XBOX LIVE一样只针对宽带网络，微软公司本身将独自负责相关网络服务器的设置与管理、顾客管理等全套服务。所有对应XBOX LIVE的游戏也将一起对应XBOX语音联络器（VOICE COMMUNICATOR）。XBOX LIVE相关软件的销售方式也会与传统的游戏软件一样通过实物包装销售，而不会利用网络下载方式来销售。在所对应的宽带形式方面，基本上只要是宽带，不管是ADSL式、有线电视缆线式、光纤式，都可以联入XBOX LIVE。XBOX LIVE将于6月下旬开始进行测试。

▲中裕司新临现场解释XBOX版《PSO》将如何通过语音聊天。

XBOX LIVE启动装6800日元的价格非常诱人，因为一套XBOX LIVE启动装包括的主要内容就有XBOX LIVE12个月的使用费、XBOX版《PSO》及一个XBOX语音联络器。另外，这个同捆版的《PSO》已经不需要再支付网络服务费，也就是说购入了XBOX LIVE启动装，就可以免费玩《PSO》一年！

会议上SONICTEAM的中裕司现身于会议现场，并与XBOX网络总括部长小出雅弘共同演示XBOX版《PSO》的联网游戏情况。他介绍XBOX版《PSO》的特点就在于可以通过语音聊天，虽然语音的传输会有1秒时间的延迟，但比起用文字进行的交流，语音交流仍然是方便了很多，尤其是在激烈的战斗时。另外XBOX版《PSO》很特别的一点是，游戏提供了将自己的语音变为机器人的声音或是小孩子的声音等不同的声音的功能，这样在玩家聊天时，就不会因为是语音聊天而不好意思和陌生人聊天了。这样的系统直接打消了原来玩家对语音聊天的一些顾虑，也让《PSO》变得好玩得多，估计这将成为日后众多网络游戏语音聊天的标准功能。

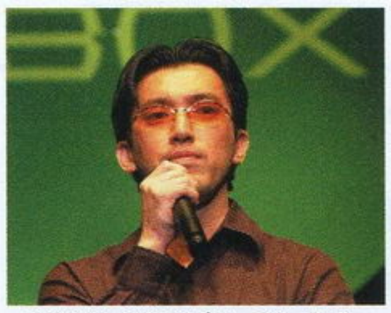
▲XBOX版《PSO》的画面，注意看画面下方的字幕，表示玩者正在使用第一种语音变化效果。

会议上又公布了最新的XBOX软件阵容，除了E3上的XBOX游戏外，这次记者招待会又公布了两款重量级的游戏软件。其一是SEGA旗下AMUSEMENT VISION的《SPIKEOUT X-TREME》，其二是CAPCOM的《恐龙危机3》。

《SPIKEOUT X-TREME》最早是于1998年9月于街机登场的SEGA硬派动作游戏的最新续作，《SPIKEOUT》的特点在于，通过光纤联机，让多个玩家合起来一起玩动作过关游戏，而且游戏中也加入了大量来自格斗游戏的要素，该游戏至今仍大有人气。会场上AMUSEMENT VISION的名越稔洋到场对游戏进行了说明，他谈到，当年玩家中让《SPIKEOUT》移植到DC上的呼声相当高，但当时考虑到还不能将游戏的潜力完全发挥，所以没有进行移植，现在通过XBOX的机能，对应XBOX LIVE，《SPIKEOUT》最新作将充分发挥潜力。

AMUSEMENT VISION的名越稔洋

CAPCOM早已公布《恐龙危机3》是XBOX的独占游戏，这次终于真正亮相。作为招牌游戏之一，“《恐龙危机》系列”最新作也将由CAPCOM的王牌制作人三上真司负责制作，三上真司在会上表示，《3》的游戏内容将在各方面都进行革新，这次的冒险将以宇宙为舞台，玩家将在宇宙飞船中与恐龙战斗。宇宙飞船由好几个部分组成，各部分还会移动、变形，怎样组合一个好的冒险路线是策略性所在。在玩法上，游戏也将进行各方面的创新，在会议现场所播放的影像中，可以看到游戏中的角色甚至可以装上飞行喷射器进行飞行射击。不过三上也表示目前游戏的开发度为50%，这些画面都是实验性画面，目前主角也未确定，真正的游戏画面还要等今年秋天的2002东京游戏展才会公布。



CAPCOM王牌制作人三上真司

▲与前作感觉完全不同的游戏舞台。

除了最新作，ATLUS的《真·女神转生NINE》、SEGA的《铁甲飞龙ORTA》、TECMO的《忍者龙剑传》和《DOA极限沙滩排球》、KOEI的《红海》等先于E3上公布的作品也在此纷纷亮相。

目前XBOX上日本专用软件为21款，今年内会增加到80款。而与XBOX LIVE启动装同时发售的游戏除了同捆的《PSO》以外，目前已经确定还有FROMSOFTWARE的《サウザンドランド》和微软的《Whacked!》（暂名），现在日本国内共有39家公司正在开发47款对应XBOX LIVE的游戏。

《真·女神转生NINE》

OUR VIEWPOINT

XBOX的价格的确相当具有诱惑力，想想这可是一款带有硬盘的超强机能的主机，现在只售24800日元。单有主机降价当然无济于事，E3过后，XBOX上的游戏阵容渐露狰狞，这次的记者会，除了再次展示E3上公开的大作以外，又公布了两款重量级的作品，再加上XBOX LIVE的强势亮相，XBOX在日本的竞争力上升了。

以《PSO》作为微软XBOX网络计划的同捆游戏这一招体现了微软的煞费苦心，《PSO》即使作为一款单独的软件销售都是一款强力作品，现在同捆在微软的XBOX LIVE启动套装里无疑让XBOX LIVE启动套装更具吸引力，XBOX LIVE的普及将因此而容易得多。购入启动装后就可以免费玩1年的《PSO》证实了微软公司的确是在XBOX上投入了巨额资金。（传言5年内微软将陆续在XBOX方面投入20亿美元的资金。）够气派的记者招待会、便宜的主机、优惠的XBOX LIVE，这些都说明XBOX确确实实地在用强硬的金钱攻略方法硬夺家用机游戏市场，那么结果是否会像微软所进入的其他领域一样，让微软大获全胜、取得最高的市场份额呢？很难判断，但可以很肯定地说，占领家用机市场要比占领以前的其他市场难得多。

www.plumbook.cn

特报 日本独立的游戏分级组织 CERO 成立

日本电脑娱乐软件协会（CESA）目前宣布设立专门的给游戏进行分级的独立组织“CERO”（Computer Entertainment Rating Organization）。

CERO 的分级以社会伦理为主，对游戏的内容进行审查，然后作出适当的判断，将游戏软件按年龄划分级别，最后游戏软件的包装上会印上CERO分级的标志。这样的分级标记也让游戏销售店和游戏制作商能够免去一些不必要的麻烦。分级制度将于今年秋天正式启动。分级制度的确立将让日本的游戏文化更健康地发展下去。

现在CESA会长已经由原来KONAMI社长上月景正改为现在CAPCOM社长的迁本宪三，这是CESA自设立以来第一次换任会长。而CESA的名称其实也进行了改变，由原来的Computer Entertainment Software Association（电脑娱乐软件协会）改为Computer Entertainment Suppliers Association（电脑娱乐供应者协会），这也是为了对应业界发展趋势所作的改变。

OUR VIEWPOINT

随着电子游戏的进一步发展，现在的游戏再也不是低龄儿童的专利，尤其是进入以CD-ROM为主要媒体的32位游戏机以后，电子游戏越来越向大龄游戏人发展，虽然儿童仍是主要市场之一，但现在玩游戏的青年人和中年人也已经成为同样重要的市场。除了如今的电子游戏画面愈来愈华丽、音乐越来越接近影视作品能吸引中青年人之外，当年玩着游戏长大的一代人，现在大部分人仍不放弃游戏，这部分人也是目前中青年人中的游戏玩家的一支主力军。游戏玩家中这么多中青年，游戏制作商当然会特别针对中青年的口味制作游戏，越来越多面向大龄人游戏软件的出现就必然要求更严格的软件分级制度。

日本游戏界的游戏制作水平虽然属于世界的前沿水平，但在游戏分级制度上落后于美国，美国的游戏软件分级组织ESRA早已于多年前建立。日本CERO成立后，也将对当前日本游戏市场划分比较模糊的儿童与少年游戏软件进行更清晰的划分。

事件 PlayStation Awards 2002 举行 《最终幻想 X》成为最大的赢家

6月6日，SCEI举行了PlayStation Awards 2002，对2001年5月至2002年5月的优秀PS及PS2软件进行表彰。“PlayStation Awards”表彰会一年一度，由玩家、游戏制作商、游戏销售店进行投票，选出最受欢迎的游戏软件。另外也有按销量成绩来评选的各奖项，包括达到50万以上销量的金奖、100万以上销量的白金奖及200万以上销量的双白金奖。

今年获得金奖的有13款游戏，比去年多出了2款，小岛秀夫及铃木裕等著名制作人登场领奖。白金奖的颁奖式时，堀井雄二与稻船敬二登场领奖，而获得双白金奖的《最终幻想X》的开发队在上台领奖时还不忘向大家大力推荐《最终幻想XI》。

▲左起为小池荣子、堀井雄二、久多良木健。

“PlayStation GrandPrix 2002”（即票选的最受欢迎游戏软件）公布，获选作品是取得压倒性票数支持的《最终幻想X》。

PLAYSTATION GRANDPRIX 2002

最受欢迎游戏			
最终幻想X	SQUARE	PS2	2001年7月19日
最受欢迎游戏提名作品			
真·三国无双2	KOEI	PS2	2001年9月20日
MGS2 自由之子	KONAMI	PS2	2001年11月29日
最终幻想X	SQUARE	PS2	2001年7月19日
王国之心	SQUARE	PS2	2001年3月28日
VR战士4	SEGA/SEGA-AM2	PS2	2002年1月31日

PLAYSTATION AWARDS 2002

双白金奖			
最终幻想X	SQUARE	PS2	2001年7月19日
白金奖			
DRAGON QUEST IV 被引导的人们	ENIX	PS	2001年11月22日
鬼武者2	CAPCOM	PS2	2002年3月7日
大众高尔夫3	SCEI	PS2	2001年7月26日
金奖			
真·三国无双2	KOEI	PS2	2001年9月20日
鬼泣	CAPCOM	PS2	2001年8月23日
MGS2 自由之子	KONAMI	PS2	2001年11月29日
世界足球胜利11人5	KONAMI	PS2	2001年3月15日
世界足球胜利11人6	KONAMI	PS2	2002年4月25日
王国之心	SQUARE	PS2	2001年3月28日
VR战士4	SEGA(SEGA-AM2)	PS2	2002年1月31日
创造球会2002 J联盟	SEGA/SMILEBIT	PS2	2002年3月7日
桃太郎电铁X 九州编	HUDSON	PS2	2001年12月13日
From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗!	BANDAI	PS	2001年3月15日
From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗! 2	BANDAI	PS	2002年3月20日
机动战士高达 联邦VS.吉翁 DX	BANDAI	PS2	2001年12月6日
超级机器人大战IMPACT	BANPRESTO	PS2	2002年3月28日

事件 《最终幻想 XI》最新情报集 《最终幻想 XI》将作第一次大幅升级

才发售不到一个月，《最终幻想XI》就已经开始对游戏进行大幅升级服务了，说明SQUARE对本作的重视及对玩家的承诺的履行。到底游戏将会怎样、从哪些方面进行升级呢，请看下面的报道。

这次升级将从6月11日开始，也就是说从6月11日9点钟之后，每一位进入游戏的玩家都要先下载安装升级资料才能开始继续游戏。为了防止再像游戏刚发售时那样同时注册人数过多而导致服务器故障，SQUARE方面决定在这一段时间内暂时停止玩家加入或退出PLAYONLINE的申请及ID号的购买、解约。

这次游戏的升级将对游戏的整体全平衡性进行一次调整、也将解决一些问题以及一些界面上的变化。其中黑魔法“BIND”的效果持续时间将会变得更短，目前一些以黑魔法“BIND”为中心的玩法也将因此得以改变。另外其他《最终幻想XI》升级的地方包括30项左右，以下为部分项：

●瓦那·迪尔（游戏中的世界）所有地方的拍卖所正式开始启用。

●组队模式中，经验值的分配方法变更（包括按照级数差进行的变更及组队的奖励）。

●修正原来“语言过滤器”（过滤不良发言）所引起的一些错误。

由于供货等各种原因而停止销售的《最终幻想XI》，近日又在SCEI的网站PLAYSTAION.COM上提供限定数量的《最终幻想XI》进行销售，但数量上似乎又不是很多。

特报 韩国的 PS2 促销活动

近日，SCEK（韩国SCE公司）在韩国展开了更为猛烈的PS2宣传攻势，城市街头出现了PS2游戏的宣传车，这些宣传车不但以大字到处宣扬PS2与PS2游戏，车内还配有PS2机，玩家可以进入车厢中试玩PS2游戏，目前可以试玩到《大众高尔夫3》、《铁拳4》、《GT赛车3》及《最终幻想X》4个游戏。PS2是于今年2月才开始在韩国发售的，发售初期，PS2并没有如预想中的热卖，但接下来随着《METAL GEAR SOLID 2》、《GT赛车3》等超大作PS2游戏韩文版的发售，韩国PS2人气不断上升，山内一典、小岛秀夫等知名制作人在自己大作发售时也曾亲临韩国作宣传。近日还接连发售了《最终幻想X》和《鬼武者2》等游戏的韩文版，SCEK颇有诚意的游戏本土化攻势将再度让PS2热销。

但目前韩国国内仍存在着较为严重的盗版问题，包括KONAMI在内的有关方面人士批评韩国打击盗版的成效不足，这也将成为韩国游戏市场进一步发展的棘手问题。

www.ptumbook.cn

事件

SEGA召开街机游戏展览，《VR战士4》全新进化版登场亮相

6月11日，SEGA举办了独家厂商的游戏展会“SEGA PRIVATE SHOW 2002 春”。展会上向大众公布了SEGA今年夏天到今年冬天所要推出的街机游戏。其中引人注目的作品包括《VF4 EVO》、《世界俱乐部 冠军足球甲A2001-2002》，另外还有《SEGA 四人打麻雀MJ》、《魂之冲浪》、《STAR HORSE》等。

《SEGA 四人打麻雀MJ》将利用磁卡记录玩家的资料，可以记录玩家所用的角色、昵称、段位、对战履历等资料。

《VR战士4 进化》（《VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION》，即《VF4 EVO》）是这次展会的最重型作品，作为《VF4》的续编，《VF4 EVO》不单单只是升级版的《VF4》，而是一个完全进化了的《VF4》，新版不但针对原版的旧有角色、场景、模式等各方面有新要素追加，最重要的是这次增加了两名全新的人物。要知道，“《VF》系列”一直以来对增加新人物方面都相当慎重，想不到这次《VF4 EVO》一口气就增加了两个新人物，让本作的总角色数高达15人。目前《VF4 EVO》开发度已经达到了70%，因此展会上《VF4 EVO》已经可以试玩了，包括两个新人物也可以试玩了。新角色之一是日守刚，使用的武功为柔道，技巧方面多为由投技派生技、扫腿技等，也经常用到膝部攻击；另一名新角色是布拉德·班斯，使用跆拳道功夫，经常用到肘部进行攻击。历来SEGA-AM2在“《VR战士》系列”中对武术的演绎都令人敬佩，因此这次两门新武术的加入，让人们对《VF4 EVO》无比期待。

▲冲浪游戏的体感机台。

▲《VF4 EVO》用的网卡，玩家不知能否用它来继承原来《VF4》的战绩。

在新模式方面，《VF4 EVO》又增加了“MISSION MODE”（任务模式）和“QUEST MODE”（探索模式）等。任务模式中玩家要按照所指定的胜利条件去玩才能过关，如“几招之内将对方击倒”、“防御住几次攻击”、“几秒之内击倒对方”等等，获得胜利的话，玩家所用的角色就可以获得新的道具和“FIGHT MONEY”（对战金）。探索模式则要难得多，探索模式中的通过条件一般是“5连胜某某段以上的玩家”、“在大型活动中击倒有名的玩家”等。另外对战中也会随机发生道具和对战金的争夺战，这样让对战更为有趣、刺激。各项新模式追加，也让《VF4 EVO》的玩法更多样、更耐玩了。旧的角色还会在动作方面全面进行重制，追加众多新技、新架式，全面调整游戏的平衡度，真是令人振奋。而在前作备受好评的道具方面，《VF4 EVO》也将再次大幅追加数量，《VF4 EVO》中甚至可以改变角色的头发、眼睛的颜色，玩家可以让自己所使用的角色看起来更加新潮、时髦。场景方面也会追加各种不同的风雨等气候效果。

▲自《VF4》发售近一年以来，游戏就已经数度升级过，想不到这一次“进化”竟然加入了两名新角色。

特报

2003财政年度发售74款软件
CAPCOM今年销售额又将大幅增长

CAPCOM近日公布了他们对2003年财政年度的决策预算，其中也公布了他们2003财政年度（2002年3月至2003年3月）的软件发售阵容与预想销售量。CAPCOM预计总共发售74款软件，而公司这一财政年度的总销售额预计将会达到705亿日元（5.5亿美元），这个数字比上一财年提高了12.4%，但CAPCOM也预计他们的利润与上一年持平，为100亿日元，这是因为北美软件价格下降的缘故。

在这一财年将发售的74款软件中，包括22款PS软件、9款NGC软件、5款XBOX软件、8款GBA软件、2款PS软件、1款DC软件，另外其他各机种的软件为27款，其中包括数款由CAPCOM负责代理的欧美PC游戏的日版。这一财年所有软件的销售量总和预计为1620万套，CAPCOM预想的大销量作品为《Auto Modellista》（PS2）、《鬼泣2》（PS2）、《生化危机0》（NGC）等。

OUR VIEWPOINT

CAPCOM的销售额也达到了5亿美元级，已经成长为一家巨型的国际游戏软件公司。回想CAPCOM在这十几年来的发展，可说是起起伏伏，SFC时代，他们凭“《街霸II》系列”辉煌过，之后经历了一段低潮期；但到了PS时代，CAPCOM又有了《生化危机》、《恐龙危机》，获得了更辉煌的成绩；如今到了PS2时代，他们又成功地在《生化危机》之外引发出《鬼武者》和《鬼泣》两大新的卖坐系列，如今又积极加入NGC与XBOX平台，力求持续辉煌。2003财年销售额比上一财年提高12.4%的预计也说明了CAPCOM不但将续写辉煌，还会急速成长。

关联资料

CAPCOM系列游戏销量统计（统计时间截止到2002年3月21日）

系列作标题	类型	作品数	总销售数量	系列作标题	类型	作品数	总销售数量
《1942》系列	射击	6作	130万套	《街头霸王》系列	对战	60作	2500万套
《魔界村》系列	动作	10作	380万套	《龙战士》系列	角色扮演	8作	250万套
《战场之狼》系列	动作	3作	120万套	《生化危机》系列	冒险	22作	2000万套
《洛克人》系列	动作	62作	1530万套	《恐龙危机》系列	冒险	5作	380万套
《迪士尼》系列	动作	25作	1290万套	《鬼武者》系列	冒险	4作	350万套
《快打旋风》系列	动作	8作	310万套				

事件

韩国版《最终幻想X》发售盛况空前
《最终幻想X》韩语主题歌登场

6月5日是韩语版《最终幻想X》发售的日子，但游戏其实已经于6月1日发售，SCEK方面和SQUARE联合于6月2日在韩国举行了韩语版《最终幻想X》发售庆祝活动。

▲会场布置豪华，贴满了《FFX》招贴画，人们仿佛置于身“幻想世界”中。

SQUARE副社长及“《最终幻想》系列”的作曲家植松伸夫也到场参加游戏的首发庆典。让一众韩国《FF》的拥护者们狂喜不已。韩国版《最终幻想X》除了字幕全韩语化外，最令韩国游戏玩家兴奋的是，游戏中将会有韩语版主题歌，歌曲由韩国歌手李秀英演唱。庆祝活动的高潮则是李秀英现场演唱的韩语版主题歌和韩国COSPLAYER们的登台亮相，游戏中的几大主角悉数登场，与游戏中的人物如此接近的服饰、造型让现场的韩国玩家欢呼雀跃。

作为一款已经在全球获得500万销量的RPG，本作韩语化及韩语主题歌说明了SQUARE和SCEK对韩国游戏市场的重视程度之高。

▲植松伸夫与韩国歌手李秀英。

www.plumbook.cn

特报 NGC无线手柄“波鸟”于美国发售 从此NGC手柄与主机藕断丝不连

任天堂于6月10日起正式在美国销售NGC用的无线手柄“波鸟”（WAVEBIRD）。“波鸟”曾在5月下旬的E3任天堂记者招待会上由宫本茂亲自进行演示。很快，6月10日新手柄就上市了。“波鸟”可以无线控制的距离相当远，任天堂方面宣布可以达到20英尺（6.1 米），但美国玩家经实际测试这个距离其实有30英尺（9.15 米）以上，“波鸟”厉害的地方还在于，即使它与插在NGC 主机上的接收器之间隔有诸多障碍物，仍可以用“波鸟”毫无延迟现象地操作游戏。两节AA 电池就可以让“波鸟”工作100小时，一台NGC 主机也可以毫无问题地接上4 个无线手柄。目前“波鸟”在美国售价34.99 美元。

▲按键的手感也与普通的NGC手柄完全相同。

特报 长虹将进军游戏机领域

国内彩电业龙头——四川长虹将进军游戏机领域。据悉长虹与日本大厂合作进军游戏机领域，并制定中国特有规格，台湾凌阳将提供32 及64 位元微控制器（MCU），未来市场潜力可观。 四川长虹董事长倪润峰日前指出，从彩电制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足。

台湾凌阳主管表示，开发MCU并不难，问题是在应用面，以电视游戏机来说，必须要有足够的软件公司开发支援此平台的游戏，大家才会为了玩游戏而刺激电视游戏机的销售量。但凌阳并未正面承认正和长虹进行此合作计划。台湾凌阳曾与日本电视游戏机厂商合作过多年，在游戏机方面具有一定的经验。

目前本刊正与长虹游戏部门积极联络中，紧密追踪有关长虹进军游戏机领域的最新情报。

花絮 最新一次“勇者斗恶龙音乐会”举行

“勇者斗恶龙音乐会”每年都会举行一次，今年的音乐会定于8月28日举行，音乐会的全称为“第16回FAMILY CLASSIC CONCERT DRAGON QUEST的世界”。“勇者斗恶龙音乐会”已经举行到了第16次，今年音乐会的主题是去年突破百万销量的PS重制版《勇者斗恶龙4 被引导的人们》，音乐会还是由神奈川管弦乐团来演奏，在东京举行，票价方面，S座为5000日元、A座为4000日元、B座为3500日元。

▲这张CD是《交响乐 DRAGON QUEST 精选集2》。CD的封面相当漂亮，集合了各代《DQ》的主角，不愧是出自岛山明的笔下啊。

花絮 《异度传说 一章 力的意志》的特别FAN向书发售

“《异度传说》系列”是具有相当复杂世界观的游戏，这也是系列作的FANS喜欢《异度传说》的原因之一。目前在日本又发售了一本有关于《异度传说》的面向系列作拥护者的书，书名为《ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 SPECIAL FAN BOOK 2》，书籍已于6月7日正式发售。书的内容除了将包括诸多有关世界观讨论与解释的文章外，游戏中的各个著名的场面也将会收录在这本书中，另外还有人气漫画家佐野真砂辉与わたなべ京所绘制的漫画散文。总之是包含了各项本作FANS所期待的要素。目前《异度传说 一章 力的意志》在日本的累积销量已经达到45 万套以上。

花絮 《死亡之屋电影》最新进展

由SEGA的超人气光枪射击游戏《死亡之屋》改编、Uwe Boll导演的惊悚电影《死亡之屋电影》（THE HOUSE OF THE DEAD The Movie）目前又公布了新的进展情况，比较特别的是，这次电影中请来了两个非常特别的客串演员，而且这两位演员还都是“处女演出”。原来是美国SEGA的总裁Peter Moore和SEGA子公司WOW ENTERTAINMENT的社长中川力也（他也是《死亡之屋》游戏的制作者）两人将通过特殊化妆在剧中扮演吃人的丧尸。

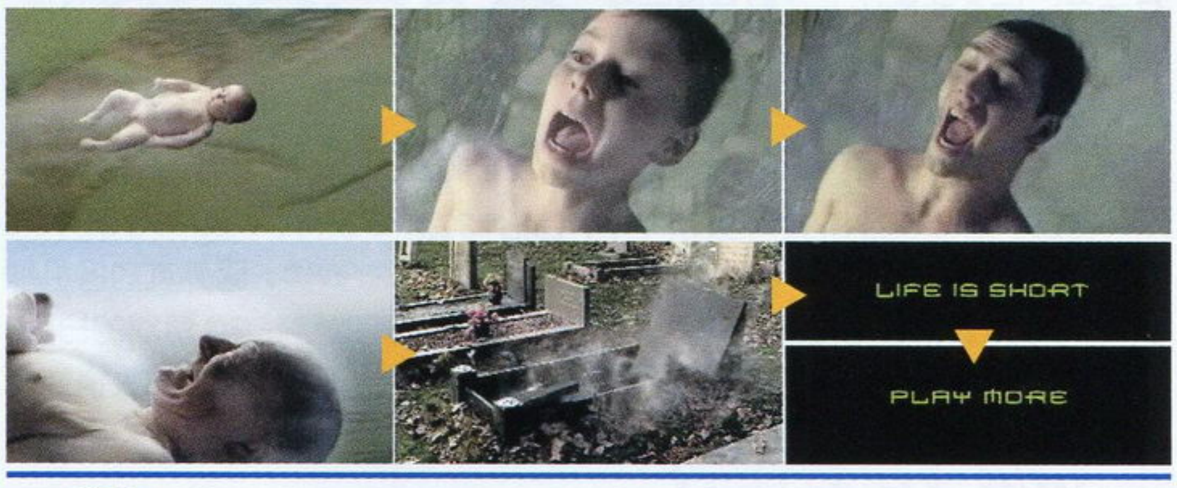
《死亡之屋电影》描述的是一群大学生来到一座神秘的岛屿，在这里，他们必须与吃人的丧尸及其他恐怖的生物进行搏斗，并最终生存下来。目前电影正在加拿大的温哥华近郊拍摄。

▲这就是两位比较特别的丧尸。呵呵，Peter Moore（左）和中川力也（右）都是老大不小的人了……不知道他们的演技如何。

花絮 一XBOX电视广告在英国被禁播

目前英国的独立电视协会（ITC）正式要求微软停止在英国播放名为“Champagne”（香槟酒）的XBOX广告。原因是这则电视广告内容引起了一些人的反感和不良反应。据悉，在这则电视广告播放之后，ITC已经收到了136通关于这则广告的报怨电话，他们反应在看完这则广告后感到非常不舒服，甚至有些呕吐感。

微软的这则52秒钟的广告以一名妇女分娩的场面为开端，接下来小孩子出生，飞了起来，高速飞行过程中，小孩迅速长大，在狂呼中又迅速变老，短短几秒钟后变成一个老人并掉进棺材中。结尾的广告词是：“Life is short. Play more.”（生命短暂，多玩一把吧。）微软方面表示这则广告表达了生命的正面信息，他们将会在其他地方继续播放该广告。这则广告虽然创意十足，但可能一些镜头过于大胆，因而引起了一些观看者的反感。



软件 《致命格斗》最新游戏画面

MIDWAY的看家格斗大作《致命格斗 死亡同盟》（原名《真人快打》）最新作经过长时间的打造，最近终于接近完成。以目前的完成度来看，这款最新《致命格斗》看起来的确相当优秀。

《致命格斗》原来以在游戏中应用真人映像为卖点，但游戏系列化之后逐渐形成了自己独树一帜的格斗风格，也受到了相当一部分玩家的喜爱。最新作

活梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

除了在画面上精雕细琢外，还在系统上作出大的革新。除了系列作的人气角色蝎子、绝对零度等经典角色外，本作新增的人物都相当有个性。本作全机种制霸，对应的机种包括XBOX、NGC、PS2，甚至包括GBA版。目前公布的画面制作商并没有说明是属于哪个机种的。

▲新一作《致命格斗》能成为比肩《铁拳》和《VR》的格斗游戏吗?

软件 《音速之翼特别版》登陆PS

日本的HAMSTER公司将于8月29日发售当年街机的著名射击游戏《音速之翼》的PS版，该版名为《音速之翼特别版》(SONIC WINGS SPECIAL)。

本作是作为HAMSTER公司所发售的廉价PS游戏“MajorWave系列”中的一个分支“街机HITS”中的一作的，“MajorWave系列”的游戏都以1500日元的低价销售，目前已经发售多款“MajorWave系列”游戏。

《音速之翼》(又名《四国战机》)是VIDEO SYSTEM公司于1992年在街机上推出的纵版射击游戏，游戏具有独特的升级系统，节奏明快，爽快感十足，当时该游戏在我国同样风行一时，甚至具有与彩京出品的射击游戏一样的地位。这次发售的《SONIC WINGS SPECIAL》其实曾于1996年7月5日发售过SS(SEGA土星)版，游戏集合了《音速之翼》第一、二、三作的各项要素，而且一开始就可以选择10个角色。

软件 《俄罗斯方块》登陆XBOX

《俄罗斯方块》的确是一款有史以来最老少皆宜、最耐玩的益智类游戏了，简简单单的6种方块，却能延伸出无数的变化。几乎任何游戏机种都可以看见这款游戏的身影，现在《俄罗斯方块》又有最新作将登场于目前业界最高机能的游戏机——XBOX，XBOX的《俄罗斯方块》会做成怎样呢？基本的游戏规则当然不能、也不会有太大的变化，所不同的就是外形上的变化，目前做得最绚的《俄罗斯方块》就是如图的样子了，这里的《俄罗斯方块》将会在6个行星上进行。利用XBOX的机能，游戏允许4个玩家同时进行，甚至还对应网络对战模式。本作由美国THQ公司负责发行，发售日定于2002年第四季度。

软件 《数码怪兽世界3 新冒险之扉》即将发售

BANDAI即将于7月4日发售“《数码怪兽世界》系列”的最新作。本作仍是PS版，与前作相同，这是一款一边培育数码怪兽，一边与敌人进行战斗的RPG。

本作一共会有240只数码怪兽，所有的怪兽都以三维多边形制成，相当细致。系列作数码怪兽的造型都由本卿あきよし先生负责设计。本作另外还会有原创的“伙伴数码怪兽”，包括五卫门、熊怪兽和铁怪兽。游戏中要育成数码怪兽同样是让数码怪兽进行战斗，然后才能升级，升级后可以获得“培养点数”，玩家可以自行调配数码怪兽的成长倾向。当怪兽成长到一定程度时还可以转化为“进化形态”，想来这是让玩家兴奋的地方之一，也是玩家培育怪兽的动力之一，另外游戏中还可以让数码怪兽作出合体攻击，这又增加了游戏的变化，让游戏内容更为丰富。

▲所有的怪兽都是三维的，这一点就值回票值。

除了收集怪兽以外，《数码怪兽世界3》中还可以收集卡片，游戏中一共设有300张卡片，并可以用卡片进行对战。

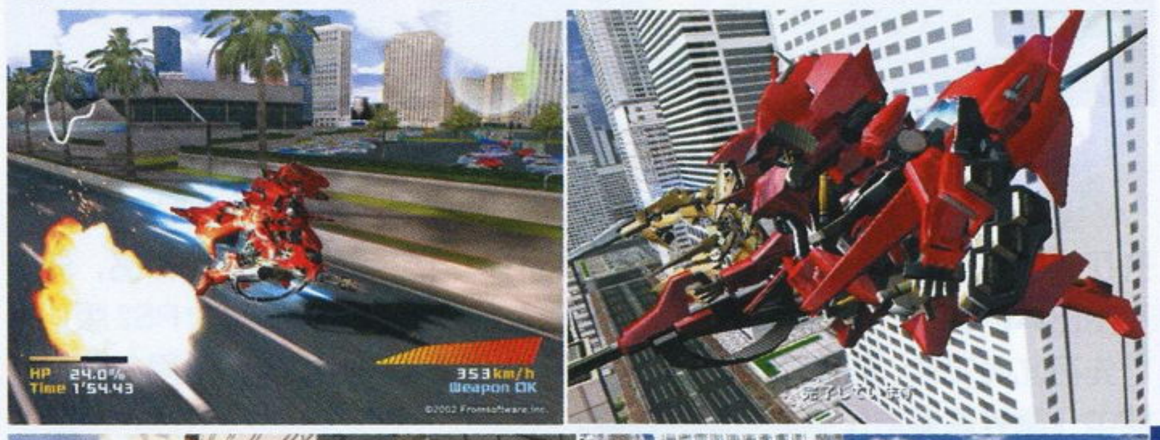
▲从左及右，分别是五卫门、熊怪兽和铁怪兽。

《数码怪兽世界》也是BANDAI力捧的怪兽收集型游戏，除了游戏以外，《数码怪兽世界》还有众多的周边产品，如相关的动画作品就层出不穷，甚至在我国也可以看到有关数码怪兽的漫画、玩偶及卡片等商品出售。

如果你是想要体验《口袋妖怪》之外的另一种怪兽收集类游戏的玩家，那么《数码怪兽世界3 新冒险之扉》是很好的选择。

软件 《丛 MURAKUMO》暑假发售

以未来都市为背景的超酷机器人动作游戏，FROMSOFTWARE对此游戏的定义为HI-SPEED 3D MECH- ACTION(高速3D机械人动作游戏)，凭着FROMSOFTWARE对机器人动作游戏的深刻理解，《丛》很好地表现出了机器人在林立的摩天楼之间周旋的感觉，画面极度绚丽。游戏为XBOX版，定于2002年7月25日在日本发售。



软件 冲浪游戏《TransWorld Surf》即将在日本上市

电子游戏发展到今天，已经能够将冲浪运动很好地在游戏中表现出来，《TransWorld Surf》就是这样一款游戏。该游戏其实在美国已经上市，在日本却是即将发售，制作商Infogrames将以ATARI(雅达利)为商标在日本发售这款游戏。

www.plumbook.cn

E3劲作大拼盘

上期因版面有限，“E3超白金报道”中只向大家介绍了E3展上3大硬件厂商的记者招待会和3大硬件商的在E3上的展台介绍，在“E3前线狙击”中我们又向大家介绍了大多数超大作、热作，但E3展可不止这些，还有诸多同样值得关注的作品由于空间问题，我们不得不放在这一期来向大家报道，这就是SOUL下面要带给你的E3展续报——E3大拼盘。

Project BG&E（暂名）（UBI）

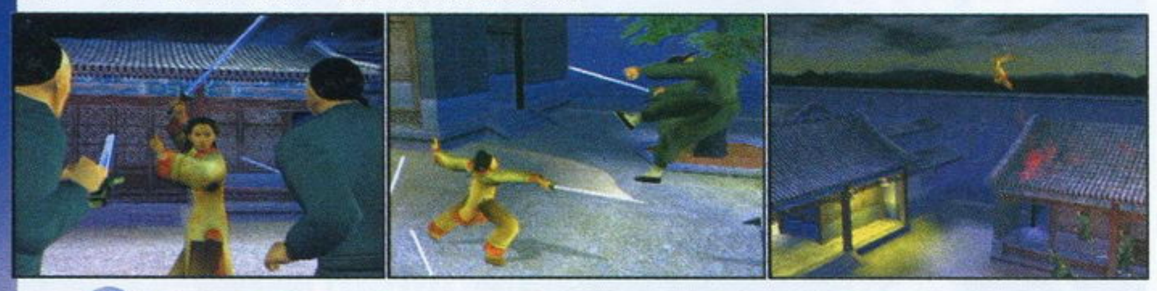
UBI公司具有代表性的游戏制作人Michel Ancel在E3上展出了他的全新作品《Project BG&E（暂名）》，游戏中的角色动作轻盈、流畅，整体画面也有如动画一般的感觉。

雷曼3 大盗浩劫（UBI）

同样是Michel Ancel监督的作品，《雷曼3 大盗浩劫》（Rayman3 Hoodlum Havoc）是“《雷曼》系列”的最新作，“《雷曼》系列”目前已经在全球销售了近1000万套，在欧洲尤其受欢迎，是UBI公司的扛鼎大作。

卧虎藏龙（UBI）

李安导演的《卧虎藏龙》（CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON）电影在美国大获成功。现在UBI公司也将制作《卧虎藏龙》的游戏作品，作品交由日本的游戏开发商元气来开发，UBI公司负责发行。游戏为PS2版，将首先在北美发售，类型为“剑剧动作游戏”，游戏中将会再现电影里主角们在空中飞舞等香港动作电影常见的要素。



X-MEN Next Dimension（ACTIVISION）

美国的超级英雄漫画在美国深入民心，近两年越炒越热，电影、游戏层出不穷。《X-MEN Next Dimension》是近期一款以格斗为主题的超级英雄游戏，游戏系统延续自PS的前作，由Paradox Entertainment开发。游戏系统类似CAPCOM的2D格斗游戏，不过画面表现还是全3D的。各角色所拥有的超能力在游戏中的表现令人关注。本作对应的平台为XBOX、PS2及NGC，其中美国PS2版预定于10月15日发售。以下画面为PS2版，右图则是E3展上各个玩COSPLAY的“女超人”们，颇为引人注目。

刀锋战士II（ACTIVISION）

以威斯利·斯奈普（Wesley Snipes）扮演的吸血鬼猎人为主角的动作电影《刀锋战士2》（Blade2）在美国也刚上映不久，电影的题材其实相当适合时下流行的3D动作冒险游戏，ACTIVISION所制作的游戏版《刀锋战士II》也正是不折不扣的3D动作冒险游戏，但游戏的剧情并不是来自于电影《刀锋战士2》，而只是《刀锋战士》游戏的第二代。游戏将忠实再现电影中威斯利·斯奈普的动作，主角可以使用武术、剑术及枪击、必杀技等攻击方法。游戏将在XBOX及PS2上推出，发售日为2002年秋。以下画面为XBOX版。

忍者突袭（NAMCO）

NAMCO的著名街机光枪射击游戏《忍者突袭》（NINJA ASSAULT）早已宣布将要推出PS2版，这次E3展则公开了一个可以试玩的版本，看来PS2版的完成度已经很高了。期待本作的家用机版能有丰富的原创要素。

新山脊赛车（NAMCO）

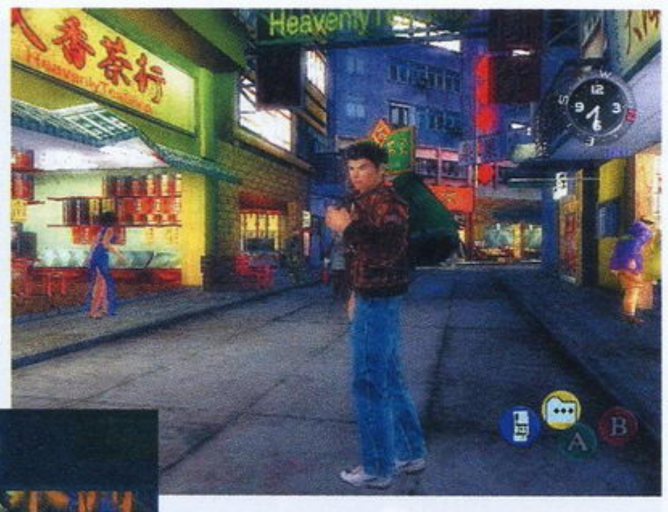
这是NAMCO在自己展台的大屏幕上公开的一段关于最新《山脊赛车》游戏的预告影片。除了这段影像之外，就没有任何有关于本作的信息了。我们只能知道NAMCO在制作一款《山脊赛车》最新作，并且是全机种对应。

莎木II（Microsoft Game Studios）

不要误会，上面的Microsoft Game Studios只是XBOX版《莎木II》的发行者，也就是说XBOX版的《莎木II》由SEGA-AM2移植，但发售、发行

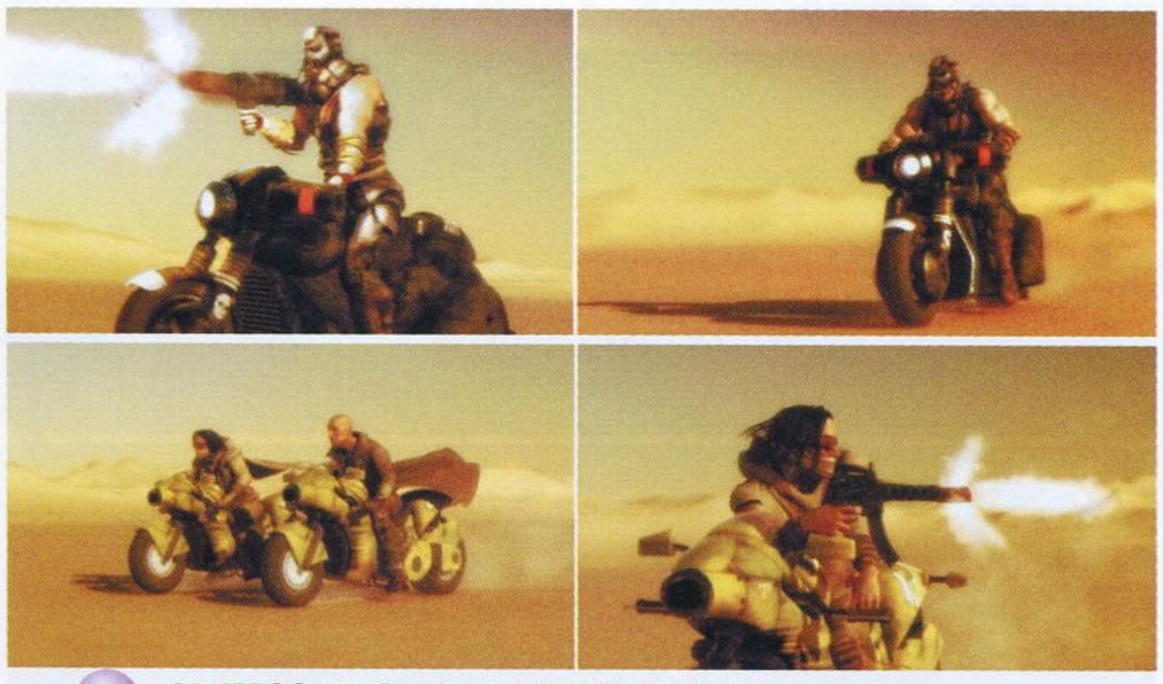
www.plumbook.cn

则交给了微软。在E3上，铃木裕表示XBOX版《莎木II》由于XBOX机能强劲，使他能更得心应手地加强《莎木II》的画面效果，XBOX版将不再具有DC 曾经有过的ONLINE要素，不过XBOX版将允许玩家在游戏中拍照，并任意观赏自己所拍的照片，游戏也将对应杜比5.1环绕音响系统。另外铃木裕也表示如果XBOX《莎木II》市场反应良好的话，在XBOX上出《莎木》的最新作品也是有可能的。



Moto-X（KONAMI）

这是KONAMI所开发的一款摩托车驾驶游戏，但游戏并不那么单纯，游戏中玩家一边要驾驶着电单车，一边还要与对手进行战斗，战斗既可能是近身格斗（注意还是骑在电单车上），也可能是以枪械进行射击，这两项要素加在一起就已经很令有些玩家心动了。游戏中还精心设置了一个残酷的世界观：地球的未来，整个地球已经经历了一场灾难性的战斗，地球严重沙漠化，资源极度缺乏，幸存下来的人们弱肉强食……怎么说起来有些像《北斗神拳》？游戏将发售XBOX与PS2版，XBOX版定于2002年10月发售。



沉默的狙击手（KONAMI）

想不到《沉默的狙击手》也能够移植到GBA上，目前游戏是否使用了GBA的3D机能还未知，但从静止画面上看，画面竟然有80%左右的相似度，真是令人惊讶。

魂斗罗精神（KONAMI）

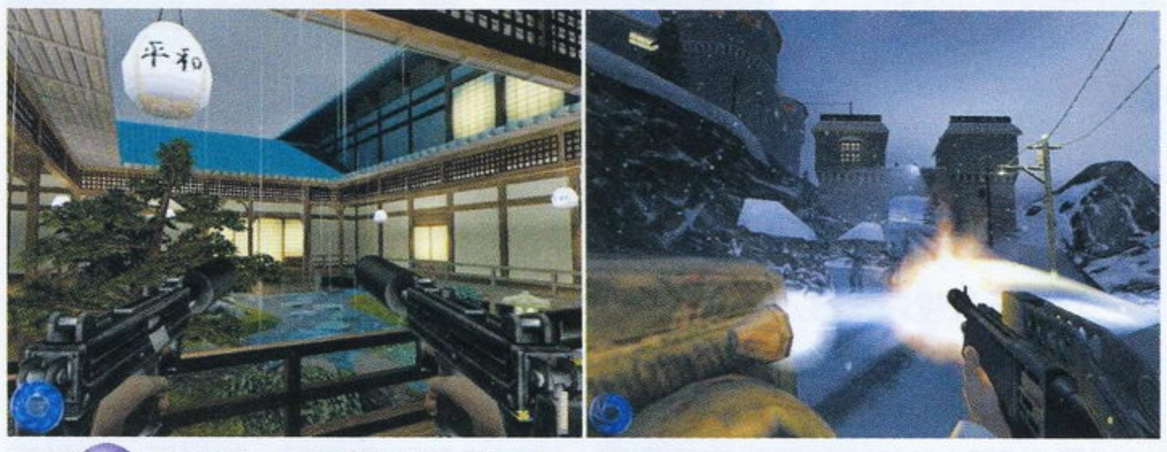
同样是一款移植自SFC的作品。SFC版的《魂斗罗精神》可算是正统《魂斗罗》的第三作，也是最受欢迎的《魂斗罗》游戏之一。移植的GBA版《魂斗罗精神》从画面上看几乎与原SFC版完全相同，据悉移植版的《魂斗罗精神》将会加入一些原创要素，而不是单纯的移植。

《战俘》（CODEMASTERS）

CODEMASTERS原为知名PC游戏制作商之一，但由去年开始转为以家用机平台为主来开发游戏。《战俘》（Prisnor of War）是一款创意独特的游戏，玩家所扮演的主角竟然是二战时期德国纳粹的一名囚犯，主角的目的就是要从纳粹集中营中逃出来。除了每天被迫要干的工作外，主角可以从其他战俘那里打听各方面的情报以达到逃出的目的。游戏的自由度很高，在主角准备逃跑时，一旦被发现就会被关进独房，也就是GAME OVER。游戏将发售XBOX版与PS2版。

詹姆斯·邦德 007：NightFire（EA）

《詹姆斯·邦德 007：NightFire》（James Bond 007：NightFire）是由EA出品的最新一集关于007的游戏，游戏类型仍为间谍动作类，包含FPS、RAC要素在内的各种玩法，本作也同样会有邦德女郎登场。游戏将于2002年冬发售，对应NGC、PC、PS2及XBOX各大机种。



哈利·波特与密室（EA）

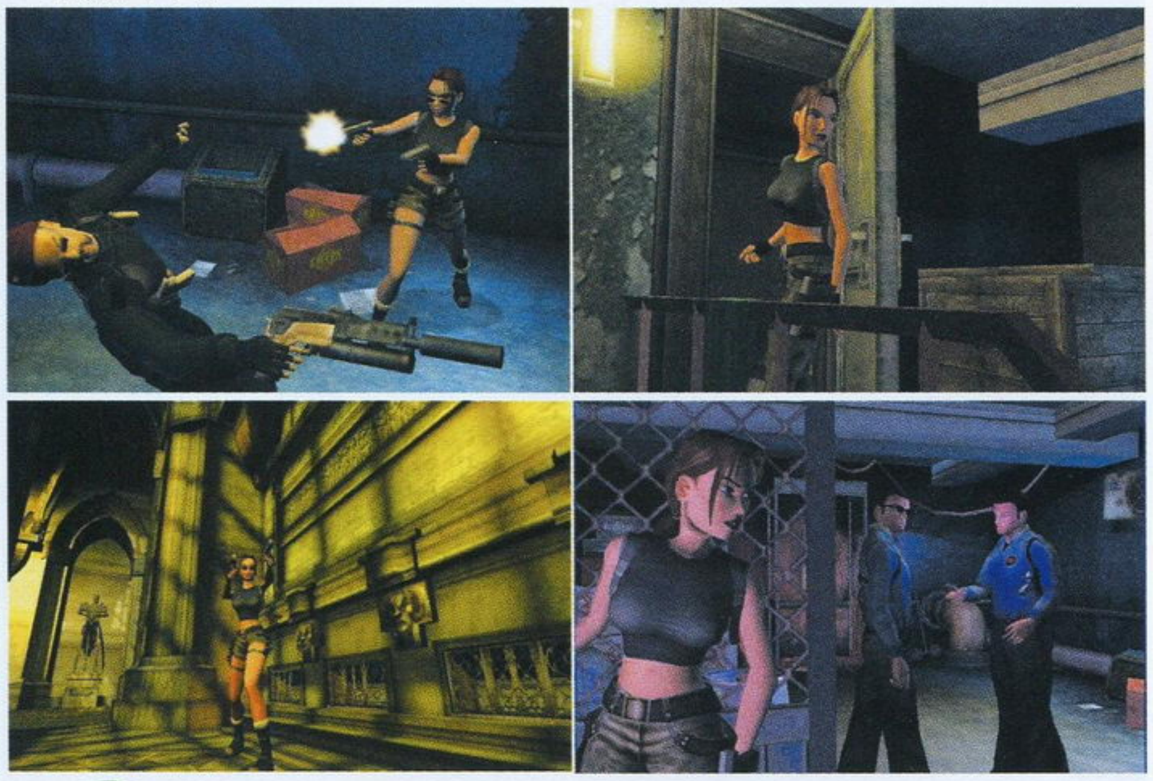
《哈利·波特与密室》（Harry Potter and the Chamber of Secret）是EA由第二部《哈利·波特》小说改编而来的游戏，主角将继续探索魔法学校中的各种秘密，同时也一边在学校中学习各种魔法，一边展开有趣的冒险。本作对应GBA、GBC、PC、PS2、PS及XBOX，将于2002年11月发售，与《哈利·波特》电影的第二部同期登场。

古墓丽影：黑暗天使（EIDOS）

《古墓丽影：黑暗天使》（Lara Croft Tomb Raider：The Angel of Darkness）为系列最新一作，本作仍由EIDOS负责发行，Core Design负责开发。作为PS2上的第一作《古墓丽影》，本作在画面上的确比以往的PS版前作有了很大的提高，因为是一款追求真实度的第三人称动作冒险游戏，因此在画面上的提高对游戏的影响是非常重大的。据开

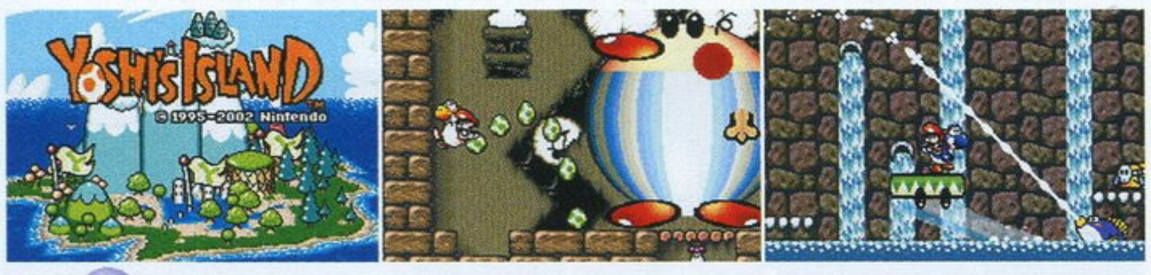
www.plumbook.cn

发人员称，最早的《古墓丽影》劳拉只有500个多边形，而本作的劳拉则由5000个多边形组成。本作与以往《古墓丽影》的不同点还在于，游戏中的劳拉可以成长，玩家玩法的不同，劳拉的能力就会往不同的方向发展。本作还将大胆地引入另一名可以使用的男性角色，名为Kurtis Trent，他具有与劳拉风格迥异的动作性。本作定于2002年11月发售，只对应PS2及PC两种平台。



耀西岛：超级马里奥 Advance 3 (NINTENDO)

《耀西岛：超级马里奥 Advance 3》是GBA上《超级马里奥》游戏的第三作，本作移植自SFC版的《耀西岛》，本作与前一作GBA上的《超级马里奥》游戏一样，除了主游戏之外，游戏还追加了一个可以4人同时进行游戏的《马里奥兄弟》小游戏。



Game & Watch Gallery 4(NINTENDO)

这是任天堂最早参入掌机游戏市场的作品的集合，现在竟然将这些20多年前的作品移植到GBA上来。GBA版在画面上进行了重新制作，但游戏方法仍和以前样，只是非常简单地让屏幕上的角色在固定的几个点进行移动。不过简单游戏也有简单游戏的乐趣啊，这样的游戏拿得起、放得下，非常方便随时拿出来玩。

超级忍（THQ）

由SEGA授权，美国的THQ在GBA上制作的以《超级忍》为名的游戏，不过在看过游戏的运行影像后SOUL非常遗憾地发现，这只是一个挂着《超级忍》名头的一款完全不同的游戏而已，游戏中人物的动作与原SEGA的《超级忍》的流畅动作性也大相径庭。

大逃亡（SCEI）

《大逃亡》（The Getaway）是由SCE亲自打理的动作冒险游戏，由SCE旗下的欧洲子公司Team Soho负责开发，游戏已经精心开发达3年时间，也是SCE在欧美的重头作品之一。游戏将具有如下特点：1.汽车追逐是游戏的主题之一，游戏允许撞击路上的任何其他车辆；2.第三人称形式的动作与射击；3.在现代伦敦中一块方圆20平方英里的地方自由行动；4.全3D游戏，采用全新的动作捕捉技术等；5.精心设置的背景故事。游戏的主角以前曾是一个抢劫银行的强盗，但现在为了从恶人手中救回自己的孩子，主角不得不重出江湖。目前游戏的美版发售日定于2002年12月14日。

战火中的王国 十字军 (PHANTAGRAM Interactive)

《战火中的王国 十字军》（Kingdom Under Fire the Crusader）是由韩国的PHANTAGRAM Interactive为XBOX制作的一款即时战略游戏（RTS）。游戏以全3D形式来表现，战场上同时出现的战斗体可以达到450个以上，在战斗中，除了派遣士兵进行战斗以外，玩家也可以自己亲手操纵一个将军加入战斗。游戏中的战斗场面异常宏大，画面甚为出众。目前游戏预定将于2003年第一季度发售。

星之卡比 GBA（NINTENDO）

“《星之卡比》系列”终于出现在GBA上，这次仍由HAL研究所负责制作，具有丰富多彩的攻击方式、超级可爱的卡比将给所有的GBA玩家带来欢乐。本作美版定于2002年秋发售。

街霸 ZERO3 ↑（CAPCOM）

CAPCOM在GBA上制作的格斗游戏相信玩过的玩家都心中有数，《街霸ZERO3 ↑》不但具有极高的移植度，甚至还加入了原创的新人物，但数度延期让玩家等得“花儿都谢了”。目前美版的发售日定于2002年9月。

毛梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

新作发售表

绿色字体：新增游戏
粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

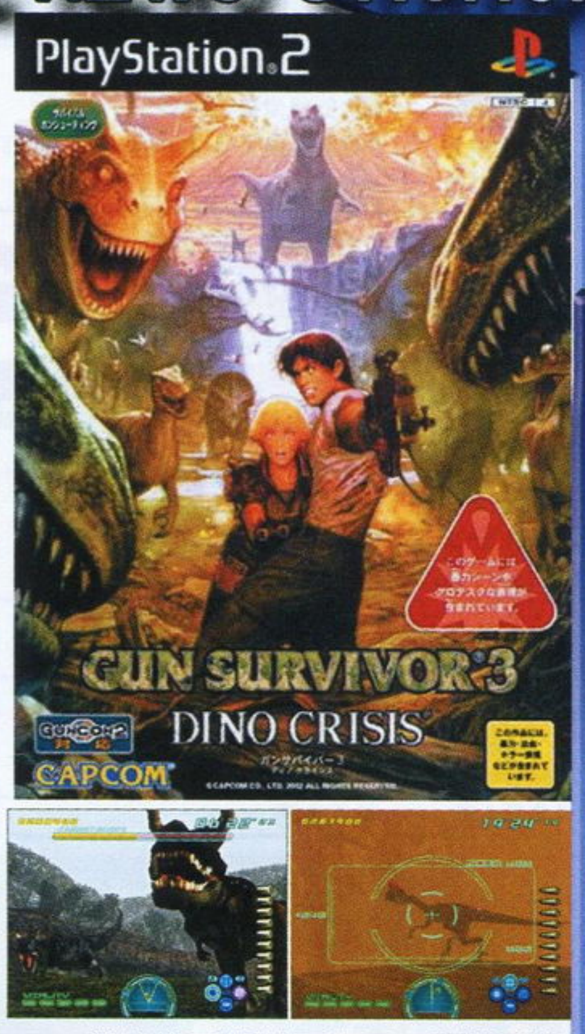
6月					
6月27日	《流行音乐6》	《POP'N MUSIC 6》	MUG	KONAMI	5800日元
7月					
7月4日	《数码怪兽世界3》	《デジモンワード3》	RPG	BANDAI	价格未定
7月11日	《幻想水浒传》(PSone Books)	《幻想水浒传》(PSone Books)	RPG	KONAMI	1800日元
7月11日	《幻想水浒传Ⅱ》(PSone Books)	《幻想水浒传Ⅱ》(PSone Books)	RPG	KONAMI	1800日元
7月12日	《炸弹人梦幻赛车》(PSone Books)	《BOMBMAN FANTASY RACE》(PSone Books)	RAC	HUDSONI	1800日元
7月12日	《桃太郎传说》(PSone Books)	《桃太郎传说》(PSone Books)	RPG	HUDSON	1800日元
发售日未定	《真・女神转生if……》	《真・女神转生if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ～青春の辉き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800日元

PLAYSTATION2

6月					
6月27日	**《枪下游魂3 恐龙危机》**	**《ガンサバイバー3 DINO CRISIS》**	**STG**	**CAPCOM**	**6800日元**
6月27日	**《枪下游魂3 恐龙危机GUNCON2同捆版》**	**《ガンサバイバー3 DINO CRISIS GUNCON2同捆版》**	**STG**	**CAPCOM**	**9800日元**
6月27日	《式神之城》	《式神之城》	STG	TAITO	6800日元
6月27日	《街头高尔夫》	《ストリートゴルファ》	SPG	D3 PUBLISHER	6800日元
6月27日	《封神演义2》	《封神演义2》	RPG	KOEI	6800日元
6月27日	《新Q版战车》	《新コンバットチョロQ》	ACT	TAITO	6800日元
6月27日	《尤迪的工作室 古拉姆莱特的炼金术士》	《ユーディーのアトリエ ～グラムナートの炼金术士》	RPG	GUST	6800日元
6月27日	《尤迪的工作室 古拉姆莱特的炼金术士》限定版	《ユーディーのアトリエ ～グラムナートの炼金术士～ プレミアムボックス》	RPG	GUST	9800日元
6月27日	《黑暗天使 吸血鬼默示录》	《ダークエンジェル バンパイアの默示录》	类型不明	SOFTMAX	6800日元
6月27日	《风之克罗诺亚2 望着被遗忘的世界》THE BEST	《风のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～PlayStation2 the Best》	ACT	NAMCO	2980日元
6月27日	《首都高BATTLE 0》THE BEST	《首都高バトル0 PlayStation2 the Best》	RAC	元气	3000日元
6月27日	《蚊》	《蚊 PlayStation2 the Best》	ACT	SCE	3000日元
6月27日	《红牌》	《RED CARD レッド カード》	SPG	MIDWAY GAMES	6800日元
6月27日	**《剑豪2》**	**《剑豪2》**	**FTG**	**元气**	**6800日元**
7月					
7月4日	《两人的烟花》	《ふたりのFANTAVISION》	ETC	SCE	4800日元
7月4日	《镇鬼敢死队》	《ゴーストヴァイブレーション》	ACT	EIDOS	6800日元
7月4日	**《寂静岭2 最期之诗》**	**《SILENT HILL 2 最期の诗》**	**A・AVG**	**KONAMI**	**4800日元**
7月4日	《我还小……》	《ボクは小さい》	ACT	VICTOR	6800日元
7月11日	《幻想水浒传》PSone book版	《幻想水浒传PSone book》	RPG	KONAMI	1800日元
7月11日	《幻想水浒传Ⅱ》PSone book版	《幻想水浒传PSone book Ⅱ》	RPG	KONAMI	1800日元
7月11日	**《空中舞蹈4 崭新的一代》**	**《Aero dancing 4 new generation》**	**S・STG**	**SEGA**	**6800日元**
7月11日	**《幻想水浒传Ⅲ》**	**《幻想水浒传Ⅲ》**	**RPG**	**KONAMI**	**6800日元**
7月11日	**《我的暑假2 海的冒险篇》**	**《ぼくのなつやすみ 2 海の冒险篇》**	**AVG**	**SCE**	**5800日元**
7月18日	**《捉猴2》**	**《サルゲッチュ 2》**	**ACT**	**SCE**	**5800日元**
7月18日	**《铳墓》**	**《GUNGRAVE》**	**ACT**	**SEGA**	**6800日元**
7月18日	**《铳墓》特别限定版**	**《GUNGRAVE》特别限定版**	**ACT**	**SEGA**	**9800日元**
7月18日	《大众高尔夫3》MEGA HITS!版	《みんなのGOLF3 MEGA HITS!》	SPG	SCE	3980日元
7月18日	《鬼泣》MEGA HITS!版	《DEVIL MAY CRY MEGA HITS!》	ACT	CAPCOM	3980日元
7月18日	《恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌》	《かまいたちの夜 2 ～监狱岛のわらべ呗～》	AVG	CHUNSOFT	6800日元
7月18日	《狂热节拍Ⅱ X 6 新歌精选集》	《BEAT MANIA Ⅱ X 6th STYLE NEW SONGS COLLECTION》	MUG	KONAMI	6800日元
7月18日	《久远之绊 再临诏》	《久远之绊 再临诏》	AVG	FOG	5800日元
7月18日	《实况力量棒球9》	《实况パワフルプロ野球9》	SPG	KONAMI	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

6月					
6月27日	**《V拉力3》**	**《V-RALLY 3》**	**RAC**	**ATRI**	**4800日元**
6月28日	《原音2 二重奏》	《ナチュラル 2 DUO》	AVG	OMEGA PROJECT	6800日元
6月28日	**《黄金太阳 失落的时代》**	**《黄金の太阳 ～失われた时代～》**	**RPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
6月28日	《恐怖惊魂夜ADVANCE》	《かまいたちの夜 ～アドバンス～》	AVG	CHUNSOFT	4800日元
6月28日	《可爱宠物店物语3》	《かわいいペットショップ物语3》	SLG	Pacific Century CyberWorks	4800日元
6月28日	《家庭明星职棒》	《ファミスタアドバンス》	SPG	NAMCO	4800日元
7月					
7月4日	《死亡弹珠台》	《ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド》	TAB	SEGA	4800日元
7月4日	《信长异闻》	《信长异闻》	SLG	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	5800日元
7月4日	《怪物之门》	《モンスターゲート》	RPG	KONAM	4800日元
7月4日	《游戏王对战怪兽7 决斗都市传说》	《游戏王デュエルモンスターズ 决斗都市传说》	RPG	KONAMI	4800日元
7月4日	《樱桃小丸子狂欢节》	《さくらももこのウキウキカーニバル》	ETC	NINTENDO	4800日元
7月5日	《哈罗机器人 英雄机器人争夺战》	《ハロボッツ ロボヒーローバトリング!!》	RPG	SUNRISE INTERACTIVE	5800日元
7月18日	《皮诺比和菲比》	《ピノピィー&フィービー》	ACT	HUDSON	4800日元
7月18日	《迪士尼体育：足球》	《DISNEY SPORTS：SOCCER》	SPG	KONAMI	5800日元
7月18日	**《古惑狼ADVANCE》**	**《クラッシュ・バンディクー アドバンス》**	**ACT**	**KONAMI**	**4800日元**
7月18日	《棋魂2》	《ヒカルの棋2》	TAB	KONAMI	4800日元
7月19日	**《超魔界村R》**	**《超魔界村R》**	**ACT**	**CAPCOM**	**4800日元**
7月19日	《终极火焰职业摔角 梦之团体运营》	《ファイナルファイヤープロレスリング 梦之团体运营》	ACT	SPIKE	5980日元
7月19日	**《正邪幻想曲ZERO》**	**《BLACK / MATRIX ZERO》**	**RPG**	**NEC INTERACT IVECHANNEL**	**5800日元**



美妙的暑假就要来了，隔期刊登的“游戏发售表”也变得丰富非常。一切迹象都在表明，今年玩家们将会渡过一个非常充实的假期。

XBOX版的《恐龙危机3》到现在也只有测试机能用的“实验用画面”，主角到底是谁我们都搞不太清楚，不过通过CAPCOM释出的情报，也许6月27日发售的《枪下游魂3 恐龙危机》才是《恐龙危机》的正统续篇！至少前代男主角狄兰（DYLAN）、重要角色波拉（PORA）都将在游戏中登场，并且从目前公布的故事来看也比较离奇，似乎又和“时间”有关，男主角麦克居然是一个二战时期的战士。游戏本身的概念也超出了普通的光枪射击游戏范畴，除了普通的射击模式之外，还会加入CAPCOM式的冒险模式、保护重要角色的射击模式以及如同《沉默狙击手》那样的狙击手模式……在经过了《枪下游魂2》的恶评之后，相信这一次的《3》是不会让我们再失望了的。同《枪下游魂2》一样，《3》也将会推出连GUNCON2的套装版本，售价

3DM-SMV
www.plumbook.cn

7月19日	《炙热之轮 Advance》	《Hot Wheels アドバンス》	RAC	ALTRON	4800日元
7月19日	《胜负师传说 哲也》	《胜负师传说 哲也》	TAB	ATHENA	5800日元
7月19日	《徽章机器人G 盔甲版／锹型版》	《メダロットG カブトバージョン／クワガタバージョン》	ACT	NATSUME	4800日元
7月20日	《冰河世纪》	《アイス・エイジ》	ACT	UBI SOFT	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

6月					
6月27日	《炸弹人世纪》	《ボンバーマンジェネレーション》	ACT	HUDSON	6800日元
7月					
7月4日	《CAPCOM VS. SNK 2百万之战 2001 EO》	《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 EO》	FTG	CAPCOM	4800日元
7月18日	《实况力量棒球9》	《实况パワフルプロ野球9》	SPG	KONAMI	6800日元
7月18日	《迪斯尼体育：足球》	《DISNEY SPORT：SOCCER》	SPG	KONAMI	6800日元
7月18日	《沙滩排球》	《BEACH SPIKERS》	SPG	SEGA	6800日元
7月19日	《阳光马里奥》	《SUPER MARIO SUNSHINE》	ACT	任天堂	6800日元

DREAMCAST

8月8日	《格斗之王2000》	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	FTG	PLAYMORE	5800日元

XBOX

7月4日	译名未定	《マジデスファイト!》	ACT	TAKUYO	6800日元

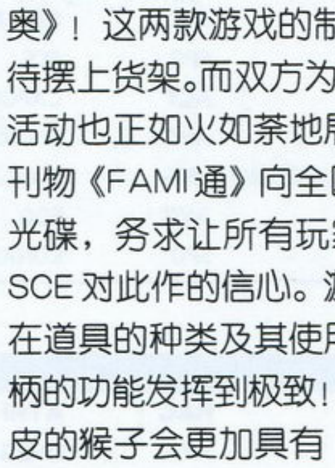
9800日元，想完全体会射击游戏的真髓，GUNCON2是不可缺少的。

6月27日、7月11日以及18日，SCE有“大礼”送出，那就是几款去年初发售的大作的“THE BEST版”或者是“MEGA HITS！版”。后者是在游戏取得了不俗的销量之后采用降价发售的方法来回馈玩家，因此定价要比“THE BEST版”稍高一些。不过两者的定价比起游戏第一版的原价来说，确实是很划算的。折合人民币也才两百多元。特别是《鬼泣》，这款游戏由于特殊的原因，其价格一直在400元左右徘徊，现在MEGA HIT！版的推出能够让更多的国内玩家享受到这款游戏。

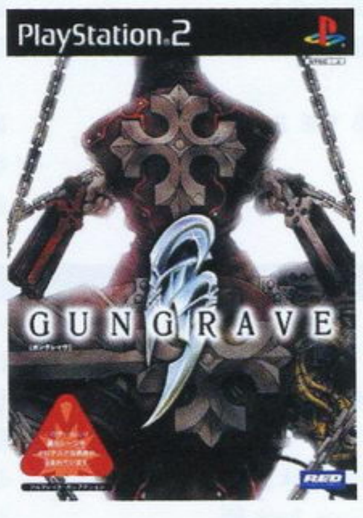
7月4日有两款PS2游戏值得我们关注，一款是《两人的烟花》，另一款是《寂静岭2 最期之诗》。前者是PS2初期推出的《烟花》的续作，从游戏名上看我们就能够知道此作的变化——那就是支持双人同时游戏，售价也只有4800日元，更重要的是，SCEH（SCE香港）还宣布此作的行货版将是完全中文游戏！按照惯例，SCE游戏的行货版售价都将比日本低1000日元，也就是说完全中文汉化的《两人的烟花》的行货版只需要3800日元！虽然游戏中需要文字解释的地方实在不多，不过这也已经很让人激动了。《寂静岭2 最期之诗》与XBOX版完全一样，在《寂静岭2》的基础上增加了操作玛丽亚的新模式，售价只有4800日元，有心收藏的玩家就不要错过这个机会了。

很多时候旧作的重新发卖也能够提高玩家对新作的重视程度。7月11日，KONAMI将会同时发售《幻想水浒传》、《幻想水浒传Ⅱ》、《幻想水浒传Ⅲ》，前两款自然是“PSone Book版”，可谓价廉物美；至于系列最新作《幻想水浒传Ⅲ》，通过之前公布的游戏画面以及系统来看，其素质未必如《幻想水浒传Ⅱ》那样出色，但KONAMI采用这样的发售方式还是能够在一定程度上起到宣传作用的。11日除了这三款游戏之外，《我的暑假2 海的冒险篇》也是非常值得关注的（PS版的《我的暑假》曾经获得CESA的“新概念大赏”，包含了许多迷你小游戏，能够让你在游戏中重温儿时的暑假旧梦，没有玩过此作的玩家大可以结合着本期推出的怀旧攻略尝试一下），由于此作发生在海边，因此风格较前作更加清新自然，除了保留前作中受到好评的钓鱼、捉虫等迷你游戏之外，这一次还增加了骑自行车、游泳等活动，并且，你还可以结识更多的朋友，固定剧情也将是前作的数倍！

在5月底结束的E3展上，我们看到了相当多的新游戏，而且，这些新游戏都以动作游戏为主——的确，在生活节奏越来越快的今天，这种能够“随时拿起来玩两把就放下”的游戏是越来越受欢迎了。而7月份的两款最大作也正是两大硬件厂商的王牌3DACT续作——《捉猴2》和《阳光马里奥》！这两款游戏的制作工作都已经全部完成，只待摆上货架。而双方为各自游戏所进行的宣传造势活动也正如火如荼地展开中！SCE通过日本权威刊物《FAMI通》向全国玩家派送《捉猴2》体验版光碟，务求让所有玩家了解这款游戏，也说明了SCE对此作的信心。游戏的玩法与前作基本相同，在道具的种类及其使用上更加灵活多变，将PS2手柄的功能发挥到极致！游戏的主角之一——那群调皮的猴子会更加具有“表演”的天份，它们有可能藏在名画中、地板下或是盔甲里，并且，它们的形象也是多变的——在体验版中很少看到有打扮相同的猴子，从这一点上也可以看出SCE对此作用心之深。而作为“《超级马里奥64》延长线上作品”的《阳光马里奥》的声势更是浩大，自E3展结束之后，游戏就立刻展开了预约活动，甚至现在就已经从商家那里传出了供不应求的消息。看过本刊对该款游戏介绍的玩家一定会了解这款游戏的乐趣所在吧！《超级马里奥64》的全世界销量超过了一千万套，有着这样雄厚的基础，《阳光马里奥》很有可能继《任天堂全明星大乱斗DX》之后成为NGC上第二个在日本突破百万套销量的游戏。



与《捉猴2》同时发售的PS2游戏还有世嘉的《铳墓》。背着一口大棺材的GRAVE看起来的确是非常嚣张，他拿着的那对巨型手枪也是魄力十足！这款在制作理念上与《鬼泣》比较相似的游戏最特别的地方就是能够破坏游戏的场景——汽车、铁管道、石桥、木门都能够在GRAVE那强大的火力下变为齑粉！努力打出999连击吧！喜欢《鬼泣》的玩家在等待《鬼泣2》的日子里可以试试这款游戏。为了增加游戏的吸引力，《铳墓》还将会推出售价为9800日元的限定版，而赠品就是巨型大手枪的模型！



《恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌》将于7月18日上演。由于语言的障碍，我们很难能够领会这款游戏的动人之处——惊心动魄而又曲折离奇的剧情。与其他同类型的惊悚冒险游戏不同的是，此作的所有出场角色都以一种“非实体”的形态出现在游戏画面中，你只能看到一个淡淡的身影而无法看清他们的面貌。这也让人有一种做噩梦的感觉，而这也正是制作者想要在游戏中表现出的气氛。游戏的GBA版将在6月28日先行发售。

在经过了6月初的短暂休整之后，GBA游戏大军再度出发！6月28日的《黄金太阳2 失落时代》是许多GBA玩家期盼已久的作品，“更大的容量”、“更好的、种类更多的、效果更棒的魔法”、“更完整的剧情”将会为玩家带来更多的感动！相信大家在拿到这一期杂志时，游戏已经接近推出了。本刊也将在下一期推出最速完全攻略。早《黄金太阳2》一天推出的《V拉力3》极有可能成为GBA上迄今为止最好的赛车游戏，本刊上期曾介绍过这款游戏惊人的游戏画面。GBA玩家一定印象深刻吧，7月18和19日的两款动作游戏《古惑狼ADVANCE》以及《超魔界村R》是继《恶魔城 白夜协奏曲》之后GBA的强档动作游戏，喜欢动作游戏的玩家就一定要关注了。

最后要说的是，DC版的《KOF2000》终于有了正式的发售日：2002年3月8日。这也许就是DC“最后的动作英雄”了，DC玩家走过路过别错过啊。

www.plumbook.cn

最速特报

至爱排行榜 TOP GAME

西蒙看到《白夜》的销量也会死不瞑目的！

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：6月3日～6月9日

TOP GAME 20

总的来说，6月并没有太多令国内玩家惊喜的大作。本来以为整个排行榜不会有太大变动，但实际情况则不然。常年以动画改编游戏来吸引动漫迷的BANDAI，这次又大有斩获。人气漫画《通灵王》改编成格斗游戏，依然吸引了大批日本玩家，短短3天就卖出了9万余套，实在令人佩服。相比之下，在国内玩家中拥有极高影响力的《恶魔城》最新作《恶魔城 白夜协奏曲》，销售情况就惨淡了许多。好在“《恶魔城》系列”现在的销售重点放在了欧美地区，我们暂时不用为这个系列的前途担心。

ACE 飞行员 主持

1位 NEW! 通灵王 PS

一周内销量 9万0210套　累计销量 9万0210套

BANDAI■PS■FTG■2002-06-06

老实说，感觉《通灵王》和《One Piece》非常之像，都是要得到自己领域内最高称号的少年，都对友情颇为执着……当然这只是对漫画的评价。

2位 上周3位 世界足球胜利十一人 6 PS2

一周内销量 5万0106套　累计销量 80万8282套

KONAMI■PS2■SPG■2002-04-25

前几天还有朋友打电话问我，有了《WE5》还需要买《WE6》吗？其实只要打一场《WE6》的比赛，你就会发现游戏中的变化还是挺大的，特别是MASTER LEAGUE模式更是超耐玩。

3位 上周2位 勇者斗恶龙怪物篇 1·2 PS

一周内销量 4万8591套　累计销量 11万3308套

ENIX■PS■RPG■2002-05-30

虽然本作是GBC版移植版，但如果你是《DQM》的内行的话，还是会发现游戏中的许多改动。游戏最神的地方就是那丰富的“杂交”系统，各位都去尝试一下这款名作吧。

4位 上周5位 火腿太郎 3 GBA

一周内销量 2万7058套　累计销量 75万0607套

任天堂■GBA■AVG■2002-05-31

在动画界和游戏界取得双丰收的“老鼠们”又出动了。游戏完全保留了前作的所有优点，大受好评的换装系统和老鼠们极富特色的对话方式也被大大加强了。

5位 上周4位 FIFA世界杯 这样你就是教练了！ PS2

一周内销量 1万7020套　累计销量 5万3501套

EA SQUARE■PS2■SLG■2002-05-30

举办世界杯并不是只有东道主和国际足联才赚钱，EA也会趁着WORLD CUP的春风，推出一批关于足球的游戏。本作无论是在系统，还是在画面上都显得比较粗糙。

6	恶魔城 白夜协奏曲 NEW!	KONAMI■GBA■A·RPG■2002-06-06■1万4367套◆累计1万4367套
7	世界梦幻明星足球 NEW!	SQUARE■PS2■SPG■2002-06-06■1万2766套◆累计1万2766套
8	2002 国际足联世界杯	EA SQAURE■PS2■SPG■2002-05-02■1万2647套◆累计10万6642套
9	棋魂 平安幻想异闻录	KONAMI■PS■AVG■2002-05-30■1万0085套◆累计4万4043套
10	F1 2002 NEW!	EA■PS2■RAC■2002-06-06■1万0046套◆累计1万0046套
11	洛克人 EXE2	CAPCOM■GBA■ACT■2001-12-14■8069套■累计36万5797套
12	世界足球胜利十一人 2002	KONAMI■PS■SPG■2002-04-25■7798套◆累计8万0247套
13	洛克人 ZERO	CAPCOM■GBA■ACT■2002-04-26■7350套◆累计16万6311套
14	来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2	BANDAI■PS■FTG■2002-03-20■7080套◆累计51万4631套
15	网球王子	KONAMI■GBA■SPG■2002-04-25■5469套◆累计17万5809套
16	王国之心	SQUARE■PS2■RPG■2002-03-28■5451套◆累计76万4390套
17	降魔默示录 NEW!	日本PCCW■PS2■ACT■2002-06-06■5271套◆累计5271套
18	热中！职业棒球 2002	NAMCO■PS2■SPG■2002-04-18■5228套◆累计20万9364套
19	动物之森＋	任天堂■NGC■ECT■2001-12-14■4483套◆累计46万9315套
20	基连的野望 吉翁独立战争记	BANDAI■PS2■SLG■2002-05-02■4323套◆累计33万5131套

日本最新主机销量排行榜

2002年5月27日～2002年6月2日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	5万6772台	187万5384台	52.0％
GBA	3万5097台	116万3685台	32.1％
NGC	4118台	44万1087台	5.4％
XBOX	5912台	22万2601台	3.8％
PSone	3729台	13万7983台	3.4％
WSC	2024台	6万4771台	1.9％
GBC	1567台	7万3719台	1.4％

你还别说，E3闭幕后XBOX的销量还真的小有起色。2002年4月29日～5月5日间，XBOX在日本的销量仅有800台左右，而本次销量已经达到了5912台，虽然成绩依然不理想，但总有了上升的趋势。可惜的是，这个趋势显得有些后劲不足，因为无论是SEGA还是TECMO都将游戏的发售重点放在了欧美地区，甚至连刚刚公布的《恐龙危机3》也变得“美味”十足，实在让人倒胃口。

www.plumbook.cn SMV

最终幻想XI

画面
音效
系统
开创性

黄金珍藏

慕容非

作为PS2的首款网络在线RPG，SQUARE的行动可说是个壮举，也使《FFXI》在以往的风格上发生了质的变化。网络RPG的卖点在于极高的自由度、广大的活动区域、丰富的职业和宝物吸引玩家，最让人激动的就是在游戏时可以和别人聊天。游戏性不用说，但是能接触和品尝这款游戏的玩家大幅减少了，昂贵的HDD和配件使得许多喜爱《FF XI》的玩家望而却步。不敢说SQUARE能靠《FFXI》带来多大的盈利，但如此打击F A N S 恐怕会影响“《FF》系列”以后的发展。

SOUL

尽管之前就已经有了《PSO》，但比起被称之为大型多人在线角色扮演游戏（3DMMORPG）的《FFXI》它还差了一点，《FFXI》仍可以算是家用机游戏史上的里程牌，也无愧于《FF》的名字。尽管人们对在线RPG的画面不会有很高的要求，但《FF XI》画面的华丽程度大大出乎人们的意料之外，甚至比起其他非在线游戏都强上很多。《FFXI》的游戏性在目前已经玩过的玩家中受到了绝对的肯定。让我们为SQUARE、为《FFXI》、为游戏界的网络趋势祈祷吧。

ACE 飞行员

《FF XI》竟然成为了一款网络游戏，有时我们不得不对SQUARE的这种做法表示困惑，有时我们不得不感叹时代列车那奔腾的速度。虽然在国内玩到《FFXI》的条件比较苛刻，但还是可以实现的。作为家用游戏机首个多人大型网络游戏，《FFXI》基本具备问鼎世界一流网络RPG的条件：缜密的世界观，异常庞大的游戏系统，丰富的游戏模式，史诗般的音乐，优美的画面……如果不是游戏花销过于昂贵，网络服务器问题不断，我愿意24小时都“生活”在她的世界中。

PS2/SQUARE/DVD-ROM/FINAL FANTASYXI/MMORPG/2002-05-16/PS2专用硬盘必须/在线游戏

世界梦幻明星足球

画面
音效
系统
给CG片头打分

不过不失

GOUKI

片头CG的确有够炫，明波浩、巴蒂、托蒂、姆博马、奇拉维特——登场，施展自己的绝技，这也是本作的最大亮点。而实际游戏的素质就远远不及CG水平了。没有视点选择就是一个很奇怪的设定，更不用说那怪异的按键设定——可以感觉得出制作者也明白《WE》的影响力而采用了与《WE》类似的按键设定，但是为了与《WE》区别开来而进行的一些改动就有些画蛇添足了：居然将加速键与换人键设定在同侧的R1、R2上，让人感觉手指头根本就活动不开。这也在一定程度上说明了本作的稚嫩。

LIKY

除了开场的CG，这游戏留给我的印象实在是……不太好（刻薄的话我还是不说了）。比赛时的视点竟然是固定的，这实在让人不习惯，而且罚任意球的画面也很不亲切，很难掌握罚球的角度。再说控制方法，似乎是为了让初学者尽快上手以至于简化得有点过分，特别是□键竟然是专门的假动作过人键，简直夸张到无敌了，人人都可以用这一招像费戈那样盘球过人，强！可能这款游戏只适合那些以前从没有玩过足球游戏的人，而且，如果你是《WE》的玩家，千万不要碰它。

多边形

每个厂商都想借助世界杯的热潮小赚一笔，SQUARE也不例外。但是除了从那不到1分钟的CG中能够体会到一些诚意之外，其他的就只剩下遗憾了。登场的球队少，球员的造型不让人满意，甚至连球员在跑动时都有掉帧的现象，让人有些莫名其妙。具体到比赛中，看得出游戏是想努力表现出球员在拼抢时争夺身位的场面，并且动作也制作得非常仔细，但问题就在于游戏实在是过于强调这一点了，使得游戏无法流畅地进行下去，再加上队员动作不够连贯，给人一种观看粗劣的提线木偶剧的感觉。

PS2/SQUARE/DVD-ROM/WORLD FANTASY/SPG/2002-06-06/119KB/1～2人

勇者斗恶龙怪物篇 1+2 星降之勇者与牧场的伙伴们

画面
音效
系统
重制程度

热血推荐

LIKY

真的很佩服ENIX，明显是一款炒冷饭的作品，但偏偏就是能吸引很多人去玩，而且还玩得放不下手，比如说我，我想只要是玩过GBC上那两作的玩家都会跟我一样地被它吸引的。作为GBC上超人气的“《DQM》系列”，令人咂舌的销量就已经说明了它极高的游戏乐趣，系统的完成度非常高，而这次借助PS的强大机能又将画面和音乐作了大幅强化，使得游戏更臻完美。不过，这始终是一个面向怀旧玩家的游戏，没有在GBC上拥有那份感动的玩家很难对它说“I LOVE YOU”。

阿修罗

以前玩过GB的一代，但是没有想到移植到PS后可以进化这么多！画面上的提高自然是最明显的，ENIX自从在PS上做了3D的《勇者》后，再制作这种纯2D的作品自然是不在话下的。除了地图画面变得更加漂亮、细节更加丰富外，战斗画面的进化更是不得不提！原先因为GB卡带容量限制的问题，战斗时没有背景，而且各种怪兽的动作也很不丰富，这次就完全不存在这样的问题了。但是在原作中很重要的通信要素则因为硬件关系无法体现出来，这不得不说是一大遗憾。

SOUL

ENIX不愧是重制游戏的老手，同样是移植GBC上的游戏，其他厂商就移植得不如ENIX高明。本作虽然在游戏内容上与原作基本相同，但却在游戏的一些表现细节上进行了很别致的强化，画面看起来相当舒服，完美再现了“《DQM》系列”那种轻松游戏的氛围。“《DQM》系列”不但具有冒险的乐趣，更主要的还是收集怪兽的乐趣以及原创的让怪兽交配创造出新的怪兽的乐趣。移植到PS，玩过原作的玩家自是很有感情基础，没玩过原作的，只要喜欢《DQ》，也能很快融入本作中。

PS/ENIX/ドラゴンクエモンスタスト 1+2 星降りの勇者ど牧场の仲间たち/RPG/2002-05-30/GBC版移植

降魔默示录

画面
音效
系统
爽快度

不过不失

SOUL

游戏果然如之前所预料的那样，是一款很单纯的动作游戏。亮点之一：3D画面的华丽程度没有让人失望亮点之二：攻击怪兽的爽快感、实在感做得不错；亮点之三：角色个性足，先不说多达二十几人的可选人物阵容，4个主角就已经各有魅力，其他的角色用起来更有截然不同的感觉。尽管该作有诸多亮点，但也有一些缺憾，主要包括人物的动作不够流畅、灵活；游戏中途还有读盘时间，让爽快感打了折扣；游戏过程中缺乏变化等等。但亮点之下，本作绝对有一玩的价值。

纱迦

这款游戏很容易让人想起大获成功的《真·三国无双2》，虽然有跟风之嫌，但游戏拿到手后还是让人吃了不小的一惊。首先是游戏的画面，素质之高远远超出了我的预料之外，而且游戏的人设相当不错，和《真·三国无双2》相比也不遑多让，充满欧洲风情的角色又能给人别样的感受。游戏的动作还算流畅，使用大招时也很少会出现拖慢现象，动作也比较丰富，再加上精心设计的关卡，很容易让人着迷。不过游戏角色没有成长的概念，使玩家失去了育成的乐趣，这不能不说是一大遗憾。

ACE 飞行员

这是李泽楷旗下的盈科数码动力（PCCW）日本公司在PS2上的首个游戏。由于游戏有一定的中国背景，加上它是一款同屏多人动作游戏，以这两点来说游戏是非常值得关注的。实际玩到游戏后，感觉这款游戏比自己当初想象中要好了很多，主要是因为游戏的画面总体来说还是不错的。但作为一款动作游戏，游戏的元素实在少得可怜，除了将敌人打浮空之外，剩下的连技既简单又枯燥，其他如升级系统、组合技、道具系统、游戏分支等统统没有。如此单纯的游戏，现在真的很罕见了。

PS2/日本PCCW/RAGINGBLESS 降魔默示录/ACT/2002-06-06/42KB/1～4人

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

www.plumbook.cn

黄金眼

恶魔城 白夜协奏曲

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

难度 ■■■■■□□□□

LIKY

期待已久的游戏终于推出，玩后的感觉真是太棒了。不愧是PS版《月下》的原班人马制作，游戏的风格与《月下》非常相似，不仅是敌人，甚至连某些场景都似曾相识，“空中回廊”那急速涌动的浮云，“恶魔城最上部”那挂在红色天穹下的圆月，熟悉得让人感动。游戏给我一个最大的感受就是非常爽快，可能是因为“冲刺”成了主角的标准配置，使得玩起来有种行云流水般的感觉。而且游戏的难度也不高，谁都可以轻松上阵。说到音乐，我觉得除了开头的那段“惨不忍听”外其他都还是不错的。

阿修罗

本来就想到《白夜》会比《月轮》要好玩，没想到居然超出这么多。新加入的冲刺系统很爽，爽到我重玩《月下》都不断地按LR键！而Spell Fusion虽然种类只有30个，但是实际用起来感觉还是不错的；不要看原来的DSS有100种组合，实际上用得到也就那么几个。解谜要素得到了强化，甚至比《月下》还要爽！游戏整体感觉模仿《月下》的痕迹很重，其实还可以再创新一点的！另外，在画面的精细度和音乐方面还有所不足，如果容量能够达到128Mb的话，相信可以做到更好效果的！

紫枫

日本人不是很喜欢《恶魔城》是一种很奇怪的现象。《白夜》首周销量只有1万多，也难怪当初KONAMI制作《白夜》时会突然决定由PS2转战GBA。不过这些对中国玩家都已不重要，只要我们喜欢而且还能玩到就行了！

从系统上来说，我觉得《白夜》的Spell Fusion系统要强于《月轮》的DSS系统。这不是用一个“爽”字可以表达清楚的。但要说音乐的话……唉……并不是说MANA做的音乐不好听。但《恶魔城》这种游戏实在是需要用节奏感强的配乐来作BGM的。而且本作没有收入《恶魔城》的那些经典配乐也显得颇为遗憾。

GBA/KONAMI/卡带/恶魔城 白夜协奏曲/A · RPG/2002-06-06

黄金珍藏

热血推荐

水下单元

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

专业度 ■■■■■■■□□

ACE 飞行员

不用怀疑，你完全可以将本作看成是IREM当年著名的2D射击游戏《海底大战争》的3D版本。与其说这是一款模拟游戏，不如说这是一款3D射击游戏比较贴切，游戏的操作虽然用到了PS2手柄所有按键，但上手还是非常容易。游戏还是以传统第三人称射击为主，每次过关可以用奖金购买很多种武器，用以提升潜艇各方面作战能力，这个设定使得玩家有足够的动力去认真完成每一关，加上游戏中有很多隐藏要素，所以耐玩度还是很高的。

LIKY

模拟飞行的游戏出了不少，这次又冒出一个水下版的模拟飞行——模拟潜水艇，给人的感觉似乎新意不大，也就是天空变海底，飞机变潜艇，导弹变鱼雷……水下的那种阴森气氛表现得还算到位，音效也模拟得很不错，但是总感觉画面太过朴素了，或许真实画面也就是这样吧。游戏操作方法并不复杂，稍加熟悉就能轻易掌握。玩这个游戏似乎总有点压抑的感觉，在水底就是觉得不爽，但是浮起来是不行的，武装直升机会将你打个稀巴烂，还是在天上开飞机的感觉好啊！

阿修罗

原本以为操作会和电脑上那些模拟驾驶游戏一样变态，但是其实还是比较容易的；基本上活用了Dual Shock的功能，习惯了以后感觉还不错；当紧急回避了敌方的鱼雷后再将它们击沉时的快感还是蛮强烈的。作为一个以水为主题的游戏，游戏整体把握得不错；但是为了表现水下的感觉，己方的机体惯性太大，有时候会让玩家产生不好控制的感觉。游戏中挖掘宝物、购买道具、自己组装潜艇的设定还是满有创意的，害得我每次进入任务的时候总是不停地使用声纳探索，像个财迷。（笑）

PS2/IREM/-U- UNDERWATER UNIT/S · STG/2002-05-02/至少76KB

热血推荐

戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！

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

投入度 ■■■■■□□□□

纱迦

ENIX在世界杯前的应景之作，游戏比较另类地打起了描写球员心理的大旗，这是与时下所有足球游戏都明显不同的地方。当主人公面临抉择时，在画面上就会出现一些行动的提示，每一个提示都会对应的按键。玩家要根据当时主人公的情况，猜测主人公应当采取什么行动，选择不同的答案，会有不同的后果。不过显然ENIX的这一个构想还没有成熟，刚开始的时候可能还觉得有些新鲜，但时间一长就会觉得这种设定实在有些无聊，而在比赛中出现过多的心理活动也严重影响了游戏的流畅性。

LIKY

足球游戏玩过不少，但像这样的足球游戏倒是从未玩过，感觉倒是很有新意的。游戏很强调故事性，平时是以AVG的方式来展开剧情，比较出彩的是到了比赛时是用一套独特的控制方式来打比赛，就像玩《DDR》一样，必须在合适的时机按下不同的按键来完成操作，给人一种别样的紧张感。比赛的画面表现得也比较真实，队员的动作流畅，而且比赛时的视点与普通足球游戏有很大不同，它会经常自动切换视点来表现精彩的个人动作，使得临场感和表现力十足。

慕容非

ENIX现在制作真实背景游戏的水准已经到了登峰造极的地步，首先不说游戏本身如何，在世界杯时期任何一个足球游戏都会引起玩家的兴趣，这已经成功一半了。游戏主要讲述了一个少年梦想进入国家队到夺取大力神杯的经历，这种题材的游戏对一个球迷来说是难以抵挡的诱惑，不过足球类游戏只用一只手玩真是……游戏性还不错，对于玩家的反应是一个考验，比赛时满天飞的选项能让人紧张万分，ENIX在这种把握玩家心理的手法上大作文章是成功的，但日语不好的玩家还是……

PS2/ENIX/DVD-ROM/ドラマディックサッカーゲーム日本代表选手になろう！/SLG/2002-05-23/至少85KB

不过不失

FIFA世界杯 这样你就是教练了！

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

投入度 ■■■■■□□□□

纱迦

这是EA的又一次尝试，不过这次它选择的不是SPG，而是SLG；在游戏中玩家扮演的不是球员，也不是俱乐部老板，而是一名教练。这一出发点和知名的足球SLG“《足球经理》系列”及“《创造球会》系列”都有明显不同，对于玩惯传统足球游戏的玩家来说，本作确实有一定吸引力。不过整个游戏给人的感觉非常一般，无论从画面还是从音乐来看本作都更像是EA在世界杯前推出的又一款应景之作。除了训练要由玩家来设计外，其他的都是传统足球游戏都有的内容，因此谈不上有太多新意。

D · S

EA出品的体育类游戏一般来讲还是有品质保证的，这款以球队教练的身分以挑战世界杯为最终目标的SLG游戏与SEGA的著名球会经营类“《创造球会》系列”还是有一定的差别的。首先该游戏强调的是对于球队练习时的指导和比赛时的临场指挥，在世界杯大热的这段日子里，相信推出这个重点才是使足球SLG类游戏能够取得成功的关键因素。但游戏的缺点也显而易见，在强调冲击世界杯的前提下会导致游戏中可以变化的成分减少，束缚了玩家在游戏中大显身手的机会。

慕容非

从游戏性来讲，本作借鉴了《球会》和《CM》的一些系统，所以玩过这几款游戏的玩家能很快上手。游戏的一大特色是玩家能对比赛中的球员发布指令，对比赛起到半操控的作用，这的确是个创举，但也是最大的败笔……人物动作僵硬是游戏最大的缺陷！EA想的是兼SLG与SPG的系统于一身，谁知赔了夫人又折兵。要说SLG没有《球会》和《CM》专业；SPG想学《WE》却画面不佳，比赛的指令系统又非常难上手，鸡肋呀……鸡肋。

PS2/EA SQUARE/DVD-ROM/プロジェクトFIFAワールドカップ それなら君が监督！/SLG/2002-05-30/1～2人

不过不失

www.plumbook.cn

文：D·S

超级机器人大战IMPACT

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年3月28日推出		至少380KB
DVD-ROM	-		

“《超级机器人大战》系列”作为风格非常独特的S·RPG的一个分支，到如今已经在亚洲地区拥有了相当数量的FANS，（保守估计有20万之多）如果说最初吸引新玩家加入该系列游戏当中的是那些当年让他们热血沸腾的动画作品的话，而真正上瘾的那些玩家会发现其实让自己疯狂的还是游戏的系统与那令人血脉贲张的战斗画面。只要这两个部分有所更新，那些“《超级机器人大战》系列”的最新作就一定有它那顽强的生命力，但渐渐也让骨灰级机战玩家很疲劳地感到它那浓重的商业气息。

自PS2上第一款“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战IMPACT》在3月28日引爆发售以来，叫好声和批判声就不绝于耳。是“《机战》系列”在玩家心目中的地位降低了吗？当然不是。而正是因为更多的玩家参与到该系列作品中，“《机战》系列”的年龄层扩大才导致出现了类似的情况发生。

在那些批判声中，感觉最强烈的有三点：

第一点是游戏的原创度很低，基本上可以说完全COPY了WS上的《机战COMPACT》，只是修改了一些关卡的设计与角色间的对话，此外就只补充了两部新参入的作品而已，就这一点来讲不能不说让所有玩过《机战COMPACT》的玩家相当失望。但是鉴于国内的WS掌机的拥有量很有限，因此这一点在国内的玩家眼中来看基本上可以忽略。

第二点是游戏系统上的变化太少，游戏难度分配不均衡。对于这方面的批判，想来每一位骨灰级的机战玩家都有他自己的看法，就像以前听过一些玩家的反应，说《机战》的系统现在过于缜密了，对付一个BOSS的时候往往要瞻前顾后，那么多的公式计算让玩家觉得心太累，往往要花上3分钟左右去做一个攻击决定，会导致游戏的流畅性和爽快感大幅下降。因为玩家在选择一个指令之前就已经预见到了它的结果，导致几率性和变化性太少太少。虽然从某个角度来讲这正是SLG的魅力所在，但如果类似的情况频繁出现的话，往往会让玩家不能再提起精神。对于游戏难度的设计，在玩家当中就更是众说纷纭了。其实仔细一想，只要在难度上有一定的落差，那么就可以认定该《机战》作品在这方面是成功的。因为游戏本身的自由度就很高，各种玩法对应不同层次的玩家，你觉得怎样玩适合你就怎样玩，大可不必将自己的观点强加在别的玩家头上，不是吗？

第三点就是游戏画面的进步不大。可能玩家真的是对于PS2的机能过于信赖了，其实《机战IMPACT》在画面动感方面比起《机战α》还是有提高的，可是鉴于制作小组的技术表现力有限，造成在玩家的眼中这种变化真的微乎其微。

事实上经过笔者近90个小时的拼杀验证，《机战IMPACT》是“《机战》系列”中迈向新高峰的里程碑式的作品。全部故事由3个部分组合而成，包括地上激动篇、宇宙激震篇和银河决战篇，合计101话的庞大剧情（最后番外篇分为上下两个部分）。就这一点来讲，已经保证了那些肯花钱购买该游戏的玩家的基本游戏时间。而游戏系统包罗了“《机战》系列”当中最精华的部分，并且制作人员还很用心地重新调整了系统要素之间的平衡性，无论新老玩家都可以找到适合自己的乐趣。这其中包括培养“垃圾机师”、组建女性机师特工队、发掘所有的合体攻击组合和全熟练度入手等等各不相同的玩法，实在很过瘾啊！记得以前由WINKY SOFT开发《机战》作品的时候，虽然更注重战斗中的悬念与敌我双方的实力对比，但在系统的玩法上远远没有现在这么丰富，这是一种让笔者心喜的变化。而最后看着动作流畅细致的战斗画面，听着著名声优全力以赴的热血配音，感受着深思熟虑后将超强BOSS一击必杀的快感。对，这就是《机战IMPACT》，冲击FANS体内每一个细胞的经典S·RPG！

援护行动。自从WS版“《机战COMPACT》系列”推出之后，援护行动系统便一直大受好评，虽然其中还有一些不太完善的地方，但目前该系统已经逐渐成为战斗部分当中的核心系统之一。《机战IMPACT》正是在这样的潮流中顺理成章地继承了该系统。当在战斗中达成特定的条件之后，不论在攻击或是防御的情况下，援护行动系统都会发动，作出协力攻击或者协力防御。只要玩家运用纯熟，就连一些初期普通攻击根本不能战胜的敌方机体也可以有办法击坠，使整个战况得到逆转。引申自此系统的同时援护攻击和战舰援护攻击的作用也算大同小异。相信这一点正是在WINKY SOFT单飞之后，BANPRESTO为了突出自己重新打造《机战》作品的特色而一直保留到今天的产物。

合体攻击，这个设计几乎满足了所有机战玩家的一个心愿。不需要去评述它的使用条件是多么苛刻，也不需要去考虑它在战斗中的存在价值是否平衡。因为FANS的需求就是真理，BANPRESTO很清楚这一点的重要性。

护盾防御在《机战IMPACT》中是比较引人注目的，虽然并非每部机体都配有护盾，但护盾却能在防御的危机关头发挥作用。为了令战斗更加刺激，护盾防御的系统参考了《机战A》，设定护盾的耐久值以及使用次数上限，由于护盾的耐久值是根据机师的能力来决定，所以尽量将有用的技能都加在这些机师的身上吧。配合对于改造系统的评述，和《机战α外传》一样，每次改造武器时均是一口气改造机体的所有武器，使之上升一级，故此在改造机体的武器时需要考虑援护行动和合体攻击这两项要素，虽然合体攻击并不能进行改造，但是只要把机体的所有武器强化，便会同时提升合体攻击的威力。另外在替持有护盾的角色进行改造时也要注意，假如增强护盾的耐久力，便可增加机体使用护盾的次数，这是诸如MS这类装甲薄弱的机体不可忽略的一环。

众所周知，从《机战α》开始便引入了熟练度系统。可是这个看似很有创意的设计，却是“《机战》系列”目前的瓶颈之一。首先这个设计的出发点就是死板的，不能变化的，考核的只是玩家应变能力与S&L精神而已。到了《机战IMPACT》当中，熟练度系统已经变得更加令人心烦了，很多时候它完全成为了考核机战玩家“死忠度”的指标，真的很难让刚刚投入该系列的玩家找到能够令他们感到满足的地方。

最后说说玩家所津津乐道的“《机战》系列”中的热血配音与背景音乐吧。自从PS版的《第4次超级机器人大战S》首次将语音加入游戏当中之后，玩家的投入度和热血沸腾度都呈几何级数上升。可是就目前发展到《机战IMPACT》的时代来看，在这方面所能够做的文章已经非常有限，机师的台词改动很少，在玩家观赏战斗画面的时候，对于配音的认同感已经可以用麻木来形容了，但是却又恰恰不能缺少这一部分，人有时真的很矛盾啊！《机战IMPACT》的背景音乐是经过重新混音录制的，再加上PS2的音质要比PS高出许多，因此仔细欣赏的话可能能够发现其中的不同之处。而自《机战α外传》加入影山君的超热血主题歌以来，相信对于“《机战》系列”的新作在店头展示的效果大有帮助，实在是明智之举啊！

差不多该说的都提到了，盼望笔者能够和更多的玩家一样始终保持着对于“《机战》系列”的热爱。打破常规需要勇气，“《机战》系列”新的变化不应该只是还停留在更换几部动画作品以及精心雕琢现有系统的基础上。就算那种变化是失败的，笔者相信机战玩家都是能够接受的，因为它曾经带给我们欢乐，带给我们激情。祝愿“《超级机器人大战》系列”明日能够更加辉煌！

www.plumbook.cn

文：纱迦

王国之心

PS2	SQUARE	A · RPG	1人
	2002年3月28日推出		至少72KB
DVD-ROM	-		

据日本方面的统计，目前《王国之心》的销量已达到76万套，而且每周都还能保持良好的销售势头。对一个A · RPG来说，取得如此成绩已可以说是相当不易。事实上《王国之心》这款游戏似乎在出生之前就已经注定它必会获得成功，作为一个原创游戏，它虽然不能像《最终幻想》在前作的树荫下乘凉，但它却有着自己的杀手锏——那就是游戏中登场的众多迪士尼明星和FF明星们。

以欧美人对迪士尼的感情，再加上SQUARE一向不错的口碑，再悲观的评论家都会看好本游戏在欧美市场的前景——虽然《王国之心》美版还未发售。不过谨慎的SQUARE为了确保日本市场，又加入了大量的FF角色，事实证明这一招确实有效。在游戏中登场的迪士尼角色涵盖了《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》、《米老鼠和唐老鸭》、《艾丽丝漫游仙境》、《小飞侠》、《101斑点狗》、《小美人鱼》、《美女与野兽》、《阿拉丁》、《狮子王》、《花木兰》、《人猿泰山》等19部迪士尼传世经典作品中的角色，在“《FF》系列”方面则也有克劳德、爱丽丝、斯考尔等多名名将出马，实在是一次盛况空前的盛会。不过在此之前迪士尼明星们和游戏发生亲密接触早已不是第一次，如何才能突出《王国之心》的与众不同之处，是SQUARE所要面临的首要问题。答案现在我们已经看到了，SQUARE运用它高超的技术，利用RPG场面宏大的特点，把这些迪士尼明星活灵活现地展现在我们面前。看着这些走下银幕的明星们与原作相差无几的动作，如果此时手中握着的不是手柄而是电视遥控器，我们很有可能会产生在观看动画片的错觉。

另一个不可忽视的地方就是配音。由于美版还未发售，我们只能对日版配音评头论足。虽然我们很少能够看到日版的迪士尼动画片，听不到原汁原味的日版配音，但从感觉上来听，《王国之心》的配音是相当专业的。第一次听到《王国之心》里米老鼠和唐老鸭二人的声音时，我几乎是在第一时间就想到了董浩和李扬两位老前辈。

比较有意思的倒是为《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》角色配音的声优，大家都知道，《FF X》之前的《FF》是没有语音的。大家千万不要错过了通关之后的STAFF。

当然，这些大牌明星们显然还不是76万套的全部答案。如果游戏光有华丽的外表和出众的人设而缺乏内涵，靠着给玩家的第一印象卖个二三十万份，这样的例子也不是没有，如《保镖》，不过这个数字也是它的极限了。经过《保镖》这一关后，SQUARE当然不会如此不智，因此在《王国之心》中狠抓游戏性。游戏的玩法是标准的A · RPG：玩家只能控制主人公一人，其他同伴由电脑AI代为控制。主人公在版图中自由移动，遇到敌人即进入战斗模式。战斗中主人公的任何动作都要由玩家来控制，打倒敌人会留下金钱、道具，并可以获得经验值。接近锁定目标时，玩家只要连打攻击键就可以很轻松地打出华丽的连击，如果敌人在空中还可以发动华丽的空中连续技。除了普通的攻击外，SQUARE为玩家设计了丰富多彩的魔法和必杀技。而角色的能力方面同样有着更换武器防具的设定，此外还可以装备各种附加能力，令战斗有更多变化。有了这么精彩的设定，《王国之心》绝对是一个出色的A · RPG。

按照一般玩家的想法，A · RPG这种既有动作性又不失RPG精髓的游戏类型应该相当受欢迎才对，但历史上A · RPG的成绩从来就不如RPG。一个很重要的原因就是设计者往往很难协调A（ACT）和RPG这两者的比例。如果过于强调动作，就变成了《光之继承者》式的游戏，缺乏RPG的冒险感觉，游戏时间没有保证。虽然国内玩家对此类游戏依然情有独钟，但日本玩家并不买账；如果过于倾向RPG方面，则动作性又有些显得多余。只要等级足够，碰到敌人硬拼都可以轻松过关。很不幸，《王国之心》就属于这种类型。《王国之心》的隐藏要素非常多：香菇人的免许皆传、数十种道具的合成、小熊维尼的世界、101只斑点狗、斗技场、隐藏ENDING……可谓相当丰富，但游戏有一个缺点就是难度太低。到了游戏后期，敌方BOSS的攻击方式非常夸张，已经毫无技巧可言，如果还想像玩动作游戏一样摸清BOSS规律来对付，实在是有些困难。但只要等级足够，武具够强，只要靠近BOSS拼命用普通攻击，再注意回复，就算对手是最终BOSS也可以轻松过关。说实话，《王国之心》的最终BOSS做得非常有气势，再加上激动人心的BGM，实在不想用硬拼的无赖打法将其KO，但游戏设定如此，没有办法。由于难度太低，丰富的隐藏要素就有多余之嫌。费尽力气拿到了最强武具、最强必杀技，其作用不过使本来就很简单的游戏流程更简单了一点，毫无费尽心思战胜强敌后的成就感，只有搞笑的小熊维尼世界尚可一玩。这种情况有些像当年的《FF Ⅶ》日版，在此大胆预言一句：《王国之心》一定会推出国际版！

如果按上面的说法，那A · RPG岂不是已经没前途了？当然不是，《王国之心》里有一个很好的例子。完成ネバーランド事件后回到ネバーランド船室，在小飞侠加入的情况下与小精灵对话，大家就会来到时计台，而游戏中最强的BOSSファントム在这里等着大家。ファントム的HP并不多，而且攻击力也不算太高，但要想打倒他很麻烦。他的弱点是斗篷下的光球，当光球放白光时用物理攻击可以奏效，光球放红光时要用火系魔法才能奏效，放黄光时要用雷系魔法，放蓝光时则要用冰系魔法。玩家还要注意用时间魔法ストップ把大钟定住，这样才能解除死亡宣告。与ファントム对战时，要注意战况快速作出反应，而不能一味地硬拼，非常刺激。个人感觉这一仗是整个游戏的精华所在，非常有意思，如果这样的战斗再多一点，问题就能迎刃而解，可惜整个《王国之心》里也只有这一仗而已。

最后要提的是那段隐藏的CG动画，只要封印所有世界（含小熊维尼的世界）的键穴、收集齐101只斑点狗并通过斗技场的全部4个赛事，在ENDING后就会出现这段隐藏的CG动画。我想这段动画的意思再明显不过了：《王国之心》续集正在开发中！由于出现的角色均为正常比例而绝非Q版，很自然地就能得出一个结论：在《王国之心2》里将不会出现迪士尼的角色。一代中出现了这么多迪士尼经典角色，可以想象SQUARE所花的代价一定不小。SQUARE的如意算盘是先利用迪士尼角色把这个系列的人气先捧起来，然后再慢慢地出续作赚钱，事实上76万套的销量表明计划的第一步已经成功了。不过现在就大赞SQUARE高瞻远瞩还为时过早，因为《王国之心》并没有太多自己的特色。游戏中登场的道具、魔法、特技有着很浓厚的“《FF》系列”的影子，而游戏的系统比起过去的A · RPG来也没有什么原创的东西，如果非要硬生生地做成一个系列，惟一的办法就是大打剧情牌。平心而论，《王国之心》的剧情还是不错的。游戏未发售前本来以为它只是一个融合了FF和迪士尼角色的大乱斗游戏，但实际玩过后才发现游戏的剧情还是有一定深度的。不过比起博大精深的“《FF》系列”来还是有一定差距，剧情牌能否奏效，还是个未知数。作为一名忠实玩家的我，当然衷心希望《王国之心》的故事能够继续下去，将A · RPG进行到底！

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 5156912

www.plumbook.cn

话梅杂志 DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

时隔16年的最新作！

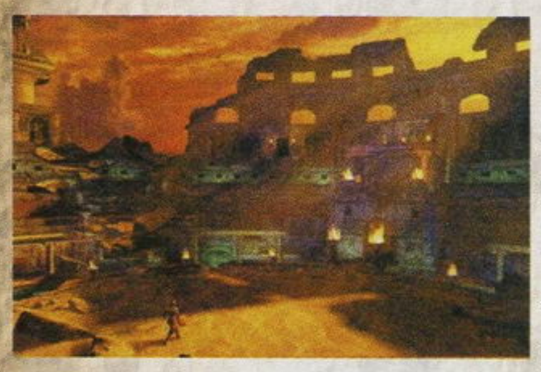
アルゴスの戦士

阿耳戈斯战士

PS2	TECMO	A · AVG	1人
	预定2002年冬发售		未定
DVD-ROM	未定		

相较早已放出风声的《忍者龙剑传》，E3上《阿耳戈斯战士》（原名《未来战士》）的突然公布给人的惊喜程度要高得多。《阿耳戈斯战士》（以下简称《阿》）与《忍者龙剑传》同为TECMO昔日的看家大作，不过《阿》的历史又比后者还要早上两年，街机版《阿》最早出现于1986年，距今已经相隔16年，《阿》的“岁数”甚至比我们一些读者的年龄都还要大呢。（笑）在TECMO凭“《死或生》系列”东山再起之时，又不忘大力发展旁翼势力，相信《忍者龙剑传》和《阿》能为TECMO再续辉煌！

以古希腊、古罗马神话时代为故事背景



本作的时间设定在公元前的神话时代，舞台是一座名为阿耳戈斯岛的传说之岛，岛上有一个在地中海一带具有极强军事实力的国家，名为阿耳戈斯王国。在王国中，到处都是美丽的神殿建筑、美丽的大自然风景，人们也以去环形斗技场观看角斗士的决斗为乐趣……这样的世界观设定，正是要让玩家感受到那种古希腊、古罗马神话时代的感觉。

▲场景的原画设定。

以美轮美奂的阿耳戈斯岛为舞台

游戏中的即时演算画面

◆阿耳戈斯岛在游戏中的即时演算画面，以全三维的形态将那个神话时代的感觉表现了出来，玩家将感觉这些神话时代原来离自己这么近。

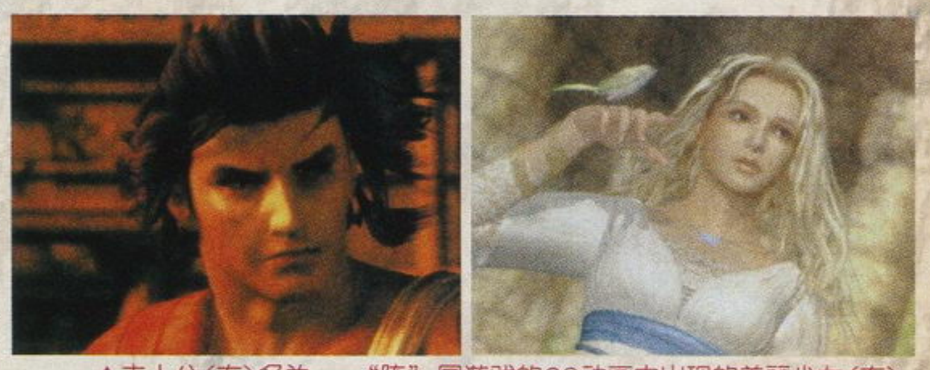
传说中的神器——迪斯卡玛

在上期的E3特报中，SOUL就已经向大家报道过这件主人公的标志性武器“ディスカーマー”（迪斯卡玛）了。现在制作人兼松聪亲自解释这样武器名称的由来：“ディスカーマー就是DISK+ARMOR（圆盘+铠甲）与DIS+KARMA（KARMA指命运，DIS是英文中表示否定的前缀，即反抗命运）这两组英文单词组合在一起的名称。”

▲即可用于制敌、护身，又可用于移动。

本作的游戏类型被定为A · AVG，但动作要素才是游戏本身最重要的成分，本作将非常注重流畅的操作性和良好的节奏感，也将让玩家感受到用迪斯卡玛与数量众多的敌人同时对峙、一举将敌人消灭的爽快感。其实将众多敌人消灭的爽快性，同样也是1986年的街机版《阿》的最大亮点之一。以目前TECMO的实力，相信新PS2《阿》的爽快感一定不会让玩家失望的！

在游戏中，迪斯卡玛不但可以作为攻击用的武器和防御用的盾，还可以用于各种各样的用途。如可以把它像鞭子那样使用，（是不是可以用来取得一些东西）也可以作为移动工具来使用，像《希特勒复活》中的主角的铁链那样挂着，再荡到比较远的地方。游戏中还将会有各种各样不同的迪斯卡玛出现，不同的迪斯卡玛就具有不同的特别攻击技和连续技，而且玩家还可以对迪斯卡玛进行一定的改造。



▲主人公（左）名为——“阵”，同游戏的CG动画中出现的美丽少女（右）一样都尽显那种神话时代的况味。

制作者——兼松聪谈《阿耳戈斯战士》的复活

首先是以前非常喜欢街机版的《阿》，后来在自己年轻时曾手持吉他在欧洲各国旅行过，其中令自己印象最深的就是巴特农神庙。（位于希腊雅典市，是雅典卫城最重要的主体建筑，建于公元前448年，它是典型的长方形列柱回廊式建筑，这也是《阿》游戏中的象征性图形）以夕阳下的巴特农神庙为背景，自己一边弹着吉他，一边想着：“什么时候要是能做一款这种感觉的游戏那该多好。”另外，在开发队伍里，有相当多人都是街机版《阿》的FANS，再加上还有一些人甚至自己的父辈就是世界知名的考古学家，把这些热情集合在一起，就诞生了共同创造一个《阿耳戈斯战士》的计划。

▲想不到街机版《阿》具有这么深的影响力。

▲上图即巴特农神庙实景。

《阿》的FC版虽然是街机版的移植作，但两者其实有着很大的区别，甚至可以说是两个游戏，但不管街机版的《阿》多爽快、FC版《阿》的要素多丰富，新的PS2的《阿》都将只是标题、时代背景及精髓方面继承旧作，这将是一款全新的作品！

www.plumbook.cn

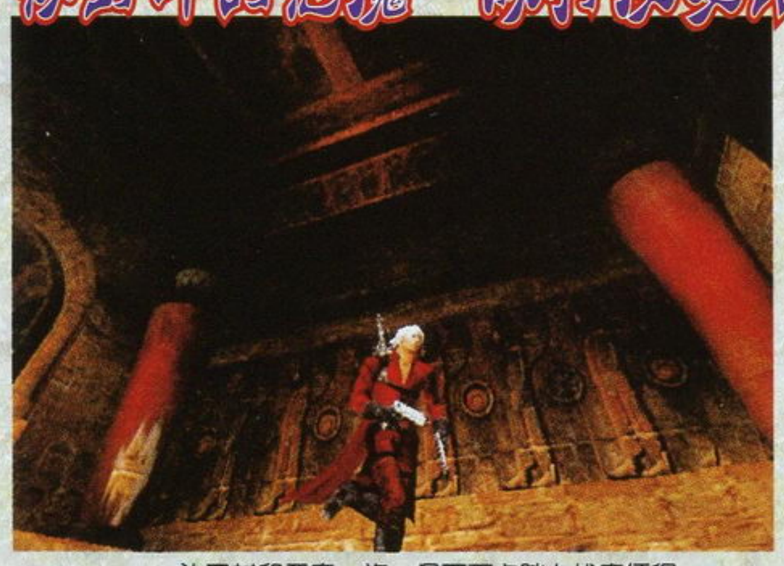
鬼泣2

文：GOUKI

异色世界观、巴罗克风格的背景音乐、中世纪哥特式建筑风格的场景、大剑双枪白发红衣酷哥，这几点要素融合在一起就组成了双白金动作游戏《鬼泣》。这样出色的游戏，当然是我们关注的焦点。在上一期向大家介绍了《鬼泣2》在E3展上公开的情况，现在我们再次得到了大量《鬼泣2》新情报，新图片，让我们来看看本作会有哪些激动人心的地方。

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	预定2002年冬季发售		未定
DVD-ROM	–		

被封印的恶魔一族再度复活？



为了封印恶魔一族，但丁再次踏上伏魔征程！

故事未明◆任务制继续

游戏的剧情目前尚未公开，不过看起来这也并不是广大玩家真正关心的地方。在前作中褒贬不一的“关卡任务制”在这一作中继续保留了下来。看来还是支持这一做法的玩家占大多数。大家最关心的“游戏时间问题”目前还没有一个明确的答案，据称首轮游戏将不少于8小时。

前作剧情回览

被传说中的魔剑士斯巴达封印的魔界帝王蒙特斯在经过了长达2000年的长眠后觉醒，并利用自己强大的魔力派出魔物为害人间，人类危在旦夕。这时有着半人半魔血统的魔剑士之子但丁挺身而出，在神秘女子翠西的引导下进入魔界，一举将魔界帝王蒙特斯打倒。而但丁在经过了这一次的屠魔壮举之后也成长为一名出色的恶魔猎人，专门为世间降妖伏魔。现在，但丁再次出现在了我们面前，难道魔界向人间发起了第二波进攻吗？

→神秘的雕塑，为本作更平添了一分神秘色彩。

←↓游戏的场景设定，是一个有着欧式风格建筑的小镇。

给你百分百爽快感觉！

超级震撼的暴力美学！

最强魔剑士但丁归来！

主人公但丁

成长的魔剑士！

这就是但丁在本作中的新造型，从原画设定来看但丁比起以前多穿了一件黑色的马夹，不过在目前所公开的画面中我们并没有看到这样的造型，难道制作小组又故技重施吗？要知道，《鬼泣》在初公开时，但丁可是没有穿披风的。不知道这一次我们的酷哥在造型上还会有什么噱头？

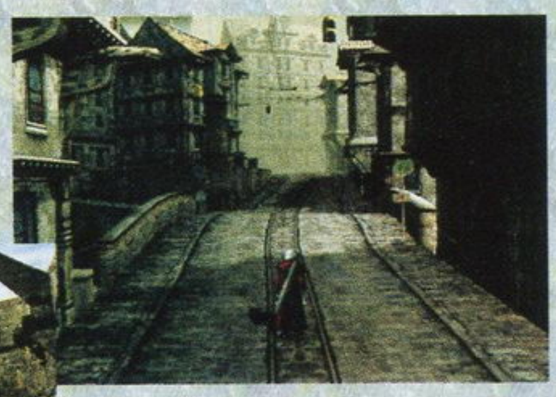
在E3展上公开的影像中只是一闪而过的谜之女性角色，红发，手执一对怪异的武器，据说她也是一个恶魔猎人，看来这一次但丁还会有一个生意上的竞争对手？这个女性角色我们也能够使用吗？

谜之女性角色

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本作的主舞台是一幢充满魔物的大楼吗？

但丁面前矗立着一座黑色的大楼，在背景的映衬下显得妖气十足！有迹象表明本次的游戏主舞台就是这幢高耸入云的大楼。

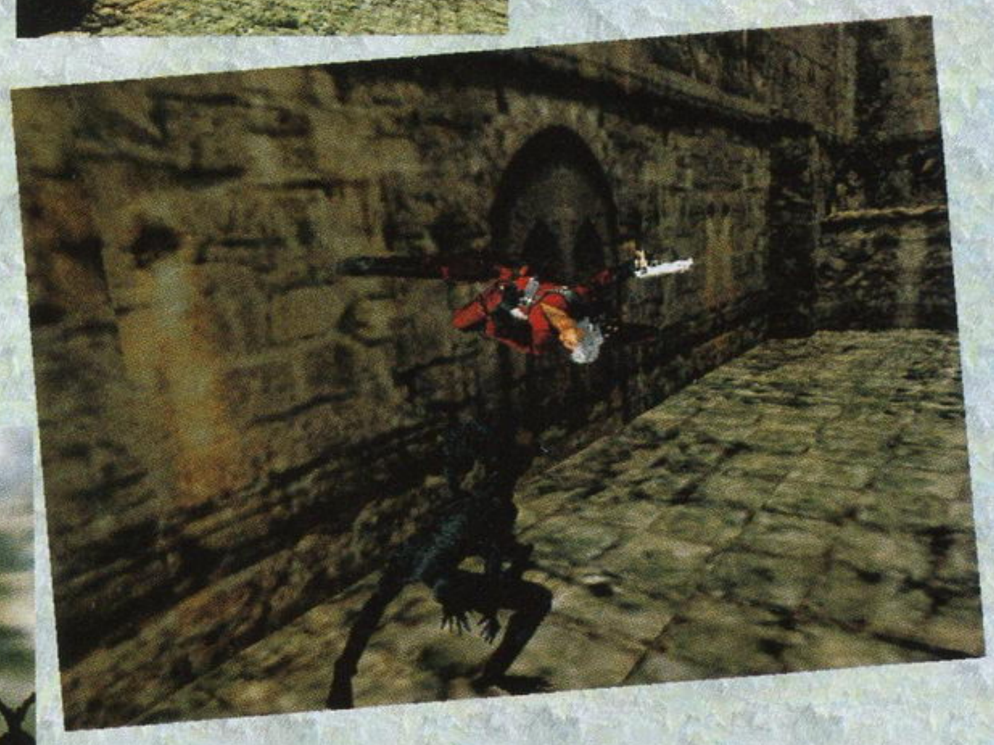


←在古老的街道中穿行，无疑这一次游戏的舞台将更加广阔。

←似乎是一个斗技场样的地方，虽然空无一人，但总给人感觉会有大BOSS在这里出现似的……

常人不可能完成的动作

作为超越人类能力极限的魔剑士，但丁往往能够做出常人不可能完成的动作。比如前作中的三角跳等等。在本作中，但丁的表现无疑会让你更加吃惊！他居然能够在墙壁上短时间行走躲过敌人的攻击并同时给予反击！在3D对战游戏越来越注重“墙壁效果”的今天，《鬼泣2》也能够活用这一理念的确是令人叹服！在游戏中，你可以完成也许是只有在成龙电影中才能看到的美妙动作，真是太棒了！



←↑超越常识的疯狂动作，但丁居然可以在垂直于地面的墙壁上做短时间的奔跑！看着这个酷毙了的动作你是不是恨不得游戏立刻就发售呢？

狠狠地挥动大剑将敌人打到半空，然后用手枪对其肆意追打……这种在其他动作游戏中不可能出现的场面在《鬼泣》中能够让你轻松实现！这也正是《鬼泣》的最大魅力——丰富华丽有型的动作设计。而在《鬼泣2》中，这个魅力还将会提升至更高！并且，即使是并不擅长动作游戏的玩家也能够非常容易地使出这些激动人心的动作——EASY AUTOMATIC模式依然会保留下来。

黑檀木与白象牙和剑的灵活使用

游戏初期但丁的装备就是他的那对爱枪“黑檀木与白象牙”与身背的那把寒光四射的大剑。这样的装备足以令任何恶魔“MAY CRY”！当然了，新的武器及技能也是一定会增加的，面对不同的状况活用手边的武器来打倒恶魔是游戏的成功之道！

↑近战，但丁用大剑狠劈恶魔！看这个动作也是全新的！

↑在对付空中敌人的时候，就需要利用那对威力巨大且弹药无限的手枪了。痛快地向敌人射击！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

200人的豪华阵容，打造钟楼新惊魂！

文：ACE 飞行员

监制：深作欣二　代表作：《大逃杀》
人设：雨宫庆太　代表作：《鬼武者 2》
剧本：杉村升　代表作：《生化危机 代号：维罗尼卡》

上期杂志中，已经向各位介绍了 PS2 颤栗大作——《钟楼 3》的最新情况，但是由于没有游戏的实景图片，多少令人有点遗憾。幸好 CAPCOM 这次大方了一回，很快又公布了更多关于《钟楼 3》的图片。游戏的发售日也锁定在 2002 年秋季，时隔多年，HUMAN 当年的名作又回来了……这次《钟楼 3》与前作相比到底有哪些变化，请看下文。

STORY

游戏的时间设定为 2003 年的伦敦。但在游戏中，这座古老的城市仿佛已经被现代文明所抛弃，成为一个停留在时间裂缝中的弃婴，看看游戏中的场景，没有一栋现代建筑，时间好像仍然停留在 18 世纪。本作的女主角阿莉萨就出现在这座“鬼城”中。在阿莉萨 15 岁生日的前一天，她被一位神秘的黑衣人带到了伦敦，一切故事从此展开，同时也留给所有玩家无数的谜团。

↑女主角的多边形造型和 CG 相差太远。

↑阿莉萨手中拿着一张黑白照片，正是那个黑夜神秘人。

CLOCK TOWER 3
钟楼3

PS2	CAPCOM	AVG	1 人
	预定 2002 年秋季发售		未定
DVD-ROM	—		

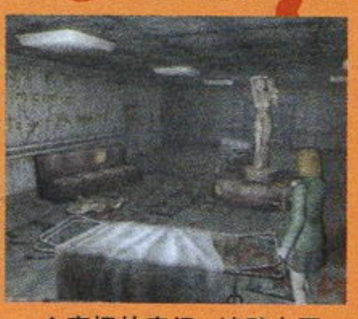
逃亡与解谜并重

“《钟楼》系列”其最大魅力所在，就是游戏中一直追杀女主角的怪人是打不死的，主角要想活命的话，就必须利用一切地形环境，如钻床板，躲进木箱，用厕所的扫把等等去回避穷追不舍的怪人，找到逃离的出路！其恐怖的表达方式与《生化》和《寂静岭》是不一样的！我第一次玩《钟楼》时的确有心蹦出来的感觉。记忆最深的是有一次，主角好不容易躲过一劫，等剪刀手离开后我钻了出来，不料在房间里调查的时间过久，出门的时候正面又碰见这个混蛋……结果……咔嚓一下，完了！

在《钟楼 3》中，游戏将会继承系列的精髓——逃亡时的压迫感，并且将这一主题再次升级。这次追杀玩家的将是一位头戴防毒面具，手持巨锤的怪人。以 CAPCOM 的习惯，游戏停留在原有主题上显然不够吸引人，所以在《钟楼 3》中加入了很多解谜成分。玩家不仅要会逃，会躲，更要花脑筋去思考。这样一来，游戏在剧情方面也会比前作有很大的飞跃，玩家所体验的游戏经历也会变得丰富许多。不知道在大导演深作欣二的监制下，这款《钟楼 3》有多少人能够承受？

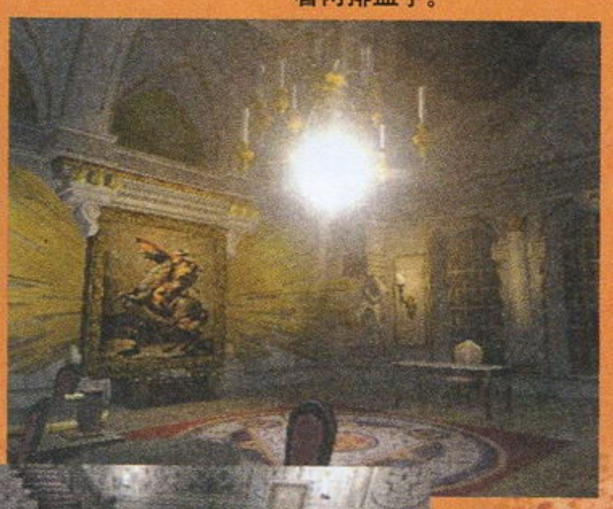
BACKGROUND
游戏舞台

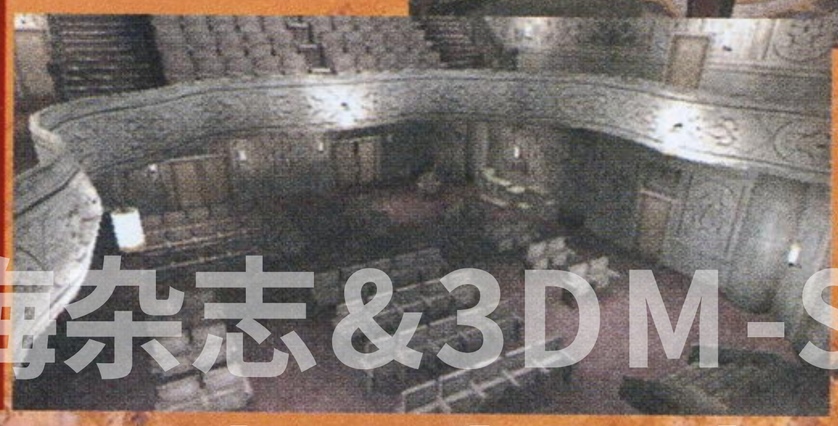
因为开发商换成了CAPCOM，因为游戏平台变成了PS2，所以《钟楼 3》在游戏画面上得到了大幅度提升。游戏的场景完全以 3D 多边形进行描绘，而且相当细致、写实，呈现在我们眼前的是高品质的画面。这样出色的表现我觉得已经达到了PS2游戏又一高峰，相比之下，另一款PS2恐怖大作《寂静岭2》的画面就显得平淡了很多。



↑奇怪的房间，墙壁上写着两排血字。

↑忽明忽暗的拷问室内，断头台赫然立在中间，血迹已经渗满周围的石头。

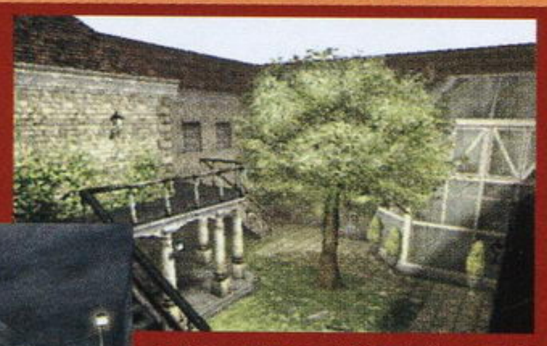




↑通过幽暗的灯光，我们可以看见老房间的墙壁上挂着一张拿破仑的画像。

向外延伸的舞台

现在，《钟楼 3》的舞台已经不再局限于千篇一律的屋内，游戏的舞台已经扩展到了屋外。如果说玩家在屋内的某个角落还可以得到片刻喘息，让自己心灵获得短暂镇静的话，那么来到空无一人的户外，那种毫无依靠的无助感将包围玩家。我想CAPCOM是不会给玩家在伦敦户外悠闲散步的机会的。



↑看上去还有一片绿色，让人又想起了另外一款 PS2 游戏《ICO》。
←好在伦敦的街头还有几盏灯亮着，给人一种很凄凉的感觉。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

洛克人X7 MEGAMAN X7

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	未定		未定
未定	未定		

早在E3开展之前，就可以看到在CAPCOM的出展游戏列表中看到《MEGAMAN X7》（《洛克人X7》的美版名），这真是令人期待啊，但直到E3已过，《X7》不见身影……就在SOUL已经有些忘记《X7》的时候，CAPCOM突然在5月底公布了《X7》的最新影像，而且还将此影像在6月初于日本的东京和大阪举行的个人游戏秀——“CAPCOM GAME FAIR2002”上进行展出。PS2版的《洛克人X》将会进化到一个什么程度呢？大家一起来CHECK IT OUT！

全三维的《洛克人X7》

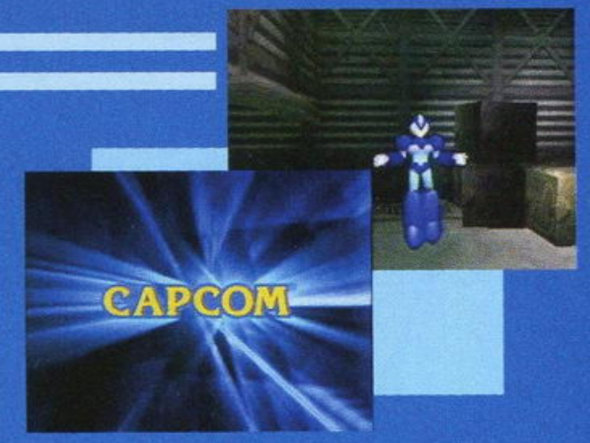
▲可以向侧面的敌人射击，注意敌人身上带有一个光标，难道三维的《X7》中具有锁定系统？

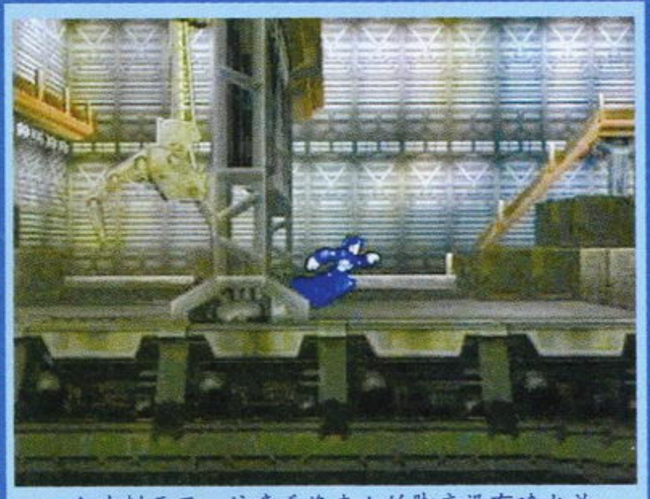
▲主角也像是应用了流行的卡通渲染技术。

是的，这是完全三维多边形化的《洛克人》，不论是人物，还是背景，这也不是外传，《洛克人X7》正是这个最新作的正式称！在360度旋转的场景下，X可以一边移动，一边向任意方向的敌人射击。当然，这只是在游戏上宣布影像上所能看到的，具体的游戏系统将会如何，这还有待CAPCOM的进一步公布。不管游戏的系统将会如何，但全三维化这一点已经是可以确定的了，既然是全三维，那么接下来，系列作的爱好者们便要开始担心了——三维版的《洛克人X》还能保持原来系列作的特点吗，以往纯二维卷轴系列作的操作感、爽快感要怎么进行发挥呢？希望CAPCOM很快能让这样的FANS得到满意的答案。

初期开发阶段的《X7》？

从目前所看到的影像上看，《X7》的画面素质也有些让人担心，因为这样的素质似乎较为接近于PS水平，但影像上却又庄重地打出“BLASTING ON TO THE PLAYSTATION 2”字样……对此，SOUL只能做出“这只是游戏的初期开发画面”这样的解释。想想《FFXI》那样的先例，在早期《FFXI》所公开的开发画面同样有些惨不忍睹，但现在游戏的完成品出来以后，人们才发现《FFXI》真是比原来的初期开发画面美艳了好几倍。希望《X7》同样是如此！





▲冲刺画面，注意看洛克人的脚底没有喷火效果，相信这只能解释为这是初期开发画面。

作为正统系列作的《洛克人X7》

▲是超帅气的ZERO，不过ZERO金发飘飘的感觉在这里已经没有了，CAPCOM以后将会如果改进这个缺憾呢？

▲起跳——转为空中冲刺，系列作中大家最经常使用到的一项技巧，在这里又得以复活了。

▲会有一些类似《古墓丽影》那样的动作难题吗？

▲又一传统动作——攀墙。

《X7》中最显著的正统系列作的特征，就是两位超人气主角——正义的英雄X与勇猛的战士ZERO都将继续登场。尽已经是三维，但原来“《X》系列”中的一些常见的要素仍会在全新作中得以继承。如空中冲刺、攀墙，这是两项在所公开的影像中人们可以看到的。

话又说回来，即使是正统的系列作，也不一定就非得要在各方面承续前作，来一个全新感觉的最新作也未尝不可。“《洛克人X》系列”从1993年诞生以来，整体系统上的确没有太多的变化，在游戏业不断发展、变化的今天，系列作如果不求创新，过于传统守旧反而更有可能为玩家所淘汰。

● 类似《洛克人DASH》？

▲冲刺画面，注意看洛克人

其实以整个“《洛克人》系列”的大家族来说，《X7》并非首次三维化，最早三维化的“洛克人”是PS版的“《洛克人DASH 》”系列。《洛克人DASH 钢之冒险心》最早出现于1997年，当时还是由“洛克人”之父稻船敬二负责游戏的开发，游戏素质相当之高，之后曾又发售了续作《洛克人DASH2 大遗产》及一部外传。游戏类型为RPG，但在动作成份仍是主导，虽然是三维游戏，但游戏的操作性却设计得相当好。

● 也是纪念洛克人15周年的作品吗？

2002年是洛克人诞生15周年，今年内除了洛克人形象首次被改编成动画以外，肯定是会有各款新的洛克人游戏登场的，但目前只在4月份出了GBA版的《洛克人ZERO》，其他的洛克人游戏都还没有太多确切的消息。要知道，仅2001年，就有完全不同的4 款洛克人游戏发售，在洛克人诞生15周年纪念的今年，无论如何都会有惊人之举，让共同关注《X7》及其他洛克人游戏的新进展。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Survival-RPG BREATH OF FIRE

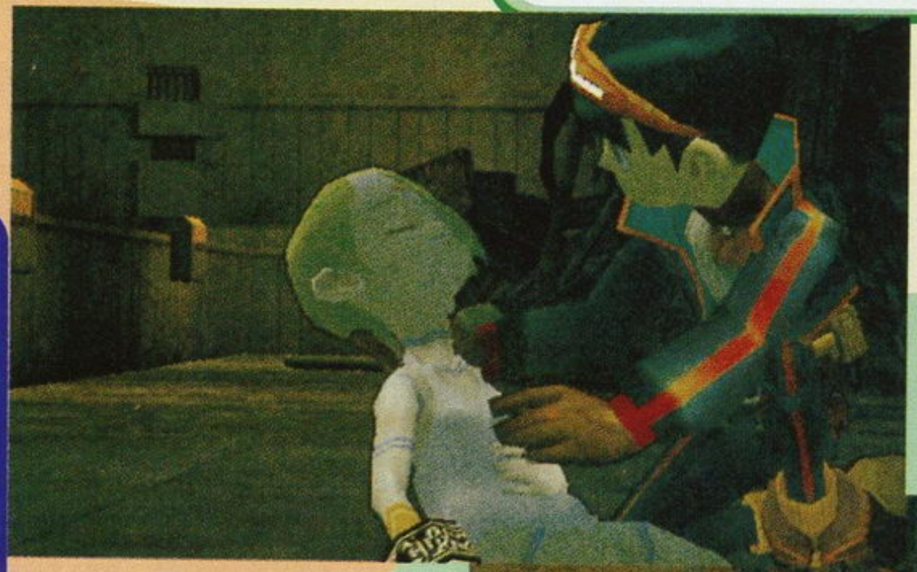
龙战士

PS2	CAPCOM	RPG	1人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

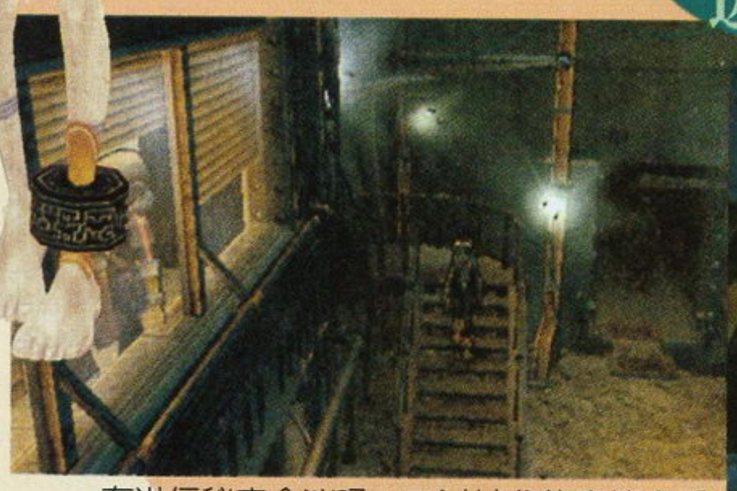
“《龙战士》系列”是CAPCOM的主打RPG，一直以来深受玩家喜爱。经过了2年时间，厂商终于公布了最新作《生存RPG 龙战士系列》（暂定名）的消息，这对广大RPG爱好者来说是最大的福音了。

ニーナ

女主人公妮娜，一反以往的公主形象，以柔弱少女的姿态出现。在一次事件中被龙救助，平时不与别人接触也很少说话，内心非常脆弱，对救了自己的龙有爱慕之心。妮娜的特征是戴着两个奇怪的腕轮和火红的翅膀。



发现了倒在一边的妮娜。



在进行秘密会议吗？不过从龙的表情来看应该不是什么好事。

主人公龙，名字后面的数字是人员ID编号，数字越高，个人潜在能力越高。在地下世界中担任一个诚实稳重、意志坚强的警备队员，后来在一次任务中认识了女主人公妮娜。

リュウ＝1/8733

看到了什么呢？

威力强大的雷电魔法，魄力十足，妮娜的强力魔法还健在啊！

Magic ★★★
Trap ★★★

谜一样的系统，无论在行动还是战斗时都会出现，一个是魔法，一个是特技。难道在战斗中使用魔法和特技的次数只有3次？看来只有等进一步的资料公布后才能得知了。

这个数值代表什么目前还不清楚，看样子是攻击修正的可能性很高，也有可能是会心一击的出现率。

根据攻击时按键指令不同，攻击的方法也不同，而且能随着连击数的增加而增强攻击威力。这样的设定有点像人气RPG《异度装甲》，不过战斗时画面稍显灰暗。

前几作的《龙战士》战斗系统非常吸引人，不但画风可爱，魔法和必杀技也相当有魄力。战斗时可以习得敌人的特技、拜师父学习强力特技等都是“《龙战士》系列”中最吸引人的地方，但是在最新的续作中却完全没有提到这些，难道CAPCOM要把这些经典的系统全部割舍？

从现在得到的消息来看，最新的《龙战士》还没有决定正式的名称，增加了一种全新的系统——“生存RPG”，至于其中的含义现在还不得而知，不过从E3上公布的动画来看，应该是指平时能运用各种特技及道具打倒敌人或解开谜题，遇敌后直接在地图画面进入战斗等。这是完全创新的系统，看来今作以《龙战士》外传身分登场的可能性很高。

画面还可以，但是系统和原来的相比改动非常大。

www.plumbook.cn

文：阿修罗

星之海洋3 直到时间的尽头

啊呀呀！阿修罗是无辜的！为什么要这么说呢？因为有读者来信说虽然《星之海洋3》很好，但是阿修罗做了这么多期的前线还不见它发售，实在是在吊大家的胃口。不过阿修罗真的是无辜的！我已经尽快把最全最新的情报带给大家了，厂商不发售也不是我能左右得了的呀！不过在最近日本的新作期待排行榜上，《星之海洋3》已经上升到第一位了，甚至超过了《阳光马里奥》等超级大作，真是让人浮想联翩呀！好不容易tri-ACE才又公布了一些新的消息，阿修罗这里再次为大家激情奉上！

PS2	tri-ACE/ENIX	RPG	1人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

一头红色的短发，一身黑色的紧身衣，让人第一眼看到就会产生她是一名意志坚强的女性的想法。

她的职业是忍者（日文原文是隐密，这是古代日本人对忍者的叫法，性质大约和间谍相当）。她因为接受了某人的指派而潜伏到菲特他们身边来。性格方面可以说是相当严肃认真的，正好和队伍中的克里夫相对照。为了完成任务她甚至可以牺牲自己和他人……但是自从和菲特等人结伴旅行以来，自身性格中的善良让她觉得十分苦恼。

但是她身上的谜团还很多。她是哪国的忍者，受了谁的指令而采取行动，潜伏到菲特他们身边是要取他们的性命还是有什么其他重要的目的，现在对她的了解还相当少呢！

新角色 ネル・ゼルファー
奈儿・泽尔珐

Nel Zelpher

性别：女
年龄：23岁
身高：171cm
体重：51kg
种族：艾里克尔人
武器：短刀和施术

华丽！强力！战斗技巧大公开！

菲特的技巧

雷缚剑

又是一个附加武器属性的技巧，对于机械系的敌人效果显著。攻击后敌人可能会产生麻痹状态，这个时候说不定可以追加攻击呢！

寻找弱点 效果倍增！

冰圆刃

和以前介绍的火焰剑一样，冰圆刃也是在武器上附加冰属性的战斗技巧。

爆裂冲击

肉弹型角色克里夫的代表技巧，浑身包围着火焰用肩膀向敌人进行冲击，似乎是多段攻击的技巧。

克里夫的技巧

连续攻击 威力技群！

マイトディスチャージ

集中精神后在空中制造一个能量块一样的东西，如果在技巧发动的时候受到攻击则可以吸收敌人的HP。

肢闪刀

这是奈儿所使用的远距离战斗技巧，利用高速挥舞短刀产生的地面冲击波攻击敌人，可以援护那些进行肉搏战的角色。

如风一般 高速移动！

风阵

奈儿的技巧

奈儿的战斗技巧很多都是风属性的，这个风阵也是其中之一。发动后奈儿的身体周围被风所包围，接触到的敌人都会被吹走。

爆炸 Explosion

这是炎属性的纹章术。在《Second Story》里有叫做"Explode"的纹章术，这个难道是它的进化版？但是无论从效果还是从威力上来看，两者都没有什么区别。

索菲娅的技巧

灼热之炎 究极爆炎！

海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

同窗会2

again & refrain

JWIN95上的经典美少女恋爱游戏《同窗会2》的最新移植改良版终于在DC上推出。说起这款游戏，很多玩家可能还比较陌生，但是它在日本PC游戏当中的销量可是名列前茅的，追随该系列的FANS数量也相当庞大。故事所讲述的是在年末的一次同学聚会当中的男男女女，在幸福地追忆往事的过程中，偶然发现原来深植于内心的牵绊竟突然间强烈起来，究竟在自己的脑海中是否从来都没有逝去她的影子呢？也许这短暂的重逢能够让自己的感情更加真实起来，为了给自己心底一个正确的答案，就从眼前的一切开始吧……

DC	NEC	AVG	1人
	预定2002年6月27日发售		未定
GD-ROM	对应VGA		

从友情到爱情的转变，究竟生命中最光辉的一瞬间在哪里？

冬季的公园如此圣洁优雅，湖中那美丽的白天鹅是否也曾感应到小早川瑞穗心底的孤寂？

小早川瑞穗

突然暴雪来袭，躲进山间的小木屋避难，这个漫长而寒冷的夜他是否愿意和若林鮎度过？

若林 鮎

秋山みどり

在新年会上喝酒过量的秋山みどり被背回家中，看着她瘫倒在地上的样子是否真的可爱？

游戏系统

因为该游戏的时间段设定相当短暂，从年末的同窗会开始到新年之后的温泉旅行结束，其中包括了几个重要的事件。（如左图）游戏的玩法同一般的美少女恋爱游戏没有什么太大的区别，都是通过选择不同的选项来推进游戏的进度，而游戏中的分歧点也就是从这些选项中产生的。此外包括快速显示字幕、自动传送字幕、调查已经看过的字幕与关闭画面字幕等基本的游戏设定也统统囊括在内，方便玩家可以很顺畅地将游戏进行下去。

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大事件！作为网球大会服务人员的佐伯夏奈子竟然撞见了正在换衣服的男主角久保达也。

佐伯夏奈子

绪方静香

绪方静香是一位坚强可爱的女孩，出于关怀，对于无故晚归的弟弟健太的管教非常严厉。

深夜，看着窗外飘飞的大雪，狩野真琴偶然第一次发现原本自信外向的自己也如此脆弱。

狩野真琴

游戏推荐点

《同窗会2》的一大特色之处就在于登场的男性角色数量与一般的美少女恋爱育成游戏有着很大的区别。除了男主角久保达也之外，还有远藤进、白石龙助、泷口洋介和鞍挂不二男这几位配角。玩家在游戏的时候可千万不要忽视了这些角色的作用，在许多特殊情况下，达也要追求到自己喜欢的女孩的话，就一定需要得到他们的指点或帮助，游戏中复杂的人物关系也是相当耐人寻味的，需要玩家反复品味才能得到真实的感受。还有一点需要指出的就是游戏中的“陷阱”比较多，“陷阱”的含义就是玩家所扮演的男主角达也在追求心仪女孩的过程中，必须保持相对冷静的头脑，而且不能说谎。这两点要求就在无形当中加大了游戏难度，考验玩家的判断力了。总之这是一款非常独特的美少女恋爱游戏，以前没有尝试过这款游戏的玩家务必要认真对待这款在DC上推出的改良版了。

夏色的砂时计

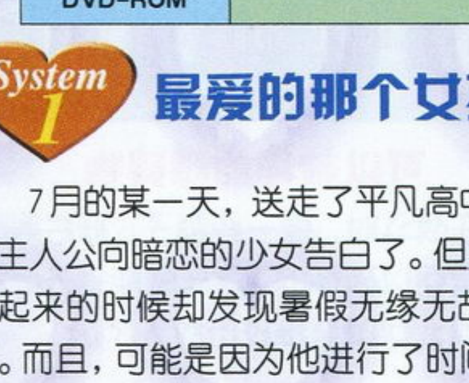
PS2	PrincessSoft	SLG	1人
	2002年5月30日发售		未定
DVD-ROM	–		

System 1 最爱的那个女孩不知什么时候因为事故死了？

7月的某一天，送走了平凡高中生活的主人公向暗恋的少女告白了。但是，早上起来的时候却发现暑假无缘无故结束了。而且，可能是因为他进行了时间移动的缘故，他很清楚地知道在空白的8月份里，那个女孩因为事故而死亡了。于是，主人公利用时间移动回到过去，开始了改变自身命运的奋斗。

↑告白的第二天早上，眼前所见皆是一片不一样的光景……

←↓通过时间移动，会卷入各种各样的事件中……



知道未来真的是不幸的事吧……

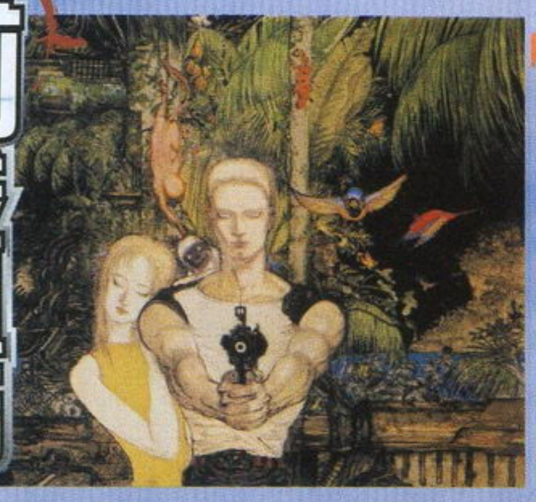
前线狙击

System 2 故事的关键点“时间移动”究竟是什么？

主人公能够进行时间移动大概是因为碰到了谜一样的少女的缘故。解开了时间移动的谜，就可以改变那个女孩（香穗）遭遇事故而致死的命运了吧！

再度那难忘的夏日……

前线狙击



前线任务 FRONT MISSION

文：幕容非

SQRARE1995 年制作的经典 S · RPG —《前线任务》在 SFC 曾经盛极一时，如今，就要在 WSC 上复活了！届时大家又能欣赏到著名插画家天野喜孝那诡异的画风，以及战斗带来的快感了。

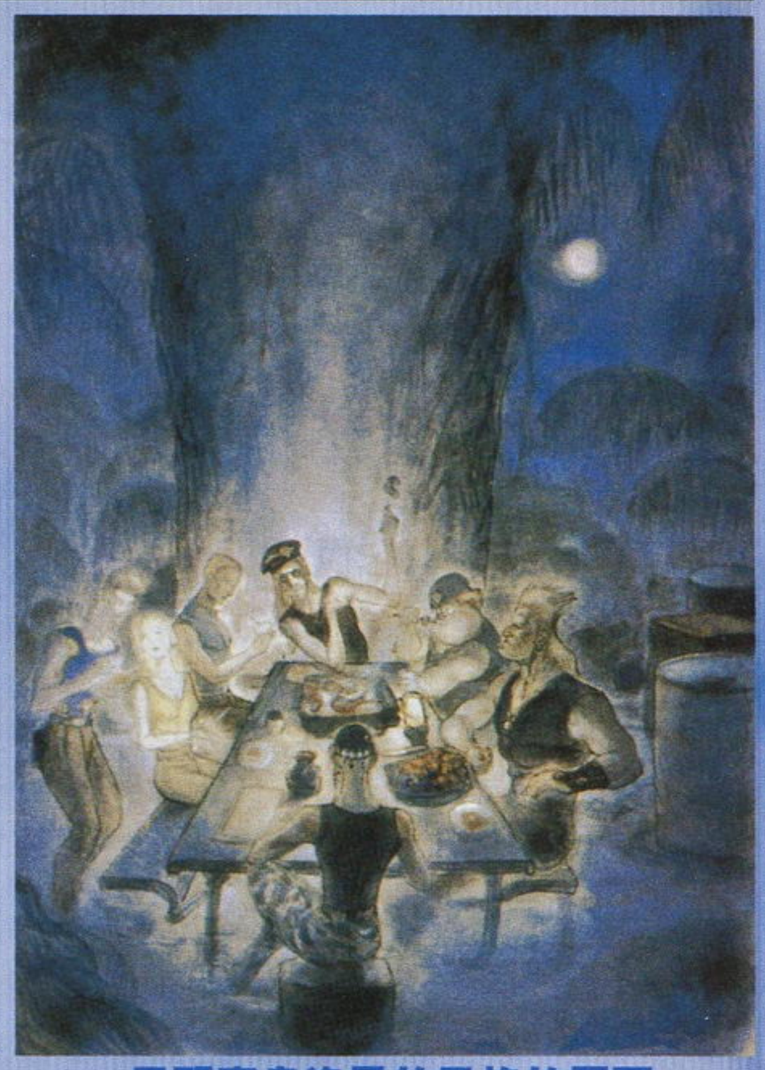
WSC	SQUARE	S · RPG	1 人
	未定		自带记忆
卡带	对应通讯对战线		

想必大家对《前线任务》都有所了解，玩家可以装配自己喜欢的装甲在战场战斗，成就感最高！WSC完全再现了《前线任务》那复杂多变的地形和火爆的战斗场面，而且能有效利用掌机的便携特点使游戏的乐趣达到最高。

基本系统

人形战斗兵器由身体、双手、腿4部分组成，玩家可以按照自己的喜爱随便组装。在组装时要注意机体的攻击倾向，格斗型机体要尽量减轻机体的重量，以便快速接近敌人展开肉搏战；近战型机体要有良好的保护装甲对敌人实行扫荡；远程攻击型要尽量加大载弹量，尽最大限度对前线机体实行远程火力支援。

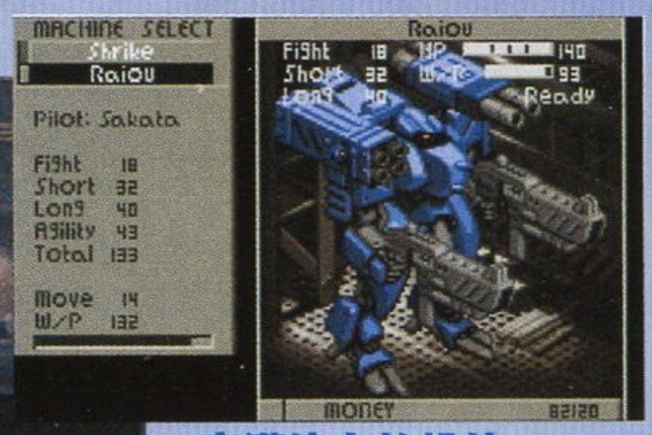
进入战斗后借助 WSC 的机能，不但将 SFC 上的游戏画面完全再现，还进行了强化。更真实的画面带来更佳的享受，配合上天野大师的美工和引人入胜的剧情……无敌！



天野喜孝诡异的风格的原画

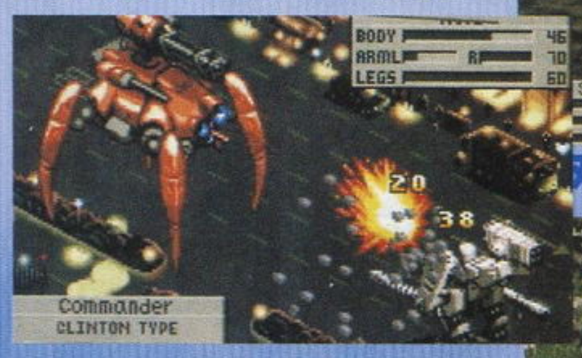
华丽的战斗场景

游戏中的剧情对白



充满魄力的机体

敌人的大型机非常强悍



难道是《Macross》里的……

战场硝烟滚滚，到处都是战斗后带来的片片狼藉。

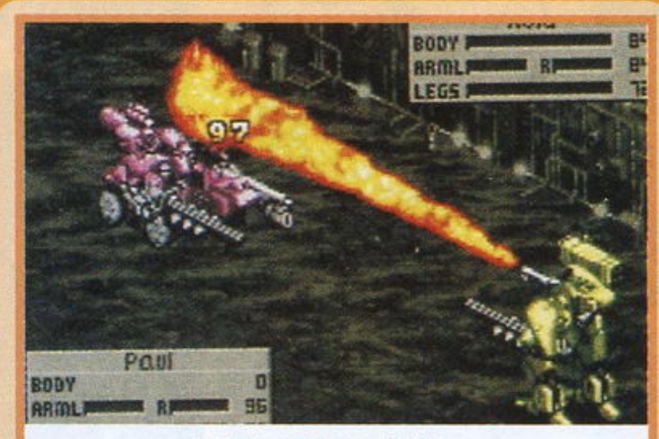
简略战斗系统追加

以前游戏的战斗是必须要看的，但 WSC 的战斗画面可以和《SRW》一样关闭，这样就能节省大量的游戏时间。

可以破坏的障碍物

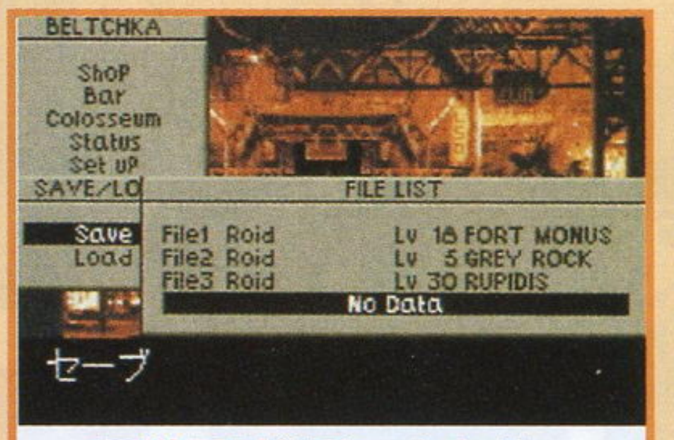
在战斗时，像一些箱子、栅栏等障碍物是可以破坏的，这样就能省去绕圈的麻烦，可以直接攻击敌人了。

新要素



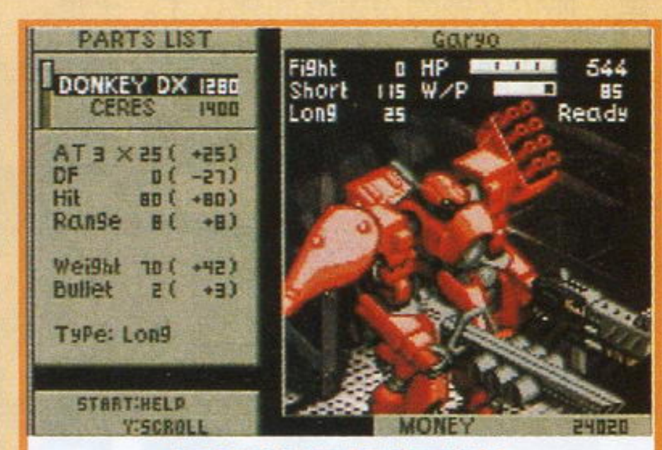
记录通讯对战

当玩家通关后便能用自己的记录和别人对战了，看看谁装配出来的机体最强，谁培养出来的角色最强。



可以同时记录 4 个存档

大部分掌机游戏只能拥有1～2个存档，这样在一些分支或其他情况下会让人觉得很为难，WSC 的《FM》提供玩家同时记录 4 个存档的系统，而且能在战斗时中断记录。



机体详细状态确认

当玩家装配完机体后，可以任意旋转画面，并能放大缩小观赏机体的造型，这样玩家就能组装出非常有个性的机体了。

www.plumbook.cn

前线狙击

文：LIKY

口袋妖怪 GBA（暂名）

ポケットモンスター Pokémon

令人期待的GBA版《口袋妖怪》又有新的情报公布了，这次有一个新登场的角色，那就是传统的的口袋妖怪博士。这个博士与以前的口袋妖怪博士可有些不同哦，到底有什么不同请大家往下看。

GBA	NINTENDO	RPG	1人
	预定 2002 年 11 月发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

喜欢出门的博士

新登场的小田真木博士是一位疯狂的口袋妖怪研究者，比起以前那些整天呆在研究所研究书本的博士来，小田博士更喜欢到野外去观察妖怪，而且经常几天都不回家，被大家称为“出门派”。

从助手的口里就可得知，博士经常出门，而且一连几天都不回来。

在前几作中，博士总是在最初登场的人物，并且总会给予主角第一只口袋妖怪，这次会不会像以前一样呢？从下面的图片看来博士的研究室好像没有像以前那样放着精灵球，那第一只口袋妖怪会是怎么得到呢？

←上面站的那个人就是博士，与主角对话的他的是助手，那助手身后的那个装置是什么呢？

必不可少的“口袋妖怪图鉴”

↑要集齐所有的妖怪不仅需要毅力，还需要运气，朋友的帮助也是不可缺少的。

冒险的必需品

“口袋妖怪图鉴”一直是主角冒险中必不可少的工具，每次见到新的妖怪，这个工具就能将它的资料快速记录下来，而且当抓住妖怪后图鉴还能提供更详细的资料，所以是个相当强大的工具。主角平时都将它挂在腰上。

这是在《金银》中就曾登场的鬼系妖怪吧。

走进口袋妖怪中心（P.C）

口袋妖怪中心一直都是冒险中最重要的场所，受了伤的口袋妖怪都要到这里来治疗，所以是一个需要经常光顾的地方，而且这个中心也是一个供玩家们进行通信交换和通信对战的场所，中心的二楼就是提供这种服务的地方。

↓一楼就是给口袋妖怪回复HP和治疗各种疾病的地方，而且这些都是免费的哦，护士小姐也很热情。

↑二楼有3个窗口，一个是通信对战，一个是通信交换，还有一个窗口是什么呢？难道是像《口袋 金银》那样和以前的版本进行通信交换？将GBC上前几作的口袋妖怪传送到GBA版中？嗯！很有可能……

激烈的战斗

战斗中的妖怪会使用各种特技，攻击、防御、辅助等等种类繁多。现在厂商首次公布了GBA版的特技使用画面，大家看看和GBC版有什么不同。（仔细看，如果看不出来就是你眼神差，决不是游戏的画面没进步。呵呵！LIKY先承认自己眼神差。）

↑使用加强防御力的特技——镜面保护。

↓“突击”，冲撞敌人。

↑“暴力投掷”攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S &阿修罗

スーパーロボット大戦R 超级机器人大战R

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
卡带	预定2002年8月2日发售	–	芯片记忆

发售日确定为8月2日！手掌机史上最华丽的机战就此展开！

自从本刊6月B第一次刊登出有关《超级机器人大战R》的消息以来，经过差不多一个月之后终于再度有新的资料公布。上次介绍中已经确定了该游戏的故事大纲、主要变更点以及登场作品介绍等，而这一次就有不少的最新游戏画面公布。从公布的战斗画面来看，可以发现不少在《机战A》中原有登场机体的战斗画面并不是完全没有改变的，此外还追加了不少角色间的新对白。当然也有首次加入“《机战》系列”的机体和角色的新图片。

以换装来改变机体性能

《超级机器人大战R》的换装系统以及作用方法和《机战α》时差不多，同样是在开始下一话战斗前的INTERMISSION画面中进行。机体在换装后它的性能（HP、EN、装甲以及运动性等）、武器（武器种类、武器数量以及武器攻击力等）甚至机体地形适应性也和换装前有很大差别，所以是否换装便要预先有所准备。目前已知对应这个系统的机体包括《机动新世纪高达X》中的机体（GX可以换装成GX DIVIDER）、《机动战舰NADESICO》中的机体（艾斯特巴斯的0G装、炮战以及空战等形态）以及主角专用机艾古撒拉斯。至于主角专用机的种类，一共可以换装成5种不同形态！比起《超级机器人大战α》的晓击霸MK-Ⅲ还要多3种。

这次新加入的战斗力是《剧场版 机动战舰NADESICO》和《GEAR战士电童》。我们可以看到这两个作品的最新战斗画面。从前作的战斗画面进化而来的新战斗动画表现力更强，让我们看到了更加白热化的演出！

←擅长空战的主角专用机，在设计上相当重视提升机动力。

↑高机动力的艾古撒拉斯FLYER拥有很高的命中补正，可以轻松地给敌人以致命的打击！

艾古撒拉斯FLYER

主角专用机用途简介

艾古撒拉斯DIVER

一本游戏中少数水中战斗能力拔群的原创机体。打开胸部的发射装置，发动最强攻击“霸水下世界”！

↓装备远距离光线炮等多种射击类武器的机体，可主动发射远距离攻击或作援护攻击。搭载远程威力巨大的武器是艾古撒拉斯GUNNER的主要特色。

艾古撒拉斯GUNNER

艾古撒拉斯COSMO DRIVER

→几乎与NT机师发动浮游炮时的全方位攻击的情况完全相同。在宇宙战中是艾古撒拉斯COSMO DRIVER大显身手的时候。

←以宇宙战为设计目的，特点是装备了远距离诱导兵器。

艾古撒拉斯STRIKER

←主角专用机的近身格斗打击技，命中补正很高，是一种非常值得信赖的招式。

→强化加速能力的设计让艾古撒拉斯STRIKER成为陆战之王。

插梅杂志 &3DM MSMV
www.plumbook.cn

此次新确定的系统就是在《超级机器人大战α》中首次使用的换装系统，《机动新世纪高达X》中的特定机体与主角专用机艾古撒拉斯已经确认肯定对应此系统，而《机动战舰NADESICO》中的艾斯特巴斯也可以使用该系统。另外需要在这一次的介绍中详细说明的就是新追加的战斗画面。

←令人热血沸腾的战斗画面是“《机战》系列”的一大特色！

→在原作里骑士凤牙最初是作为敌人登场的！这是他的必杀技Final Attack，敌人呀，炸裂吧！

闪光雷刃击是地图兵器　难道对应全方向？

↑黑百合看来是《机战R》当中最酷的机体了，不知道有多少玩家会把它视作己方的主力机体呢？

←作为初次登场的《机动战舰NADESICO剧场版》，和TV版中装束完全不同的天河明人。他所驾驶的黑百合除了通常状态外还有装备了高机动力的部件。

艾斯特巴斯 0G 装

↓在宇宙的战斗中能够充分发挥能力的艾斯特巴斯 0G 装。

Gundam Leopard S-1
战车高达

←换装成Gundam Leopard S-1。这样就算是水中战也能完全发挥机体的能力了！

GundamX Divider
高达X分割者

↓换装后无论是机动性还是能源量都大幅度提升了！

↑换装成GundamX Divider后，机体由贾米尔舰长搭乘！

佐伯瑞穗

她是以艾克萨朗斯的开发技术者其中一名的身分担任机械整备职责的。父母双亲在卫星殖民地的事故中身亡，这就是她悲惨的过去。故事发生两年以前，她遇见了从土星圈生还的主人公，一起开始了艾克萨朗斯开发计划的工作。

拉捷·蒙多亚

他继承了父亲关于“地球圈的战争是能源战争”的观点，致力于发展“不管是谁都可以使用的无限能源”。对于自己不感兴趣的东西怎么都不会去搭理，但是遇到了感兴趣的东西则必定列入最优先行动的范围之内，到时候会对周围的其他事物视而不见。

主角系统新情报

在《超级机器人大战R》中可以选择的主角分别是拉鲁·古尼迪和菲奥娜·古尼迪，两个人的性格也变成像正统派的正义主角那样。与《机战A》的主角系统有所不同的是，尽管玩家只可以选择其中的一名角色作主角，但《机战R》两位主角却有各自不同的恋人。这种恋人是原创新主角的设定，必定能够在《机战R》的故事剧情上有所体现。目前已知的是拉鲁的恋人名叫佐伯瑞穗，而菲奥娜的恋人名叫拉捷·蒙多亚，究竟4位原创角色和故事主线之间有什么联系呢？还是让我们拭目以待吧。

→这边是男主人公拉鲁，他是一个热血汉。

←而这边则是女主人公菲奥娜。

本作有男女各一人的原创角色作为主人公，玩家可以自由选择其中一人游戏。这个时候选择的主人公会对搭档角色的台词和反应产生影响。因此，两个主人公的玩法也会很不相同，在一边不很明了的事到了另一面可能就很清楚了！

搭档角色

这次，玩家可以从男女各一人的原创角色中选择一位作为故事的主人公。当然，除了主人公以外，还会有这样那样的以恋人身分而存在的搭档角色。各搭档角色究竟会对故事有什么样的影响呢，他们又是如何参与到故事中去的呢？

↓→即使是相同的情况台词也不一样哟！

双主人公系统会使台词发生变化！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

漂亮MM驾乘《铁骑》体验报告

文：ACE 飞行员

铁骑

TEKKI

XBOX	CAPCOM	S·STG	1人
DVD-ROM	预定2002年8月28日发售	对应专用控制机台	未定

《铁骑》，做为一款标新立异的机器人模拟游戏，在CAPCOM的游戏历史上创造了多项第一。它不仅是CAPCOM首款XBOX游戏，而且是CAPCOM公司首个机器人模拟游戏。如果你想启动这款游戏的话还必须购买一套专用控制机台，因为制作人稻叶敦志根本就没有考虑过XBOX的手柄。加上游戏的画面表现堪称史上最强机器人模拟游戏，正因为有以上几个特点，所以游戏一经发表就在玩家中引起了强烈的反响。CAPCOM自身也对《铁骑》非常重视，并利用一切可能的机会向外界进行宣传。这次还请来一位MM——井上直美，让她来过一把开“铁骑”的瘾。

第一次，有点痛！

制作人稻叶敦志真可谓是循循善诱，手把手地教直美每一个按钮的用法。

井上直美应《铁骑》制作人稻叶敦志的邀请来到了CAPCOM，目的就是为了领略XBOX最新机器人模拟游戏《铁骑》那阳刚之气。同这个3倍于XBOX大的《铁骑》专用控制机台比起来，身高仅146cm的直美小姐显得娇小了许多。但是她依然对这个庞然大物抱有浓厚的兴趣。在稻叶敦志的耐心指导下，直美终于双手握起了左右两个摇杆，她现在的首要任务是将战斗机器人VT发动起来，全情投入《铁骑》的怀抱！！

放松，放松……

虽然直美是一个典型的Lightuser，但是她这次的表现还不错，居然还能较顺利地将VT发动起来。要知道启动VT的整个过程还是相当复杂的。需要先确定燃料流量，电力供给，武器装备，氧气供给等多个系统，每个步骤都对应一个或一组按钮。当直美刚刚驾驶VT离开机库，就受到了敌军“杂鱼”部队的袭击，由于经验不足，直美的机体内部很快就发出了“脱离”警报，画面一阵阵泛红，数秒钟后发生了爆炸，直美和她的VT就这样报废了……毕竟是第一次嘛！

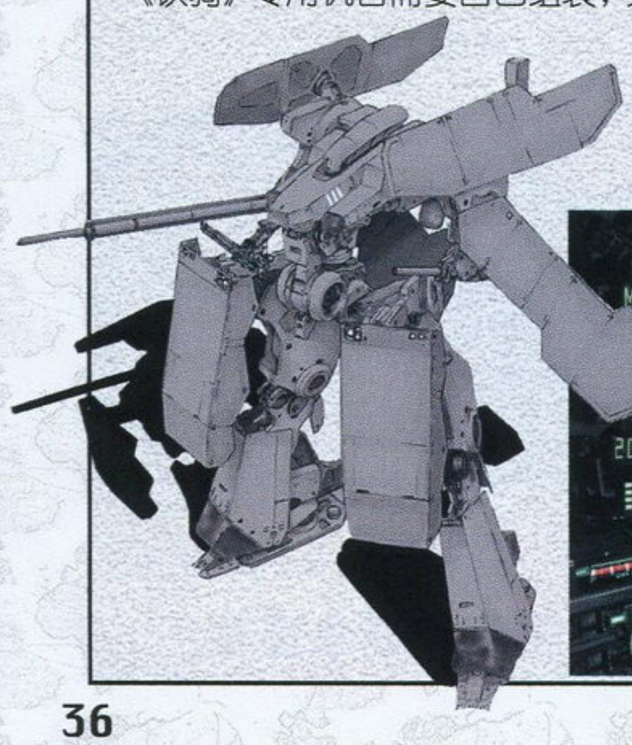
直美座机被击毁时的一刹那，惨！

←可以想象，任何人做出这样夸张的表情时都不会好看的。

光从图片上根本就无法体现《铁骑》带给玩家前所未有的魄力。

《铁骑》专用控制机台

机台包括约40个按钮，左右两支控制摇杆以及3个脚踏板。机台外壳完全用金属制成，重量达8公斤。感觉现在的家用游戏真的是越来越奢侈了，想想当年TAITO的《电车 GO》专用控制机台简直就是“小儿科”。《铁骑》专用机台需要自己组装，完成后一款长810mm，宽250mm，高250mm的超大型摇杆就诞生了。



此摇杆将和游戏一同捆绑销售，合计售价19800日元，相当于一台NGC的价钱。不知道这样的价格能够使多少国内的玩家心动？

PLUM&3DM-SM
www.plumbook.cn

师父领进门

看到直美落败，一旁的稻叶敦志实在坐不住了，做为制作人，他应该对这款游戏再熟悉不过了。果然是上上级玩家，稻叶敦志的确有两下子，一开始就选择了HARD，从启动到出击都一气呵成，有这样高超的“铁骑”表演，直美在一旁都看傻了眼。不过高手也会有失误，可能是由于直美的美貌已经深深吸引了稻叶敦志的缘故吧，最后稻叶敦志竟然因为油料用尽而被敌人的VT击毁在战场上。虽然这个结局有点不完美，但是直美还是从中学到了很多关于《铁骑》的高段技巧，这对她的驾驶是非常有帮助的。

仔细看看可以发现，稻叶敦志已经将《铁骑》接上了5.1ch，那一定是临场感十足。

直美二度出击！

严阵以待

刚刚被打爆的直美看来是对《铁骑》产生了浓厚的兴趣，这不，她要求二度出击。在和制作人稻叶敦志对第一次的作战进行总结之后，直美又启动了VT。一回生，二回熟，这次直美轻松地完成了VT的启动工作，比第一次来得顺畅得多。由于是游戏的第一关，出现的敌人仅仅是一些普通的坦克和固定炮台，游戏要求的操作也比较简单，主要还是以加速回旋行动和主炮攻击为主，没想到我方驾驶的VT一开始就装备了重型火力，直美操纵120mm主炮两三下就轰掉了来犯敌人。

本关只要击毁敌人两架VT就算完成任务。没想到，直美还有一定的游戏感觉，第二次游戏就出色地完成了第一关的任务，这令制作人稻叶敦志惊讶不已。

→敌人重型VT出动。

投入

这是全情投入二次作战时，直美的脚步活动情况。可能是太过投入，也可能是太过激动，连踏板都差一点被她踩翻。《铁骑》的踏板主要用来进行加速和刹车。

开心

欢庆

直美小档案

- ●生日：1982年12月2日
- ●出生地：日本东京
- ●血型：B型
- ●三围：84/52/78
- ●身高：146cm
- ●《D-Splash! 》写真集 DVD&VIDEO
- 《A Little be! 》写真集

2002年6月2日CAPCOM于东京举办了一场名为“铁骑 2080 in P.R.F. Laboratory ”的活动，到场的玩家可以率先体验《铁骑》+超大型摇杆的独特魅力。会展上，CAPCOM不但提供了多部试玩机台，而且还隆重推出了《铁骑》专用摇杆的超酷外包装样品。游戏制作人稻叶敦志手捧一个长525mm，宽285mm，高380mm大盒子，身着《铁骑》军绿色皮外衣显得相当自信。整个会展场地也被布置非常军事化，想来《铁骑》真是一款超强硬派的机器人模拟大作，难怪厂商的对外宣传口号是：《铁骑》——男人的游戏。虽然这么说，如果游戏能够吸引女性玩家，那是再好不过的了。

8公斤的震撼！

无可否认，《铁骑》是一款极富创意，甚至可以说相当具有风险性的一个游戏。因为以机器人为题材的游戏本来就不是属于热门，再加上游戏还需要一个昂贵的专用摇杆才能玩，感觉这次CAPCOM有如此惊人之举大有赌博的嫌疑。不过好像制作人稻叶敦志对《铁骑》充满信心，为了对应XBOX的网络功能，游戏下一部作品《铁骑 ONLINE》（暂名）现在正在开发中……

www.ptumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.9

文:GOUKI

不知不觉，我们的“迷你特辑”已经不间断地连载到第九回，很快就会“十连载达成”，在经历了前八回大量资料性、介绍性文章的连续轰炸之后，我们终于可以结束对《生化危机》初代的研究了。这一期的“迷你特辑”将一改往常“严肃”的气氛，变得非常轻松，那就是——

读者票选的角色人气投票结果公布!

在“《生化危机》系列”历作中，你最喜欢的是哪一名角色？这个问题在我们随杂志送出的调查表上刊登之后，受到了广大BIO FANS的热烈响应——如果没有几位好同事的帮忙，GOUKI是绝对不可能将这么多的调查表一一统计完毕的。截止至本次特辑开始制作时起，共收到了14673张调查表，以下就是最后的统计结果，看看你心目中的“THE BEST”排位第几呢？

第一 吉尔·瓦伦蒂安 Jill Valentine 票数：5602

■S.T.A.R.S. ALPHA 小队成员■首次出场作品：《生化危机》■人气最高的出场作品：《生化危机3 最终脱逃》

我们的吉尔JJ以绝对的优势当之无愧地成为了这次投票活动的“QUEEN”。有超大量的BIO FANS在郑重地写下了吉尔JJ的中文全名、英文全名（甚至歪歪扭扭的日文片假名）之后，还利用调查表不多的空间甚至附纸表达了对吉尔JJ的倾慕之情，看来吉尔JJ在从初代到3代的巨大变化的确是让很多玩家难忘！而她与克里斯、卡洛斯之间模糊的关系也是FANS们津津乐道的话题之一，根据网上《生化危机》同人站的同人作品来看，以吉尔为主题的漫画、小说是最多的！吉尔JJ魅力无敌！

第二 克里斯·雷德菲尔德 Chris Redfield 票数：1339

■S.T.A.R.S. ALPHA 小队成员■首次出场作品：《生化危机》■人气最高的出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》

克里斯第二的位置也是预料之中的。作为警队的好队员、克莱尔的好哥哥，克里斯除了脾气火爆之外几乎没有什么缺点。虽然在游戏的设定中克里斯设定为一个“性格耿直但不怎么帅的角色”，但最后出来的效果还是帅得可以，特别是在《维罗尼卡》中徒手攀登山崖的场面为他赢得了不少女性玩家的好感。而他在其后对克莱尔表现出来的亲情以及与威斯克、阿莉西亚之间的战斗也充分地展现了他的魅力。许多玩家在调查表中都提到了克里斯与威斯克在《维罗尼卡 完全版》中最后一战时的情景，并普遍将克里斯与威斯克之间的对决视为整个《生化危机》的终幕！

第三 克莱尔·雷德菲尔德 Claire Redfield 票数：1264

■普通的女大学生■首次出场作品：《生化危机2》■人气最高的出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》

大家可以看到，雷德菲尔德兄妹的得票数是相当相当接近的，原因就在于许多FANS“无视”调查表中的“最喜欢”这个定语，硬是要让他们同时出现，才造成了今天这样的局面。不过我想克莱尔也不会因为区区75票去嫉妒她亲爱的哥哥吧？比起克里斯的“专业”，克莱尔身为一个普通的大学生，为了找哥哥而卷入一系列恐怖事件的确是相当有戏剧性。如果说在《生化危机2》中克莱尔的表现还有些稚嫩的话，那么在《维罗尼卡》中则完全体现了一个真正的女英雄的风采——别对我说你不记得OPENING CG中那一幕独力对抗数十名警卫的场面！此外，在《维罗尼卡》中，克莱尔的确是漂亮多了。

第四 里昂·S·肯尼迪 Leon·S·Kennedy 票数：1003

■新上任的警察■首次出场作品：《生化危机2》■人气最高的出场作品：《生化危机2》

作为迄今为止《生化危机》系列作品中销量最高的《生化危机2》的男一号，以优异的成绩毕业于警察学校的里昂的支持者也是相当多的。刚刚到任浣熊市就遇上这种“鬼”事情，还有谁的运气能比里昂好？除了闻所未闻的丧尸在面前晃悠，小女孩雪莉尔、神秘的红衣女子艾达·王也都不能让里昂省心。不过这也让里昂有了充分表现自己尽职尽责的一面的机会。当里昂在第三次遇到艾达时向艾达“愤怒”地表示“保证你的安全是我的工作，请你一直跟着我，好吗？”的时候的确让人打心眼里佩服他。当然了，他与艾达之间的恋情也是FANS们难忘的。但是由于他只出现在《生化危机2》这一部作品中（抛开GBC版的《生化危机 外传》不谈），因此有关他的话题也就相对比较少，人气自然也很难保持了。不过，里昂还是间接地在《维罗尼卡》以及《枪下游魂》中被提起过，《维罗尼卡》中是克莱尔通过Email拜托他转告克里斯自己目前的处境，很显然里昂做到了；在《枪下游魂》中，游戏的主角雅克·汤普森是里昂的好友，雅克前往游戏的事发地点也正是由于里昂的委托。

第五 阿尔伯特·威斯克 Albert Wesker 票数：986

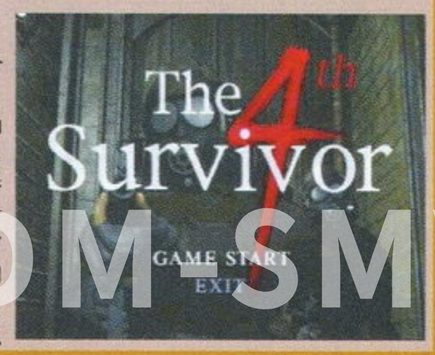
■S.T.A.R.S. 的直接领导者&安布雷拉公司派去的间谍■首次出场作品：《生化危机》■人气最高的出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》

果然，大反派威斯克征服了相当数量的玩家。据说外表冷酷的他有一大批忠实的女性支持者？为了达到目的不惜牺牲一切的做法令人发指而又让这名角色充满了神秘感。很显然对于安布雷拉他是一个背叛者，而对于他自己来说还是一个失败者，但这似乎并没有削弱他的人气。即使是在《维罗尼卡 完全版》中与阿莉西亚正面交锋惨败而逃时也保持了他的一贯作风，让人觉得“坏得有味道”。他的宿敌克里斯的票数并不比他多出多少，看来无论是在FANS心中还是以后的游戏当中，他们的斗争还将继续下去。

第六 汉克 Hunk 票数：769

■安布雷拉的秘密部队成员■首次出场作品：《生化危机2》■人气最高的出场作品：《生化危机2》

如果说前五名是你预料之中的话，那么这个第六名可能就有些出乎你的意料了？没错，著名的“第四生存者”正是他！想当初要使用他还真不是件太容易的事呢。这也是一个完全凭借“肢体语言”来征服玩家的角色，因为在整个游戏中他都是以防护面罩示人——不仅如此，台词也只



www.plumbook.cn

有一句而已。但就是这样一个角色，带出了整个游戏的后继发展，让玩家对续作产生了莫大的期望，功不可没。在去年曾一度传出“《生化危机4》的主人公正是汉克”的说法，不知是不是真的呢？

第七 艾达·王 Ada Wang 票数：721

■神秘组织的间谍■首次出场作品：《生化危机2》■人气最高的出场作品：《生化危机2》

有多少配角能够在不多的出场机会中把握住机会，赢得玩家的心？现在看起来艾达做到了。虽然到现在我们也不知道艾达所属的神秘组织的真面目，虽然我们只能从一些侧面了解艾达仍然还活着，但这样反而更增加了艾达的神秘感——看来这年头想成为一个人气角色保持一定的神秘感也是相当重要的啊。一般来说，喜欢里昂的玩家都会喜欢艾达，因为他们都忘不了在《生化危机2》的结尾处，里昂深情呼唤艾达名字的场面。

第八 卡洛斯·奥利维拉 Carlos Oliviera 票数：657

■安布雷拉的U.B.C.S.（生化危机对策部队）成员■首次出场作品：《生化危机3 最终脱逃》■人气最高的出场作品：《生化危机3 最终脱逃》

身为佣兵的卡洛斯虽然只在《生化危机3 最终脱逃》中出场过一次，不过他那独特的嗓音以及帅气的外表还是征服了许多玩家的。特别是他的发型像极了当年的贝克汉姆，不知道这是不是制作小组特意这样设计的呢？尽管在游戏中我们只能操作他一小会儿，但他的军人气质还是体现得淋漓尽致，并且，他对吉尔也有救命之恩，从通关后的插画来看吉尔似乎有那么点以身相许的意思？也许这只是许多玩家的一厢情愿罢了，因为卡洛斯出现在《生化危机》续作里的机会实在是太小了。

第九 史蒂夫·巴恩塞德 Steve Burnside 票数：546

■洛克福特监狱的囚犯■首次出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》■人气最高的出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》

到底是《维罗尼卡》中的史蒂夫受欢迎还是《维罗尼卡 完全版》中的史蒂夫更受欢迎？看来真是疏忽了这位形像多变的小帅哥了。很明显，在制作DC版的《维罗尼卡》时，制作人员受到了当年电影巨片《泰坦尼克号》的影响，将史蒂夫设定为一个形像颇似《泰坦尼克号》主角杰克的角色，不仅是容貌，连发型都有几分相似。而在一年之后推出的《维罗尼卡 完全版》中，史蒂夫的样子就有点基努·里维斯的感觉，发型的改变使他显得很干练。史蒂夫的年龄设定比克莱尔要小，因此所表现出的那种争强好胜的性格以及一点点的任性对于塑造这名角色来说实在是再合适不过了。在游戏中，史蒂夫好几次精彩的“表演”也使他人气值大幅上升。根据《维罗尼卡 完全版》的发展，史蒂夫与克莱尔的故事仍将继续。

第十 阿莉西亚·亚西福特 Alexia Ashford 票数：521

■安布雷拉南极研究所的主任研究员■首次出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》■人气最高的出场作品：《生化危机 代号：维罗尼卡》

人工天才少女+野心家，一直利用其哥哥对自己超乎亲情的感情，恶毒到利用自己的生父来进行实验……这就是对阿莉西亚的最好概括。年仅10岁就成为了南极研究所的主任研究员，不过她却还有更大的野心，那就支配整个世界，成为这个世界的“蚁后”。不可否认的是，阿莉西亚姣好的容貌以及超强的实力是她赢得FANS们选票的关键因素，恐怕没人会喜欢阿莉西亚的第二、三形态的样子吧？说起来有点搞笑，在实际游戏中第一次看到阿莉西亚的样子竟然是她的变态哥哥假扮的……

第十一 巴瑞·博顿 Barry Burton 票数：390

■S.T.A.R.S. ALPHA 小队成员■首次出场作品：《生化危机》■人气最高的出场作品：《生化危机》

沉默寡言的巴瑞能够上榜至少证明了一点，那就是“老实人还是有人喜欢的”。因为受到了威斯克的威胁，巴瑞不得不违心地听命于他，但到了最后关头还是醒悟过来，扭转了局面。可以说如果没有巴瑞最后的觉醒，那我们就再也看不到吉尔JJ了（好险！）。在初代的故事结束之后，巴瑞还在《生化危机3 最终脱逃》中露了一面——在结尾ENDING中，开直升机来营救卡洛斯和吉尔的正是他。

第十二 瑞贝卡·查姆博斯 Rebecca Chambers 票数：234

■S.T.A.R.S. BRAVO 小队成员■首次出场作品：《生化危机》■人气最高的出场作品：《生化危机》

像瑞贝卡这样的角色在许多游戏中我们都可以看到，不过“即将成为《生化危机0》的女主角”这样的待遇就不是什么游戏的女配角能够享受得到的了。作为S.T.A.R.S. 的新丁，瑞贝卡的表现算得上是非常不错的，不仅成功地等到了ALPHA小队的救援，还救了克里斯一命，最后成为了BRAVO小队的惟一生还者，并且还掌握了更多有关安布雷拉罪行的证据（《生化危机0》的故事设定）。比起其他女性角色，瑞贝卡显然是属于“可爱型”的，这也是她能够上榜的原因之一。期待她在《生化危机0》中能有上佳表现。

第十三 尼古拉·吉诺瓦夫 Nicholai Ginovaeff 票数：129

■安布雷拉的U.B.C.S.（生化危机对策部队）成员■首次出场作品：《生化危机3 最终脱逃》■人气最高的出场作品：《生化危机3 最终脱逃》

白头翁酷哥看来还是很有人缘的，这多半也因为在《生化危机3 最终脱逃》里的隐藏模式“佣兵战记”中，尼古拉是使用起来难度最高的角色——完全就是《生化危机2》“豆腐模式”的做法。此外，尼古拉一口俄式英语腔也让人觉得非常特别。

其他角色的投票情况

在前面我们只列出了13名角色的得票情况，事实上在整个“《生化危机》系列”中出场的有名有姓的角色远不止这么一点。在寄来的选票中也有不少小角色、另类角色的支持者，其中，阿尔弗雷德·亚西福特与威廉姆·柏肯博士的支持者是最多的，而他们都有共同的特点，那就是“执着”以及“为达目的不择手段”。此外他们不错的外表也确实起到了一定程度的作用。其次是填写雪莉尔·柏肯与安耐特·柏肯这母女俩的玩家，安耐特所表现出来的伟大的母爱以及雪莉尔的勇敢可能正是她们获得支持的最大因素，并且这也说明了《生化危机2》在国内的高人气度。其他选票的分布就非常分散了，看来真是萝卜青菜各有所爱啊……约瑟夫·佛斯特，原因是“他的打扮我很喜欢，我想要那个头巾”；胆小鬼布拉德·威克思／丧尸版布拉德·威克思，原因是“很合我的性格，要是我也会这么做！／是他给了我重复玩《生化危机2》的动力！”罗伯特·肯特（《生化危机2》一开始那个武器店老板），原因是“他能给我一支霰弹枪，并且看起来他人不错！”马文·布拉纳（《生化危机2》中那个最后变成丧尸的黑人警官），原因是“他举起手枪逼里昂离开的场面很让人感动，他是个好警察”；豆腐，原因是“我喜欢吃！／样子很可爱！”米哈伊尔·维克多（《生化危机3 最终脱逃》中的那个在列车上死去的U.B.C.S. 佣兵），原因是“最后他打算与追迹者同归于尽的场面太帅了！”罗德里格·方·拉瓦尔（《维罗尼卡》中那个放克莱尔离开监狱的黑人），原因是“他是个好人，是他给了克莱尔生路”……令人感到意外的是，《生化危机 枪下游魂》的角色没有一个被玩家提起，事实上在GOUKI看来其主角雅克·汤普森还是有一定的魅力的。而既变态又可恶、长得也难看的浣熊市警察局局长布莱恩·艾隆斯（《生化危机2》中登场）也没有人提起，看来他才是最可恶的角色。

最后，不得不说的是，有不少玩家填写了“魔鬼的脸孔+壮男的身材+玩具火箭筒”的追踪者、“看上去第一感觉有点像忍者神龟”的猎杀者、“因为我喜欢狗，所以爱屋及乌”的丧尸犬以及“人见人爱，一代比一代漂亮”的丧尸……在这里向这些玩家致敬，希望以后若有机会评选“最喜欢的怪物”时能够继续得到你们的支持！

www.plumbook.cn

文：纱迦

RAGINGBLESS降魔默示录

PS2	日本PCCW	ACT	1～4人
	2002年6月6日发售		42KB
DVD-ROM	—		

如果大家平时比较留意日本游戏业界的新闻，那你一定记得前年香港电讯盈科（前盈科数码动力）收购日本著名游戏开发商JALECO，正式改名为日本PCCW运作的事。现在PCCWJ的最新作品《降魔默示录》已经在PS2上登场，而游戏的素质之高远远出乎人们的意料之外。再加上又可以4人同乐，而且无需分屏显示，实在是各位玩友暑假休闲的一大选择。

移动：方向键或轻推L3
奔跑：快速输入两次相同的方向键或用力推L3
跑动攻击：奔跑中按○，可以击倒敌人
浮空攻击：奔跑中按×，浮空后可任意追打
爆发攻击：浮空攻击命中瞬间按○
冲刺：方向键＋□，全身无敌
受身：倒地瞬间按□
快速起身：倒地时任一键连打
魔力攻击：△，类似保险但要消耗魔力数。
蓄力攻击：按住○＋×不放，然后按○或×攻击
A攻击：×
B攻击：○
连续技1：×连打
连续技2：×○
连续技3：××○

PROLOGUE

阿特拉纳特大陆的人民在神祇的庇护下过着幸福安宁的生活，经过数千年的进化，利用魔法和机械，整个阿特拉纳特大陆已经建立了高度的文明。但好景不长，神祇突然消失了，于是整个大陆陷入了战乱之中。从太古时代就留下来的很多珍贵的文化遗产，在战乱中都已经变成了废墟，时间一长，就成为了无人知晓的谜。经过漫长的战乱后，强大的巴泽鲁王国终于统一了整个大陆，人民终于又过上了和平的生活。不过就在此时，从各大遗迹中突然出现了大量的魔物，它们四处破坏，整个大陆的人民都在哭泣。这时出现了4位勇者，他们就是阿特拉纳特大陆最后的希望。

《降魔默示录》的游戏方式非常类似PS2上大红大紫的ACT《真·三国无双2》。不过略为逊色的是游戏中的角色不能成长，也就是说能否通关完全只能靠玩家的技术。游戏中同时登场的敌人数量远远比《真·三国无双2》要少，不过正因为这一点，游戏中几乎没有拖慢、定格等现象，即使是多人同时游戏时也不会出现什么问题。大家可以看到，游戏的人设相当出色，和《真·三国无双2》相比可谓一时之瑜亮。而且游戏的世界观非常复杂，绝非三言两语所能说清。由于篇幅有限，在此不再赘述。看来厂商已经做好了推出续作的充分准备，强烈期待中！

由于本游戏没有成长系统，所以玩家的手法技巧将是过关的关键。可以说本游戏还残留着相当多的传统2D清版ACT的影子，不过魔力攻击和传统的保险不同，魔力攻击的使用次数是有限制的，当你攻击敌人时体力计下方的能量槽就会增加，加满后就会增加一次使用魔力攻击的机会。而魔力攻击的作用不大，效果也不华丽，这点让人有些失望。玩家的主要攻击以跑动攻击为主，如果是多人游戏会好一点。玩家开始游戏时建议选择EASY，不过EASY只有两关，只有选择HARD才是完整的游戏，这样才能打出隐藏人物和选项来。

RAGINGBLESS ～登場人物～

レイブラント・ラグナル
RAYBRANDT LUGNAL

阴险的魔法师，擅长长距离攻击的角色。他的招式看上去非常华丽，在远距离更是拥有极为明显的优势。不过近身战他就吃亏一些，幸好魔力攻击还比较强劲。

雷布兰德·拉格纳

RAGINGBLESS ～登場人物～

グレイ・ブラフォード
GRAY BRAFORD

主人公式的人物，一名奉命出击的剑士。各方面性能都很平均，由于武器的优势，中远距离攻击很占便宜，而且威力也不小，动作也够酷，可以说是初学者的首选。

格雷·布拉福德

RAGINGBLESS ～登場人物～

ティナ・イブリース
TINA IBLIES

大神官的女儿，格斗家式的角色。由于武器是双拳，因此攻击距离很成问题，速度虽然很快，但威力太小，被敌人包围时非常吃亏，是一个很难上手的角色。

天娜·伊布里斯

RAGINGBLESS ～登場人物～

バドゥ・チェンバレン
BUD CHAMBERLAIN

为家人复仇的狂战士，典型的壮汉型角色。一柄巨斧虽然速度极慢，但威力惊人，而且攻击范围超广，对付群敌最合适不过，也是一名不错的角色。

布德·查伯莱茵

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

特快专递 荣誉勋章 前线

文：紫枫

PS2	EA	FPS	1人
DVD-ROM	美版于2002年6月6日发售	–	
	–		

几个月前听说《荣誉勋章》要出PS2版时，我还以为听错了。欣喜之余也马上冷静了下来……誓死存钱！

6月6日，也就是第二次世界大战著名的诺曼底登陆战开始的那天，惨痛的历史让人不堪回首，在那场战役里盟军一共出战288万人，伤亡人数为12.2 万人，而德军一共伤亡人数11.4 万。无数的生命消逝于那一天……

《荣誉勋章》这一系列游戏以逼真再现二战而著称，当年在PS上发售了两作后所引起的二战热不同凡响，现在紧接着在最新作PC版《荣誉勋章 联合袭击》之后推出了PS2独占版《荣誉勋章 前线》。游戏效果究竟如何呢，请大家随我来玩一下吧……

回到编辑部，马上将日也玩《太X》、夜也玩《太X》的纱迦赶走。放入碟……等待……激动地等待……终于，画面出来了，音乐出来了。一切都是那么熟悉，令我想起了玩PS《荣誉勋章》时的每日每夜，又像是让我回到了二战时代一般……这次利用PS2强劲的机能更是将二战时诺曼底防线、法国小镇等各式具有代表性的场景一一再现，废话不提，马上进入游戏！

6月7日一大早，接到BOSS的电话，得知《荣誉勋章 前线》到货。当激动地赶到游戏店时才发现BOSS递给我的是美版，细细一想才记起这游戏于诺曼底登陆战那天发售的是PS2美版。亚洲版据说要等到6月底，而那可怜的日版更不要说了，恐怕要等到来年插第一道秧时了（笑）……不管了，先拿下再说，反正是编辑部出钱，自己等着买亚版吧。（奸笑）

进入游戏后发现系统上分两大操作，这里向大家推荐第二项”CLASSIC MOH” MODE，其实也就是当年的PS版操作系统啦。方向键是走路，而按住“R2键”就能瞄准了。不过这个系统和当年一样存在着瞄准时不能走路的缺点。要想像PC版一样边走路边开枪的话就请选择第一个难度较高一定点的”MOH SHARPSHOOTER”MODE吧。无论熟练哪一个系统玩家们在游戏中都能迅速而又准确地击毙德国鬼子了。

游戏的第一关就是D-DAY：诺曼底登陆战。看到那一波又一波涌动着的巨浪拍起，终于再一次深深地体会到了《荣誉勋章 前线》画面的强劲之处。刚想下运输船时，根据剧情上的安排将被炸入海中，在碧蓝的海水中会看到战友一个个被乱枪射死……爬上岸，发现海水有明显的后浪推前浪的效果，死鱼、尸体、枪支弹药满地都是。以上内容在PC版上都是看不到的。另外炮弹在沙滩上爆炸时和PC 版相比不仅强调了“爆炸”，还强调了爆炸后形成的烟雾感。而且爆炸后形成的烟雾还会随着海风四处飘散。

总结一下《荣誉勋章 前线》，可以说和PC版相比，本作的多边形运用成熟了许多。这种例子有很多，例如PC 版中的纽扣只是一张贴图，而PS2 版中的纽扣则是由真正的多边形组成的。并且就发色数而言，PS2 版要比PC 版鲜艳。如图，远处的农舍树林清晰可见。而PC版《荣誉勋章 联合袭击》玩起来远景则是灰蒙蒙的一片。

抢登上海滩后，战友大声告诉我要小心堤坝上方的机枪手。看着他那焦虑的表情与动作实在是惊叹PS2 版的处理能力。要知道在PC版里的人物可都是紧闭嘴巴“打死我也不说呀”！更不要说什么头部激动地摇晃着表达感情了。

此外从地面的肮脏、浑浊效果也能看出PS2刻画真实场景的表现力是要大大超过PC的。不管怎样这款PS2游戏的确验证了游戏开发者在发售前说过的一句诺言——《前线》将以全新的关卡、更加漂亮的画面、更为逼真的AI 全面超越PC 版《袭击》！

有兴趣的玩友不妨买来体验一回拯救大兵瑞恩的快感吧！

所有玩友在玩这款游戏时都不应忘记那段惨痛的历史！

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

NGC	SEGA/SOINCTEAM	网络RPG	1～4人
	预定2002年8月8日正式版发售		至少21格
DVD-ROM	对应NGC专用MODEM、特制手柄		

NGC版《PSO》日记

文：雪鹰

虽然任天堂前社长山内溥老先生对网络游戏反应一向不太积极，虽然利用家用主机ONLINE游戏已不是什么新鲜事，但面对NGC首款ONLINE大作——《PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II》的即将推出，广大《PSO》迷还是兴奋不已，同时也吸引了不少NGC玩家的热切关注。现在，《PSO EP I & II》的测试版已于5月31日推出。国内电玩名人同时也是《PSO》超级FANS的雪鹰幸运地在第一时间拿到了这套《PSO EP I & II》的测试版。从她的字里行间中，我们能够感受到雪鹰对《PSO》的巨大热情和游戏那无穷的魅力。还等什么，让我们敞开胸怀，一同投入NGC版《PSO》那更精彩的ONLINE世界吧。

以目前测试版的情况来看，GC版《PSO》的新增内容：

◆新增3种职业，以前的9种职业都新增了不同颜色的衣服，甚至新发型，估计正式版还会更多。

◆新增版图有以前BA的神殿、宇宙船的改良版，全新版图有中央管理区域、密林、高山、海岸及4首新增音乐。

◆新增OFFLINE多人模式，可以OFFLINE2人、3人、4人组队游玩。

◆新增道具交换、自动回复MAIL、拒收骚扰信息等。

◆在大堂里做动作有Ctrl+A～Z（I、U没有动作）、Ctrl+数字0-9、Ctrl+F1～F12总共46种动作，有鞠躬、鼓掌、敬礼、前后滚翻、凌空跳跃、下跪、发怒、跳舞等等。

◆难度调整过，FO的魔法射程加长，新人类种族站立不动时TP自动恢复，HU及RA无法使用部分魔法如复活等。

◆死亡后武器不会遗失但会处于不装备状态，身上的金钱会全部消失（是消失而非掉地上哦），下线时身上的金钱也会消失，道具不会消失。

◆人物脚下的倒影不再是以前一个黑黑的圆圈，而是真正及时演算的阴影，会根据人物所用武器动作方向而不断地变换。

——初次的冒险（6月3日）

周日上午拿到EMS快递来的NGC测试版（带MODEM和键盘），键盘是连手柄的，放在腿上玩正好，手柄的手感和操作性都很不错，就是当中的键盘偏小，经常容易打错字。上网设置则非常简单，只要直接在网络设置中输入拨号的ID和密码以及拨号号码即可立马进入ONLINE的世界。举例来说，在拨号ID处输入“8163”，密码也是“8163”，号码则是8163，然后存储退出设置选择ONLINE，第一次ONLINE要输入《PSO》的帐号与密码（印在说明书后，每一个游戏盘都带一套不同的帐号与密码），便大功告成啦！

下午正式进入《PSO》ONLINE世界内，偶（编注：“我”的意思）的情况比MM（我们《PSO》战队大陆梦幻骑士团PDKU的成员MaiMang的昵称，她也一起订了测试版）要好很多，只有一次LOST，速度非常流畅，大多数时候与OFFLINE无异。进入BLOCK后发现大家都开上锁的队伍单练，大概都是鼓足劲想早点玩EP2吧（EP2推荐等级为20）。于是偶就开了个“初次冒险”的队伍在森林里晃悠，当升到LV3时一LV22的陌生日本人加入，居然问是否能移动道具！看来因为测试版的关系，大家都非常信任对方吧，偶自然同意。移动完毕后对方用LV12的RAmarl一同开始冒险，没过一会儿又有2人加入，于是大家就去和龙龙玩耍啦。轻松地结束后（其他3人等级都比偶高，偶又是用FOmar的，自然只有逃跑的份），2人告辞离开，偶就提议想去参观一下EP2。剩下的RAmar知道偶是第一天刚开始玩，还告诉偶金钱一定要存银行否则会消失等注意事项，在我们整理装备时又有一RAmarl加入，于是大家重新开EP2的参观队。

先选择了神殿。音乐非常优美，景色也很宜人，敌人很强，而且中毒后会直到死亡，不会过段时间失去作用，我和RAmarl都没带解毒药，只好灰溜溜地逃回去，逃跑途中LV5的RAmarl不幸被机关一击毙命……第二次去神殿买了N多解毒药和复活药，清了几个房间后还是支持不下去撤退而去。接下来是中央管理区，雾化效果非常出色呢，音乐也特别特别好听！场景的景深很宽，在中央管理区内可以选择密林、高山、海岸。大家自然选择海岸啦，蓝天白云碧海，走在沙滩上还留下串串脚印，太美丽了！真是令人陶醉的景色啊！感动……不过敌人也很“美丽”，勉强清空第一个房间后就无力继续前进，欣赏一下优美的风景后大家告别离开。偶继续回到EP1森林单练，然后MM上来一起修炼。

到了晚上，偶继续苦练（偶要去EP2啊），没过一会MM上来发MAIL给偶，我们约定在LOBBY13汇合。到了LOBBY13，MM介绍新认识的日本朋友LARA，她居然会说中文和汉语拼音呢！之后才知道原来她在DC版时结识了TGFC（国内知名游戏网站）的朋友，从他们那里和网站上学了些中文。接下来是3人在足球场上一边玩着各种BT的动作一边聊天，然后去神殿冒险。没过一会有一HUcast加入，他好象玩过好几次神殿了，很熟悉路途。神殿里有些房间很BT，狭窄的七转八弯的黑暗通道里要K敌人好困难啊，偶光是走就已经分不清东南西北了，更别说打敌人了；神殿的第二层出现了遗迹的机器人……被火箭拳一击死呢！

最后总算清空了神殿，平安返回城市，HUcast告别而去，我们3人继续回到LOBBY聊天玩动作。46个动作呢，实在太好玩了。例：偶的FOmar对LARA的RAmarl做个单膝下跪，手捧胸前道：“嫁给我好吗？”LARA立刻做出双手害羞地捧着自己的脸，身体微微左右摇晃：“好高兴啊！”哈哈，就这样做着各种BT动作聊着天，度过了非常快乐的1小时。然后3人去EP1的坑道，中途有位从NGC版刚开始接触《PSO》的RAcast加入，虽然他的等级最高（LV16）但还是跟不上我们的速度中途迷路一次。来到BOSS面前，LARA提议去K之，偶提议先回城市补给，买了10个复活药和10个补血药10个TP药后非常自信地踏入BOSS房间……最后在BOSS第二次变身之前就全军覆没，而且死得相当惨烈，根本没多少还手的机会……原因是……NGC版的雷魔法对人类也有感电麻痹作用！而且成功概率非常高！（大概有90%）BOSS不断地用全体雷魔法将我们齐齐麻痹……血的教训啊！

4人躺着回到城里，因为已经午夜了，所以大家相继道晚安告别。（编：好像玩了整整一天！）

——海岸观光行（6月4日）

昨晚早早上来先开始独自的神殿冒险，可惜打到后面需要2人按开关，只得回城然后去海岸观光一下。测试版里密林、高山、海岸的敌人是一样的，相当强悍，HP爆多，而且对职业的组合要求也很高。有些敌人是需要剑士和枪手对付，有些敌人则不怕物理攻击而怕魔法。FO的

作用在新版图里更加强化，因为不少敌人只有魔法才能对其造成很大伤害。另外，昨天MM亲身证实了HU是无法使用复活魔法的！估计这是FO的专利魔法吧？新版图的敌人爆多，打完了又源源不断地出现，而且行动模式比以前多样化，比较难掌握。清光了一个房间到第二房间去，遇到了行动迅速又不吃物理攻击的敌人，我们俩只得败退回城。回去途中发现一曲径通箱之道，开了宝箱乐滋滋地回去……狭窄的山缝中突然景色扭曲，然后出现一机器人！它身上的迷彩尚未褪去，折叠反射着周围的景色……好漂亮啊！不过也很恐怖……隐身时根本无法打中，MM的HUmar被其一击就扣掉大半HP……最后我们怆惶逃回城里。

全岛游兼RARE观赏记（6月5日）

每天一回家匆匆扒两口饭后就投入《PSO》的世界，因为上去得早，所以有时间先独自清森林赚钱养MAG，顺便欺负龙龙找RARE，可惜什么都没掉下来；森林CLEAR后转移到神殿，正好清场到需要2人按开关的地方MM来了。2人继续前进至B区传送门时，第一天结识的日本人

（就是一上来要偶帮他移动道具的那位）MAIL我，让我帮他去按开关。于是和他打过招呼后，拖着MM一起去玩。

那家伙居然已经LV27了！（虽然偶也LV18了）一进去偶的下巴就掉下来了——双刀！真正的双刀！这位HUnewearl手执的武器不是短剑也不是加长了的短剑，而是如同日本刀般以半透明雷射光形成刀刃的双手刀！原来这就是NGC版新增原创武器之一“武藏”！然后再发现他还装备着心形盾……羡慕啊！

大家胡乱混了一会，这位仁兄又要换人移动道具了，包括那把“武藏”一起MOVE给LV1新人HUcasearl。待他换了新人后，他的朋友——LV31的RAmarl EMI加入进来。大家便一起移动到EP2的宇宙船，开始了RARE秀，偶和MM见识到了一些杂志上看到过的SW武器。运气还真好，在宇宙船里他们又打出2件SW的枪类武器，一是外型有些类似霰弹弓的巨型霰弹枪，另一是短铳。因为是枪，所以自然给EMI拿去，有意思的是这两件武器都是他

www.plumbook.cn

朋友拿到的，他却还要征求我们大家的意见：自己是否可以独占这两件RARE武器？我们当然是无所谓啦，给了偶也无法用的说。EMI拿着SW高兴之余还坚持要送我们一些礼物以示将SW让给他的感激，MM什么都没要，偶乘机揩油了几张魔法磁碟（笑，钱都拿去买药喂MAG了，所以都没怎么买磁碟）。宇宙船里的场景是基于BA版之上强化，有些宽广的大厅里天花板全是荧屏，会不断播放着拉古奥尔行星上的各种景色，有些走廊还可以眺望到城市的夜景，非常漂亮呢！

当偶感叹城市夜景的时候，EMI说他最喜欢的景色是高山上的夕景，虽然那里的战斗非常辛苦，总是面临死亡的威胁，但一看到那美丽的景色就觉得活着真好。于是我们就往高山出发，以前只敢在门口转悠，如今跟着LV31的EMI自然胆子大很多。从起始的山中盆地出发，一路往上爬，走出狭窄的山道后眼前的视野突然宽广起来，一边是高耸的山脊，另一边则是陡峭的悬崖。站在悬崖边眺望，那是令人呼吸都停顿的艳丽；天空流动的浮云，海鸥飞翔，大海抹上晚霞的浓妆闪烁着金红色的波光……好……漂亮啊！果然如EMI所说，这里的景色令人流连忘返，甚至忘却了战斗，整个心境都不一样了。不过这里的敌人也异常强劲，特别是被EMI称为猴子的敌人，行动迅速且群体出击，还会用中级冰冻魔法！难怪EMI独自一人在这里冒险时也容易死亡的说。

欣赏了高山的美景后，独自一人在密林游荡的MARA不幸阵亡，于是EMI赶去救他，我们自然也跟进（其实更想欣赏密林的风光）。正如以前预告片里看到的一样，密林里有着潺潺的溪流、青白的荧光、层层的自然阶梯、峰回路转的小径、幽深的天府之洞，又是一种不同风味的美丽。与MARA他们汇合后大家回到城里，MARA向我们告别睡觉去了。EMI问是否要去见狮头鹰，偶自然叫好而且从未见过，EMI便说去见识一下吧！跟着清光了风光旖旎充满南国风情的海岸，中央管理区的大门打开了……此时MM也下线睡觉。偶和EMI两人踏入阴云密布、雷电交加的中央管理区内。这里的敌人到处都是那种会隐身的机器人，还有不断回转的激光栅栏（EMI提醒我千万不能碰栅栏）。于是偶只有施展CH时练就的逃跑功夫，不断地在敌人周围穿插躲避，基本只靠EMI一人杀掉敌人。

最后终于来到BOSS面前，大家回城整顿，EMI扔了个飞天给偶，希望能够发动无敌来保护偶。整装完毕后我们来到了狮头鹰的面前，哇啊，那景色配合那音乐还有BOSS的姿态，真的很震撼呢！以前虽然看过预告片和图片，但完全无法和亲眼在游戏中体验相比，当你亲自面对电视机上的画面，所带来的震撼与激动是MOVIE及图片完全无法比拟的！接下来偶就是不断地逃跑啦……而且飞天没有发动无敌；死了2次，最后还掉了线，555555……再度连线上去，EMI已经K掉了BOSS回城了。把飞天还给他并道谢，他居然还送了2万元给偶，真的是很感动啊（偶正好非常缺钱啊T-T）然后与EMI告别，下线睡去。

——FO的强化（6月6日）

昨天终于和MM以及同级的JP凭自己的力量清光了EP2的所有版图，上次因为跟着LV31的强人非常轻松，这次总算是感受颇多。因为自己所用的是FOmar，所以对NGC版FO强化的体会最深（其他职业还没用不清楚）。从EP2的敌人来看，每个版图都是3种或3种以上属性的敌人复合存在，所以对HU和RA来说携带2种属性复合的武器比较有效，而FO则需要使用到火、雷、冰三种魔法。基本上进入EP2后，我的键位设定只有一个攻击键、一个HP药键、火雷冰单体魔法各一键、一种中或高级魔法一键，有些版图还必须把HP药键换成一种中或高级魔法键。以前基本是2种魔法即可，现在却是必须3种魔法混合使用。从对敌人的杀伤力来看，同样等级（包括相差不多的）的HU、RA、FO，FO魔法对敌人的杀伤力最高！除了蜜蜂以外，其他敌人以单体魔法都能造成85～90以上的伤害（FOmar LV21-23，魔法LV3左右，精神力200多），高级全体魔法则是200左右的伤害。与狮头鹰的战斗就更体现出FO的重要性了，以前BOSS战中FO等于是鸡肋，最多只能加血复活逃跑，魔法对BOSS的伤害少得可怜。昨天对狮头鹰一战，阵容是LV22的HUcast、LV22的FOmar、LV18的HUmar、LV20的RAmarl，HUmar与RAmarl给予BOSS的伤害为1点，HUcast给予BOSS的伤害为46点左右，偶的FOmar用高级火魔法则可造成180左右的伤害！可惜就是HP少，很容易被一击死。不过除了攻击魔法外，FO另一占优势的便是复活魔法！因为HU和RA不能使用复活魔法，所以当等级低去打BOSS时很容易死亡，月之粉的消耗相当大。最后HUcast就问谁还有月之粉，当获知偶没有月之粉却有复活魔法时，便优先救偶了。

总之，NGC版的修正算是为FO扬眉吐气了一回，以后的冒险中FO成了必不可少的伙伴。另外就是在DC中横行一世的NEEDLE被弱化了，攻击力及速度和普通霰弹枪无异。

——多人OFFLINE（6月8日）

周六我们PDKU的成员AA、RR、SLASH、CC四人过来玩《PSO》，正好之前偶也没怎么试过这个多人OFFLINE模式，就拿他们当实验品啦！实验下来总算摸清了这个模式的几个特点：

· ONLINE时装备的武器防具和MAG会直接带入多人OFFLINE模式里，并默认为初始装备，无法卖掉无法扔掉无法存银行；

· 如果没有ONLINE过直接进入多人OFFLINE模式，初始装备为CH1的最原始装备，同样无法卖掉无法扔掉无法存银行；

· 多人OFFLINE模式结束时，必须将初始装备以外的东西全部存入银行内，否则之后无论是ONLINE、OFFLINE，身上带的这些道具都会消失；

· 银行只能存入和处理，不能提出；

嗯，再说说AA他们四人模式吧，因为偶家电视机是29寸的而且比较老，没有接S端子，所以四屏还是小了点。分四屏时在打开菜单等时候会有拖慢现象，而且很多光影特效取消了。之后偶和老哥玩了2人模式，分两屏时很正常没有拖慢现象。

且说AA他们四人玩，就看见都在抢道具（甚至没人敢开箱子），某人捡到了其他职业用的装备通常是对该职业的另一人说："要吗？卖给你。"笑，以往《PSO》的通货膨胀世界没有啦，主要就是因为NGC版改为身上的金钱在断线和死亡时会消失，导致金钱紧缺。因为大家都是开新人从LV1开始玩，所以还是非常刺激的，而且因为可以直接说话也就显得很热闹。

——SW终于获得！（6月9日）

偶的FOmar经过一周的努力已经LV27了，所以开始考虑换人玩玩，其实最主要的是老打不出SPECIAL WEAPON，红盒虽然经常出来，但全部是强化魔法的盾牌（已经捡到5个了--；）。看别人都用着很炫的武器，嫉妒得很。

最受刺激的是这次在神殿里看到一FOnewearl在用新武器"克里斯"，这是根蓝色的羽毛，霰射且射程长速度快。那FOnewearl还说自己捡到过武藏，同行的RAcasearl说捡到过2把DB剑……哭啊！虽然以前DC时DB剑是随捡一大把的，但现在NGC版中把以前所有的黄色名字武器全部改头换面了！出现了N多超酷的装备呢！正当偶怨恨自己PINKAL的ID和手气时，突然从花上落下一个红盒……又是盾牌吧，偶这样想着跑过去……SW！赶快捡起来跟队友说了一下，开传送门回城鉴定，居然是通体透明绿的"弗罗文大剑"！兴奋啊！虽然不能装备的说，但可以移动给偶的2nd角色HUcasearl"Platina"。当偶激动地托同队的JP帮忙将SW和其他道具移动给LV3的Platina，发现弗罗文大剑的必要攻击力是242，偶目前只有90……差好多啊，泪！

于是偶开始了2人模式OFFLINE的修行，让LV27的FOmar"Leizard"带队，站在门口充当活动急救站，Platina一人冲入战场奋战，清光一定的版图后，再把Leizard移动到前面来。在洞窟时还可以按开关、接收已满的道具等等，这样升级挺舒服的。从晚上8点到11点多，Platina终于由LV3到了LV14，加上饲养全攻型的MAG，攻击力达到了224，再升两级就可以使用弗罗文大剑啦！

——根性、劳力、奇迹！（6月10日）

经过苦练与MAG的培养，偶的HUcasearl终于能够装备弗罗文大剑啦！其他武器最多攻击力只加到380左右，但弗罗文大剑能够增加到480多，这在初期算是非常有帮助的吧！几天不见的MM也用2nd角色FOmarl上来了（LV6），偶用英语+拼音问她怎么将她借给我的手柄还她，旁边的HUmarJP听了大惊："哇啊，英文！"汗ing，偶便解释说我们俩都不是日本人，PSO是托日本留学的朋友买的，所以从未去过日本等等。这位JP挺有趣，立刻拍马道："能和外国人组队好有趣啊，日本人都很笨，英文都很差，我也一样，虽然在学校有学但总说不好。"（其实偶的英文也不见得比他好；）然后他还掏出2个防麻痹的插件送我们，偶因为是机器人带着插件是浪费，所以先谢过他的好意然后还给了他。3人打一会停下来再聊一会，前后碰到过好几个JP都不怎么喜欢足球，也不太看世界杯的样子，这位JP亦是如此，跟他说FOOTBALL就听不懂一定要说サッカー才知道是足球，对自己国家队的成绩似乎也不怎么关心。

清完神殿后JP提出去密林，刚进去不久又有JP加入，而且是LV25的FOmar，战斗力立刻加强。偶和HUmar同级（LV19），仗着弗罗文大剑攻击力比他高很多，HP也长一些。LV6的MM则有些吃力，一不小心就被K死。一路清光了密林、高山、海岸和中央管理区，最后我们又站在了狮头鹰的面前。因为大家等级都比较低，而且HUmar第一次打这个BOSS，FOmar忙着救人很少有机会用攻击魔法，偶无论是用枪还是用大剑，最多只能K掉70多点HP还经常MISS……漫长的苦战以FOmar掉线、3人全体死亡而告终。回城MM换上LV19的HUmar再度进行雪耻战，这次的准备比较充分，足足磨了几十分钟，偶感觉好象过了几小时，在药品全部用完FO魔法全部用尽的情况下，狮头鹰终于惨嚎着摔下悬崖……好累啊，但同时也比前两次BOSS战更觉得满足，已经好久没有体验到这份刺激和快乐了呢！

www.plumbook.cn

最近多边形正在玩一款令人难以启齿的游戏，实在不好说出口啊。但各位也不要想歪了，我可对那些美少女18禁之类的游戏从不“感冒”。由于近期没有什么合口味的游戏，所以下班的多边形经常在PC版的《GTA III》中放肆一把。在其他小编对《GTA III》嗤之以鼻或不屑一顾的情况下，多边形还是能乐在其中。其实有时候多边形都怀疑自己是不是一个有暴力倾向的PLAYER，呵呵。转眼间“游戏立方”已经来到了第17期，这可是我的幸运数字。希望我的工作能给各位带来快乐，我的想法就这么简单。

DREAMCAST版《KOF2000》就在2002年8月8日

每一次多边形看玩家来信时，都会发现许多DC玩家提出同样的问题：DC版《KOF2000》到底什么时候发售？因为游戏公司一直没有公布确切的发售日，多边形也不敢信口开河，只有一直替各位留意着。最近PLAYMORE终于公布了游戏确切的发售时间，日期锁定在2002年8月8日，对于广大DC迷以及拳皇FANS来说真是个天大的好消息。以下呢，就是DC版《KOF2000》的基本情况，各位先看着解解馋吧。

· 完全保留街机版所有游戏系统。
· 完全保留街机版所有隐藏要素。
· 韩国PLAYMORE负责发行。
· 游戏新增隐藏援护角色。
· 练习和对战模式可选用隐藏援护角色的场地。

以上就是PLAYMORE已经透露的有关DC版《KOF2000》的消息。现在韩国厂商已经完全掌握了原SNK的开发技术，相信游戏素质会有保证，DC玩家请耐心等待8月8号的到来吧。

看，这就是DC版加入的新场景，大家是不是觉得非常熟悉？

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO STG的擎天柱终于倒下了！

这是一个令所有STG爱好者感到震惊的消息：彩京公司目前宣布与X-NAUTS公司于5月31日正式进行合并。合并之后，彩京的原社长藤本光三担任新公司X-NAUTS的会长。原彩京将作为X-NAUTS公司的一个事业部而存在，有可能会结合彩京的游戏制作能力与X-NAUTS的网络能力来制作网络游戏。X-NAUTS是一家新公司，设立于2000年5月，所经营的业务多种多样，包括网络业务、游戏版权的代理管理等。随着彩京的消失，2DSTG这一历史悠久的游戏类型可能就此退出历史舞台。

以前我们讨论的大都是“怎样鉴别一台全新的PS2？”之类的问题，相信各位玩家都应该有所了解。许多玩家关心的另外一个问题就是“如何鉴别一款原装PS2手柄？”这次多边形就应玩家的要求，为各位详细介绍一下鉴别的方法。

现在的组装PS2手柄做工，远比我们想象中要精细得多，而我所说的精细仅仅是指组装手柄的外观，因为它已经和原装手柄几乎没有什么太大的区别了。我敢保证，一位玩家如果没有真正用过PS2原装DUALSHOCK2振动手柄的话，他一定区分不出原装货和组装货。当然，这并不表明就无法对原装PS2手柄进行鉴别，其实只要拿一款原装PS2手柄和组货两者进行对比，还是可以找出很多不同之处。

其一，手柄正面。原装PS2手柄的SONY等字样印刷均为灰色，而组装货为了引起人们的注意，故意将SONY等字样印刷成银白色，或者是其他较醒目的颜色，反而弄巧成拙。

其二，手柄背面。都会印有产品编号和产地等字样。现在的原装PS2手柄几乎没有在日本本土生产的，所以原装手柄上大都会印有MADE IN CHINA、MADE IN KOREA的字样，如果手柄背面印着MADE IN JAPAN你反而要留意。

其三，在做工上，虽然组装手柄无论从外壳还是颜色上，都已经与原装手柄相当接近，但是始终达不到原装货的工艺要求。最明显的一点就是，组装手柄的按键高度明显会比原装手柄高出一截，特别是手柄正面的SELECT键和START键显得非常突兀，仔细一看就会发觉。组装PS2手柄在按键反应上也不及原装货来得自然，感觉很生涩。玩家可以摸摸自家的原装PS手柄体会一下，其实PS2手柄按键感觉是很轻的。

其四，现在有好多款PS2游戏只会对应原装DUALSHOCK2手柄，如果你用的是组装货的话，屏幕上会显示出“Please Insert DUALSHOCK2”这样类似的字样。现在我记得的游戏有以下几款：《王国之心》、《寂静岭2》、《生化危机 代号：维罗尼卡》等，这也是鉴别手柄的究极大法，缺点就是实现起来有点麻烦。

如果各位还不放心，那就一定要想办法实际见识一下PS2原装手柄，然后就是祈祷不要碰到JS就可以了。

看，这个组装手柄的SELECT键和START键异常突出。

话梅杂志&3DM-SMW www.plumbook.cn

只要你稍微玩过《DOA3》，你就会发现底下出了大问题。

自从TECMO名作《DOA》诞生的那天起，总有人对她虎视眈眈，图谋不轨。而在《DOA2》上发生的naked事件，更是令TECMO高层人士倍感震惊（或者是惊喜），这可能就叫树大招风吧。无独有偶，在今年6月出版的一本XBOX官方杂志上，刊载了一篇关于《DOA3》最强修改大法。这实际上就是一个游戏编辑器程序，有了它，你可以将游戏中的人物进行任意修改、组合、搭配，真的可以说是想怎样就怎样。

这个程序主要利用到了XBOX硬盘加密措施不严密的漏洞。当XBOX在启动的情况下将其硬盘连接到PC上（必须是win2000或者XP），当PC找到XBOX硬盘后，再利用杂志提供的一套名为“Toogg's Driver V0.5 ”的小程序，找到《DOA3》在XBOX硬盘上建立好的DOA3SAVE.DAT 文件。在游戏中的每一个游戏角色都由23块建模组成，每块建模都有一个特定的*.cat 和 *.xpr文件 。只要你利用Toogg's Driver V0.5 程序将这些文件进行重新命名就可任意组合成一个新人。比如：雷芳的头部文件名为LeiA0.cat，贴图材质是leiA0.xpr，只要将文件名称改为HelenaA0.cat 和HelenaA0.xpr ，就可以换成海伦娜的头，就这么简单。如果你想让游戏中的人物为你宽衣解带也很简单，只要保留贴图文件，而将*.cat 胡乱改一个名字就可以了。

利用这个偷梁换柱、移花接木的方法，玩家可以将游戏中的人物改得一塌糊涂，面目全非，甚至人物的招式都可以任意替换。这本杂志不但对修改的全过程进行详细解说，并且附赠 Toogg's Driver V0.5 黑客工具一套，真是体贴入微。但是文章最后有一排鲜红的大字：**本操作可能导致XBOX硬盘烧毁，本刊概不负责。**所以在这里多边形也不鼓励大家去冒险尝试，毕竟这一切感觉都太过疯狂，一切只做个消遣一笑了之罢了。

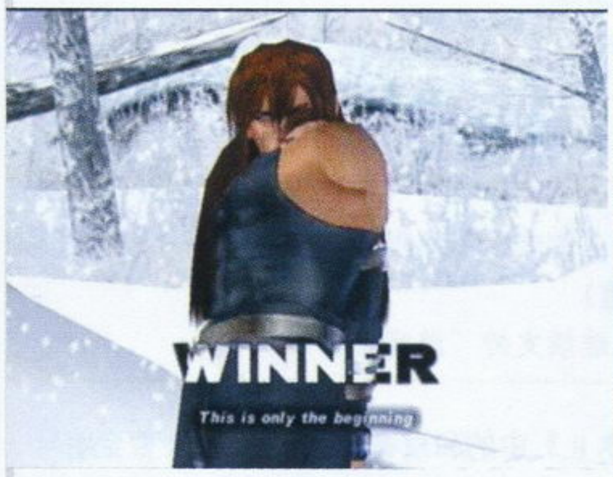
这难道就是人们所说的视觉系？

眼球胡乱替换造成的恶果。

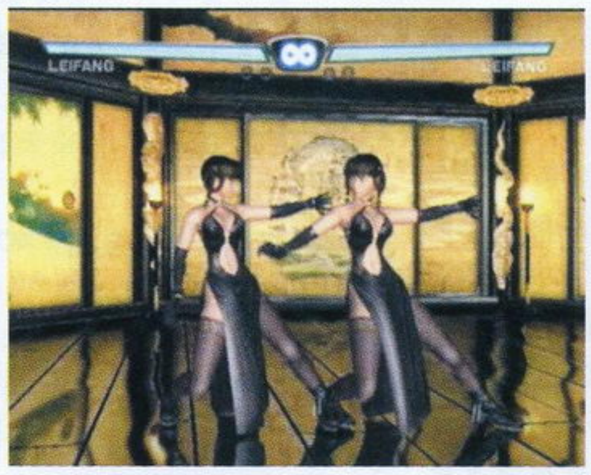
TINA 竟然“克隆”了Helena的武功。

这两位也学到了新的招式？

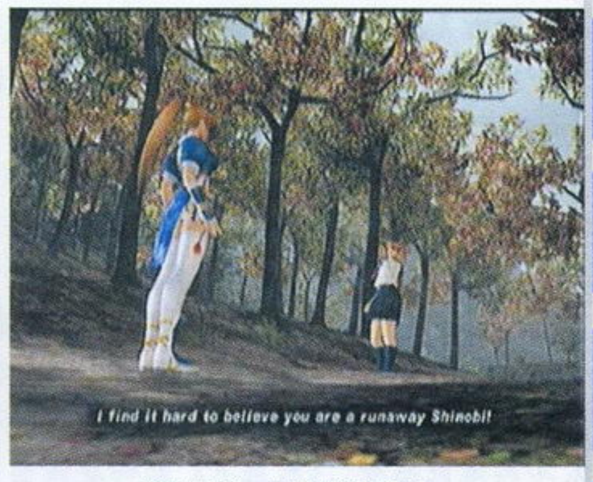
是谁这么狠心？竟然使用“面目全非脚”。



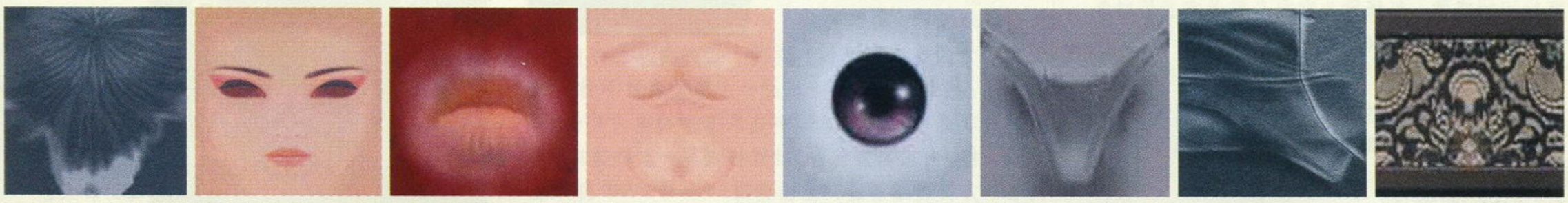
死或生怪胎从此可以批量生产。



对战同时选两个一摸一样的角色，这已经不再是梦想。



修改剧情，两位霞的对话。

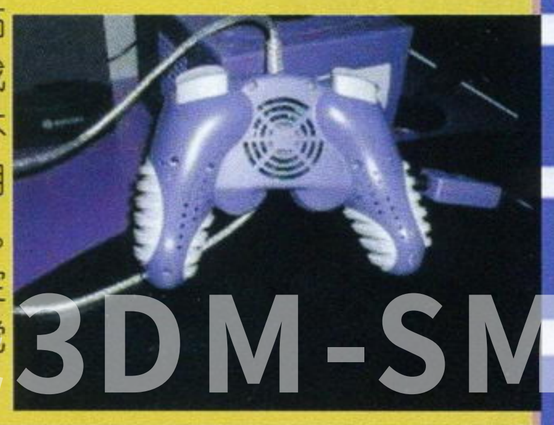

雷芳的材质贴图也可以完全被分离出来！原来游戏中的漂亮MM都是由这些东西组成的……

汗手玩家的救星！

美国NYKO Technologies，Inc.在E3上展示了可以吹出风的游戏手柄。该产品的卖点是防止由于汗水导致手滑，即使在“手里捏着一把汗”的重要场面里，玩家也不必担心因失手而败走麦城。该产品内置风扇，在现场，解说员用喷雾器给前来参观的玩家喷湿双手，让其感受来自游戏手柄的丝丝凉风。打开游戏手柄上的开关以后风扇会持续转动。该公司介绍说，一开始曾考虑配合电动机的工作状态启动风扇，但由于游戏手柄中的电动机为间歇性动作，所以放弃了这一方案。

本来游戏公司还考虑将风扇手柄设计到游戏中，例如在赛车游戏中如果根据车的速度启动风扇，将可以增加临场感，不过由于目前将这个想法在游戏中实现还相当麻烦，所以手柄暂时还不具备这个功能。该公司计划于2002年8月底以24.99美元的价格销售这款神奇产品。

好像风扇手柄现在只为NGC量身定做，NGC玩家马上有的“吹”了。本人觉得这个产品还是相当实用的。



3DM-SMV
游戏杂志&
www.plumbook.cn

多边形，你们准备赠送光盘吗？（广东 丁莱保）

现在编辑部手头上已经储备了很多赏心悦目的影像资料，如果时机成熟，我们会考虑赠送光盘。

①我用PS换PS2贴1560元，你说划算吗？②请推荐几款PS2上的三国游戏，因为我很喜欢。（上海 陆吉）

①这要依照具体情况而定。主要是要看老板提供给你的PS2所包含的配件是否齐全。如果是一台全新的PS2，外加电源、记忆卡以及原装手柄，我认为1560元的价格不算贵。②现在PS2上最出名的三国游戏首推《真·三国无双2》、《三国志Ⅷ》、《三国志战记》都是不错的选择，而且这3款游戏据说在今年夏末都会推出中文版。

①请问多哥，你觉得现在的游戏还有做CG的必要吗？②你认为PS2上哪个游戏的CG最为出色？（广西 易可）

虽然新世代游戏机号称机能已经达到了CG的水平，但实际情况我们已经看到了，游戏画面同高素质CG相比还是有一定差距的，特别是在画面色泽、层次感、精细程度以及表现力上，CG还是有明显的优势。所以我认为在游戏中做CG还是必要的。不然TECMO也不会在《DOA3》画面那样出色的前提下，还加入大段CG动画来吸引更多玩家的注意了。②迄今为止，拥有最强CG动画的PS2游戏，我认为只有两部作品——《FF X》和《鬼武者2》。本来希望《铁拳4》有惊人的表现，可惜事与愿违。

多边形大哥小弟有几个问题想请教：

①GBA版《GT》可以像PS版那样通过比赛来买车吗？②本人欲买《机战A》和《皇家骑士团外传》，但由于经济困难，我只能买一盘，帮我挑选一下吧！Thank U！（蚌埠 刘洋）

①GBA版《GT》不可能做得像PS版《GT》那样拥有复杂庞大的系统。在游戏中你只要每条赛段取得第一名，就可以获得不同的赛车零件和新车，根本不必另外再买。②个人感觉：因为《皇》太过注重熬时间，升级基本上是没什么作用，而练级的话，又很无聊，那种自己人打自己人的方法在《FFT》上还好点，所以本人实在难以忍受；《机战A》起码在画面表现力上比《皇》来得优秀，而游戏完全是考验玩家的战略头脑，没有磨时间的感觉，每场战斗玩家只需考虑成长对象就可以了。所以我推荐《机战A》。

①购入PS2的最佳时机是什么时候？②什么时候购入GT FORCE最佳？再不回答泡泡会死得很难看。（上海 邓开夏）

①E3也开完了，各主机大作也公布了，各主机价格也下调了，暑假也快到了，阁下，我的回答就是NOW。②如果你手头资金足够，买一盘《GT赛车3》的同时就可以购买一套GT FORCE。记住，《山脊赛车V》不对应GT FORCE。

GBA版《风之克罗诺亚》如何存档？（武汉 想追阿修罗的VAMPIRE）

GBA版《风之克罗诺亚》是自动存档的，如果你至今还未能存档，只能说明你的卡带有问题。

请告诉我，在NGC版《生化》的克里斯篇中，打火机如何取得？（江苏 供鑫伟）

尊敬的供鑫伟朋友，打火机一开始就在克里斯身上，还用找吗？请查看状态栏右上角，阿门。

NGC的画面和PS2相比，谁更强？一定要举出现在已出游戏的最高水准进行对比。（山东 卢晓川）

不用再讨论了，NGC的机能的确比PS2强，这一点勿庸置疑。如果非要我拿出例子，实在有些困难，因为现在已经推出的跨平台游戏大都为欧美游戏商的，素质都一般，几乎没有可比性。如果你偏要比较，等到NAMCO的《SOUL CALIBUR2》在PS2和NGC推出之后，再来判断也不迟。个人认为，NGC真正的强项并不在于它的机能，而是任天堂创造的那一批超白金大作。

这是SEGA即将于8月推出的一款跨平台赛车游戏《GRAND HEAT》，从官方公布的图片来看三大主机并没有什么区别，但这不具有代表性。

NGC版《GRAND HEAT》

PS2版《GRAND HEAT》

XBOX版《GRAND HEAT》

①Dracula伯爵的古堡在哪里？②《游戏机实用技术》有限定版吗？（湖北 李家伟）

①按照Bram Stoker的小说《德拉古拉》，Dracula伯爵是位于欧洲中部一个叫做特兰西瓦尼亚的地方的领主，他的城堡位于Transylvania（特兰西瓦尼亚），Moldavia（前苏联加盟共和国）和Bukovina（欧洲东部一地区）三个小国交界处的深山之中，具体位置在现在的罗马尼亚的边境。你有机会可以去考察一番。②有，绝对有。每次印刷厂在批量印刷前，将打印一份《游戏机实用技术》样稿，全世界仅此一份。

《ACECOMBAT 2》如何获得所有的勋章？（广东 圆圆）

获得勋章需要有一定耐心。你只要在游戏每关任务中全歼地图上所有目标，并且以较低的Damage度过关，就可以获得勋章。

请问即将发售的《我的暑假2》的流程和1代一样短吗？（贵阳 李侦）

玩过前作的你应该知道，游戏中包含了许多非常吸引人的小游戏，《我的暑假2》不但在图像上增强了不少，而且加入了更多的小游戏，流程方面也一定会比1代长，但还是以30天游戏时间为准。

GB版《合金装备》NORMAL以上难度的第11关怎么过？（广东 郭海青）

来到基地一楼入口，向西北方前进，下一层，用NIKITA击毁电力控制，原路返回一楼西北方。向西南方前进，经楼梯来到下一层的通道，发现这里的通电地板已失效。向前，击毁右上方的电力控制板，返回一楼并向东北方前进，下一层，经通路向左上方来到一个凹处放置C4炸毁墙壁，可取得LV 5 ID CARD并击毁里面的电力控制板。返回一楼，向东南方前进，经楼梯到下一层的通路，改向右下方提通道前进，上楼利用LV 5 ID CARD打开电子门，乘电梯来到B50F。

在B50F，使用“地雷探知器”躲过地下的地雷，经过红外线的房间向北，用C4将一些特定的墙壁炸毁，再利用NIKITA炸毁电力控制板，取得LV 6 ID CARD。原路返回，向西南方的房间前进，利用LV 6 ID CARD开启电子门，便可看到电梯，利用电梯降到B98F。B98F是METAL GEAR的修理处，这里的房间里有各种各样的道具，再降至B99F，向前便可找到通往B100F的电梯。开启右方的门，遇到了BLACK CHAMPER的首脑人物——VIPER！VIPER告诉SNAKE“BLACK CHAMPER”是原隶属于FOX-HOUND的“影子部队”，组织成立的真正目的竟是“METAL GEAR的复完计划”！而CHRIS与被VIPER带过来，说是要看看“传说之男的结果”……

VIPER会在柱子与柱子之间设立结界，SNAKE碰上就会受伤，应小心应付，记下结界的位置。用R6冲锋枪进行还击，若VIPER走近放炸弹，SNAKE只须走开即可。来回几次就可击倒他。

我想说，让正版向我们靠近人人有责。请问，正版PS2游戏有可能降到300元以内吗？（广西 叶云深）

SONY官方已经对外宣布，以后PS2正版每隔一个季度将降价50元人民币，加上港台PS2行货游戏本身就比日本便宜，所以300元以内的PS2游戏并不是梦想。前两天多边形逛游戏店时发现一张全新的《MGS2》只要220元、而《VF4》只要200元，实在是便宜。

贵刊说SONY近期将会推出《GT赛车概念车赛2002 东京～日内瓦》，到底什么时候推出？（广州 梁震寰）

这是PS2上《GT 赛车》最新一作，游戏会推出完全中文版，预定2002年7月25日发售。具体情况，留意本刊后续报道。

多大人请务必回答我，最近我在某些游戏广告中看到有GBA《心跳回忆》，不知是真是假？（湖北 心跳FANS 胡昆）

KONAMI除了在GBC上推出了两个《心跳》外，至今还没有公布任何掌机版《心跳》新作的消息，所以你看的广告是假的。

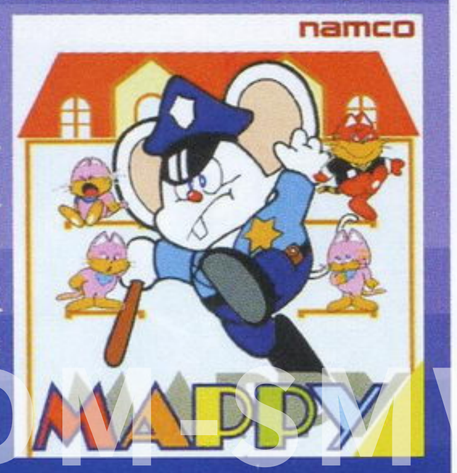
为什么你老是不理我，急待回答——说！（黑龙江 李正违）

请你继续支持“游戏立方”，Thanks！

《莎木Ⅱ》中的和泉在哪里？（北京 曹金明）

你说的是高野和泉吗？只要你能够进入咏黄街，然后到位于地图右上方的TOMATO便利店，就可以找到日本女留学生高野和泉。

一看这张图片，大家都知道了，这就是当年FC上的名作《MAPPY》，我们都习惯地称它为《猫捉老鼠》。其实游戏的内容恰好相反，玩家是扮演老鼠将一群偷东西的猫绳之以法。从游戏的海报我们就可以看出，老鼠其实是一位“警察”。说起来这个游戏对操作的要求还比较高呢，搞不好就会“鼠入猫口”。以前，多边形经常在绝望的时候，自己踩断橡皮筋自杀，对那群猫也是深恶痛绝。



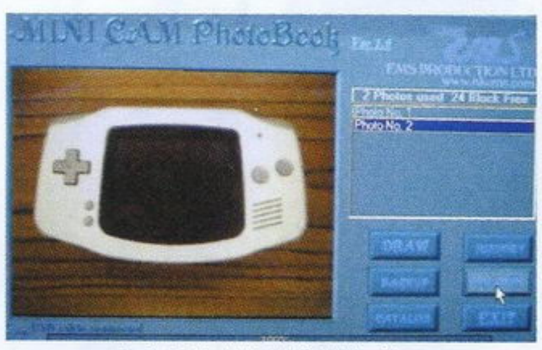
潜力无限！GBA小型数码相机

厂商：EMS

这是一家香港公司开发的GBA周边，它能让你的GBA变成一台小型的数码相机。这款装置内置8M记忆体，能够储存28张相片，相片解析度为640x480。设有光线调节，无论室内、室外、阳光、背光都能拍出美丽相片。可单看一张相片，也可同时观看9张相片，也可任意清除相片。采用USB插槽与电脑相连，可以快速传输资料。另外它的重量为35克，不算太重。相信大家一定很关心它的售价，现在厂商公布的售价为45美元，目前已经在香港上市，相信在内地很快也能见到。

这个外形也太傻了吧！拜托美观点好不好。

哇，GBA也能拍照了，不可思议。



在电脑中编辑拍摄的相片。

马上，玩家就要迎来两款以美女为卖点的排球游戏。它们分别是SEGA为NGC移植的《沙滩排球》和TECMO为XBOX原创的《死或生 极限沙滩排球》。从制作经验上来说，SEGA制作的《沙滩排球》应该更具专业性；而从“杀伤力”来讲，好像《死或生 极限沙滩排球》更具优势。好像SEGA也意识到他们请来的那帮姑娘不及DOA美女们来得活色生香。为了替《沙滩排球》打场漂亮仗，SEGA也想到一个好方法帮游戏造势。

SEGA预计7月6日起在直营的大型游乐园“东京Joypolis”中的“ICBIY”冰果店，提供《沙滩排球》冰点套餐。这个套餐的最大卖点，就是不管是冰淇淋、爆米花……等甜点包装盒，都是以《沙滩排球》泳装美女为造型，真正做到了秀色可餐。人们不但嘴里能品尝冰淇淋，双眼同样可以吃到冰淇淋。

以上这两款游戏都会赶在炎炎夏日发售。

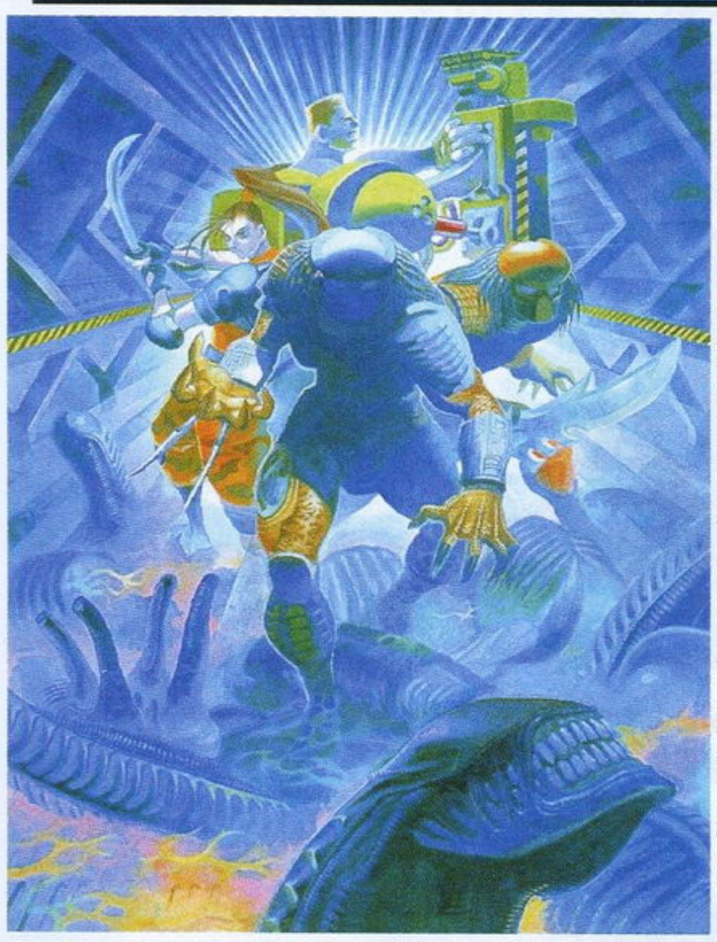
为什么我们总是被MM打败……

秀色可餐

创意实在太出色了，一下子就勾起了人的食欲。

流金岁月 第八回 GAMEST 大赏 1994

★GAMEST大赏	《格斗之王94》
★对战格斗赏	《格斗之王94》
★最佳演出赏	《格斗之王94》
★最佳动作游戏赏	《异形对铁血战士》
★最佳射击游戏赏	《极上Q版沙罗曼蛇》
★最佳画面赏	《恶魔战士》
★最佳角色赏	こいつ（《极上Q版沙罗曼蛇》）



1994年的GAMEST大赏是GAMEST大赏有史以来竞争最激烈的一届，而这一年也是街机业的全盛时期，因此反响空前。荣获大赏的《格斗之王94》居然获得了17万9000票，而位居第二的《恶魔战士》仅仅相差四千多票。3DFTG的开山祖师《VR战士》以两万票之差位居第三。《格斗之王94》的成功原因非常简单，游戏中收录了《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《雅典娜》等SNK知名游戏的人气角色，再加上前所未闻的3对3系统，一举获得本届大赏外加对战格斗赏及演出赏。不过如今看来，对业界影响最大的作品当然应该是《VR战士》了。

最佳动作游戏赏是由CAPCOM的《异形对铁血战士》(Alien vs. Predator)获得。本作除了难度稍高外，作为一款清版ACT各方面都相当优秀。本作竟然引入了好莱坞两个最著名的怪物——Alien和Predator，能够让它们进行相互厮杀简直就是梦幻的对决。当年，CAPOCM另外一款著名动作游戏《惩罚者》(Punisher)在欧美地区同样获得了极高的评价，能将一部漫画这样完美地演绎成一款游戏，估计只有动作天才CAPCOM才能办到吧！可能由于《惩罚者》(Punisher)存在着“摇杆”巨BUG，才和GAMEST大赏失之交臂。1994年，清版动作游戏发展到了一个巅峰期，缔造这一巅峰的CAPCOM，我们永远都不会忘记她。世间万物在轮回中，都会有起有落，横行一时的清版ACT游戏就是从这时候开始悄悄没落了。因为正是从1994年开始，3D游戏开始进入街机市场，这标志着一个新时代的到来，街机市场也开始改朝换代了。

本次射击游戏的大奖颁给了《极上Q版沙罗曼蛇》，它爆笑的威力确实无人能敌，可惜从此再无续作。1994年也是射击游戏大丰收的一年，TAITO的《RAYFORCE》、彩京的《武装飞鸟》、VIDEO SYSTEM的《音速之翼2》、SEIBU开发的《雷电DX》都是非常优秀的作品。

比较意外的是最佳角色赏竟被一个连眼睛都没有的家伙拿走了，来自《极上Q版沙罗曼蛇》的こいつ，爆笑功力实在一流，令人不得不服。它的当选也结束了最近几届大赏由FTG角色连霸的局面。值得一提的是，1994年南梦宫的《山脊赛车》正式诞生了，不过它仅获得了第10名。不知当时的永濑小姐如果再漂亮一些的话，最佳角色赏会不会就此易主呢？

www.plumbook.cn

日本游戏业广告欣赏

PlayStation®2

感染拡大 .hack Vol.1

http://www.hack.channel.or.jp

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

超人气插画家、漫画家贞本义行，于去年底公布了一个全新的计划，他将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”）。《.hack》的故事会以近未来的世界为背景，讲述了一个名叫《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，而网上的犯罪事件也不断发生，在全世界那些范围内被电脑病毒入侵的电脑显示屏上突然闪现出强烈的怪光，带来了一个被称为“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！最近该动画的制作公司为了扩大影响，从TV GAME、OVA和TV Animation这三方面着手，全力将该动画的世界观呈现在每一个期待它的观众面前。今年6月20日推出PS2游戏《.hack vol.1 感染扩大》，故事的开端是从AURA的觉醒开始，主角KAITO Login“THE WORLD”世界后的冒险旅程。其后更会推出《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》该系列的3部续作。

株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI

恶魔城 白夜协奏曲

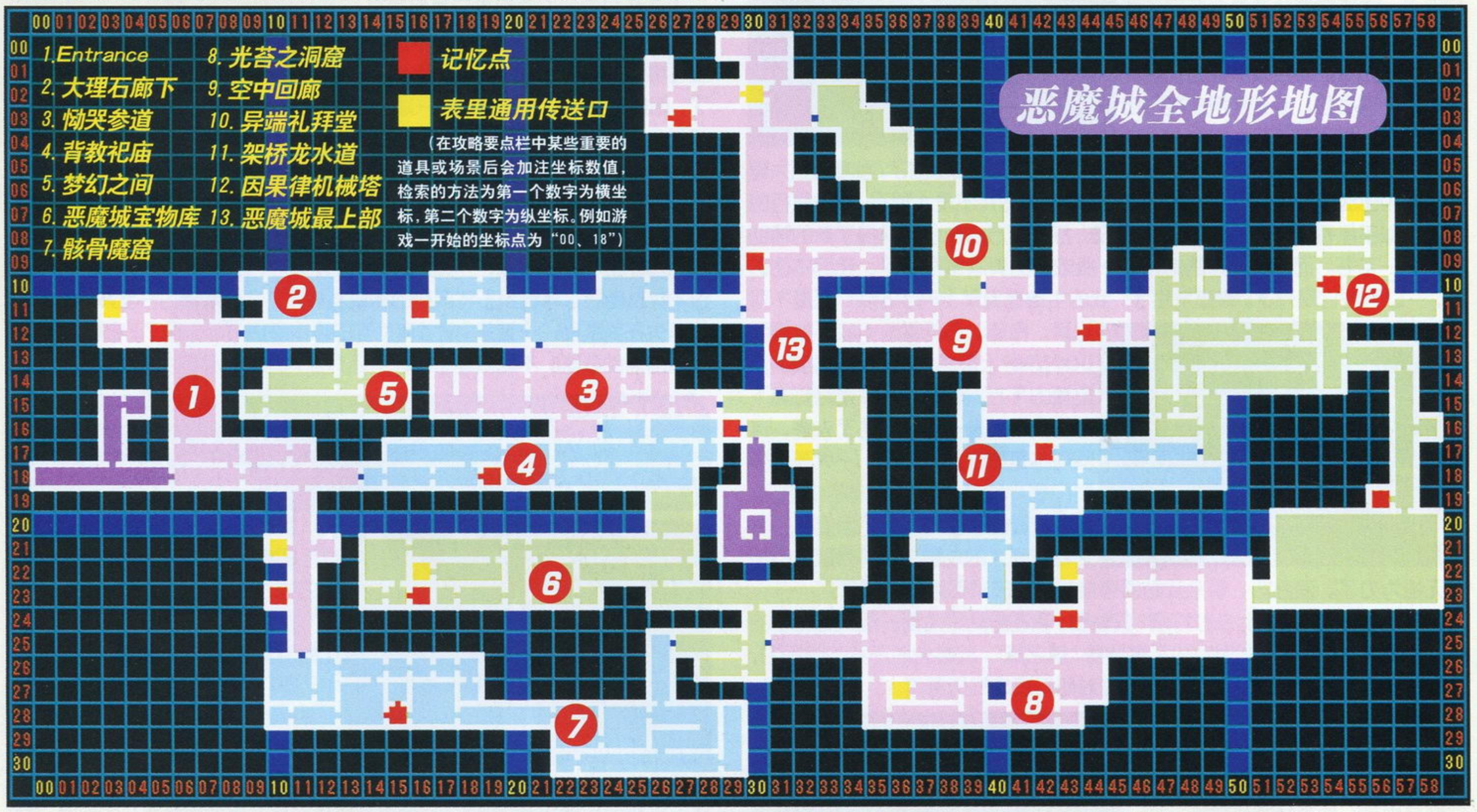
文：紫枫
编译：阿修罗

GBA	KONAMI	A · RPG	1 人
	2002 年 6 月 6 日		电池记忆
卡带	–		

中世纪乃至以后的很长一段时期里人们习惯用一种叫铁汁墨水的染剂外加昂贵可反复擦写的羊皮纸来记录历史、留载文明。墨水是在使用之前用手工调制的，因为它不能长期保存。铁汁墨水一般包含了氧化亚铁形式存在的铁元素、以橡树果汁为有机粘合剂、外加一些碳起着色作用，还有百分之五的蔗糖。加上蔗糖的原因是为了让墨水更有光泽。

原则上说橡树果汁是一种有机物，是把像树果实碾碎得到的，所以说这样的墨水最终是要变质的。有时候人们在里面加上酒当防腐剂。总而言之，在一般情况下，不同的墨水可能会有百分之二十到三十的差异。在一些发达国家里设备齐全的实验室可以通过碳十四年代测定、钾氩测定以及中子激活等等测定来判断出古代文献的大致书写日期。

以下所讲述的故事来自紫枫于6月6日新近得到的一卷羊皮纸，那是一个名叫祖斯特·贝尔蒙特的吸血鬼猎人所写的一次冒险日记，时间勘测的结果表明：这篇日记写自于1748年……



这个世界仍有邪恶的存在……

诡异的血色月光下，一个恶魔充斥的古堡……

布满青苔的墙壁，狰狞恐怖的雕塑，以及那阴湿充满了死亡气味的窗台，鳞次栉比的小屋和长长的走廊被微弱的烛光照得偌隐偌现，这一切都显得这儿似乎不是一个正常人应该来的地方……

我站在沥青色的大理石走廊上，手里拿着祖上流传下来的名为“Vampire Killer”的皮鞭，用一双忧郁而又精湛的眼睛细细地打量着这里的一切。

也许这就是宿命，当我得知丽蒂被抓走时，愤怒的心情让我不能平复，我带着全部的怨恨来到了这个恶魔的世界，我一定要救出丽蒂！

“这里就是丽蒂被抓来的地方吗？”我问马克希姆。

马克希姆苦笑着答道：“虽然记忆还有点模糊，但是的确是这里没错！你不相信吗？”

“你不是那种会说谎的性格……”我说道。

“祖斯特！可恶……”马克希姆话说了一半突然痛苦地蹲了下去。我急声问道：“没事吧？”“没事！”马克希姆捂住自己的伤口说，“但是丽蒂比我更需要帮助！你先进去吧！我随后一定赶上！”

“明白了！”我沉默了一下，说道，“那我们在城里再碰面了！”

确信他能照顾好自己以后。我拿起皮鞭进入了城堡。在城门入口前面，我看到那儿躺着一堆盔甲般的东西，借助间隔的闪电照射出的微弱光芒，我看清楚了……那是一个超级武士！它拖着沉重但又魁梧的身体向我冲过来了，在紧要关头，我趁着护城桥关闭前的那一刹那避开了他的攻击。而那怪物则一脚踏入了无尽的深渊里……

Entrance

长长的走廊看起来像是永没有尽头一般，一股怨气从深远的走廊尽头传来，我握紧皮鞭，小心翼翼地向前行进……在暗红色的窗帘后面，似乎有一只形状奇怪的东西在飞来飞去？我管不了这么多。不管有多大的危险，救出丽蒂是我的惟一目的。再走几步，我被一尊美人鱼雕像挡住了去路，我用鞭子将其打碎，位于高处的大理石砖块倒在地上给我铺了条路。继续前进，我又连续在布满沧桑的天花板上发现有两个破洞。而地面的书柜恰好能让我借助跳上去，这会是陷阱吗？

先不上去吧，我依照平时的习惯继续朝走廊的底端走，古堡里结构复杂，我只有先从这儿往里面深入，借助微弱的红色月光，我可以看清楚大理石走廊里的一切，随着恶魔脚步声的逼近，我看到了一只不知死活的骷髅兵，那是整座古堡的第一只怪物！

我几乎没有正眼看它，我的速度可以让它察觉不到我的存在，趁着从它身边走过的一瞬间，我轻舞了一下皮鞭。“咔嚓！”一声那只骷髅兵的身体化为了碎片。我在想也许它曾经也是个爱家的人，曾经有一个深爱着的妻子，也许……没有也许了，只要出卖了自己的灵魂，死不足惜！

在途中我击碎一个烛台后捡到了一把匕首，按“↑＋攻击键”的话我就能用锋利的小刀在远距离攻击那些敌人了。这一招攻击力不大，但是能起到牵制敌人的作用。此外我发现在打碎烛台后总是能获得少量金币，有可能是1块钱，有可能是上百块钱。但在这种地方我捡到这些钱后又有什么用呢？

我在干掉几具僵尸后，在走廊的尽头看到一扇闪耀着淡红色光芒的奇异之门，打开门，我来到了背教祀庙。这里的气氛很令我感到不适，暗黑的天空上飘散着朵朵乌云，而且四周也寂静得出奇。位于我五步不到的地方，我看到了一个黄色的魔导器，形状像是一只壁虎。难道它能让我学会爬墙的能力？很可惜的是，眼前的一堵高墙挡住了我的去路。而且更气人的是开关就在那堵墙后面！我试着用皮鞭去击打那开关，但是毫无反应。

于是我只好折回去看看那天花板上的洞里会有什么秘密了，当我走到大理石走廊中部时，我突然看到地面上有一个地方铺的并不是大理石，透过腐朽的木板我似乎能看到下面的地道。我跳下去，打碎左方的烛台后获得了新的辅助武器——圣书。而在更下方的地方，一瓶浓香的美酒摆在那里，我忍不住诱惑，一口气将它喝光了。奇迹发生了，我的生命槽竟然上升了5点！真是不可思异，希望以后的冒险中我还能得到这种加HP上限的道具吧。在摆放美酒位置的下方，明明有一条道路直通下方的，可又是一堵墙挡住了去路。这回可不是靠开关打开了——大哥，是铜门哪！货真价实的黄铜制成的门。我的皮鞭由于受过洗礼，因此对邪恶之物有强大的攻击力。可对这扇门却是无能为力了。没办法，看来我必须硬着头皮到破洞那里找出路了。

先是右边那洞口，上去后打倒3具骷髅，我在房间里捡到一双皮鞋和新的辅助武器圣拳，又在里间里发现了魔导器“魂之珠”。皮鞋能增加我的防御力，而魔导器则能让我知道我在攻击敌人时对他们造成的伤害值。

而左边的那个洞口似乎是走对了，我沿着路往上走。天空一直打着闷雷，我透过窗户看到城堡外面的茂密绿林突然产生了一种莫名的孤寂感……

路途中有吸血蝙蝠和枪兵等怪物阻挠我，它们怎会是我的对手呢？利用新得到的圣拳再加上我的祖传皮鞭可以轻松解决它们。往上走，左上方一个装饰华丽的房间是记录点。我不仅可以在那加满体力和魔法值，更可以将我的记忆停留在那里，以后就不怕在与怪物搏斗时失手了……

接下来我跳上最顶层，就在刚刚跳上去的地方我捡到了一个加心数上限的道具。往左边走，真是四处碰壁呀——高墙差点就顶到天花板了，以我现在的跳跃力是绝对跳不上去的。我只好回到楼下往右方寻找出路。

到了**大理石廊下**。

走廊里微弱的月光透过湛蓝色的窗户倾洒在地面上……

我一路上杀了几只骷髅兵，当我踏入下一个房间时，一股莫名的杀气压抑得我喘不过气来。眼前的这个人，破烂的披风下隐藏着嶙峋的身躯，当看清楚了它左手拿着的镰刀时，我明白了，这是……死神！

“等一下！”他慢慢地说道，“你魂魄的颜色是……贝尔蒙特家的人？”

“不错！”我答道，“这种威压感……难道你是死神？”

“正是如此！”他说道。

“那么说这里真的就是德拉古拉的城堡了……”我心里涌起了一股酸意。

“或许如此吧！但是这种力量明显和我主公的力量是不同的！”他的回答让我有些迷惑，我随即问到：“那是什么意思？”

“我先告辞了！那么，再见吧！贝尔蒙特！”说完那些奇怪的话，死神就阴笑着从我面前消失了。“可恶，居然逃掉了……”

死神消失了，我怀着满腔的热血继续进行我的历程……在大厅捡到了地图碎片之一，参考地图的话我可以大致决定自己的方向。接下来的探险可能就有点乱了，我先往下走，在*梦幻之间*的左边我又一次得到了那加体力上限的美酒，不过路上的蜥蜴人有点难缠，我得小心才是。在梦幻之间的左下端有一个地方只留了很小的空间通过，我蹲下来试了试还是爬不过去，因此我还是得回到上面的大厅里。

左上方区域我本来是没指望能在那获得什么东西的。我利用高阁上的木箱作为跳跃平台来到高处，一路斩杀了几个枪兵后来到一个房间，我得到了一个加心数上限道具和一本书。那本蓝色封皮的书看起来只是很漂亮而已，封面上用古语写的寥寥几句“冰属性魔法书……”也说明不了什么。我的心已经被“拯救丽蒂”这个信念占据了，因此对其他东西丝毫不感兴趣。我将书收好准备继续探险。在门外我看到了那几个刚刚复活的枪兵，我身上不是带有十字架吗？我随手将十字架甩了出去，我想象着十字架将那枪兵击碎的情景……什么？我扔出去的十字架……竟然化为了一个蓝色晶亮的十字冰锥，漂亮的冰锥冒着冷气在空中悬浮着。那枪兵还没来得及逃避，从冰锥里射出的尖利冰块已经将它击碎了。简直太神奇了！那冰锥一直跟着我，当我发现下一个枪兵时，冰锥又发起了攻击！大约经过4次攻击后，冰锥终于将自身的冰块发射完了。随着最后一丝冷气的冒出，它消失在我眼前……看来，刚才我捡到的那本魔法书起作用了，它能强化我所使用的辅助武器。不知道在恶魔城里还有没有其他属性的魔法书呢？

魔导书操作方法：同时按住“L+R键”时再按一下“↓键”是切换魔法书的使用与否。这点能从画面左上角的辅助武器栏的颜色看出：灰白色即表示没有使用魔法书，此时使用辅助武器的话效果是与平时一样的。而蓝色则表示正在使用这本冰属性魔法书。此时按下“↑＋攻击键”便能释放出十字冰锥了！其他魔导书使用方法同理，按”↑＋R／L键“可以进行魔导书的切换。

我往右边走，在路的尽头是一个奇怪的房间。它的门间隔地闪耀着蓝色的光芒。我好奇地走了进去。“哐当”！我身后的门竟然自动锁上了！此时我才发现我身处在一片血色当中，暗红色的血像是要吞噬我一般铺天盖地地压过来。那是……无数的吸血蝙蝠！随着血色的退却，一只由数十只小蝙蝠组成的超级吸血蝙蝠扑向了我。那夹杂着血红色与浓绿色的双翼矫捷而又有力地挥动着，它那长长的獠牙几乎能毫不费力地穿透我的胸膛。这是我遇到的第一个BOSS，我没有和它正面交锋，故意边退边战。时间一长我便发现了它的弱点：被攻击3次后会化为数十只小蝙蝠重新组合。而且它的攻击花样不多，不是吐火便是钻地。我瞅准了时机，并且数次发动十字冰锥。在攻击了几个来回后，它终于化为了一团灰烬……搏斗中我损耗了不少体力，幸好BOSS战后有BOSS的灵气能将我的体力，魔法值全部加满。这一战获得不少经验，不过相信那恶心的超级蝙蝠只是恶魔城里面力量最弱的一个BOSS，以后的旅程里会有更多艰辛与困难在等着我！

离开与吸血蝙蝠激战过的地方，右方又是一个错综复杂的大厅，而且其构造和之前的大厅很相像，我要小心不要迷路才是。在大厅的右上方我找到一个炎属性装着武器，装上它我的皮鞭就能具有炎属性了。顺着大厅往右走，来到一个更为宽广的地带，两侧用石灰岩砌成的墙壁威耸整齐，偶尔透过表层脱落的墙壁还能看到青黄色的木制支架，那是建造城堡时为了稳住结构而加入的。沿着倾斜的石梯往上走我在右边的楼顶高处发现了一枚**戒指**。太高了，我试了试还是跳不上去，还好捡到一个加心数上限道具不至于让我白走一趟。接着我看了看地图，发现有两处可去：一是刚刚与蝙蝠对战的房间的右下方，二是我现在所处的地域的最右边。从远近上考虑我选择了后者，在费劲地

干掉一个武士 Victory Armor 之后，我得到一个加体力上限的道具，而路的尽头是一扇标有骷髅标记的铁门，没有特殊的钥匙我是打不开这扇门的。

无路可去了，还是回到 BOSS 房间右下角的那个缺口里去吧。刚跳下去，便捡到一个魔导器“妖精之书”，它能让我看到被攻击敌人的名称，什么铁甲骷髅啦，高雅剑士啦，还有无敌霸王啦，都是一些莫名其妙的名字。汗，我也不知道这个名字是谁起的。

接着走，来到**恸哭参道**。这里果然和地名一样充满了恸哭与怨恨，就连空中飘动着的乌云似乎也在为那些亡灵哭泣。四处转转，还发现了不少宝物，首先是在右上方一个单独的高阁上得到开启恶魔图鉴的魔导器“魔物图鉴”。当然位于右边的骷髅之门我现在是别想能打开啦。在右下的一个单间里得到一个新的装着武器“Circle Energy”，装备好后，我便能按住攻击键不动而由皮鞭绕着我旋转来保护我了。接着又分别在这一区域的最左端和最右端找到两个加体力上限道具，真是爽呀！

我照着地图的指示，穿过几堵断墙后来到左下方，那个……那不是马克希姆吗？他不是受了重伤吗？

他看上去一副很迷茫的样子。“你没事吧，马克希姆？”我问他。

“……”他愣了半天才回答我，“啊，啊啊，是祖斯特？看起来你也没事吧！”

“你怎么了？心不在焉的？出了什么事了？”

“我……我好像曾经来过这座城的样子……”

“什么？”他的话让我捉摸不透。

“没什么，只是有这样的感觉罢了……我想不起多少东西了！”他说道。

“你的记忆恢复了吗？”我关心地问道。

“只是有这样的感觉……从进城开始，就有一种奇怪的感觉包围着我！如果再向城的深处前进一些的话说不定会想起更多东西的！”

听到这里我提议：“那我们一起走吧！”但是马克希姆立刻否决了这个提议：“不！为了找丽蒂，我看我们还是从不同的路走比较好一些！”

“是吗？看来的确是这样好一些！”

“你可不要死在这里哟！祖斯特！”

“马克希姆！你也不可以死呀！”说完后，马克希姆走了，我没来得及叫住他。

而在房间左边打败BOSS活盔甲后，我终于得到了那个黄色的魔导器“壁虎之尾”，这下我能够飞檐走壁了吧？试了试往墙上跳……好像……吸不住壁耶！赶紧看说明，原来是让我学得了特殊动作下滑（按“↓＋跳跃键”），也罢。踩动开关后，那该死的高墙也终于缩回去了。

那么，接下来我该去哪呢？从地图上看，该去的地方我都去了，联想到我刚学会的能力……下滑……对了，在梦幻之间里不是有个地方因为通道太矮而导致我过不去吗？BINGO！一定是那里！

攻略要点

Entrance →大理石廊下与死神对话（12，12）→大理石廊下与 BOSS 吸血蝙蝠对战（19，20）→恸哭参道→背教祀庙与马克希姆对话（17，18）→背教祀庙与 BOSS 活盔甲对战（15，18）→背教祀庙得到壁虎之尾魔导器（14，18）→在梦幻之间使用下滑能力穿过矮通道到达第 1 个空间传送口（09，15）。

以上的历程，可以说是为了玩家更好地熟悉游戏。先后得到的寒冰魔导书（9，10）和火焰魔导书（19，10）效果不俗，可以让玩家充分体会该游戏新系统的魅力。而装着武器的效果就似乎不那么明显了，失败的设计？

要留意大理石廊下右上角的“伯爵戒指”（26，10），以后得到二段跳能力之后一定要记得回来拿，而位于大理石廊下最底端的铜门（11，20）则需要游戏后期得到能够进行蓄力攻击的装着武器“Crash Stone”才能打破。

现在我将目标锁定在梦幻之间的那个矮通道那儿。由于学得了下滑，所以顺便去了趟大理石廊下最上部，在那我捡到火焰之魔法书以及一件增加防御力的衣裳。

终于一路杀到了那个矮得不能再矮的通道口那里，我轻松地带着几道残影滑了过去。在路的那端是一个单间。

我走了进去，墙壁上淡青色的方格结构给人以一种古色古香的感觉，地面上散乱地堆着几块暗黑色的石块，房间的对面被巨大的大理石砖块封死了，此时我才注意到房间的中央有一个形状奇特的站台，那形状有点像面目狰狞的怪兽张开了巨口。站台里绚丽的色彩吸引我走了过去。我站在平台上，细细打量着这古怪的建筑物。我按了一下“上键”刚想着要仰头看一下站台上方的雕塑，突然一道刺眼的光芒从我身后散发出来，一阵强大的引力将我狠狠地往后吸，就连地面的石块也浮起来飘向了我身后，这究竟是……

突然，那股引力消失了，一切恢复了正常，浮在空中的石块也掉了下来，我那披肩的散发被搞得相当凌乱呢。我看了看四周，感觉上……像是变了？我记得脚下的平台应该是紫色的呀。而且头顶的雕塑也应该是淡蓝色的。但现在……我身在一个缺乏颜色的房间里，虽然房间的摆设一点都未变。

我试着在墙壁上寻找隐藏的通道，没有结果。难道是我的眼睛出了问题？带着疑问，我退出了这个房间，这里……这里是……恶魔城宝物库！我赶紧查看地图，发现我已经来到了恶魔城一个未知的地带。原来我身后的房间是一个空间传送口！

恶魔城宝物库，说起来也没多少宝物呢。我借助着好多阶楼梯跳到了宝物库上面。往左走，我来到了一个庭院里，放眼望去还能看到不远出正往外吐着火红色岩浆的火山，这座火山算是宝物吗？在高温的影响下，整个血红色的天空恍恍惚惚地摇曳着，这一切显得多么可怕……在庭院的第一个缺口下的走廊尽头我找到了一扇发出黄金色光辉的魔法门，这又是一扇暂时打不开的门。加上先前的那扇有“骷髅标记”的门我已经碰到好几扇这样的门了，希望我能尽快找到开门的钥匙。在庭院左下方我还找到一个加心上限的道具。时间无多，我紧接着朝恶魔城宝物库的右方进发，刚进去便感到了一丝凉意，原来这一地带全是由淡紫色的水晶石构成的。在我脚下有一个地道口，先往下看看吧，我走到最下层，却发现地道最底部的路口被一块大石头封死了。怎么办呢？我发现有一个巨大的铠甲士兵在上面几层舞动着他那把带血的大刀，我灵机一动，几步跃上楼阁然后用皮鞭抽打那个铠甲士兵，没挨几下他便滚下了地道。“轰隆”一声，路障清除了。可怜的怪物……我走下去，进入房间。

“哎呀，很高兴见到你！”很奇怪在恶魔城里还有人类的存在，那是一个看起来不太和蔼的老头，他的身旁堆满了各式物品。他接着说道：“我已经很长时间没有看到人类了呢”

“你为何会出现在这里？”我问道，“这里很危险，有很多怪物。”

“说来话长啊，”他答道，“我是一个很普通的商人，一直专心做着自己的买卖。直到有一天，一阵奇怪的雾将我包围了起来，当我睁开眼时，我发现我已经来到了这个恐怖而又奇怪的世界中。”

他的遭遇真是可怜。买他几样东西安慰一下他吧。在他提供的商品中，作用大的还真有不少呢。我买了几样提高防御力的道具，还买了一张“最新”的恶魔城地图。

最后我嘱咐他在恶魔城里行动要小心。他用真诚的笑容目送我，而我则跃向水晶通道。在这个布满紫色的地带里，那些扔炸弹的武士很是烦人，再加上那些飘在空中的眼球怪，我一定要加倍小心才是。往下一层在水晶道路的左端我捡到了一把木制的椅子。这把椅子做工精细，漂亮的它怎会被丢在这种地方呢。不会是商人不小心掉下的吧？先收起来继续赶路吧。（可别问我将这巨大的椅子放在身上何处哟。）

在水晶地带下方，是一个充满着隐晦之气的阁楼，灰色的瘴气漂浮在低空

硬件道场

游戏市场导航

暑假将至，很多玩家都会利用这段时间购买自己渴望已久的游戏主机。可是由于全国范围内各地区的差价很大，并且销售的主机种类和型号也可能有不同之处，因此以下的内容所涉及到的价格只作为参考，希望玩家在购买新的主机时还是以当地的报价为准。

众所周知，目前市面上所销售的游戏主机中以PS2和GBA最为热销，其次是还有很大市场空间以及多款强力游戏大作支撑的XBOX和NGC。

先谈PS2和GBA，鉴于GBA的销售和购买已经非常平稳，因此除了下半年任天堂可能主动降低售价这一条途径之外，在国内销售的GBA主机的价格已经很稳定，多在460元到520元之间。而PS2因为SCE官方已经把价格设定为开放价格，受到这则利好因素的影响，目前国内PS2在各大城市中的售价比起春节期间又有了很大幅度下调，玩家只需要1800元左右的资金就可以购买一台心爱的PS2主机了（原机全配置）。可以选择的型号包括水货机SCPH-30000和行货机SCPH-30006R，此外欧版PS2主机也可以在游戏专卖店中看到。

再说XBOX和NGC。由于E3展一连串强力大作的冲击，原本国内许多一直处于观望状态的玩家也渐渐将目光投射到这两台还有许多潜力可以挖掘的游戏主机上来。因为XBOX已经宣布在世界各主要销售地区降价，而NGC的日版主机在6月份也将主机的价位调整到20 000日元以下。受到这些因素的影响，XBOX和NGC主机在国内游戏零售店中的价格也相应小幅下降了一些。基本上原机配置的XBOX只需要1950元左右就可以买下，而NGC只需要不到1700元就可以搬回家。

与游戏主机价格战形成鲜明对比的是改机直读芯片的蜂拥而至。由于国内玩家的消费水平有限，对于这方面的情报也非常关心，下面就简单概述一下此类芯片的情况。在5月份，只有欧版的PS2主机可以完全直读D版软件，这也是一部分欧版PS2主机流入国内的主要原因。可是因为欧版PS2主机都是采用PAL制式，画面素质方面比起专门对应NTSC制式的PS2主机要差许多，因为大部分国内可以看到的D版软件都是对应N制PS2主机的，由于这些因素导致很多玩家仍然对改机保持谨慎态度。而目前市面上已经可以看到由日版NTSC制式的PS2主机改装而成的直读机，而全套改机服务的费用却相当高，大约900元左右，不过不是所有型号的N制PS2主机都可以进行直读改造的，而只有行货机SCPH-30006R和一部分早期销售的水货机SCPH-30000可以改。

想知道暑假期间各类游戏主机的最新情报吗？就让我带你一起走进“游戏市场导航”！

此外，XBOX主机也难逃改机事件的影响，欧美地区已经推出了一种名为“NEO X”的改机芯片，安装了这类改机芯片的XBOX主机可以运行美版和日版的XBOX游戏，并且不需要任何开机碟。全部改机费用折合人民币大约750元左右，但由于亚洲地区目前还没有改机之后对主机产生影响的实际报告，所以还很难预料事态的进一步发展。

最后需要声明的是，所有擅自改造后的游戏主机都会缩减寿命，并且实际的使用效果也不尽如人意，奉劝那些还在观望改机动态的玩家能够早日醒悟，从自身做起，意识到保护知识产权的重要性。

游戏主机的保养（清凉夏日版）

暑假就快到了，相信广大玩家可以自由支配的打机时间也将成倍增长。但是俗话说得好，“工欲善其事，必先利其器”，做好在炎炎夏日里对游戏主机的保养就显得非常关键了。这里D·S特别重新编辑整理了夏日保养游戏主机的方法，介绍给那些在这方面从来没有注意过的玩家。要知道游戏机既然是你生活中不可缺少的娱乐工具，那么好好保养它绝对会大幅增加它的使用寿命，也会间接地让你少花一些冤枉钱。

游戏主机的保养

1. 每次使用完游戏机之后切记将主机电源线的插头从电源插座上拔下来，这样在炎热多雨的天气里可能保证游戏机下一次的正常使用。

2. 在使用游戏机时需要将主机放置在干燥阴凉处，不可在日光的爆晒下放置主机，也不可以在潮湿的房间内启动游戏机。（某人：有没有搞错！会有人在浴室打机？）

3. 时刻注意游戏机的防尘。经事实证明，灰尘是影响游戏机寿命的一大隐藏杀手。有条件的玩家可以准备一块略大于游戏机体积的棉布，在不使用的时候将棉布覆盖在上面，这样就可以减少灰尘与游戏机的接触。如果长久不使用的话应该放置在原包装箱内收藏起来。

4. 在电压不稳定的时候，不要使用游戏机。尤其是夏季，随着用电量的上升，如果经常让游戏机在电压不稳定的情况下长时间工作的话，会对主机的寿命造成影响。

5. 夏季使用游戏机的时候还需要给主机降温，在保证游戏机的散热口通风的前提下，有条件的玩家还可以在主机上放置一块小水枕来使游戏机降温。就算条件差一点的话，也可以开一台风扇放置在主机旁边。

6. 不可将收音机、手表、指南针等物品放置在游戏机周围。因为微弱的磁场反应不论是对主机还是对这些物品可能都会产生细微的影响。

7. 切记不可以将重物压在主机的电源线上，这样非常危险！

8. 当游戏机正常工作时，请一定验证放置主机的位置的安全性，切记不可摔碰！也不可以放置在婴儿或小孩容易触摸到的位置。

游戏机的正确使用方法

1. 请使用正版软件。由于游戏机属于一种特殊的娱乐电器，硬件环境的技术封闭性造成了其专用软件制造技术的独特性。使用劣质的D版软件只能让你心爱的主机每天都在“剃刀边缘”运行，加速光头的老化。

2. 使用正确的开关机方法来进行游戏。

3. 注意游戏机对电压的要求，正确使用品质合格的变压器。

4. 千万不要用手去刹停正在转动中的光盘，包括关机后开盖时的情况在内。

5. 尽量避免带电插拔手柄以及记忆卡，不可以带电插拔AV线等图像输出端子线，否则容易造成游戏机主板上图像芯片的损坏。

6. 不可以使用带有强烈腐蚀性的清洁剂来清洁主机外壳以及内部电路板，更不可以用来清洁光头。尽量减少清洁光头的次数，如果一定要这样做，请在专人的指导下使用正规的光头清洁剂和相关工具来进行。

不要为了拼命打机，而忽视了对你心爱的游戏机的保养！

7. 不要使用一些所谓的“组装周边”，应该以原厂正品为首选。

8. 不要倒置游戏机进行工作，打完游戏之后，应及时关盖。

9. 不要在游戏中“NOW LOADING”画面出现时复位（指光头回到待机的位置）或关机。

游戏软件的保养及使用

如果使用的游戏媒介是卡带的话，要注意防潮以及卡带输出端子部分的划伤。

如果使用的游戏媒介是光碟的话，除了注意避免一切物理性的损伤之外，当碟片的数据面上吸附有灰尘或沾上指纹、油渍时，会导致光盘的正常工作出现问题，此时最好先用“皮老虎”（摄影器材专卖店有售）吹去碟面上的灰尘，再用干净的麂皮（摄影器材专卖店有售）沿光碟的中心向外围呈发散状轻轻地擦拭，这样可以避免划痕的出现，彻底清洁后保存在光盘盒中备用。另外千万不要用无水酒精或其他有机溶剂擦拭光盘。

www.plumbook.cn

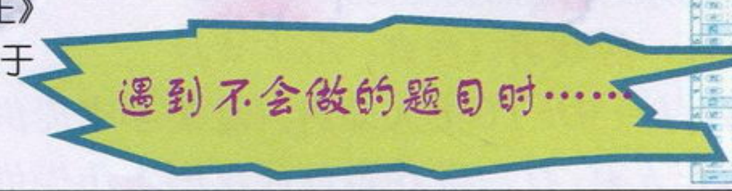
★无意中在读编里提了提过去我在编辑部里的古怪外号：“约旦河西岸”，结果只有 yuli diablo 玩友最明白其中的原因。没错！纱迦倒过来就是加沙，再加上约旦河西岸，刚好就是新闻里常说的约旦河西岸及加沙地带。

★最近又收到了台州市张弘玩友投来的《侍》12 页超详细攻略，可惜现在还不能用。在此再次请各位玩家投攻略前一定要先和编辑部联系，用 Email 方便快捷，是最好的联系手段。这篇攻略先由纱迦代为封印起来，希望有一天能够开启封印。

★给广州的崔薇：你的超大号信封加 4 元邮票已经收到，但其他内容已经不翼而飞。纱迦仔细研究了这个超大信封的用途，未果，请速告之。（不会是要我们把编辑部的 PS2 寄过去吧？）

★有一些读者来信询问小编寄语为什么不是每期都有，于是从本期开始，小编寄语就改为每期都有，请大家支持。

★大家看到我们这期杂志时，不要忘了几天后去买《掌机王》啊。这次的《掌机王》内容绝对精彩，如果是掌机玩家一定要买一本来看看啊！有很多读者听说要出一本关于掌机的特辑后纷纷表示，搞了多年地下活动，终于找到了组织，呵呵。



读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ptfg@21cn.com

游戏与食物

不知道大家玩游戏时是不是喜欢吃东西，反正我非常喜欢！

但是玩 TV GAME 不像电脑游戏，一个手就能操作，所以吃东西要有选择性地吃！下面我就对玩游戏时能吃的东西做个分析！

首先，一定是不用手持就可以吃的东西，棒棒糖和巧克力之类的糖果是爱吃零食的女孩子的最好选择！对于会吸烟的男孩来说，香烟与游戏绝对是共同存在的，相信有过熬夜玩游戏的人都知道没有香烟的感觉吧！（不推荐）

其次，有一些食品虽然需要用手持，但是不需要反复提取，所以也是可以一边游戏一边食用的！毕竟在夏天一边游戏一边喝着冷饮或冬天一边游戏一边喝着热牛奶是很惬意的事情，我想大多数人也喜欢这么享受生活吧！不过有一些食品是需要反复摄取才能食用的，这些食品如果你一边游戏一边食用，那就很不方便了，最典型的就是瓜子！

还有一些食品，虽然可以食用，但是很容易就会把你的手给搞脏了，这样用很脏的手摸着心爱的宝贵手柄，后果可想而之，如肯德基、麦当劳……

编辑部里的各位好像都不爱在玩游戏的时候做其他事情，就拿纱迦来说，玩游戏时开始是什么姿势，就一直是什么姿势，一直保持到游戏结束。所以吃东西什么的就免了，不过这也是傻瓜小风玩友的一点经验之谈，有同样爱好的读者应该认真拜读。

邮购信息

最近仍有不少读者汇款邮购已无存货的杂志，现将可以邮购的期数列明如下：

总第 9 期，定价 12 元；总第 31 期、总第 36 期、总第 37 期、总第 40～44 期、总第50 / 51～59期，定价8.8 元。（总第50 / 51期为合刊，定价为17.6 元。）

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。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。

此外杂志社还有部分双碟套装 VCD（随碟附赠《三周年珍藏特辑》，定价22元）、《游戏机实用技术增刊》（定价17.6 元）、《我们是冠军》VCD（附赠《WE完全解析宝典》别册，定价12元）。邮费免收，地址不变。欲购从速。

食客留言

内蒙古张春利：一日我善心大发，把 GBA 借给一位同窗，没想到此人如此疯狂，5 元钱买来两节电池，装入 GBA 后开机，一顿狂玩。只见指示灯渐渐由深绿到浅绿、由浅绿到深红、由深红到浅红，最后变为无色。十几分钟后，GBA 自动关机，此人将电池取出一顿狠咬，再装入，开机，继续玩，十几分钟后 GBA 再次关机。然后把电池拿至阳光下狠晒，再将其装入，十几分钟后关机……如此反复，直到GBA 完全无法再开，他才摇摇头叹叹气：“现在的电池质量怎么这么差……”

泸州王子丹：我家对面那个中国银行，英文为“BANK OF CHINA”。由于某些原因，“BANK”中的“N”掉了，乍一看就成了“KOF CHINA”！

黄石江泽文：一日上课，老师当场生擒一位刚迷上 GBA 的同学玩 GBA，就对他说：“在这么紧张的时候还玩游戏机，你真是不幸！”同学对曰：“如果玩游戏机是我的不幸，那么我的不幸才刚刚开始。”老师愕然。

希望小编们能把自己当朋友而不仅是一位读者的康琦：我最记忆犹新的一件事是 1990 年的大年三十，吃完饺子后，我和老爸一起玩《魂斗罗》到凌晨三点多，几乎用尽了 240 条命（30 × 4 × 2）换来了胜利，老爸摸着我的头说：“儿子，你真棒！”我迷迷糊糊地回答：“嗯，老爸你也是……”（半睡眠中）

我现在军校的专业与电脑并无太大联系，与游戏更不沾边，与我未来的理想更是相差甚远。高中时本想将来学习编程、美工，然后去日本游戏公司取经，这样就可以回国为国人做游戏，现在想起来这个想法确实有些幼稚。虽然子承父业进了军校，但我不甘心放弃曾经的理想，仍在利用课余时间学日语、编程，多读《游戏机实用技术》以便了解业界形势，充实自己。为了普及 GBA 持有率，我向连里同学提出优惠的补助政策：凡购买 GBA 者本人无偿赞助其50 元人民币，外加一盘卡，仅限前两个自愿者，送完为止。但至今仍无始作俑者，我深感遗憾。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

GOUKI和纱迦的2002世界杯之夏

LIKY 摄于西班牙对南非、巴拉圭对斯洛文尼亚比赛开始之前。

编辑部里真正称得上球迷的只有GOUKI和纱迦两人，四年一度的世界杯到了，作为球迷当然不能错过。但是这一届世界杯和往年不一样，这一届世界杯是在我们的近邻韩国、日本召开，时差只有一个小时，也就是说每天下午都会有球。如果在学生时代，这个时间真是太好了。但是现在每天都要上班，这可怎么办呢？早知道还不如就在欧美举行算了。不过木已成船、生米也煮成了扬州炒饭，为今之计是要想出一个好办法来。

事不宜迟，两人马上开始行动。首先是大造舆论，每天吃饭时大谈世界杯在全世界的影响，从泰国高僧还俗一直谈到欧盟首脑休会，以比观察家更观察家的语气宣称印巴绝对不会打起来——为什么？要看世界杯呗！

舆论造好了，这只是第一步，本职工作还是不能忘，不然对不起我们的玩友啊！（某编：太假了吧！）然后就是没日没夜地拼命工作，只有在球赛开始前把事情全部做完才有可能啊！经过数周不眠不休后，MISSION终于COMPLETE，接下来就是两人的世界杯之旅了。不过到了小组赛末期，同小组的比赛同时开球，因此两人又设法弄来了一台电视，这样就保证了两场比赛都不耽误。不过比赛的结果多少有些令人失望，纱迦喜欢的德国倒是进了八强，但两人都喜欢的阿根廷就……

现在的GOUKI和纱迦，正在仔细策划编辑部内部的“足球彩票”发行工作。当然，发行这个“彩票”的目的是为了使GOUKI和纱迦中奖，现在就要看其他的同事上不上钩了。

游戏谜语

上期的游戏谜语大受欢迎，这期接着来！根据读者的意见，这次谜面和谜底不再放在一起，请大家在“读编往来”内找。同时希望大家继续踊跃投稿，充分发挥大家的想像力。

1. 天蓬元帅，打一游戏名。(作者：ZZRWJ)
2. 卤水点豆腐，打一3DFTG主人公名。(辽宁邓尧提供)
3. 小龙女进活死人墓，打一游戏名。(武汉冯志伟提供)
4. 255，打一游戏名。(成都王锐涵提供)
5. 机器猫，打一游戏名。(以下均由无锡詹世鸣提供)
6. 施耐庵大做白日梦，打一游戏名。
7. 陈浩南养的大灰狼，打一游戏名。
8. 天兵天将大闹花果山，打一游戏名。
9. 中国队夺得亚洲杯，打一游戏名。
10. 中国队夺得世界杯，打一游戏名。

编辑部的故事

游戏迷的最终幻想 ——李遵耀

老师：“同学们，就要到期末考试了，大家努力玩游戏啊！千万不要去学习啊。如果哪位同学在图书馆被纪律组的人逮到在学习的话，呵呵……”

A同学：“唉，怎么天天都要玩游戏啊，我的游戏压力很大啊！”

B同学：“不如我们放学后去学习一会儿啊？”

A：“很危险的啊！”

B：“就一会儿，不会被发现的。”**实现度0.0000461％**

……

铃声响后，我赶紧把《鲁迅全集》、《数学100题》藏到隐蔽之处。然后打开电视机，把PS2手柄拿出来，从容地开了门。

家长入室后，发现荧屏上出现了“FINAL FANTASY ？？”字样后，满意地点了点头：“嗯，今天真不错，都在玩游戏吧？”

我：“嗯。”

家长：“孩子啊，游戏就是你的前途啊，你要好好玩游戏，长大了为祖国做贡献啊！”

PS2蒙难记

2002年5月31日是我一生中最难忘的日子！大家肯定会问是什么事这么高兴啊，可是恰恰相反，这天是我最痛苦的日子！大家肯定又会问是什么痛苦事啊？我……我……我的PS2……这天我的PS2从一米多高的地方作了一次自由落体。事情是这样的：本来今天是2002年世界杯的开幕式我想在开始之前玩一会儿，谁知我老妈走过时绊到电线（由于我的机器竖放在一米多高的桌子上，所以整个机器从上面坠落）。当事故发生后的一瞬间，我的呼吸仿佛停止了，也感觉不到自己的心跳，真是万念俱灰！我的眼前一片黑暗，听不到任何声音，仿佛我不属于这个世界！我整个人呆住了！我死了吗？在慢慢地恢复了知觉后……啊！尸体呢？

验“尸”报告：

1. 除了记忆卡外所有的插件全部脱落，包括电源、手柄、AV线，而且记忆卡明显松动，由于机器是在百分之百运行的情况下，所以……555555

2. 碟仓打开1/3，当然是非正常打开，而且无法复位。(> 好_惨<)

3. 机器外壳上有擦伤、撞伤和破损，电源和AV线接口有细微变形。

接上所有插件通电测试：

1. 画面一切正常，声音正常！（搞什么，现在的观众喜欢看悲剧！）

2. 碟仓还是1/3打开并伴有马达声，不进不出（按“出仓”键没用，甚至用手也推不进！）最后没办法了，我只能豁出去了，用力硬是一推，再按“出仓”键又好了，只是有很大的马达声！（简直刺耳得可以让你血压上升！）

3. 再试了试游戏，虽然可以玩，但读取速度明显变慢了！

以上基本就是所能看到和感受到的情况，至于有没有“内伤”就不知道了！不过估计肯定会有后遗症！经过这场特殊的经历后现在我的PS2一定会放在地上玩！在此还要忠告大家千万小心放置，消灭一切隐患！要相信死过一次的人哦！

PONY上

GAME全明星生日表

7月16日～7月31日

生日	姓名	初登场作品
7月16日	セルフィ	《最终幻想Ⅷ》
7月18日	赤井ほむら	《心跳回忆2》
7月20日	高尼茨	《KOF96》
7月21日	隆	《街头霸王》
	风间火月	《天草降临》
7月24日	葛木亚矢	《御意见无用》
7月25日	地震	《侍魂》
7月27日	大山礼儿（猪）	《豪血寺一族》
7月28日	真宫寺樱	《樱大战》
7月31日	藤枝雅美	《樱大战》

这段时间内过生日的明星中，人气最高的当然是真宫寺樱了，不过要论知名度，恐怕还是《街霸》永远的男一号隆。此外，《FF Ⅷ》里的セルフィ、帝国华击团的女司令藤枝雅美也都是相当有人气的角色。要论实力，当然还是高尼茨第一，这位《KOF96》的BOSS实力惊人，特别是那招近身的超杀，虽然出招繁琐，但在他手中简直强得不像话……

www.plumbox.com

鲁：游戏机的小编们，你们好！辛苦了！7月A很精彩。我对游戏谜语有个建议：把地谜底放到其他页，不要与谜面放一起。我看谜面时看到谜底，想猜都没办法。可能很多读者也这么想吧。

这个建议非常好，这期就开始执行。

重庆无名玩友：这次写信来就只为一件事，就是为那些在大学里找不到TV GAME PLAYER的人感到惋惜，我就比你们幸运得多。初来大学时人生地不熟，所以没有发现班上有两个和我同一战线的人，不过混熟了以后才恍然大悟。啊！战友！后来我们简直是形影不离，由于我们得不到班上其他人的理解，所以给了我们一个“BT三人组”的称号，但是我们面对偏见，并没有放弃我们的革命事业，所以请众小编给我们以精神上的支持。

在此表示十二万分的支持，但是，你的签名实在是太艺术了，纱迦只能署上“无名”二字了，希望下次注意。

上海郑士勇：有一次我上学时带了一本《游戏机实用技术》到校看，被老师发现，黄牌警告。第二天，带着另一本到校，唉，又被他发现。没收后，得知他是个游戏迷。天啊，老师也有游戏迷！后来我俩经常讨论游戏。

当年纱迦毕业时老妈竟然要我留校当老师，因为实在是无法想象老师玩游戏的情景而作罢。如果事情属实，你可真算得上是中国少有的幸运玩家了。

深圳张霖：纱迦老大，我看到有一期里ACE飞行员在排行榜里提到一个什么羊群效应，我不懂耶！请指点一下小妹。

好的，羊群效应是指大众对某个商品或某种商品类型给予一边倒的支持，这不但是日本消费市场的常见现象，在全世界都可以见到。我们中国历来就有羊群效应，只要部分企业看重一个市场，并利用这个市场获得一定利润，其他企业就会蜂拥而至。前些年VCD流行时，突然一下子冒出无数生产VCD的厂商，一时之间生活中到处都充斥着各种VCD的广告，这就是羊群效应的一个实例。

heroin42：大家好！小弟是一个掌机迷，对D.S主编的《掌机王》非常期待！不知它什么时候出版？是不是要邮购？多少钱？

当大家看到这期杂志时，我们的《掌机王》已经出版了，大家快去抢吧！不过要纠正一个小小的错误，我们编辑部的掌机王可不是D·S，这本书是LIKY负责的，他才是真正的掌机王。

重庆李堂：上周我在自己订阅的月刊杂志中竟然发现了一个帅帅的人，有点像……是的，的确很像……AH！不可能，真的是小岛秀夫！俺竟然在一本颇有影响力的国内杂志上（非游戏类杂志）看到了心目中的大师，真是太太太太太高……等一下，这是什么？仁寿堂？仁寿堂是个啥东东？后来一看内文才明白：仁寿堂=任天堂！小岛君是仁寿堂（怎么觉得这像是一个药店的名字？）的工作人员？开发了一款名为《特工神谍》的游戏？续作《特工神谍2》全世界热烈期待中？15秒后，我倒！

这种事情就见怪不怪了。《特工神谍》是港台那边的叫法，国内叫《合金装备》、《燃烧战车》，简称《MGS》。不过现在《MGS》已经有了官方正式名称：《潜龙谍影》。如果一时间转不过口的话，就还是叫《MGS》吧。

广西黄自修：废话少说，本大人写给众小编其实是有要事相求，就是本大人目前正在自修日语，但有几个平假名（え、き、け、せ、ひ、へ、れ）不会读，现求助于众小编。最后还有个しゃ，这种有三个音的假名应该怎么读啊？如果众小编不帮我的话，我就拿菜刀到兰州，把你们这只油细鸡给宰了，求求你们一定要帮我啊！

嗯，这个问题……其实如果你看过SOUL之前所主持的“日语教室”和“日语小杂烩”的话，就不会有这些问题了。如果有心的话，还是希望你去找一本日语教材看一下，现在书店里学习日语的书可比以往多了很多喔，而且很多教材附有磁带。好了，闲话不扯，下面就当你没买到我们以前的杂志，回答一下这几个平假名的念法问题吧。

首先说一下你提到的五元音“あいうえお”（a i u e o）之一“え”的读法，五元音中其他4个直接套用汉语拼音就可以读出几乎相同的读音，惟独え（e），不读成“鹅”，え的读音最接近于英语中的[e]。同样，五十音图中，え段的假名的读音都是一个辅音加一个[e]音，以下用英语音标来标几个读音，如け为[ke]，せ为[se]，へ为[he]，れ为[le]，这样就解决了你的5个平假名的读音问题。剩下的两个，き为[ki]、ひ为[hi]，同样是用英语音标去读，都没有近音的汉字。

最后，しゃ属于日语中的拗音，所谓拗音，按照自己的江湖理解方法，可以理解为把几个音“拗”在一起的意思，即しゃ的发音包括[s]、[i]、[a]，但发音时要把3个音连在一起发为一个音[sia]，这个音与汉字中的“夏”近音，记得吗？《高达》动画中红色彗星夏亚的发音就是这个しゃ。另外还要注意しゃ和しや的区别，しゃ拗音，注意是一个音，是しや就不是拗音，而且是两个音，只是被放在一起了而已，应该读作[si ia]。

孤幻非：我很热爱游戏，是个纯粹的游戏迷、STG迷、SQUARE迷、KOF迷。本人认为自己真的是很幸运，很多好的游戏都在我的生日6月6日发售，和二阶等人是同一天。难道说，我真的是传说中的游戏王不成？班上很少有人玩游戏机，他们都玩电脑，和他们很是谈不来。所以，贵刊就是我最好的导师，给贵刊写信也是我最好的发泄。正如XX清所说，“盼望着，盼望着，半月刊来了，‘游戏机’的脚步近了。”贵刊期期我都买，看到贵刊逐渐走向成熟，真的既为你们感到高兴，又为广大的玩家们感到高兴。我也时常拿着《游戏机实用技术》这本“圣经”，为那些信“机”督教的教徒们传授着诸多道理，是不是很厉害啊？

你喜欢的游戏类型很多这一点很像纱迦，希望继续保持。TV GAME和PC GAME是同一种事物的两种形态，必将长时期地保持下去。

焦强：5月14日的下午，我去BOSS那里瞎逛，顺便挑几张D版，因为是星期二，所以BOSS那里除了两个打杂的就我这一个顾客。BOSS非常热情地与我谈了起来，突然间身后多了两个人，把我吓了一跳。只见其中一位指了指玻璃台，老板见有客人，满脸笑容：“您想要手柄？”没吭声。“你想要变压器？”还没吭。他的朋友见了，拉了他一把，然后拍拍BOSS的肩，使劲指了指那个PS手柄，嘴里还“啊……啊……”地不知说了什么。BOSS一头雾水，又见二人手指迅速比划着什么，这是……手语？！原来是两位残疾玩家。因为大家都是TV GAME迷，他们有生理缺陷，但我又没帮到他们，所以心里特别难受。不过看他们租起了电玩，虽然说不出话，但却发出了“大声”的欢笑，不管谁见了都能感觉到他们非常开心。

这就是游戏一个积极向上的例子。纱迦由于出身于残联，对残疾人向来关注，不过却从来没有想过用游戏去帮助他们，真是当局者迷啊！

邪眼看人

这是辽宁余海洋读者自创的所谓“三眼识人法”，用此法来看众小编的小编形象，果然是大不同啊大不同。到底有没有用，请大家自行鉴别。

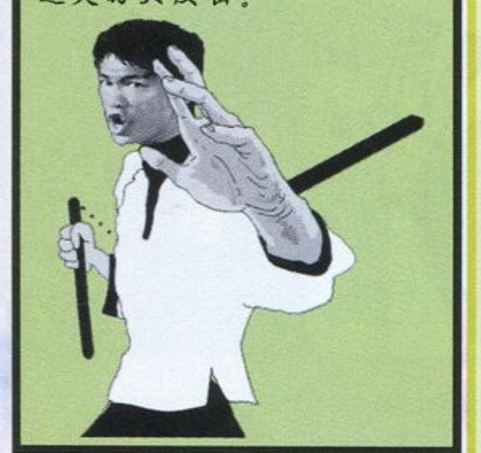
姓名	初见	二见	三见
纱迦	F4之吴建豪	《圣斗士》之沙加	《KOF》之全勋
GOUKI	《合金弹头》之主角	《MGS》之SNAKE	《CS》之一悍匪
D·S	《街霸》之飞龙	“百年润发”之周润发	装酷之BT
SOUL	《FF IX》之比比	《绿野仙踪》之稻草人	《生化》之丧尸
慕容非	楚留香	唐伯虎	《侍魂》之柳生十兵卫
LIKY	《街霸》之巴洛克	《KOF》特瑞	《钢铁神兵BTX》之华莲
多边形	《龙虎之拳》之雷电	WWF之MANKANE	《乱马》之熊猫
ACE飞行员	《洛克人 ZERO》之巨神兵	《CS》之三号警	唐吉诃德加铁骑
紫枫	《数码宝贝》之阿伍	《千与千寻》之千寻	《游戏王》之羽蛾
阿修罗	《侍魂》之阿斯拉	《侍魂》之牙神幻十郎	《侍魂》之首斩破沙罗
邪魔天使	《模拟人生》最终BOSS	《恶魔战士》之莫妮卡	BATMAN

纱迦也有一个重大发现：大家中学历史课上学过陈天华的《警世钟》吧？而制作《D之食卓》的WARP公司老总饭野贤治大家也都知道吧？纱迦的发现就是这两位长得很像！不信，有图为证！虽然不甚清楚，但也应该很明白了。

新版 双截棍

太原 魏伯函

街机厅的烟雾弥漫，
隔壁是游戏店，
店里的老板娘，
玩龄有十三，
卖主机游戏的老板
练《DOA》耍《铁拳4》，
FTG游戏最擅长，
还玩《MGS》、《FF X》。
他们的儿子我习惯，
从小就耳濡目染，
什么《机战》和《拳皇》，
我都耍得有模有样，
什么游戏最喜欢，
《黄金太阳》美轮美奂，
想要买台PS2，
玩《鬼泣》和《决战》。
干什么，干什么，
玩游戏时我心自在，
干什么，干什么，
HARD谜题被我解开，
干什么，干什么，
为新主机勒紧裤带，
减少开销莫奇怪，
我慢慢来，
一个弓步向前，
一记野球拳、七伤拳，
一切伤害我的人有危险，
一再重演，
一盘我不玩的《坦克大战》，
一放好多年，
它一直在身边。
干什么，干什么，
我嘴里嚼着生菜，
干什么，干什么，
RPG至尊的招牌，
已被我一掌震开。
快打开GBA，哼哼哈嘿，
快打开GBA，哼哼哈嘿，
玩掌机之人切记，
NINTENDO无敌，
是谁在玩XB，
被人群踢，
我建议用AK47，
超爽的大反击。



谜底

1.《天诛（猪）》2.结城（成）晶3.《古墓丽影》4.《最终幻想》（提示：换成16进制）5.《口袋妖怪》6.《幻想水浒传》7.《古惑狼》8.《捉猴》9.《最终幻想》10.《最终幻想国际版》

有人说玩游戏的女生都不漂亮，虽然有点不服气，但事实摆在眼前却又不得不承认。可这都能怪我们吗？玩家无美女，是游戏对MM的“摧残”……

恐龙是怎样养成的！

STEP1

管你玩PC GAME还是TV GAME，总之玩游戏就要有荧光屏，有荧光屏就一定有辐射，SO，当美女遭遇游戏，首当其冲受害的便是其美丽的肌肤，长时间游戏，使皮肤干燥缺水，失去弹性，毛孔随之扩大。再加上很多人游戏时要进食大量的高热量零食，火气旺盛，久而久之，便会“惊喜”地发现自己迎来了“第4次发育”。照照镜子，哇——原来月球表面就是这个样子的啊！（容姿值－30）

STEP2

要学习，要工作，要游戏……可上帝，你太小气了，一天只有24小时，怎么够用啊？于是，为了社会主义现代化建设和伟大的游戏事业，MM们牺牲了很多很多睡眠时间，结果，造成我国一级保护动物“大熊猫”数量大增，可喜可贺可喜可贺啊！（容姿值－20）

STEP3

“哎呀，最近怎么视力越来越差了。没办法，再去配副眼镜吧！”这是所有游戏MM的困扰——近视，本来水灵灵的大眼睛搭上副又丑又厚的镜片多破坏形象啊，可是如果不戴，你还怎么玩啊，你不想每个游戏都变成“SILENT HILL”吧？大家都知道，眼镜这玩意戴多了会使眼球变形，所以呢，MM们原本漂亮的大眼睛开始前凸，眼袋终于出现，眼球电力骤减，对异性攻击力大幅度降低。（容姿值－20）

STEP4

摸摸脸，好像圆了；捏捏腰，有脂肪！啊！MM最不愿意看到的事发生了……由于长期窝在家里打GAME，缺乏运动，贪吃零食，导致赘肉指数狂飙上扬。到了这一步，许多MM都打算将游戏机彻底打入冷宫，决心痛改前非减肥保养去了。然而这股热情在游戏强大的诱惑力吸引下，没几天就不了了之了。MM们采取“自暴自弃”的方式，GAME打得变本加厉，只见体重器指针指示的数字越来越大……（容姿值－30）

在外地求学多年的BF终于要回来了，精心打扮一番去接他。谁知到了机场……

“小姐，你认错人了吧？”

“什么？！没良心的家伙！才多久没见你就忘了？！我是***！”

“什么？！YOU MUST BE KIDDING！我的***可是迷死多少人的超级大美女啊！哪像你这个脸跟橘子皮差不多，眼睛凸得像金鱼的四眼胖妹！”

“……你……你……”

“不……不会吧，真的是你？你整容了？”

只听一声巨响，天空中多了一颗闪耀的星星……

从美女到恐龙的养成计划初步达成。

我爱游戏吗？当然，义无返顾。所以我是恐龙

BY 梦琉

本期编辑部流行游戏

《铁拳4》：4人（SOUL、慕容非、GOUKI、纱迦）
《KOF2001》：4人（GOUKI、纱迦、紫枫、D·S）
《CAPCOM VS. SNK 2》：3人（GOUKI、紫枫、阿修罗）
《白夜协奏曲》：3人（LIKY、紫枫、阿修罗）

总第五十七期读者调查表抽奖名单

北京	李昂	浙江	姚林白	江苏	田桢
北京	王然	广西	苏承玉	四川	金晨
广西	莫培安	上海	胡元清	四川	王汉
广东	关志伟	福建	张永超	广东	罗家俊
贵州	向旭	湖北	赵朝凡	广东	莫国俊
江苏	戴杰	天津	石光	辽宁	陈忠
湖北	张德星	湖北	朱佳斯	广东	石俊宇
广东	陈健聪	江苏	杨晓明	湖北	陈星宇
山东	康宁	四川	张穆	辽宁	臧龙
湖南	董松	上海	王耀辉	北京	王鑫

下期预告

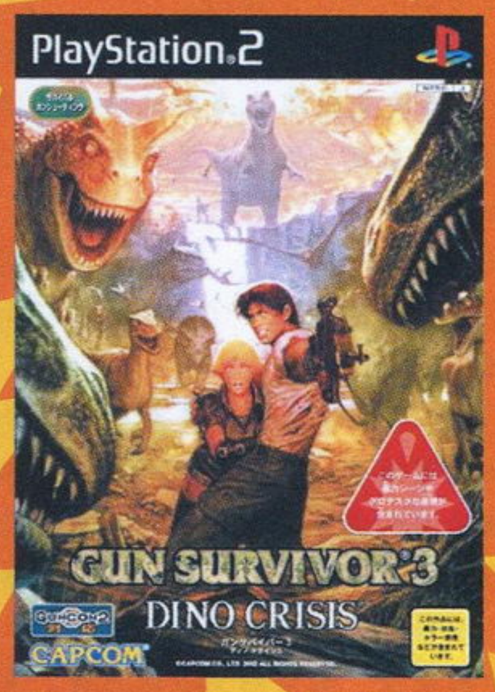
《黄金太阳 失落的时代》
最速完全攻略！

特稿

从博者到溥者
——山内溥的生涯

完全详解

《枪下游魂3 恐龙危机》



特别企划

暑期游戏大集合
（暂名）

《生化危机》
特辑 PART.10
代号：
生化危机1.5

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ACE飞行员

本月无话可说……

D·S

◆暑假来到了，学生读者们都应该兴奋起来了吧？因为暑假就意味着“游戏自由日”的到来，呵呵，不过还是要注意身体啊。

◆朋友推荐了韩国的MTV《KISS》给我看，不知不觉发现男主角从某种意义上来讲很像几年前的我，不过现在我的生活充满了阳光，也珍惜每一次快乐所带来的感动。

◆近期对资金的控制非常严格，因为已经下定决心下半年利用休息假期出趟远门，去见自己思念的人。

◆最近天气变化无常，一向在夏天视游泳为第一健身运动的我已经有一个星期没有去了。拜托老天不要总是晚上下雨啊！

◆图片中的那个背包是我外出旅行时的必备物品，里面有许多好东东啊，这里就不方便公布了。还有五一节购买的CD机，很拉风吧，嘿嘿。

SOUL

LET'S TALK ABOUT MOVIE.

去年的《哈利·波特》与《指环王》都是席卷北美乃至全球的电影，两部电影有很多共同点：都改编自畅销小说、都以魔幻为题材、都被正式引入了中国等等。但SOUL对两部电影却有着完全不同的看法，对《哈》，看过电影之后是感觉失望，远在自己期待值之下，也许是因为自己其实并不适合看这部以儿童为主要市场的电影；倒是《指》，自己之前甚至对它不抱很大的好感，但在看过电影之后，彻底改变了对它的看法，其精彩程度的确与它现在所获得的票房成绩与各项荣誉相符，角色、特技、剧情、音乐各方面都令人满意。

另外SOUL也对现在电影DVD的制作佩服不已，据悉《指》首部曲的DVD特别版将花费600万美元的制作费，（天哪，比一部普通完整的电影成本都要高）新西兰导演彼德·杰克逊将增加制作长达三十多分钟的剧情，（天哪，原电影就已经长达3个小时了）总共会有4张DVD的容量，包括了长达6个小时的幕后花絮以及各种各样的音轨（天哪，有恩雅的音乐啊）。发售时间为2002年11月12日……比起它来，原来乔治·鲁卡斯花了400万美元制作《星战前传I》DVD的新闻就不再令人吃惊了。

阿修罗

忙了好几个月，《掌机王》的工作总算告一段落了！相信大家在拿到这期杂志不久后就可以看到这本书了！在这里阿修罗又要为《掌机王》作广告了，毕竟这是自己和大家一起“生”出来的！而且怎么说也是国内第一本全彩的掌机专门志！

其实这一次还有很多内容因为页数的限制而不得不被“CUT”掉，这里特别要提一下的是，郑州市外国语中学初三二班的董文博同学为我们寄来了50页自己翻译、并且发动了同学撰写的《洛克人EXE2》的攻略稿件。本来阿修罗是准备整理之后把它刊登出来的！但是无奈其他内容太多，这一次只能放下了，以后有机会一定刊登！董文博同学也要继续支持我们呀！这里也再次提醒各位读者，投攻略文章请一定要事先来信询问，否则很可能会出现这种情况的。

工作结束了，想买的东西很多：WSCrystal、GameCube、HGUC的GP03……但是……都好贵呀！还是再等等吧！

邪魔天使

最近又是感冒发烧和咳嗽，总也好不了，真是令人泄气呀！

LIKY的《掌机王》第一辑制作完毕，想来他会出去玩吧。而且铁定会拿着他的数码相机乱照一气。

这次《掌机王》大家制作得非常认真，以LIKY为队长，加上阿修罗、紫枫这两个主力前锋，还有纱迦和D·S做后卫，另外其他各编也都积极参与，为把《掌机王》做好牺牲了不少休息时间，页数是一加再加，校对时间也一延再延，总算是把一本超含金的掌机专刊做了出来。LIKY在庆功宴上满含泪水对大家说：“小弟我作为掌机迷，得社里看重与众兄弟下死力工作，总算是做出了掌机专刊第一辑，今日夙愿已偿，死又何妨！这盆鸡肉我就全吃了，撑死就撑死吧！别拦着我——”

好不容易大家才把他给拦住，但还是没防住他以光速掏出数码相机从各角度把那盆鸡照了个够，还放在“小编寄语”中让大家猜是什么菜。真是变态啊……

GOUKI

◆世界杯乱七八糟地进行着。阿根廷队走的那场，自己一晚上大脑一片空白。听麦姐唱的《阿根廷别为我哭泣》100遍……现在改为支持塞内加尔队和小罗。

◆没有老马的阿根廷还是缺乏霸气啊……没有老马现场加油都不行。

◆《WE6》迪乌夫、法迪加火速购入！果然好用。

◆TXF第三季胜利结束。结果发现买不到第四季……这年头什么事情都有……

◆好朋友来到同一个城市发展，忽然发现最近一直埋头忙着自己的事情，忘了联络老朋友们了……赶紧……

◆喜欢上了《老友记》，果然是部出色的情景喜剧。最喜欢JOY。

◆不管怎么样，世界杯就是世界杯！

LIKY

◆倾注大量心血的《掌机王》终于完成，让我欣慰不已，相信在大家看到这期杂志后很快就能在市面上找到它，希望书的内容还不至于让大家失望。

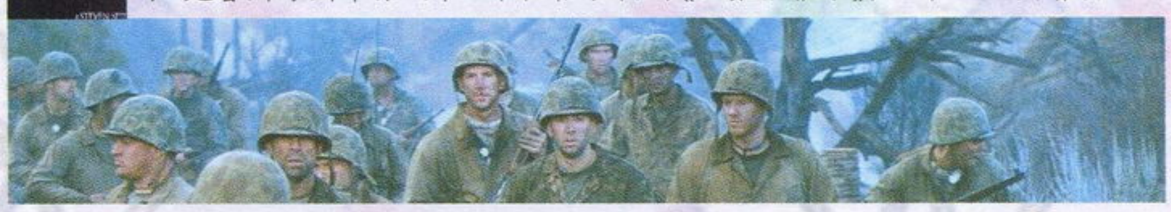
◆最近错过了太多世界杯比赛，实在是很心痛，更可恨的是在我埋头于《掌机王》时GOUKI和纱迦总是偷偷地溜回去看球，恨得我牙痒痒……不过现在好了，这一期杂志做完了，《掌机王》也做完了，终于可以好好地感受一下世界杯了。

◆在餐厅吃饭的时候GOUKI大力推荐一道菜：“价格便宜量又足，我一直吃它！”菜端上来，俺拿出相机就拍（现在相机是随身携带品），大家不妨猜猜是什么，猜对了我请他吃。

紫枫

1942年太平洋战争中，几百名纳瓦霍族人被征召入伍，因为他们的语言没有外族人能够听懂，所以美军将他们训练成了专门的译电员，人称“风语者”。作为美国海军的秘密武器，每个纳瓦霍译电员都由一名海军士兵贴身保护，一方面确保其人身安全，另一方面，如果译电员即将被日军俘获，保护者必须杀死他以保证密码不外泄……

除了《风语者》外，本月大片还有将于21号公映的汤姆·克鲁斯与斯蒂芬·斯匹尔伯格合拍的《少数派报告》，大家一定要看啊……



纱迦

★世界杯已经开幕了，不过过于频繁的冷门确实使世界杯的观赏性下降了不少。目前已经放弃了猜测谁将夺冠的猜想，因为太不现实了。而精心挑选后的足球彩票，早在小组赛打完后就已经丢到垃圾堆里去了。

★彩京被人收购了，虽然彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO早已料到这一天，但还是很难过。贴图以纪之。

★惊悉演唱《王国之心》主题歌《光》的日本人气女歌手宇多田光因病住院，心中不禁暗自祈祷她能够早日出院。期待她的下一张专辑《宇多田光砸缸》。

慕容非

近日编辑部内《KOF》开始复古，以纱迦为首的一干人等饭后闲时不停地谈论相关话题，在一边的阿非难免有点手痒……

几日不玩《TK》，突然发现GOUKI的水平提升飞快，对战时连胜N局！不服……不服，不服！看我的最速风神拳＋最速风神拳＋最速风神拳……

最后阿非送给大家一副对联：“瓦割龙王霹雳掌，修罗霸王靠华山”横批是“痞得要死”。

多边形

多边形一直是摇滚乐的狂热爱好者。最近又迷上了direngrey这支乐队。旁边就是他们的图，紫头发那个是吉它手兼队长kaoru。他们的音乐是歌特摇滚，相当有实力，是当今日本地位最高的视觉系乐队，在国际上也很有发言权。另外其他喜欢的乐队是marlyinmanson，slipknot……矣，谈上瘾了……

www.plumbook.com

一直以来“自由谈”都是阳刚气十足，鲜有见到“柔柔”的文章（其实是因为GOUKI在挑选的时候已经先期过滤掉了……）。这一次就特地挑选了一篇MM玩家的投稿，让她来讲述一下自己的游戏生涯＆见闻。嗯嗯……其实女玩家中还是有不少的高手的，例如前面写《PSO》日记的雪鹰小姐、对《METAL GEAR》有着绝对权威的RAY等等……什么什么？你也是一个蛮不错的女玩家？那么就把你的游戏经历和我们一起分享吧。

在线游戏对运营商是金矿还是钱坑

文：佚名

在中国游戏业发展的几年以来，游戏先驱们走过了无数弯路错路，在不断地摸索中前进。到今天，游戏业已经今非昔比，一片欣欣向荣景象终于出现在大家面前。

然而通过这表面看似令人鼓舞的景象真能说明其中的实质吗？一个圈内的朋友闲聊中跟我抱怨，如《博得之门》这样的大作但在国内竟与一个三流小游戏的发行量等同……2001年下半年，第三波宣布由全面单机版游戏转为全面经营在线游戏。同时，国内各大游戏公司也纷纷将公司重心转为发展在线游戏。

回首2001年年初的某游戏厂商的一次游戏发布会上，一位业内知名人士甚至当场断言今年将是网络游戏年。一时间各游戏厂商皆不甘屈居人后，宣布在今年将推出数款在线游戏。在线游戏俨然成了国内游戏厂商眼中的救命稻草。一时间onlinegame之风刮遍游戏业。

追究其源头在线游戏之风因何而来呢？

1999年，IT企业在经过几年的膨胀后终于走向衰落，2000年正值.com公司的严冬。在经过整整一年的严寒后.com仍然没有复苏的气象。于是，转型成为网站的生存之道。以往标榜内容免费的网站逐渐开始向各个领域如收费信箱等服务发展，还有一些则想到以发展在线游戏这个看似庞大的市场来获取回报。

然而经营在线游戏无论是自己开发，还是代理，前期投入都是无比巨大。让我们来算一下，代理一个游戏的版税金大概30至50万美金（倘若自己开发一款游戏无疑投入会更大，资金不说，时间以及成品能否达到预期效果就是不可预测的）。这对于资金本就十分困难的网站无疑是雪上加霜。

仔细算一笔帐，按照每款游戏零售价30元计算，发给经销商6.5折，厂商每款游戏拿到19.5元，其中又有三分之一需要交给国外游戏商，最后自己每卖出一套其实只能拿到13元，即每位用户支付国内游戏商13元。下面我们再来算算发行游戏所需的支出费用。假设游戏有20万用户，支付宽频2～3元／人／月，租用服务器1元／人／月，行销费用每月20万，折合1元／人／月，运营费用每月30万，折合1.5元／人／月，制作游戏点数卡成本1元／张，把这些费用加在一起平均每月需要为每位用户支出7.5元，而拿每卖出一套游戏厂商赚取的13元减去支出费用后仅仅剩下5.5元，再扣除版权金的三五十万能剩下多少也就可想而知了。

现在的在线游戏都宣称支持万人在线，每台服务器可同时支持700人在线，则需要15台服务器。然而在如此巨大的投资下真正能达到万人同时在线的又有多少？大多经营尚可的在线游戏平均每天只有2000～3000人，更多的则在几百人上下浮动。

在线游戏经营如此困难但在大陆却仍然风行，这究竟是为何？相信是国内游戏厂商多看到了台湾游戏市场的巨大利润。但仔细想一想，大陆游戏市场与台湾游戏市场其实是有非常大的差距的。在台湾玩在线游戏的月费约折合人民币100元，这就是大陆市场的3、4倍。根据台湾《民生报》的消息，台湾在线游戏的月费明年又将开始涨价。第三波戏谷事业处协理江永祥表示，线上游戏成本高、获利不易，台湾《龙族》已经开始调高月费。另外台湾频宽成本低，仅仅是大陆市场的五分之一，游戏市场又已经发展的颇为成熟。而大陆各项支出成本居高不下不算，还有更多的以宣扬“免费”来抢占用户的商家在冲击着本就已经很萧条的市场，就如不久以前的.com公司一样。这种结果最终是将用户培养出非免费不用的习惯。

欧美在线游戏的生命如此之长是令国内游戏厂商无比羡慕的，但回想国内的第一波在线游戏风潮中，如《黑暗之光》、《网络三国》、《万王之王》等等，由于商家不堪长期亏损，用户稀少，现在都已经逐渐被人忘记，然而这才不到一年时间。第二波如《千年》、《红月》、《龙族》等也正在逐渐走向衰落。追究其原因众多，单从用户群上来分析，几年来在盗版低价甚至是免费的环境熏陶之下成长起来的玩家大多无法接受玩在线游戏高昂的费用，并且由于盗版的泛滥而“见多识广”的玩家，根本无法有如国外玩家对一个游戏痴迷忠诚的态度，大多数品质卓越的游戏到我们的玩家手里也只是如过眼云烟，匆匆看过几眼便已经失去新鲜感了。

2001年，众多游戏公司如网站一样的裁员之风已悄然吹起；2001下半年，第三波净亏损8亿元；在写这篇文章时，笔者又获悉华彩即将退出大陆游戏市场……在国内众多游戏厂商的苦苦挣扎中，最终稳赚收入的却是日本韩国的游戏发售商，高昂的版权金早已将利润挣了出来，而自己又不会有运营及行销方面的各项支出。

如今，社会仍然对游戏产业的存在严重的轻视甚至是偏见，欲除之而后快。在这种情况下，国内的游戏市场本就是一块极难啃的骨头。当然我们都期待着美好的前景，但我们现在更需要的是足够的理智。

街机厅里的女孩

文：北京／画眉山

某日，北京某街机厅——

“真是气人，怎么还有家伙这么自不量力？”我轻蔑的喷了口气，对着身边的女友A说。

“可能是想追你哦。”女友A轻轻一笑。

no！作为一个女孩能这样想吗？我只是想好好和电脑玩一下《kof》，可刚坐到这里，直到现在的40分钟之后，总有人在我看不见的对面和我挑战。

“去看一下，还是刚才那个人吗？”我说。我想知道是不是同一个一直挑战。据我的粗略估计，他已经废掉了13块币。

“还是呢！还是！”女孩兴奋地拉着我。

“……”心里莫名一阵失望。“算了吧。”才打了一局，我就撤下操纵杆，朝着打鼓机走去。

“耶～！”身后传来那个男孩兴奋的胜利叫喊。

呵呵，我当一回好人算了。

很喜欢打鼓机，可能是喜欢rock的原因吧，心情不好的时候，打鼓也是一种发泄。

“画眉山好帅！好厉害！”女友A一直在我身边夸张的说着，令我很有满足感。

于是我故意做了几个花式。

“可是……为什么总是这一首歌啊？”

痛！

戳到我得痛处了……

我只会这一首啊，嘿嘿嘿，露馅了，于是去玩《DDR》。

其实哦，《DDR》我也只有一首歌跳的好。学习这么忙，哪有时间天天练这个？正上高三的我，还是很懂得舍轻取重的。

我自认为跳得很好，可很快也被女友A发现了。

嘿嘿，不丢人了。正好有一群男孩子想要玩，我就故作潇洒地让了位。

其实我是偷偷躲在旁边看啦，那几个家伙跳的真不错，背式双踩绿脚190！全prefact！（呆掉ing）

“哇，他跳得好像比你好哦。”女友A轻拉我得手臂。

“嗯，是比我……强那么一点点，肯定是因为学习轻松啦，要不就是不好好上学的。”心虚，冷汗，青筋……还要故作镇定。

那男孩子跳完之后得意地朝我笑了一下。

哼，有什么值得炫耀的。不要甩他！

于是我看也不看他就拉着女友出了街机厅。

其实心里很后悔，那个家伙跳的真不错的，可是我总是很好面子，心里却是真的很崇拜。

“喂。”

“嗯？”女友A抬起头回应着我突然而来的提问。

“那个家伙帅不帅啊？”

“哪个家伙啊？”

“就是刚才跳舞的家伙啊。”

“哦，你又故意装酷不用眼睛看别人啊。”女友A开我玩笑。

“说啦，帅不帅嘛～！”

“帅啦，可是没你帅。”

“ok！这就是我想听到的答案。”傻笑。

过了一年，我高中毕业来了上海，也认识了新的女朋友（不要问我为什么只有女朋友，这是秘密）。

www.plumbook.cn

上海某街机厅——

《铁拳》万岁！

我打了N久的铁拳，居然没有一个人来挑战！失望之极。

“打了这么久，累不累啊？”女友B亲切的给我递上了一颗草莓。

“不累哦，这也是锻炼身体。”

“原来你的肌肉都是这么练出来的啊。”她羡慕的抚摸着我的手臂——呵呵，女孩子都很羡慕我有肌肉，多亏了街机的功劳。（什么话，汗）

“没人挑战啊，电脑太弱了。”我无聊地玩着自己的耳环。

“那我陪你玩咯。”她取出一个币。

“喂，真的要和我玩啊？我对女孩不会留情哦。”

“不需要啦，你也是女孩子嘛。”

开始！

我选的风间仁，她选的花郎。

居然是我输掉！抓狂 ing！

“啊，我居然这么厉害？”女友B一脸的羞涩。

NO！我看着她一脸幸福的表情。nono！一定是我打的手软了……

还好，后面几局险胜（还是很丢人）。

“我们，去玩射击游戏吧。”怕再出现意外，拉着女友B往另一个方向走。

《死亡之屋》。

ok！就这个吧！我们投了4个币准备玩双人的。没想到女孩子这么暴戾吧？我们几乎兴奋的欢呼。

打到一半，感觉到有两个细小的声音在呼唤。

原来是两个很秀气的高中男孩在和我们打招呼。

“你好……以前没见过你来这里，能和你交个朋友吗？”男孩很真诚得对我眨了一下大眼睛。

“怎怎怎么办啊？”女友B轻轻扯了扯我得衣摆，“那边那个男孩想……”

“唉，”我先问和我说话的男孩，“为什么想和我交朋友呢？”

“因为你长得很漂亮。”

“那她呢？”我指了指女友B。

“很……可爱。”

“你觉得我怎么样？”我又问另一个男孩。

“你很帅。”

“这就对了嘛！”我微笑着拉起女友的手，“我们是‘一对儿’，不要来打搅哦！”

两个男孩子的脸色瞬间变色。

“不不不是吧……”身后是他们的叹息声。

走在南京路上。

“你这样会不会吓到他们啊。”女友B看来是不经常来街机厅。

“呵呵，这样他们下次见到我也不会找麻烦了，是个很好的方法。”

“可怕的女人……要是别人真以为我们是……”

“好了啦，”我打断她的话，“继续玩，想要娃娃吗？”我指了指身边的夹娃娃机。

“想要！”回答真响亮。

于是啊，我最后帮她夹起了3个娃娃。

“好高兴！”她真的很满足了。

“好玩吗？那以后经常陪我来玩吧。游戏很好玩的哦。”

“好啊，还可以看见帅帅的哥哥。”

“……”唉，女孩子就是女孩子。

起码我是个另类吧？我真的很爱游戏。

这回讲的只是我玩街机的经历和我身边并不很喜欢游戏的女孩子进游戏厅的经历，下次有机会还很想和大家聊聊我8年的家用机历史。

好了，天色晚了，我该睡觉了。

关上电脑，换上小熊的睡衣，把长发盘起……

主机大战？主机大占？还是主机大展？

文：HPYY

NGC 成熟了，
PS2 卖疯了，
XBOX 有点撑不住劲儿了。

《大乱斗》和《生化危机》出了，
《FF X》和《异度传说》过去了，
《死或生3》和《光环》的广告也看不见了。

买 NGC 的忽然一下多了，
买 PS2 的从来就没少过，
买 XBOX 的连 BOSS 都吓到，当然这都是国内。

这些人有 NGC 的仨月玩一个游戏，
有 PS2 的一月玩仨游戏，
有 XBOX 的告诉我就没怎么开过机。

纯 NGC 看不成 DVD，
拿 PS2 舍不得看 DVD，
但是宁肯用电脑也想不起来用XBOX看 DVD。

NGC 是浓香型的，
PS2 是酱香型的，
XBOX 是洋酒。

NGC 是烤烟型的，
PS2 是混合型的，
XBOX 是雪茄。

NGC 拿起来就走，
PS2 可以横放也可以竖着，
XBOX比较适合用来向女友显示力量。

NGC 被简称为 GC，
PS2 的简称就是 PS2，
XBOX 则有时被叫成 XB 听上去象是“小B(ill gates)”

NGC 感觉象圈键，
PS2 象方块键，
XBOX外壳上明写着自己是叉键美版游戏里是确定但到日版就用做退出了。

NGC 踢后卫，
PS2 踢前锋，
XBOX 在打橄榄球。

NGC 的老板原是卖扑克牌的，
PS2 的老板本是卖录音机的，
XBOX 的老板原本是鼓捣半导体的。

NGC 的老板特有个性，
PS2 的老板没留下什么印象，
XBOX的老板印象中总是穿着衬衫戴着眼镜乐。

NGC 说自己赚钱，
PS2 讳莫如深，
XBOX说我们压根儿不是为了钱然后对你微笑。

NGC 的手柄就象羽毛般轻，
PS2 的手柄象皮革般高贵，
XBOX的则可以拿去砸掉恐怖分子的坦克。

NGC 基本不吹性能，
PS2 曾经吹过性能，
XBOX 直接就让人联想到性能。

NGC 用 8 寸盘，
PS2 用 12 寸盘，
XBOX用12寸的但是会划盘边儿所以看上去还不如用 8 寸盘。

有 NGC 的一般不嚷嚷，
有 PS2 的绝对要喊两嗓子，
但是大家都在等着看哪个有XBOX的喊出来。

NGC 特含蓄，
PS2 特外露，
XBOX说嘿～做人怎么这么难啊我这是招谁惹谁了。

NGC 有美式有日式，
PS2 有日式有美式，
XBOX 的老板们每日凝眉苦思到底“什么是日式”。

NGC 不送记忆卡，
PS2 开始还送过两天记忆卡，
XBOX指着肚子说要那玩意儿干嘛你往这儿来。

NGC 游戏里送记忆卡，
PS2 游戏里能放记忆卡，
XBOX觉得这是小日本动的小心思咱不干这个。

NGC 不带猫，
PS2 得单买猫，
XBOX又指着肚子说哥们儿你看哪儿呢，接茬儿往这儿来。

NGC 注重娱乐性，
PS2 注重娱乐性和商业性，
XBOX 注重商业性。

NGC 在主机大战中，
PS2 在主机大占中，
XBOX 在主机大展中。

NGC 在我下铺的热被窝里，
PS2 在我自己的热被窝里，
但是 XBOX 在美国。

BOSS说要NGC我上后边拿去，
要 PS2 手边就有，
要XBOX啊你交点儿定金候着吧。

NGC 不能改机，
PS2 能改机，
但是研究改机者自己似乎还没买XBOX。（不是我）

NGC 是银色的Q好，
PS2 是带遥控的好，
带遥控的XBOX也好因为对家长都要声称这是能玩游戏的新款 DVD。

NGC 一定要带全家玩，
PS2 一般可以带女友玩，
XBOX则可在别人笑你没女友时拿出来炫耀。

神啊给我 NGC 吧，
神啊送我 PS2 吧，
结果神微笑着说你好我叫比尔盖茨然后给了你一台 XBOX

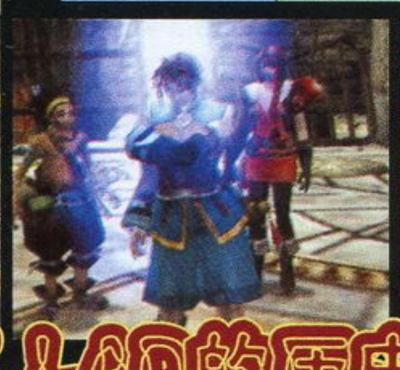
www.plumbook.cn

推荐 Our Choice

文：纱迦

妖精战士 精灵的黄昏

PS2	SCE	RPG	1人
	预定2002年冬季推出		未定
DVD-ROM	未定		



ARC THE LAD的历史，又掀开了新的一幕！

卡格 Kharg

游戏的主人公，旧尼德里亚王族的后人，一位无所畏惧的热血少年，极具领袖气质。

莉莉亚 Lineaar

四处流浪的女英雄，在某种机遇下听到了卡格这个名字，她的身上似乎隐藏着什么秘密……

珀丽特 Paulet

大姐姐一样的珀丽特出身于世代守护旧尼德里亚王族的士族家庭，与卡格可谓是青梅竹马。

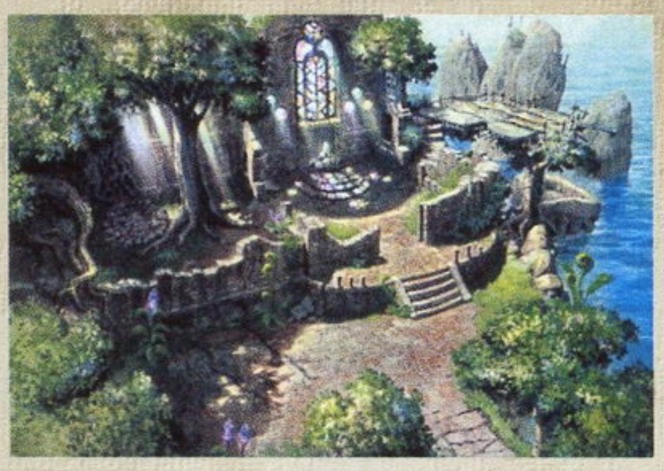
SCE的最强RPG作品《妖精战士》（ARC THE LAD）自1996年在PS上诞生后，迄今已经推出了三作。无论在日本还是在中国，“《妖精战士》系列”都有相当不错的口碑，而该系列的销量一直都不错，当年《妖精战士Ⅱ》更是创下了一周31万份的惊人纪录！有着如此优秀的“前科”，游戏当然会继续下去。SCE已经公布了两款“《妖精战士》”系列的新作，分别是PS2版与WSC版。WSC版的《妖精战士 机神复活》是一款以PS版《妖精战士》为主题改编的RPG，有些类似外传的性质，而正统的续作则是这款在PS2上即将登场的《妖精战士 精灵的黄昏》。

《妖精战士 精灵的黄昏》和前三作比起来最大的变化就是游戏已经变成了一个真正的全3D游戏。至于为什么没有冠上《妖精战士Ⅳ》的名字，实在是引人遐想。接触过这个系列的玩家都应该知道，前三作《妖精战士》的剧情都是互有联系的，就连记录都可以继承下来。从目前的情报来看，本作似乎并不能对应前几作的记录，这样看来本作不叫《妖精战士Ⅳ》很有可能是因为游戏的剧情从此又拉开了新的篇章，与前三作并没有太大的关系。

这就是冒险的舞台

↑这是主人公所居住的幽贝儿（ユーベル）町。幽贝儿町是一个贫穷落后但生活稳定的小国家尼德里亚的首都。不过小町居民们这种平静的生活已经结束了，因为在幽贝儿町附近发现了大量的精灵石矿，这可是值钱的东西啊，于是从世界各地涌来了大量的“淘金者”，幽贝儿町从此再也不得安宁……

←这个地方看上去有些像火山口，灼热的岩浆令人窒息，不过还是看得出来有人来过。是什么力量使得这些人甘冒奇险来到这种危险的地方呢？因为这就是精灵石的所在地，中间那个发红光的东西就是传说中的精灵石了。



↑这是一座海边的教会，阳光从树叶的间隙中射下来，这副景象显得格外美丽。看到这么优美的画面，相信大家已经坐不住了。

话梅杂志&3DM-SMV

国末龙一（人设担当）：本作的人设将更具活力，以便更好地符合PS2所代表的新世代感受。

www.plumbook.cn

山口晋平（导演）：《妖精战士》是和PS一起成长起来的作品，它可以说是PS历史的见证人。新作将发挥PS2强大的3D功能，营造出更加宏大的世界观！

“《妖精战士》系列”的一大特色就是多种多样的“仕事”，本作也不例外。玩家要不断地去寻找仕事，完成后就可以从委托人那里取得报酬。完成特定的仕事后就会引发主线剧情，然后又会出现新的仕事，游戏就是以这种方式反复推进的。虽然看上去有些枯燥，但实际游戏时是不会有这种感觉的。

←游戏中登场的角色均以正常比例出现，而且在正常移动时所有的同伴都会显示出来。

→敌人攻击瞬间进行防御，感觉很像《街霸III》里的BLOCKING。还会有其他的新动作吗？

“《妖精战士》系列”的另一大特色就是战斗，它的战斗类似战棋游戏，玩家不但要决定主人公的攻击方式，还要操纵主人公在地图上移动，比较麻烦，因此战斗花费的时间很长。本作由于是全3D游戏，再加上出色的画面，所以战斗很有看头。下面让我们来看看珀丽特的攻击吧！

眺望草原的莉莉亚，估计届时在主人公、珀丽特和她之间又要发生异常复杂的三角恋情。

游戏中一个普普通通的房间，但规模之大已经足以使其他RPG相形见绌。

本作最令人震惊的就是刻画得栩栩如生的角色表情，印象中只有用卡通渲染（TOON RENDING）技术才能达到这种效果，但本作显然不是。看到这些画面，我们可以深深体会到山口晋平所说的“《妖精战士》是和PS一起成长起来的作品”这句话的含义——没错，PS进化到了PS2，《妖精战士》当然也要有同样的进步！

意气风发的主人公。注意他身后的那个打扮类似印第安人的小孩子，虽然他的资料目前还没有公布，但是我们可以在很多图片中看到他的身影。

谜之男登场！

身穿元帅服、头戴牛仔帽的神秘男子，从腰间佩戴的手枪来看应该不会是我方角色。

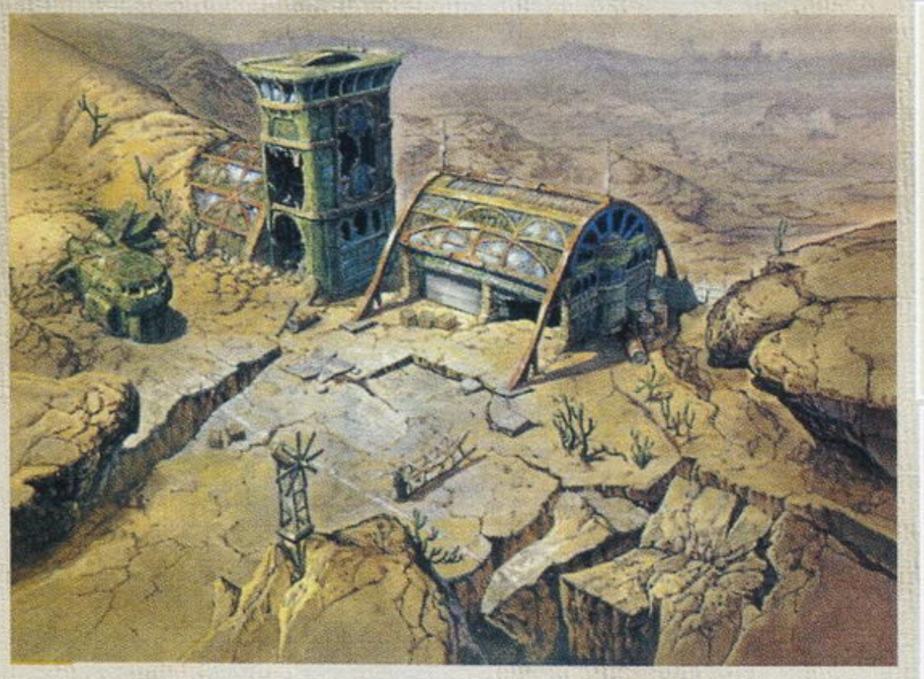
先移动至敌人附近。

投出类似飞爪一样的武器。

手上放出热能，利用绳索传过去。

敌人在高温作用下着火。

由于承受不了高温，敌人爆炸了。



↑干涸的大地上耸立着两幢奇异的建筑物，一旁似乎还有一架上古时代留下来的飞行器。从飞行器判断，这里应该是一个繁忙的机场，那两幢建筑物应该是指挥塔和候机室。

SCE最早公布《妖精战士 精灵的黄昏》时，就放出了两张游戏场景的图片，不过是设计原稿。这次SCE公布了游戏中这些场景的实际画面，原来游戏中的场景这么美丽啊！

↑这是崇拜蝎神的神秘组织的基地，而这片沙漠中惟一的水源也就被他们理所当然地霸占了。

山崎修（剧本）：我将为本作撰写更具深度、强调“对立”价值观的剧本，给玩家更多的思考空间。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大喇叭

“大喇叭”推荐话题：

●巴黎华击团VS.帝国华击团，谁更强？

●史上最耐玩的游戏评选！

要求：1.论证充分；2.内容深刻；3.文体不限；4.篇幅不限。

每期我们将抽出3位发言最为精彩的热心读者，并赠送薄礼——全体小编签名的杂志一份。欢迎各位踊跃捧场。

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000
我们的Email:ptfg@21cn.com

最终幻想XI

PS2 | ●SQUARE ●网络RPG | 2002-05-16

《最终幻想XI》极可能是有史以来销量最低的一作《FF》，而游戏自发售以来一直多灾多难，甚至被任天堂当作失败的范例到处宣扬。由于条件所限，国内很多玩家都不能亲自玩到这款游戏，这使得大家对这款游戏充满了好奇心。到底它是一个怎样的游戏呢？它和《PSO》比起来有哪些不同呢？

一个很特别的机会让我玩到了《最终幻想XI》。我不懂日文，也没有独立账号（借用日本朋友的一个矮人族角色），但是不过几个小时的游戏却让我体验到了毫不弱于前作的震撼。不过正当我打算去网上吹嘘一番之际，看到了几张谩骂的帖子。

一个企图诟病本作的玩家打算从哪里下手呢？我想肯定不会是CG动画，因为动画的素质看起来不低于X代，而且也更有电影般的震撼效果。那么是音乐？我还真花了3500日元购得一套限定版的OST，两张CD听下来，感觉音乐虽然不能说是系列最强，至少媲美Ⅷ代和Ⅸ代。那么，应该骂一骂游戏可玩性本身？你又错了。虽然这是SQUARE第一部在线游戏，几年的精心策划和制作仍然保证了极强可玩性：三个国家五个种族六个职业（还有其他隐藏的职业，我还没有发现）之间的协调和配合极大地丰富了游戏乐趣，其他的小卖点比如多种模式的在线即时交流、独特的回合战斗方式、物品的搜集变化等等的设计就更不用提了（我怎么总感觉本作级联式菜单跟MAC OS X操作系统界面有千丝万缕的相似呢）……说到销量，《最终幻想XI》可算是差强人意，但是这的确受到了许多外部因素的影响。作为PS2的第一部多人在线完全网络游戏，从带给游戏者的感受来说，它是优秀的……

“奥德，听着，你必须要爬过去，知道吗？”

“……你自己能跳下去吗？”

“我想可以吧！”

“奥德！你没事吧？快跑！快跑……”

“艾美琳……”

一个无助而坚强的小男孩踩着姐姐的肩膀爬出洞口，而姐姐却因为来不及逃跑而死于怪兽之手……随后这个男孩子单身一人在战争的残骸中孤独地流浪，带着疲惫和落寞的眼神，一两声没有被忍住的抽泣在飘散的硝烟中回荡……可是这个男孩子一定没有想到，二十年后正是自己带领无数英雄谱写了瓦纳·迪尔大陆的战争历史。当《最终幻想XI》的标题从屏幕上淡出，当ADSL网络终端的信号灯开始闪烁，当我深入到一个个有血有肉的英雄角色中进行游戏的时候，每时每刻都能感受到游戏营造出的深厚的世界观和引人入胜的自由度。

一个对RPG游戏本来不甚了了的朋友观赏过CG动画和实际游戏过程之后，对我说这是一部值得他花时间去尝试的游戏——我觉得这就是SQUARE的魅力，对于一个游戏公司而言，这就是一种意义上的成功。

山东：H.D.D.I.D.

莎木Ⅰ&Ⅱ

DC | ●SEGA ●FREE | -

莎木Ⅱ

DC | ●FREE ●SEGA | 2001-09-27

本来《莎木》是作为DC救世主的形象而出现的，没想到最后的结果大相径庭，而高额的制作费用最后反而成了DC停产的间接原因。铃木裕的梦想没有实现，《莎木》仅仅只出了两代就被迫停止了，留下一段关于龙凤镜的故事在所有的SEGA迷心中久久不去……为什么这样一个创意十足、耗资巨大的游戏会失败呢？

习惯上一说《莎木》就必须要提到铃木裕大师，好像这游戏就是他一个人做的。在这种关联惯性上连《FF》的缔造者坂口老前辈都无此殊荣。

不晓得为什么铃木裕大师在如此巧妙的剧本构思和游戏背景下居然做出这么蹩脚的操作系统和控制感觉，体验过《莎木》之后，要说《VF4》也是铃木老师的作品，没准儿还真有人不信。早有人说过像“杀父仇，夺妻恨”这种游戏题材已经被中国给做滥了，日本方面这算是首次大规模尝试，我看差点就要做成武侠游戏，没走红也许就说明这类题材真的没那么吸引人。

当然，不管从哪方面来看，《莎木》营造出来的游戏氛围和故事情节都要比中国那些计算机武侠游戏带来的感觉真实得多，游戏过程中带给玩家真真切切的感动和发自内心的赞赏应该不少于《最终幻想》，画面素质也基本无可挑剔。然而，《莎木》作为首部“FREE”概念的游戏却没能把握好“限度”，把一些非常繁复琐碎的事情交给玩家去做并不见得会很吸引人，反而给人拖沓的感觉。看来《莎木》要让玩家体会到芭月凉的整个生活和经历，还有很多需要尝试和改进之处。

如果不是以批判的眼光去挑刺，大家会看到夕阳的光线投洒在横须贺的港口，贵章终于铁心支持芭月凉奔赴香港，会看到桂林的如画山水出现在眼前，玲莎花缥缈的命运即将被揭开……这时候，我们应该虚心地欣赏，并对自己说：这是一部需要用心去体会的好游戏。

在DC上发行1和2代，为XBOX移植2代，没准儿PS2上还会出现3代，但愿这种游戏史上破天荒的尴尬不会阻碍《莎木》成为一代经典游戏的步伐……

广州：NPC

◆平实而感人，这就是《莎木Ⅱ》的最大特色。（辽宁　安培）◆感受一种与众不同的生活是我热爱这款游戏的原因。◆FREE BATTLE好过瘾啊，在班上攻击力最弱的我却在游戏中是最强的，哈哈，我是天下无敌的！（江苏　王少华）◆小游戏的种类比一代多很多，最喜欢去玩落珠游戏了，很有挑战性！（重庆　冯威）◆玲莎花非常秀气，我今后找老婆的标准就是她了。（广西　杨鸽成）◆该游戏的音乐的确耐人寻味，怎么听都不会觉得厌烦，铃木裕大师我永远支持你！（安徽　杜振宇）◆不知道1987年的香港是不是真的像游戏中那样，如果是的话，我买这个游戏还等于乘坐时光机去旅行了一趟。（广东　聂峰）◆期待续作早点公布啊，就算是在XBOX上发售，我也会毫不犹豫地第一时间拿下！（武汉　莎木）

◆自由得过头了吧，很多情况下总是无聊地在街头闲逛，真的好烦啊！（广西　赵少伟）◆为什么红秀瑛的剧情那么少，太不公平了，强烈建议将游戏女主角改成秀瑛小姐，因为我是“秀瑛亲卫队”的队长！（北京　戴会辉）◆香港真的只有那么大吗？怎么从来没有在游戏中发现有公共厕所这种设施呢？（四川　可怜Ⅱ）◆流程太短了，基本上不玩那些迷你游戏的话，在8个小时之内就可以通关了。（上海　范俊）◆BOSS斗牛也太弱了，蓝帝快从直升飞机上下来，让小凉好好教训教训你，呵呵。（昆明　潘涛）◆要是不用S&L大法的话，在街头赚钱也太困难了，我很想体会一掷千金的快感啊！（哈尔滨　朱义）◆游戏剧情也未免太老套了，我玩了20多个小时也没有发现凉身上的任何优点嘛！（吉林　卢伟）

◆《FIFA》和《WE》完全不能比，咱们那里的电视上报道，初学者玩《FIFA》1小时，就可以灌巴西七八个球。（上海　王栋彦）

◆真宫寺樱，我能在现实生活中遇见你吗？（上海　张梁军）

◆不管前途是光明还是黑暗，我都将与GBA同甘共苦！（辽宁　任超）

◆你们可以想象《机战α外传》爆机30次以后的心情是怎样的。（上海　魏建国）

◆如果没有《DOA3》，我将放弃购买XBOX。

如果没有《MGS2》，我依然决定买下PS2。（浙江　金晓波）

◆《露娜传说》：为什么？为什么买卖和记录时都没有背景，“跷班”吗？

◆希望《心跳回忆：　Girl's　side》能够培养出一批MM玩家。（重庆　王华）

◆水里比天上跑得快，忠诚度下降比上升快，《基连的野望》。（宜昌　彦序）

◆历经N年后，ZERO的腿越来越短了。（上海　陆阳）

◆凡和我打“《KOF》系列”的从没有人能够超过3秒。ROUND 1……READY GO！……K.O.……PERFECT！唔哇！（惨叫）……不信你们可以过来试试。（广东　黄泽鸿）

◆《樱大战4》好玩没得说，文字没得懂。（长春　徐克威）

◆DC，你不应该“死”！（辽宁　孙禄）

www.plumbook.cn

备有日本原装
掌上电脑(PDA)
SONY T650C 2980元

上海王子游戏

经销各种最新型原装MD单放、录放机

PS2主机+直读	2580元/套	邮费30元
NGC主机+直读	1480元/套	邮费30元
XBOX主机(日版)	2480元/套	邮费50元
DC主机(日/欧)	780元/套	邮费30元
PSone主机	590元/套	邮费20元
GBA主机	498元/台	邮费20元

各种主机，原装配件，品种齐全。特殊产品、原装软件、配件、CD均可为你直接从日本订购。

- DC全新原版片低价销售，品种齐全。
- GBA游戏大全，九折供应(三盒以上，邮费全免)。
- DC上网付费卡，大量供应，欢迎选购。

王子有专门维修人员为您维修各种主机、配件，也可为您改装各种主机，价格合理，立等可取。

本店以诚信为主，绝不欺诈，透明销售，欢迎各位玩家来电咨询，来店选购。

上海王子游戏精品店

邮购地址：上海市西新昌路448号　邮编：200003
公　　交：21、15、19、939、136、801均可到达地铁一号线，新闸路下，新昌路出口左转步行一分钟
邮购电话：021-63590464　63590463
营业时间：10：00-18：30(节假日照常营业)

上海王子川北店

地　　址：上海市虹口区东宝兴路239号(四川北路向西30米)
公　　交：18、21、轻轨明珠线均到
电　　话：021-63246365
营业时间：10：00-20：30(节假日照常营业)

重庆游戏天国

凡在本店邮购满50元送电玩小相框1个，满100元送电玩中相框1个，并有机会获赠每月抽奖1　祝您好运！

专业批发邮购　本店宗旨：以优质服务　立金牌信誉　欢迎索取商品详细目录

PlayStation2：30000型(原配置)1880元，30004型(原配置)1920元，30006型(原配置)1930元，30007型(原配置)1980元，邮费40。最新型解码IC-730元，能以最快速度进入游戏，不须任何操作。PS2解码器(对应DVD-ROM)广州产190元台湾产260元英国产320元(邮费免)

Dreamcast：DC美版机(原配置)875元/邮费30元；DC日版机(原配置)755元/邮费30元；DC欧版机(原配置)738元/邮费30元

XBOX(原配置)2500元

GAMECUBE：NGC(原配置)1850元

GBA普通版：彩色GBA机粉红、橙、黑(32位机)港产530元进口560元/邮费20元
GBA限定版：彩色GBA机白、紫、蓝透(32位机)港产485元进口515元/邮费20元

PlayStation1：102型628元/100型638元/103型638元/(主机+双手柄)邮费20元

GB-black：GB(薄型黑白)机260元/邮费15元
GB-COULOR：GB(彩色)机普通版388元/邮费15元；GB(彩色)机限定版468元/邮费15元

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

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏大小攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PSI、PSII、DC、节目齐全。(金碟3元、蓝宝石碟4元、散装港产黑碟5元。邮费一次5元，数量不限)。

PS2：鬼武者2正版430元邮费8元；最终幻想10国际版正版460元邮费8元；实况足球6正版460元邮费8元；荒野之枪3正版395元邮费8元；合金装备2正版390元邮费8元；王国之心正版420元邮费8元；异度装甲2正版410元邮费8元；普通PS2 DVD游戏7元/张

GBA卡：幻想水浒59元/邮费5元；龙战士2 55元/邮费5元；洛克人终极版75元/邮费5元；足球6 75元/邮费5元；游戏王5 65元/邮费5元；信长野望59元/邮费5元；快打旋风40元/邮费5元；三国志65元/邮费5元；GT赛车2 75元/邮费5元；露娜-银河之星75元/邮费5元；哈利波特60元/邮费5元；钻子先生68元/邮费5元；炸弹人2 58元/邮费5元；GTA赛车59元/邮费5元；风之少年59元/邮费5元；玛丽奥35元/邮费5元；魔法假日RPG 58元/邮费5元；天使之翼75元/邮费5元；七龙珠78元/邮费5元；玛丽奥赛车55元/邮费5元；罪恶格斗X 60元/邮费5元；火焰之纹章69元/邮费5元；玛丽奥2 55元/邮费5元；恶魔城白夜协奏曲78元/邮费5元；光明之魂69元/邮费5元；拳皇EX 58元/邮费5元；实况足球62元/邮费5元；黄金太阳55元/邮费5元；侏罗纪公园3 69元/邮费5元；坏玛丽奥59元/邮费5元；街霸2X 55元/邮费5元；机器人大战A中文75元/邮费5元；恶魔城中文版58元/邮费5元

各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

电玩人物玻璃高档像框(中号)22元/邮费5元；电玩人物玻璃高档像框(小)13元/邮费3元；电玩人物水晶玻璃高档像框32元/邮费8元

GBA配件7件套86元/邮费免；最终幻想10项链28元/邮费免；最终幻想10项链、戒指、钥匙扣全套55元/邮费免；最终幻想8钥匙链18元/邮费免；最终幻想10钥匙链18元/邮费免；最终幻想烟盒打火机全套75元/邮费20元；最终幻想烟灰缸、打火机、金属刀全套95元/邮费免；最终幻想10全钢女表75元/邮费免；合金装备全钢男女情侣表135元/邮费免

最终幻想10全钢男表75元/邮费免；最终幻想10戒指(金、银)25元/邮费免；最终幻想8项链20元/邮费3元；最终幻想8全钢矿灯精致小钟105元/邮费免；PS金手指大全书25元/邮费免；另有PS激光管8元/邮费免；PSONE全新原装激光头185元/邮费10元；最终幻想10手链25元/邮费3元；PS小攻略书约100种每本2元/邮1元

GBA保护套+摇杆35元/邮3元；GB全系列耳塞30元/邮费免；GBA可调白光灯58元/邮5元；PSONE液晶显示屏598元/邮费20元；PS双振动格斗手制台75元/邮10元；PS灰色外壳38元/邮费8元；PSII原装DVD激光头全新435元/邮费免，翻新245元/邮费免，组装235元/邮费免；DC原装全新激光头165元/邮费免

GBA 3合1放大镜36元/邮费免；GBA收音机46元/邮费免；GBA聪明卡可反复录制千种GBA游戏(64M)160元/邮费免；最终幻想10皮包33元/邮费免；PS2组装透明振动手柄45元/邮5元；PSONE普通原装手柄52元/邮5元；PS2、PS、DC、NGC通用VGA 360元/邮费免；GBA伸缩灯26元/邮费免；GBA充电器+电池48元/邮费免

本店地址：重庆市渝中区邹容路21号　邮编：400010　业务查询电话：(023)63741569　如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：一：汇款方法有两种。1.邮局汇款(一周后收到款)　收款人：文政　请您在汇款单上务必详细写明您的地址、姓名、联系电话、所邮购的商品名称数量。2.银行汇款(当天收到款)　收款人：文政　招商银行卡号：002311297932　请顾客们汇款后立即来电话说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二：到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在10至15天左右，如逾期未收到请即时与我们取得联系。三：邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可调换。投诉电话13908378911　网址：http:\\tgyx.best.163.com　Email:tianguoyouxi@163.com

上海永富百货游戏总汇

重要新闻： 上海永富百货游戏总汇决定2002年8月24日上午9：00举行PS2实况6游戏杯大奖赛，广告刊出日欢迎各地电玩友前来报名参加。一等奖奖NGC1台，二等奖奖GBA1台，三等奖奖PS2原版片1个，参赛者人人有奖。

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

会员凭会员卡可前来领取精美礼品一份，每日送前三名，送完为止，马上行动哦！

全新原版片大特价：DC、PS10元起售，欢迎选购！

本总汇所售游戏机，免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧。

信誉是我们的品牌：优质低价、优良服务、客户满意是我们的目标。

- 原装全新PS2 30006型(免引导)全配 2499元
- 原装全新PSone102(全配) 促销价699元
- 原装全新欧版DC(全配) 促销价799元
- 原装全新GBA 促销价498元(送保护面贴)
- 原装全新日版XBOX 促销价2299元
- 原装全新NGC 促销价1599元

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

让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣！

地　　址：上海虹口区东宝兴路639号(近中兴路口)
联系电话：021-56629961　联系人：华女士　苗先生
投诉热线：13901958640　邮编：200081

北　东宝兴路　★总汇　中兴路　宝山路

内容简介

GBA 游戏最强年鉴——GBA 玩家的至尊宝典。

《火焰之纹章 封印之剑》全剧本对白式小说——带你深入到《封印之剑》的世界。

《恶魔城 白夜协奏曲》完美剧情攻略——剧情、系统、隐藏秘密全面剖析。

《龙珠Z 悟空传说》——爆机流程攻略。

GBA配件大检阅——官方的、非官方的，看到你心动。

经典美版GBA游戏专题——精选10款最有代表性的美版 GBA 游戏，详细评述。

GBA 上的 DOOM——表现 GBA3D 机能的第一人称射击游戏大比拼。

WSC 小特辑——新型号的 WSC 发售，能与 GBA 争锋吗?

便携的极致 手机游戏——超出你想象的手机游戏，不输于 GBC 的表现。

GBA 烧卡器四强大比拼——全面比较市面上的 GBA 烧录卡。

冤大头购机蒙难记——发生在玩家身边的故事。

编辑部的 GBA 一族——编辑部掌机现状大曝光。

大 32 开

全彩印刷

赠送精美 GBA 挂机绳

6 月下旬全国发售

开始上市！

掌机王

THE KING OF POCKETGAMES

第一辑 VOL.1

THE KING OF POCKETGAME

¥16.00

青海人民出版社

NOW ON SALE!

话梅杂志&3DM-SMV

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

www.plumbook.com