Tot.46 《MGS2》：深入剖析 TANKER 篇 · PLANT 篇攻略始动

# 游戏机实用技术

1 2002 年 1 月 A
TV GAME 半月刊

## 圣诞商战火线直击！

星神 崩坏的苍蓝大地（PS）
樱花大战 ONLINE（DC）
风林之西林外传 女剑士飞鸟见参（DC）
超级马里奥 ADV 2（GBA）
最终幻想 XI（PS2）

29800！日版 PS2 终于降价！！
美版《MGS2》出货量已突破 180 万！
梦断 DC：BLEEM 宣布结业！
专访 FF 之父坂口博信
最新日本游戏业界关系图

## 火热攻略参上！

《格斗之王 2001》完全解说 + 出招表！
PS 最后最强的 ACT ——《洛克人 X6》
DC 上的 MGS2 ——《猎头者》
GB 游戏经典回顾——《幻想传说》

一个 GAMEPLAYER 在日本的留学生活

## 本期特稿：好风凭借力——KONAMI

ISSN 1008-0600
01
9 771008 060006

本期赠送《游戏迷新年购物指南》贴心别册！

www.plumbook.cn

# 深圳华城新机地

## 游戏精品专卖　潮流影音总汇

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。一直以来“新机地”就能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品，年末将至，大量游戏力作纷纷出炉，“新机地”将继续本着“以诚为本”、“顾客至上”的信条，配合完善的售后服务体系，为玩家带来更多更好的游戏和潮流影音精品，成为玩家心目中的不二选择。

**全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有，欢迎来电查询。**

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）
电话：0755-2223012（查询电话）　0755-2286364
传真：0755-5198828
联系人：杨宇红（2223012）　杨永刚（汇款人）

## 年末的双重冲击！

## 震撼全球的《MGS2》、微软倾力之作XBOX火爆登场！！

Snake的人物手办。

珍藏级别的《MGS历代记》，各类名词解释、制作人员访谈、开发秘辛尽收录其中。印刷极为精美！

### 《MGS2》限定版！

PS2之最大作《MGS2》相信是许多玩家的心头之好。而《MGS2》之限定版则绝对是MGS FANS的收藏极品了！限定版内容包括游戏制作特辑DVD、记载了MGS及MGS22开发秘闻的《MGS历代记》、Snake的手办以及包装封面不同于普通版的《MGS2》游戏碟。此外，《MGS2》限定版+原声CD的**“超值限定版”**我们同样也为您准备着！

《MGS2》原声CD！市面难寻！

### 微软的大手笔 XBOX

想体验最高画面质素的游戏吗？拥有最强劲机能的主机XBOX出色的画面表现绝对会让你心服口服！同时还有大量XBOX同期游戏上市，包括人气NO.1的《死或生3》以及《光环》。

### PS2 Playonline上网套件！！

明年在家里玩《FF XI》不再是梦！就先从SQUARE的Playonline计划开始吧！PS2主机、专用硬盘（10000/15000/18000外置，30000/35000内置）、USB MODEM、PS2专用鼠标、键盘……当然，还有最新的Playonline β版！Playonline β版还附送有“Playonline”标志的精美文件夹以及精装Playonline使用手册！

GBA各式限定版主机。包括在MM当中人气极高的HELLOKITTY限定版主机+游戏、任天堂的金字招牌——《口袋妖怪》限定版主机。不仅是最好的随身玩伴，也是绝佳的圣诞礼物哦！同时还有大量最新GBA游戏绝赞发售中。

橙色、黑色NGC上市！任天堂FANS又多了两种选择啦！同时还有NGC最新游戏以及专用色差端子供您选择。

真·FANS的选择！原装日文游戏攻略书系列。包括街机人气NO.1《VR战士4》Ver.B完全攻略本、机战迷们的新宠，GBA版《超级机器人大战A》完美攻略及究极分析！

PS2三大光枪射击游戏。包括街机的常青树《化解危机II》+GUNCON2豪华套装版、人气系列游戏《枪下游魂2 生化危机 代号：维罗尼卡》+GUNCON2豪华套装版以及KONAMI新颖刺激的豪华体感射击游戏《THE 警察官 新宿24小时》。身为射击游戏FANS的你绝对可以从中找到自己喜欢的一款！

全球限量的《最终幻想X》系列人物手办。角色的神态被刻画得栩栩如生，并且角色的四肢关节是可以活动的，这样玩家就能为角色设计更种不同的姿势。

《最终幻想X》战斗系统、技巧彻底剖析攻略本及《最终幻想X》剧情全面解析+世界观、角色分析攻略本，内附野村哲野人设插图及天野喜孝印象插画！此外还有精装《最终幻想X》全中文对白剧情DVD！

巴黎华击团再出动！《樱大战3》极品系人物模型+特制电动旋转舞台。同时还有可爱的Q版人物造型吊坠让你能够随身携带！

contents

# 目录

Tot.46

Tot.46 2002-01-01


2 游戏情报站
2 日版 PS2 再次宣布降价!
3 专访“《最终幻想》之父”坂口博信
4 最新日本游戏业界关系图
5 决战还待来年
7 XBOX 试机报告
8 全爱排行榜 ACE 飞行员
9 前线狙击
9 灵魂能力 II
12 星神 崩坏的苍蓝大地
13 最终幻想XI
16 樱花大战 ONLINE 巴黎优雅的一天
16 樱花大战 ONLINE 帝都漫长的一天
17 GT 赛车 东京概念车赛 2001
18 风林之西林外传 女剑士飞鸟见参
20 机动战士高达 连邦对吉翁 DX
22 露娜传说
23 特鲁尼克的大冒险 2 ADV
24 马克西莫
25 超级马里奥 ADV 2
26 梦幻骑士III
27 零
28 浪漫沙加
28 半熟英雄
29 洛克人 EXE 2
30 黄金眼 SOLIDUS GOUK
32 游戏立方 多边形
36 特快专递
36 REZ
38 钻子先生 G
39 NBA 2K 2
40 哈利·波特与魔法石
41 星之心画廊 紫枫
42 研究中心 纱迦&SOUL
42 真·三国无双 2
43 天诛
44 火热秘技
45 特稿
45 好风凭借力——KONAMI
50 攻略透解
50 格斗之王 2001
55 洛克人 X6
56 猎头者
58 幻想传说
61 MGS2
68 硬件道场 D·S
70 游戏动漫园 D·S&SOUL
73 玩友自由谈 慕容非
73 一个 GAMEPLAYER 的日本留学生活
78 读编往来 纱迦
封面 格斗之王 2001
封底 抽奖活动预告

## 索 引

GAME INDEX


ARC
格斗之王 2001 50
灵魂能力 II 9
DC
风林之西林外传 女剑士飞鸟见参 18
猎头者 56
NBA 2K 2 39
REZ 31 36
樱花大战 ONLINE 巴黎优雅的一天 16
樱花大战 ONLINE 帝都漫长的一天 16
GB
幻想传说 58
GBA
超级马里奥 ADV 2 25
DOOM 44
GRADIUS GALAXIES 44
皇家骑士团外传 44
洛克人 EXE 2 29
露娜传说 22
特鲁尼克的大冒险 2 ADV 23
NGC
灵魂能力 II 9
任天堂全明星大乱斗 DX 31
PS
哈利·波特与魔法石 31 40
洛克人 X6 30 55
天诛 43
星神 崩坏的苍蓝大地 12
勇者斗恶龙 IV 30 44
钻子先生 G 30 38
PS2
BATMAN VENGEANCE 44
GRAND THEFT AUTO 3 44
GT 赛车 东京概念车赛 2001 17
机动战士高达 连邦对吉翁 DX 20
零 27
灵魂能力 II 9
马克西莫 24
MGS2 30 61
梦幻骑士 III 26
REZ 31 36
真·三国无双 2 42
最终幻想XI 13
WSC
浪漫沙加 28
半熟英雄 28
XBOX
灵魂能力 II 9
死或生 3 31



## 郑重声明

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

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

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。



总 顾 问: 李子奇
社长 / 总编: 司 马
常务副社长: 马 力
编辑部主任: 王 义
市场总监: 宋宣明
一编室主任: 李海祥
二编室主任: 徐瑞金
三编室主任: 高晓兰
读者服务: 宿美蓉 吕 黎
电脑设计: 康云飞 张 强
责任编辑: 郑 翔
本期责编: 王 梓
编 辑: 杨 晶 李昌奇 张元凯 胡 斌 张志强
编 委: 刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲
主 办: 甘肃省科学技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
印 刷: 深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行: 兰州市邮政局
邮发代号: 54-98
编辑管理: 《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码: 730000
电 话: 0931-8668378 8659190
传 真: 0931-8496387
Email: ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号: 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 1 月 1 日
定 价: 人民币 8.80 元

# 游戏情报站



## 事件

### MGS2 发售纪念

经过3年艰苦制作的MGS2的日版终于在11月29日如期发售了！KONAMI公司于当日在东京涩谷著名的游戏零售连锁店TSUTAYA举办了发售纪念活动。游戏监督小岛秀夫和角色设计新川洋司在现场举行了握手签名会。无数MGS爱好者将会场围得水泄不通，整个活动持续一个小时。

小岛监督一开口就很戏剧化地说："知道METAL GEAR SOLID吗？"这句话取自于MGS2在日本的电视广告中广告主角GACKT的台词"知道METAL GEAR SOLID吗？我就不知道"接下来小岛还说："制作时间是整整3年，现在终于可以发售了。现在真想倒下来将3年来少玩的东西补回来。"

KONAMI FIGURE COLLECTION，制作相当精良。

新川氏则说："今天是发售日，看到秋叶原有好多的玩家在排队购买，自己真的很高兴。"

签名会上还有一些玩家带来了他们自己珍贵的东西来参加签名，如MSX版的《合金装备 索立德》卡带、《宇宙骑警》软件、"MGS债券发行纪念包"等。小岛和新川都一一在上面为幸运地排上队的玩家签了名，同时还热情地和他们握手、交谈。

### 美版 MGS2 出货量突破 180 万套！

KOA（KONAMI of America）日前宣布，11月13日发售的美版MGS2目前的出货量已经达到了180万套，而13日当天出货的100万套已经全部销售一空。KOA美国执行副总裁就表示："我们对MGS2在头两个星期的表现相当兴奋，我们预料到了玩家们对于新一代MGS的热情，但还是被玩家们的热烈反应吓了一跳。"

据悉，KONAMI对MGS2的日本本土以外的销售成绩预计为400万套。

### 日版 PS2 再次宣布降价！

为了配合年末最大作MGS2的推出，SCEI已决定在MGS2发售当日（11月29日）将日版PS2主机的售价再次下调，从原来的35000日元下调至29800日元。这样，于2000年3月4日发售的PS2在经过一年零8个月之后，定价由39800日元降到了现在原29800日元。此举无论对于SCEI、MGS2还是玩家本身，都是有相当大的促进作用的。而在29日MGS2发售当日，也的确是有不少的玩家是连同MGS2加主机一起购入的。

### 最后一批 DC 主机将在 12 月 7 日推出

世嘉于日前表示，他们将会把20000台美版DC主机改装成日版主机在日本发售，为DC在日本本土划上句号。这最后一批DC主机将会在12月7日推出，而这最后的20000台主机销售完毕后，日本本土就再也不会发售新的DC主机了。不知道谁能有幸买到最后一台"世嘉之最后的主机"呢？

### BLEEM 宣布结业

一直以开发模拟器为主的美国公司BLEEM近年来一直致力于DC上的PS模拟器"BLEEMCAST"的开发工作，并已经推出了两款作品（《GT赛车2》以及《铁拳3》）。不过，日前当玩家们再次访问BLEEM的官方主页http://www.bleem.com时，却只看到了"GAMEOVER"的字样以及一幅索尼克在有"BLEEM"标记墓碑前哭泣的图片。据了解由于BLEEM与SCEA之间的官司纠纷越来越激烈，同时又由于PS2的关系，使得零售商不敢得罪SCEA而只好选择放弃BLEEM，因此BLEEM才不得不黯然在业界消失。

### 藤原纪香担任女主角的新感觉 SLG《MINERVAL 计划》

11月28日，日本D3 PUBLISHER公司宣布联合TAITO、IMJ、FLAT-OUT及MEDIA FACTORY几家公司合作开发PS2游戏《MINERVAL计划》（《PROJECT MINERVAL计划》）。游戏预定将于2002年夏天发售。

游戏中，玩家将成为一位叫做艾丽西娅（ALICIA）的SWAT（特种部队）队员参加作战。游戏以实时制进行，除了自己以外的其他角色都由电脑控制，游戏讲究团队合作。

游戏将一共提供24个关卡，约有50项战斗任务。为了完成任务，玩家必须充分利用各个伙伴的技能，并组成一个合适的作战队伍。各角色都可以变换武器及其他各种装备以适应不同的战局。

而玩家所控制的主角的艾丽西娅将由日本超级女星藤原纪香扮演。游戏将用3D多边形来描绘出藤原纪香的造型。另外，艾丽西娅的配音演员也是藤原纪香，而藤原纪香也参与了游戏的策划工作。

D3 PUBLISHER公司原名为CULTURE PUBLISHER公司，主要的代表作品有PS的"SIMPLE1500系列"、PS的"SIMPLE实用1500系列"、PS2的"SIMPLE2000系列"及PS2的《LOVE SONGS》等等。

藤原纪香是日本常盛不衰的一流女星，生于1971年，身高171cm，1991年成为日本小姐冠军。因在改编自北条司漫画《CAT' EYE》的电影中担任大姐泪子一角而开始光芒四射。曾参加《恋爱世纪》、《新闻女郎》及《WITH

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

LOVE》等日剧的演出，也是日本当之无愧的电视广告女郎。

## 专访“《最终幻想》之父”坂口博信

——坂口先生的大学时代好像是在横滨国大的电气情报工学科渡过的呢。

去横滨读书并没有什么特别的理由，只不过是我很想在横滨住住。我所擅长的学科是数学及物理学。不过高中时代我曾很想成为音乐家，家人经常说我“除了音乐之外一无是处”，（笑）直到某一时期我突然发现自己没有当音乐家的才能，梦想便破灭了。所以我便有“如果换一个环境在横滨开始大学生活看看是否能够带来新的梦想”的念头。

——你就是在横滨遇上了成为现在 SQUARE 核心的成员？

嗯，后来在《圣剑传说》中成为导演的田中弘道就是我的同学啊。他从高校时代起就出没于秋叶原，即是所谓的“电脑迷”吧。成为朋友后，我们提意不如合租房子住，而他就带来了一台“APPLE Ⅱ”过来。

——于是坂口先生你就开始玩 APPLE Ⅱ的游戏？

对，与其说我是迷上了电脑，不如说我是迷上了美国的游戏。比如说《WIZARDRY》及一些冒险游戏，这些游戏和当时游戏中心的游戏是完全不同的，要花上很长的一段时间去玩。我迷上了 RPG 这一系统，后来不停地玩连学校都没去。

——后来就去了 SQUARE？

是的，不过也有点偶然。当时我和田中想试试找个兼职赚点钱，找了本求职杂志，看到 SQUARE 的招聘广告后就去了，本想只干一个春假，结果一直到了现在。

——当时的 SQUARE 是电友社的其中一个部门吧。

是的，工作地点是横滨日吉的一个小单位，然而我们入职时公司情况不是很好，首个作品的计划很快便中途停止了。于是我们不收取工资，和当时逼不得已留下的几个职员开始制作游戏，那个就是我们的第一个游戏《死亡陷阱》（1984 年）。

——《死亡陷阱》？就是被评为画面显示很快的日本 RPG 游戏吗？

嗯。我们有一位很优秀的高中程式员，他在这方面可称得上是天才，就是性格差到极点，要留用他很辛苦。

——那种辛苦就成为了你现在一流制作人的第一步吗？（笑）

可以这么说，那个程式员走了以后我便要负责一半的编程，还要写剧本，画面有 1/4 是我画的，还有地图，连效果音都做了。

——由一开始的兼职成为现在的制作人实在很厉害，不过你还懂得编程？

懂得不多，当时和几个朋友一起试着做过游戏，我也跟着学了一点，但不是很多。

——但在当时你们的水平算得上是黑客了（笑）。不过那时你们是 SQUARE 的主要力量了吧，后来你们制作的《WILL》和《BLASSTY》中坂口先生又干了哪些工作呢？

主要是剧本，也参加了一些编程工作，因为当时的《WILL》使用的是比《死亡陷阱》更新的画面描绘程序，所以不得不写一个新的程序，而《BLASSTY》则是《WILL》的发展。

——那么那时的情况怎么样？

好多了，制作《WILL》时有 6 个人，后来得到 SUNRISE 的帮助，在制作《BLASSTY》的时候共有 30 多人。

——坂口先生是不是就从那时候开始自己的制作人之路了？

应该算是吧。那时感到自己在编程方面已经到极限了，干脆退出来专心写剧本。而监制是从《最终幻想》开始的。

——一说起《最终幻想》我们就想到电影，从“1”开始就有这种感觉了。

这是因为我们一直以来都在做冒险游戏，始终是很注重故事的。此外我们也希望能和《DQ》竞争一下，让别人看到一个和《DQ》完全不同的 RPG。所以《DQ》都将容量放在了文字上，而我们就全用在了画面上。♪

——你是在哪种情况下认识音乐制作人植松伸夫的？

在日吉那里，有一间只要你委托便会把你喜欢的曲子录给你的小店，他在那里工作。因为那时就像邻居一样，所以我就问他“要试试么？”

——现在植松伸夫已经是世界性的作曲家，没想到是从邻居关系开始的。

当初叫他试试只是开玩笑说出来的，但他一口气作了6首曲子！当他拿来问我“怎么样？”的时候我告诉他“完全不行”。跟着他很快的又拿来了新的磁带，我觉得他很有干劲，之后听了感觉相当不错，当我对他说“不错呢植松，这次好多了”之后他竟然说“我只不过把曲子的顺序给改变了一下”，（笑）我到现在还觉得不好意思呢。（笑）

——此外在《FF》的制作人员中无法忘记的还有主程序员 NasirGebelle 先生。

对，我和他很早就开始一起工作了，在那时他就是个电脑天才，当时社长是在偶然的机会下聘请了他。他可是我一直崇拜的人啊！

——那 Nasir 先生做到《FF》的哪一集呢？

是从“1”到“3”，就是红白机时代。虽然因为签证的关系他必须要回美国，但我们经常和他电话联系，有时候有什么问题我们也会在电话里问他，他竟然把整个程序都记下了，告诉你 xxxx 后问题或故障就没了，真是非常佩服他啊！

——用长途电话来除 BUG？！

呵呵，从某些方面来讲不是普通人能干的事。（笑）

——《FF》是由几个人做出来的呢？

Nasir 在的时候就 4 个人。

——人很少啊！

是啊，事实上在《FF》时期公司已经成长起来了，那时一个电脑公司收购了SQUARE，我们也得到了相应的扩充，当时我们的小组非常的弱小。Nasir 和我，还有负责画面的人，后来加入的有《圣剑传说》的监制石井浩一，但人员还是不够，于是请来了河津秋敏，就是后来《SAGA》的监制。河津他是从东工大来的，他很了解 RPG 的深奥之处，陆行鸟也是他设计的，那时真是很好啊。

——的确，在制作人员名单上出现了 SQUARE A TEAM 的名字。

嗯。我在 SQUARE 的资历最长，所以是 A TEAM。不过我们负责的计划在公司是最不受欢迎的。

——不过当你们的游戏畅销以后公司是不是改变看法了呢？

是啊，在快要完成的时候好多人都来帮忙，当游戏发售的时候程序设计员们对我说“坂口，你终于做出好东西来了”，这句话我到现在还记得。

——《FF》从“3”以后就有许多剧情上的表演，真是很好看啊。

那时候的表演还不是很好，有些地方还很沉闷，直到《FF Ⅴ》的时候才变得好一些，因为我们找来了北濑佳范，他对这方面很有造诣。

——是啊《FF Ⅵ》的剧场表演到现在还印象深刻呢。

他做得很好，就为此他成了后来《FF Ⅶ》的监制。

——那你的工作有什么变化呢？

之前我要写剧本还要监制，从那以后我就主要负责剧本了，监制的事就都交给了北濑佳范。

——从那以后《FF》出的速度就很快啊。

是的，我们大概每隔 1 年到 2 年就出一个新的。

——后来你们小组人数增长很多啊。

嗯。在《FF Ⅵ》以前没有 CG，50 人就能做了，但从《FF Ⅶ》开始加入了 CG 等要素，人数一下暴增到 100 人，但也只是刚刚够而已。后来为了 CG 我们引进了大量这方面的人才，这也就是后来《FF Ⅷ》和《FF Ⅸ》能连续制作的原因了。

——最近坂口先生制作了一部全CG的电影，电影和游戏有什么不同之处呢？

电影比游戏简单多了，只要有好的剧本和画面就可以了，而游戏剧本不但要好，还要有优秀的程序员和美工，制作起来也比电影要复杂得多。最主要的是在做游戏的时候大家都有自己的工作，很少会有争论，而做电影的时候美工经常提出不同的看法，有时候大家会很吵。（笑）

——现在的游戏要把人物的表情和眼神做好似乎不太可能呢。

这主要是技术上的问题，不过现在也能做，就是要耗费大量的资源和精力。大概 PS3 就能把这点做好了吧。（笑）

——真希望将来能用手柄来控制全 CG 的游戏呢。

这很有可能，因为现在 PS2 的性能就能达到这条件，但我们没有这方面的经验，开发工具也不是很好，还要等上一段时间。

——是啊。今天真的很高兴能和你谈话，再见。

我也很开心，再见。



www.plumbook.cn

# 最新日本游戏业界关系图

## 任天堂

产品：NINTENDO GAME CUBE、GAME BOY ADVANCE 等

GBA绝赞销售中，NGC也开始热销。还将独占CAPCOM的“《生化危机》系列”，第三方厂商的软件逐渐开始丰富起来。11 月 21 日，新颜色外壳的NGC 开始发售。

## SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

产品：PLAYSTATION2、PSone

PS2 的全球出货量已经突破 2000 万台。10 月份 SCE 为 SQUARE 注入 149 亿日元资金。另外 SCE 积极地与 SEGA、NAMCO、NTT COMMUNICATIONS（编注：NTT即日本电报电话公司）等公司展开各项合作活动。

※关联公司
※关联公司
MOBILE21
※通信业务
KONAMI SCE 任天堂 MS BANDAI
※资本输出 ※资本输出
KDDI
※通信业务
IBM
※协助开发硬件
东芝
※协助开发硬件
DIGI CUBE
※关联公司
※资本输出
松下电器
※协助开发硬件
NTT COMMUNICATIONS
※通信业务
SQUARE SCE 任天堂
合成公司有ELECTRONIC ART SQUARE 和 DIGI CUBE（编注：从事网上销售）。
RARE
TAKARA SCE 任天堂
HUDSON SCE 任天堂
※联合创立公司
INFOGRAMES
HUDSON INFOGRAMES SCE 任天堂 MS
※三家公司进行通信业务合作
NAMCO SCE 任天堂 MS BANDAI
制作以《DQ》中的角色为造型的相关产品。与SEGA、SCE 合作发展宽带（BROAD-BAND）通信业务。与SEGA 合作发展其他街机等娱乐业务。还与其他很多生产商有联系。
※三家公司进行业务合作
※联合创立公司
※业务合作
ELECTRONIC ARTS SQUARE SCE 任天堂 MS
ELECTRONIC ARTS
HAL 研究所
角川书店 SCE 任天堂 MS
※协助销售
※街机部门合作
ENIX SCE 任天堂
向GAME ARTS 输入资本，预定发售 PS2 用软件《格兰蒂亚 EXTREME》。另和 SQUARE 与 NAMCO 有合作关系。
※资本输出
ATLUS SCE 任天堂 MS
和角川书店在流通销售领域结成合作关系。另外10月份宣布让旗下的 CARRIER SOFT 子公司化。
※联合公司
CARRIER SOFT
SEGA SCE 任天堂 MS BANDAI
与NAMCO 在街机等娱乐业务上进行合作，也将开发XBOX街机基板。今后SEGA将积极地在各主机平台上进行软件的开发。
※开发街机用基板
GAME ARTS SCE
NTT COMMUNICATIONS
※通信业务
KDDI
※通信业务
CAPCOM SCE 任天堂 MS
向任天堂公司“独占”供给“《生化危机》系列”。
NVIDIA
※协助开发硬件
INTEL
※协助开发硬件
NTT DOCOMO
※通信业务
TECMO SCE 任天堂 MS
ERGO SOFT
※联合创立公司
KOEI SCE 任天堂 MS
※协助销售
HAPPINET
※联合创立公司
BANPRESTO SCE 任天堂 BANDAI
※联合创立公司

## MICROSOFT

产品：XBOX

XBOX 将于 2002 年 2 月 22 日在日本发售。在东京游戏展 2001 秋上以 150 台的大规模进行展出，极具话题性。另外，随着 NAMCO、FROM SOFTWARE 等的加入，第三方产商的数量开始充实。日版 XBOX 的具体价格及性能指标还有待发布。

## BANDAI

产品：WONDER SWAN

硬件方面是以 WSC 为支柱。软件方面获得了 SQUARE 的“《最终幻想》系列”的大力支持。另外，也将会有来自 SCE 及 SEGA 方面的作品预定登场。12 月有《XI[sai]Little》等作品，2002 年春有《战斧》等作品发售。

软件开发商
日本国外的软件开发商
其他制造商
厂商之间的合作关系
资本的流向
软件商和其他制造商的关系

SCE 为 SCE 的硬件提供软件
任天堂 为任天堂的硬件提供软件
MS 为 XBOX 提供软件
BANDAI 为 WONDER SWAN 提供软件



www.plumbook.cn

文：DARKBABY

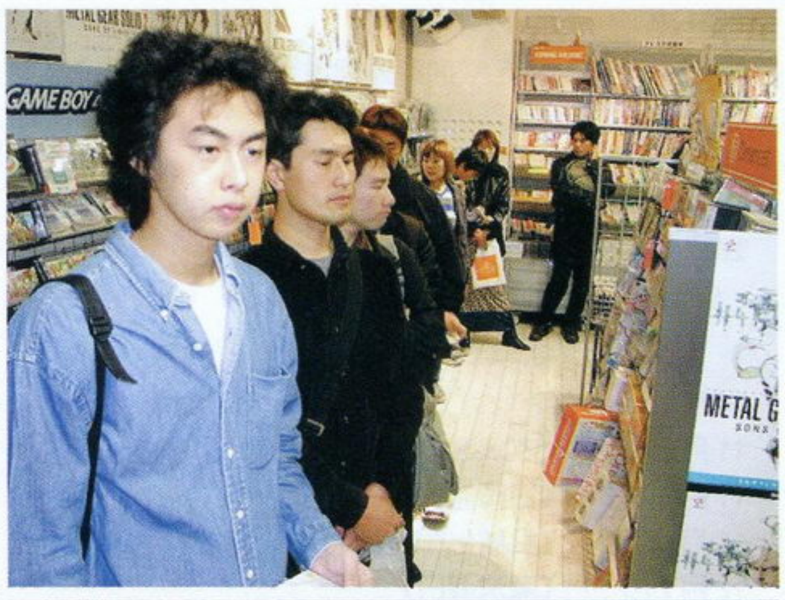
# 决战还待来年

随着XBOX和NGC在北美的成功登陆，新世纪的游戏主机大战宣告全面爆发。

应该说两大主机的首发都相当成功。11月15日XBOX发售时可谓盛况空前，比尔·盖茨亲临纽约时代广场为他精心筹划的超级主机助威打气。玩具销售连锁企业Electronics Boutique的副社长Peter Roithmayr次日宣布XBOX成为了该集团有史以来单日销售额最高的游戏主机，他接受记者采访时的发言颇耐人寻味："购买XBOX的顾客大多随机采购了两到三款游戏，而不是DVD电影什么的其他东西……"

任天堂还是保持着一贯的从容和含蓄，面对着微软在全美各地针对XBOX地毯式的轰炸依旧不动声色。没有增加电视广告的投放量、甚至在NGC于18日凌晨发售时各大网站和报章媒体都没有进行有组织的报道，似乎在世人眼里NGC的风头已经被3天前微软那台新出笼的吞噬机器完全掩盖了。微寒黑夜中逐渐汇聚在各地电玩专卖店门口的排队长龙再次证明了北美玩家对"任天堂"的期待和信赖！开店不久后NGC脱销的商家陆续出现，美国权威游戏网站IGN所联络统计的芝加哥的沃尔玛和纽约的Toys "R" Us等销售渠道都表示NGC已经销售一空。北美任天堂方面统计的数据NGC首日相关产品销售额达到了1亿美元。鉴于现状任天堂决定向北美追加20万台的出货以满足年末商战需求，在北美TV游戏业有着十年以上扎实根基、口碑极佳的任天堂产品的优势地位毕竟不是微软依靠金钱攻势就能轻易取代的。

真实的销售数字应该是这样的，XBOX首批出货的30万台截止11月21日共计销售了约73%(15～20日共销售约21万台)、NGC首批出货的70万台同日计算实际销售了约47%(18日单日销售约34万台)。NGC应该是占据了明显的上风，但作为新手上路的XBOX成绩也比预期的要理想。对于北美市场白热化的竞争SCEI社长久多良木健有如下反应："欢迎两款新主机加入后对市场的促进作用！但XBOX在发售同时没有推出网络游戏是极大的失误，而任天堂NGC似乎依旧没有摆脱固有游戏主机模式的局限……"在两台新主机接踵上市的当周PS2凭借着先行之利还是在北美销售了5万台以上，但久多良木健又不得不无奈地表示："XBOX的推出将迫使PS2缩短作为主流产品的时限，PS3的计划将有所提前。"形势之严峻可见一斑。







随着《PIKMIN》、《任天堂全明星大乱斗DX》两款大作推出，NGC的人气在日本逐步上升。《PIKMIN》电视CM主题歌的单曲唱片预订突破了15万份、《任天堂全明星大乱斗DX》紧随着ENIX的PS复刻版《DQIV被引导的人们》稳居软件销售榜次席，能否延续前作百万销量的记录将直接影响到NGC主机近未来的走势。9月中期的财务报表再次让任天堂露了一次脸：在东证全部622家上市企业经常项目利润总体下降45.9%、税后利润总体下降51.3%的恶劣形势下，该企业税后纯利比去年同期上扬了14.4%达343亿日元，股价连续4月居于2万日元以上高位(同比索尼股价4210日元、SQUARE股价1803日元)。

感觉敏锐的第三方软件厂商对时刻变化的局势迅速做出了反应，KOEI很快宣布正式参入NGC并预计2001下半财年推出对应游戏、世嘉CEO香山哲又似有所指的表示："铃木裕先生并不打算将超大作《莎木》仅限于XBOX发行，对NGC、PS2也充满了浓厚兴趣……"NAMCO也公布了《Pacman World2》等两款似乎是针对欧美市场的NGC新作、CAPCOM正在制作NGC版《街霸IV》的传闻也已经甚嚣尘上。不过任天堂今年的本土战略重点还是——GBA！！11～12月商战期间安排了《马里奥ADV2》、《魔法假期》、《铁拳GBA》等十多款大作以确保GB系列主机能够第四年夺取圣诞商战的最终胜利。

索尼的反击也十分迅速猛烈。为减轻市场压力同时配合超大作《MGS2》的推出，11月29日起日本PS2主机价格下调至29800日元。29日当天因为价格大幅下降和对《MGS2》大期待引发了自《FFX》以来又一次主机销售热潮，直到年末，PS2准备了充足的大作游戏来掀起一轮接一轮的攻势！这样的局面对立足未稳的NGC和尚未登陆日本的XBOX都造成了巨大压力，微软XBOX事业部最高执行长官大浦博久当即再次表示："日本是全球战略的重中之重，必须有万全准备才能将XBOX推出！"

《MGS2》全球范围爆炸性的成功（目前日、美两地出货已经突破300万套）和PS2主机价格下降使得索尼处于极有利的战略地位，PS2预期将在今年内达到历史的销售最高峰。但这样的结果显然都没有脱离市场分析家的预计，真正的决战还看来年！！

大浦博久在接受记者采访时表示："由诸如《FF》、《DQ》等一两款超大作决定胜负的时代已经过去，XBOX明年必将出现让世人震惊的游戏产品。"明年XBOX已知的大作阵容也相当豪华；《JSRF》、《幻魔鬼武者》、《莎木II》、《死亡之屋3》……当然还有更多未知的软件。在筹备被视为未来胜负关键的在线游戏方面微软有着足够的技术蓄积，很多市场分析家也指出："XBOX若想在PS2、NGC的夹击下取得生存必须在网络游戏方面另辟蹊径才能有所作为！"时间和决心将是成功的关键。不同于任天堂必须兼顾两个战场，微软目前全力筹备着北美的圣诞商战，预计年内可销售主机100～150万台（似乎中间值很大）以在TV游戏市场稳稳割据一席之地。

任天堂显然也做了长远打算。面对着索尼PS2咄咄逼人的强劲反击，任天堂先后公布了两条意义深远的消息：首先是山内溥社长将捐献私财200亿日元以赞助中小厂商开发游戏软件！先决条件是——资金用于制作NGC和GBA双机联动的新理念游戏，而且开发进度在一年内可以完成。这无疑对那些苦于缺乏资金来源的中小软件开发商是莫大福音（据传闻SUPER WARP的饭野贤治已经和任天堂秘密达成了某种开发意向）；另外一则消息同样具有杀伤力——11月27日日本任天堂常务董事森仁洋氏宣布投入开发超人气大作"《口袋妖怪》系列"的最新作，在2003年3月将会全面投入市场。虽然详细部分还不清楚，但可以肯定的是将会实现NGC版与GBA版的动游戏，还可以与手机等等连接交换数据。任天堂还表示考虑到在美国手机普及不如日本与欧洲快，但是宽带网普及率很高的问题，正在考虑家用调制解调器等有线接续方法。他们将会提供像BANDAI的"宠物蛋"、KONAMI的《游戏王》的卡片一样的育成数据交换、收集怪兽以培养出来稀有怪兽等人气养成方法来继续提供游戏的基本娱乐要素，并会利用独有的PC技术与SONY、MICROSOFT对抗。任天堂考虑到在网络技术上不如同业两社，而其NGC+GBA+Internet的三基结合的构想将在未来确立他人无可比拟的优势。显然任天堂的战略重心将放在明年，《阳光马里奥》、《塞尔达NGC》等战略产品能否如期而至是NGC成败所系。

索尼也不清楚PS2的强势地位能延续多长时间，最近《异度传说》等大作不断延期至来年也是对战略配置进行调整的一种征兆，过多大作挤在年末出货显然并不是合理的安排。PS2目前最主力的网络计划《FF XI》也日益被推



www.plumbook.cn

上舆论造势的台前，铃木尚下台后的SQUARE新一届领导层的经营策略也可能会对未来游戏产业的走势产生重大影响。索尼近期和台电等数家台湾IT厂商签订的委托生产PS2整机和零部件的协议使得硬件成本得以大幅下降，对XBOX主机未来在日本的市场价格定位将起到决定性影响。

很快就将告别毫无悬念的2001年度，新的一年将是充满了活力和激情的一年。主机的胜负沉浮犹如白云苍狗，对我们玩家来说未来的一年是值得无限憧憬和眷恋的……无数经典佳作传诸后世。

且看，决战还待来年！！

**Darkbaby的废话：**

为了明年的《阳光马里奥》、《塞尔达NGC》等NGC大作，忠实拥趸的在下已经做好了衣带渐宽终不悔的准备，PS2《异度传说》等大作也是我十分期待的游戏。最大的问题并不是金钱，随着年龄的不断增长感觉可支配的时间却越来越少。接触了《PIKMIN》后感悟到此类轻松愉快、随时可以放下的游戏很可能是未来的主流，任天堂在这方面把握得相当出色。另外对目前网络以及某些媒体到处传布的某某主机将独霸市场的言论实在不敢苟同，三家硬件厂商的规模、市场定位注定了他们所争夺的不过是蛋糕的大小而已，一家独占在近未来都将是某些人一场无法实现的梦想！目前做为玩家所能做的就是：选择自己信赖的主机玩自己喜欢的游戏。

## 短消息

◆SQUARE的现任社长铃木尚于11月26日宣布辞职，转而担任SQUARE的会长。新任社长由和田洋一担任，并兼任CEO。

◆世嘉于近日公布了PS2版《创造职业球会 2002》的发售日：2002年3月7日。DC版的《创造职业球会 特大号2》的发售日是2002年2月7日。

◆由CHUN SOFT开发，世嘉发行的迷宫RPG游戏《不可思议的迷宫 风来之西林 外传 女剑士飞鸟见参！》宣布延期，新的发售日是2月7日。

## 近期重要游戏发售时间

### PS

**2001年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月22日 | 《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》 | RPG | ENIX |
| 11月22日 | 《POP'N MUSIC 5》 | ETC | KONAMI |
| 11月22日 | 《恶魔城DRACULA年代记 The Best》 | ACT | KONAMI |
| 11月22日 | 《幻想水浒传 Vol.2 CRYSTAL VOLLEY之决斗 The Best》 | ACT | KONAMI |
| 11月22日 | 《心跳回忆 2 对战 PUZZLE The Best》 | PUZ | KONAMI |
| 11月22日 | 《Best Collection 女神异闻录 2·罚》 | RPG | ATLUS |
| 11月22日 | 《I.Q.FINAL》(PSone Books) | PUZ | SCEI |
| 11月22日 | 《刻命馆》(PSone Books) | ACT | TECMO |
| 11月22日 | 《影牢 刻命馆 真章》(PSone Books) | ACT | TECMO |
| 11月22日 | 《超级机器人大战 a》(PSone Books) | SLG | BANDAI |
| 11月29日 | 《蜡笔小新》 | ETC | BANDAI |
| 11月29日 | 《洛克人 X6》 | ACT | CAPCOM |
| 11月29日 | 《美少女战士 SAILOR MOON WORLD》 | ETC | BANDAI |
| 11月29日 | 《蒙面超人 AGITO》 | ACT | BANDAI |
| 11月29日 | 《百兽战队 GAORANGER》 | ACT | BANDAI |
| 12月20日 | 《大盗伍佑卫门》 | ACT | KONAMI |
| 12月20日 | 《飞吧，DIET》 | ACT | Twilight Express |
| 12月20日 | 《实况 POWERFUL 职业棒球 2001》 | SPT | KONAMI |
| 12月未定 | 《东京魔人学园外法帖》 | S·RPG | ASMIK |
| 12月未定 | 《真·女神转生II》 | RPG | ATLUS |
| 12月未定 | 《Milky Season》 | AVG | KID |
| 12月未定 | 《方块传说》 | PUZ | NAMCO |

**2002年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月31日 | 《beatmania 6thMIX+CORE REMIX》 | ETC | KONAMI |

### PS2

**2001年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月22日 | 《疯狂出租车》 | RAC | SEGA |
| 11月29日 | 《合金装备 索利德2 自由之子》 | ACT | KONAMI |
| 11月29日 | 《太阁立志传 IV》 | RPG | KOEI |
| 11月29日 | 《罪恶装备X PLUS》 | FTG | SAMMY |
| 11月29日 | 《多罗的假日》 | AVG | SCEI |
| 11月29日 | 《ESPN冬季极限运动 滑雪版2002》 | SPT | KONAMI |
| 11月29日 | 《雷盖亚 决斗传奇》 | RPG | SCEI |
| 11月29日 | 《FIFA2002 通向世界杯之路》 | SPT | EA SQUARE |
| 12月6日 | 《梦幻骑士 III》 | RPG | ATLUS |
| 12月6日 | 《机动战士高达 联邦对自护DX》 | FTG | CAPCOM |
| 12月6日 | 《吸血诡夜》 | STG | NAMCO |
| 12月6日 | 《ICO》 | A·AVG | SCEI |
| 12月13日 | 《零 zero》 | AVG | TEMCO |
| 12月13日 | 《桃太郎电铁 X》 | TAB | HUDSON |
| 12月20日 | 《心跳回忆3 在约定的那个地方》 | SLG | KONAMI |
| 12月20日 | 《杰克和达斯特 旧世界的遗产》 | ACT | SCEI |
| 12月20日 | 《MotoGP2》 | RAC | NAMCO |
| 12月20日 | 《实况 POWERFUL 职业棒球 8》 | SPT | KONAMI |
| 12月26日 | 《最终幻想X》(英文版) | RPG | SQUARE |
| 12月27日 | 《马克西莫》 | ACT | CAPCOM |
| 12月未定 | 《封神演义 2》 | RPG | KOEI |
| 12月未定 | 《幻想水浒传 III》 | RPG | KONAMI |
| 12月未定 | 《三国志 VIII》 | SLG | KOEI |
| 12月未定 | 《荒野兵器 3》 | RPG | SCEI |

**2002年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月1日 | 《GT 赛车 东京概念车赛 2001》 | RAC | SCEI |
| 1月1日 | 《NBA LIVE 2002》 | SPT | EA SQUARE |
| 1月1日 | 《A列车出发吧》 | SLG | ARTDING |
| 1月31日 | 《VR战士 4》 | FTG | SEGA |
| 1月31日 | 《格兰蒂亚 EXTREME》 | RPG | ENIX/GAME ARTS |
| 2002年春 | 《王国之心》 | RPG | SQUARE |
| 2002年春 | 《创造球会 2002》 | SLG | SEGA |
| 2002年春 | 《AUTO MODELLISTA》 | RAC | CAPCOM |
| 2002年春 | 《枪下游魂3 恐龙危机》 | STG | CAPCOM |

### DC

**2001年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12月13日 | 《创造职业球会 特大号2》 | SLG | SEGA |
| 12月20日 | 《樱大战在线 帝都漫长的一天》 | ETC | SEGA |
| 12月20日 | 《樱大战在线 巴黎优雅的一天》 | ETC | SEGA |

**2002年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月未定 | 《不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》 | A·RPG | SEGA |

### NGC

**2001年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月15日 | 《FIFA2002 通向世界杯之路》 | SPT | EA SQUARE |
| 12月7日 | 《球球电影主题公园》 | SLG | KECMO |
| 12月14日 | 《动物之森+》 | SLG | 任天堂 |
| 12月20日 | 《索尼克大冒险 2 BATTLE》 | ACT | SEGA |

**2002年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月24日 | 《VR射手3 Ver.2002》 | SPT | SEGA |

### GBA

**2001年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月30日 | 《ZOIDS SAGA》 | RPG | TOMY |
| 11月30日 | 《三国志》 | SLG | KOEI |
| 11月30日 | 《机械化军队》 | ETC | KEMCO |
| 12月7日 | 《魔法假日》 | RPG | 任天堂 |
| 12月7日 | 《怪物农场ADV》 | SLG | TECMO |
| 12月7日 | 《NAMCO博物馆》 | ETC | NAMCO |
| 12月7日 | 《大战略 FOR GBA》 | SLG | MEDIA KAIT |
| 12月7日 | 《ADVANCE RELLY》 | RAC | MTO |
| 12月13日 | 《实况WORLD SOCCER POCKET》 | SPT | KOANMI |
| 12月13日 | 《COLUMNS CROW》 | PUZ | SEGA |
| 12月20日 | 《特鲁尼克大冒险 2 ADV》 | A·RPG | ENIX/CHUNSOFT |
| 12月20日 | 《ESPN冬季极限运动 滑雪版2002》 | SPT | KONAMI |
| 12月21日 | 《铁拳 ADVANCE》 | FTG | NAMCO |
| 12月21日 | 《龙战士 II 使命之子》 | RPG | CAPCOM |
| 12月未定 | 《火焰之纹章 封印之剑》 | S·RPG | 任天堂 |

**2002年**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1月1日 | 《格斗之王 EX》 | FTG | MMV |
| 1月17日 | 《宇宙巡航机》 | STG | KONAMI |
| 1月未定 | 《街霸ZERO 3 UPPER》 | FTG | CAPCOM |
| 2002年春 | 《光明之魂》 | A·RPG | SEGA |



www.plumbook.cn

# XBOX 试机报告

### SOLIDUS GOUKI 点评：

外观●外观给我的感觉不是太好，至少比在图片上看到的感觉要差了许多。两侧黑色一格一格光滑的塑料给人一种“廉价”的感觉，并且时刻都有一种“可能被尖锐的东西划伤”的危险感存在，中央绿色的“XBOX”标志也是如此。主机的体积的确是够大、够厚（当然，厚度比NGC差远了，笑）。从俯视的角度来看真的就是一个大大的“X”，当主机运行的时候，开仓键闪着绿光与黑色的外壳倒也非常相配（至少个人比较喜欢这种感觉），可以想象晚上把灯关了之后XBOX运行时的“COOL样”吧。主机很重（虽说拆开之后发现里面的构造并不算紧凑，但一个大电源与一个硬盘就够受的了），估计小孩子是抱不动的。手柄●手柄给我的感觉相当差！不知为什么要将那些按键设计得如此之小，并且还凸得特别厉害呢？在玩《DOA3》的时候头一次给自己一种“手足无措”的感觉，总是按错键。记得当初玩同样是六键二列排列的SS手柄时也没有发生过这种情况啊？不知亚洲版的手柄是否会好一些。手柄很重，还好因为主机内置硬盘而不需要插记忆卡，否则拿XBOX手柄的确算得上是“力气活。”L、R键的设计比DC的手柄要好一些。

7.1

### D·S 点评：

在亲眼看到XBOX之前，脑海中的XBOX就已经被渲染上一层浓厚的“美国派风格”，联想到美式游戏的粗犷的设定和变态的难度都让我不寒而栗。可是见到那个传说中的黑盒子之后才让我稍微安定了一些，说它大，其实也只有PS2的1.25倍而已，但外观却没有PS2的现代派前卫造型那么令人震撼，只是一台中档DVD机的感觉。手柄怎一个“大”字了得，手握上去的感觉就像抓着一个塑料球体，虽然谈不上笨重，但也略微感觉到操作时的生涩。接驳电视机的方式同其他游戏机没有什么差别，只是有HDTV的玩家可能会感到XBOX高端输出的精妙，用宽屏等粒子TV玩《DOA3》应该算是一种奢侈吧。开机画面就不说什么了，烂！但是系统显示菜单却简单明了，很有数字化视听产品的风格。第一个试玩的游戏就是期待已久《DOA3》，手柄虽然比较大，但没想到操作感却不错，除了4个按键（A、B、X和Y键）的距离较近外，其他便没有什么毛病。至于《DOA3》这款游戏，“黄金眼”中已经点评过了，便不再重复。之后还测试了《光环》等美式风格浓郁的游戏，因为自己实在不感兴趣，玩过之后也没有什么深刻的印象。总之，这一次试玩XBOX主机，所见到的游戏画面和掌控的操作感觉都在意料之中，中规中矩，根本没有什么惊人的发现。也许现在很难再找到当年8位机升级到16位机或16位机升级到32位机时的震撼，看来下一次由衷的感动应该是真正意义上的“人机一体化”（完全虚拟现实）吧。

8

### ACE 飞行员的点评：

有幸第一时间玩到了XBOX。定睛一看，果然不出所料，XBOX的块头还真够大的，重量当然也是所有家用机之冠。机壳并没有想象中那样考究，反倒是给人一种中间很空洞的感觉，特别是XBOX的标致显得比较简陋。手柄是游戏机一个重要的组成部分，相信大家都知道XBOX的手柄也是个大块头吧，握在手中给人一种很充实的感觉，这倒也不错。XBOX手柄的工艺还是很不错的，感觉上强于主机，只是一大堆按键密密麻麻的全部放在了右侧，而且都做成了球面状并向外凸起，这显然减少了与手指的接触面积，看上去就像一个完全不玩游戏的人设计出来的产品。按下POWER，哇！XBOX的开机画面做的可是够花哨的，又有光，又有电的，感觉上有点画蛇添足，哗众取宠。不管那么多，最重要的还是游戏本身。

7.2

在XBOX首发软件中《DOA3》当然是首选游戏。这里暂且不讨论《DOA3》的游戏性如何，作为一款体现XBOX机能的重头游戏，我觉得《DOA3》已经成功地完成了它的使命，其素质就和我料想的一样，华丽广大游戏场景、流畅自然的动作、较快的读盘时间都很令人满意，XBOX的硬件条件的确很不错，但是就现阶段和PS2以及NGC比起来，XBOX上的游戏并没有甚至质的飞跃。据有关资料报道，XBOX在美国首发情况还没有NGC好。现在对XBOX妄下断言还为时过早，由于XBOX软件支持厂商众多，如何提高游戏素质才是最重要的。

### LIKY 的点评

巨大主机，巨大的手柄

见到XBOX从包装盒里拿出来时着实吓了一跳——都大得不成样了！好像从没有见过这么大的游戏主机，真不知道微软是怎么想的。小心翼翼地“抬”起来，果然够分量啊！不知道这个“盒子”防震措施做得好不好，要不然一不小心手拿酸了……

7

主机的质感非常不错，高贵的黑色，中央的绿色“XBOX”标志非常显眼，但仍然是个神秘的东西，因为还没有发现有什么特殊的用途，个人认为完全没有必要设计这么大一个无聊的噱头。

手柄的设计完全借鉴了NGC的手柄，但完全没有NGC手柄那么顺手，似乎并不只是手柄太大造成的这种感觉，整个手柄又厚又重，实在不适合长时间握在手中玩游戏。真不知道这个主机还是否适合小孩子们来玩。

玩到的第一个游戏是《死或生3》，画面精美到无可挑剔，特别是那些巨大的场景刻画得相当真实和细致。各个人物的片尾CG也制作得非常有特点，那些充满挑逗的画面估计又会吸引大批玩家（当然是男性玩家）。

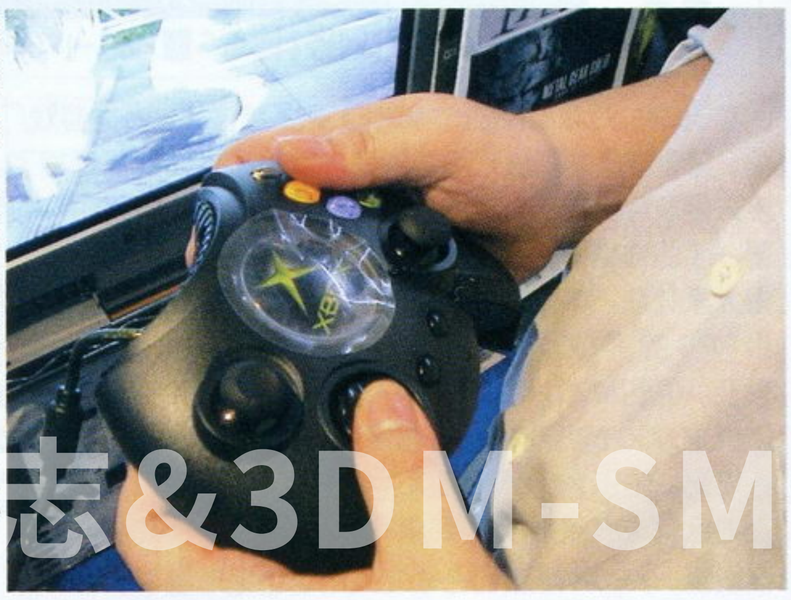
XBOX——机能足够强，前途却未卜。

### 纱迦的点评

虽然对美国人以大为美的心理早有体会，但突然看到这个传说中微软的魔盒时还是被它的“吨位”吓了一跳。XBOX给人的第一感觉并不像一台游戏机，倒像是一个礼品盒，使人以为这个盒子里面才是游戏机。不过主机机身正中央的那个“X”标志看上去倒是不错，很有些味道。

8

手柄刚上手时给我的感觉很不好，大家都是人，难道美国人的手就这么大吗？而且分量不轻，女孩子玩久了肯定会手酸的。再就是几个键挤在一起，玩游戏的时候很容易按错键。比较独特的一个地方是那个本来应该是SELECT键的地方多了一个叫BACK的键，如果这个键的实际功能和它的名字一样的话，这个设定就有些让人觉得莫名其妙了。不过手柄这个东西，只要你用习惯了，自然而然就能适应了。个人觉得这个手柄比NGC手柄要好，NGC手柄的A、B、X、Y四个键排列得太奇怪了，更何况日版XBOX的手柄会有重大改进。



玩的第一个游戏就是《死或生3》，借助XBOX的强大机能，游戏画面异常美丽，吸引了一大帮人围观。如此盛况，远胜当年路易在鬼屋里冒险时的情景。首发游戏就能做成这样，的确不俗。但光靠美式游戏就想统一业界，微软的如意算盘打得也太不现实了。

志&3DM-SMV



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 2223012

www.planfbook.com

# 至爱排行榜

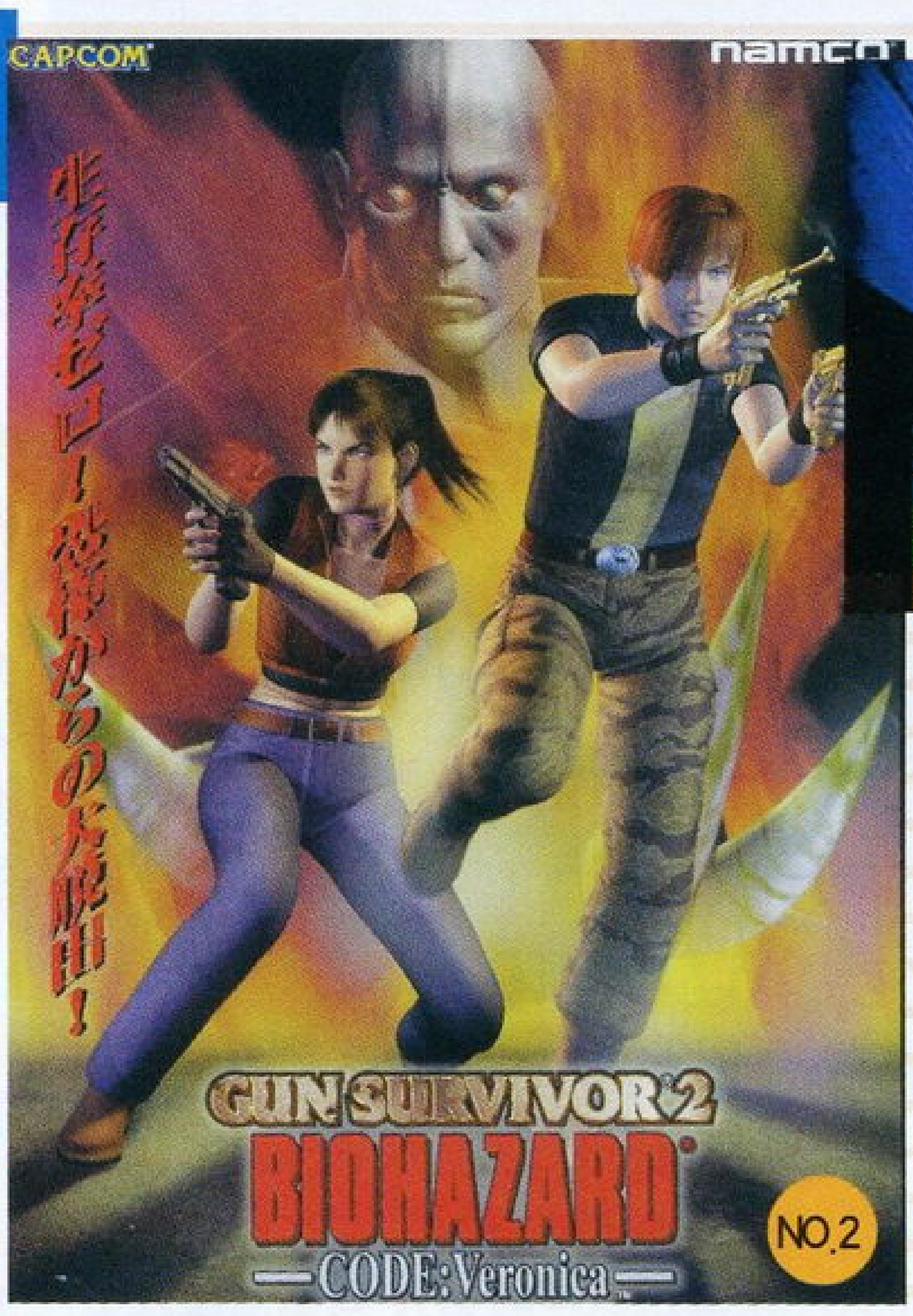
TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME

## 日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2001年11月5日～11月11日

| 名次 | 游戏 | 资料 |
|---|---|---|
| 1 | 实况棒球 JAPAN 2001 NEW! | KONAMI■PS2■SPT■2001-11-08■4万9416套◆累计4万9416套 |
| 2 | 枪下游魂2 GUNCON2 捆绑销售版 NEW! | CAPCOM■PS2■光枪STG■2001-11-08■3万2296套◆累计3万2296套 |
| 3 | 真·三国无双2 | KOEI■PS2■ACT■2001-09-20■2万1634套◆累计62万3229套 |
| 4 | 实战柏青哥必胜法！兽王 | SAMMY■PS2■ETC■2001-10-25■1万9412套◆累计17万3998套 |
| 5 | PIKMIN | NINTENDO■NGC■RTS■2001-10-26■1万5443套◆累计14万3203套 |
| 6 | 超级机器人大战 A | BANPRESTO■GBA■SLG■2001-09-21■1万0396套◆累计24万5667套 |
| 7 | J联盟 WINNING ELEVEN 5 | KONAMI■PS2■SPT■2001-10-25■8448套◆累计6万0119套 |
| 8 | 化解危机2＋GUNCON2 捆绑销售版 | NAMCO■PS2■STG■2001-10-04■7927套◆累计10万9884套 |
| 9 | 瓦里奥大冒险 YOKI的宝物 | 任天堂■GBA■ACT■2001-08-21■6093套◆累计25万2529套 |
| 10 | 1500系列 俄罗斯方块 | SUCCEE■PS■TAB■2000-07-19■6002套■累计20万7813套 |
| 11 | 路易的鬼屋冒险 | 任天堂■NGC■AVG■2001-09-14■5515套◆累计20万3927套 |
| 12 | 马里奥赛车 Advance | 任天堂■GBA■RAC■2001-07-21■5385套◆累计62万6886套 |
| 13 | 大众高尔夫 3 | SCEI■PS2■SPG■2001-07-26■5146套◆累计75万311套 |
| 14 | 棋魂 | KONAMI■GBA■TAB■2001-10-25■4122套◆累计4万5481套 |
| 15 | BRAVO MUSIC | SCEI■PS2■MUC■2001-10-11■3953套◆累计5万0181套 |
| 16 | 皇牌空战4 破碎的天空 | NAMCO■PS2■S·STG■2001-09-13■3859套◆累计34万7164套 |
| 17 | 实况力量职业棒球8 | KONAMI■PS2■SPT■2001-08-30■3650套◆累计26万8011套 |
| 18 | 随身对局 役满 Advance | 任天堂■GBA■TAB■2001-10-26■3590套◆累计2万0340套 |
| 19 | 超级马里奥 Advance | 任天堂■GBA■ACT■2001-03-21■3585套◆累计72万8270套 |
| 20 | SIMPLE 2000系列 PARTY GAME VOL.2 NEW! | D3图书发行社■PS2■SLG■2001-11-08■3181套◆累计3181套 |

短评：万众期待的《MGS2》终于发售了，各大游戏厂商也都吹响了年末商战的号角，有趣的是好几款预定本月在PS2推出的游戏都延期了。由于杂志出刊时间的关系，没来得及等到日本游戏最新销量情况的详细资料，在下一期杂志中本人一定为各位奉上第一手的准确资料。现在PS的游戏越来越少，但是11月22日推出的《DQ4》一定值得大家关注。本作第一周销量就轻松突破60万套大关，虽然这个成绩对号称日本国民级RPG的“《DQ》系列”来说根本算不了什么，但是这个成绩却令很多游戏厂商望尘莫及。说到NGC，发售也有一段时间了，于11月21日推出的《全明星大乱斗DX》可以说是NGC的招牌作品，喜爱任天堂的玩家千万不要错过。还有XBOX，本人当然不会忘记。由于XBOX的日版还要等到明年的2月22日，所以它很可能错过日本以及亚洲地区年末商品销售旺季这样一个绝佳的销售时机，再加上前不久NGC刚刚在北美地区发售，XBOX想顺利占领北美市场也绝非易事。



## 日本最新主机销量排行榜

2001年11月5日～2001年11月11日

| 主机名 | 本周销售 | 本年度销售 | 市场占有率 |
|---|---|---|---|
| PS2 | 3万3993台 | 266万3693台 | 35.0% |
| GBA | 3万3146台 | 345万7038台 | 34.1% |
| NGC | 1万8073台 | 28万0392台 | 18.6% |
| WSC | 5099台 | 25万7887台 | 5.2% |
| PSone | 4760台 | 17万8219台 | 4.9% |
| GB | 1591台 | 47万8220台 | 1.6% |
| N64 | 331台 | 7万1078台 | 0.3% |
| DC | 152台 | 26万8407台 | 0.2% |
| 其他 | 390台 | 17万2001台 | |

短评：如果大家翻翻最新游戏发售表你们会轻易地看出，现在PS2的软件阵容是空前强大，大牌软件真是络绎不绝！现在PS2仅仅在日本本土的出货量就已经顺利突破700万台。在日本游戏历史上有一则不成文的规律：过去无论哪一台主机，只要首先突破500万台销量这一道“鬼门关”就可以产生所谓的“羊群效应”，然后顺利进入“高速成长”阶段。现在PS2已经迎来它的黄金时代，加上SCEI宣布PS2正式降价，想在春节期间狠狠过把瘾的玩家还犹豫什么呢?

## 日本街机排行榜 TOP10

| 名次 | 游戏名称 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 德比赛马俱乐部 2 | 赛马 | SEGA |
| 2 | VR战士 4 | FTG | SEGA |
| 3 | 铁拳 4 | NAMCO | FTG |
| 4 | 机动战士高达 连邦VS.吉翁DX | ACT | BANDAI |
| 5 | 太鼓之达人 2 | MUC | NAMCO |
| 6 | CAPCOM VS. SNK 2 | FTG | CAPCOM |
| 7 | RACE ON | RAC | NAMCO |
| 8 | POWER SMASH 2 | SPT | SEGA |
| 9 | VR射手 3 | SPT | SEGA |
| 10 | TIME CRISIS II | 光枪STG | NAMCO |

短评：本次日本街机排行榜并没有太大的变化。对于国内而言，相信《KOF 2001》肯定稳座榜首。

# 灵魂能力II SOULCALIBUR II™

文：ACE飞行员

| | | | |
|---|---|---|---|
| ARC | NAMCO | FTG | 1~2人 |
| system 246 | 未定 | | 未定 |
| | – | | |
| PS2 | NAMCO | FTG | 1~2人 |
| DVD-ROM | 未定 | | 未定 |
| | 未定 | | |
| XBOX | NAMCO | FTG | 1~2人 |
| DVD-ROM | 未定 | | 未定 |
| | 未定 | | |
| NGC | NAMCO | FTG | 1~2人 |
| DVD-ROM | 未定 | | 未定 |
| | 未定 | | |

在世上有很多关于名剑SOUL EDGE的传闻：最强之剑、英雄之剑、拥有强大灵气的妖剑、不老不死之剑、救国之剑……总之有关SOUL EDGE的传说总是不绝于耳。其实SOUL EDGE是可以侵蚀人类灵魂的邪剑，共有两把。

16世纪后期，铁匠之神由于感受到SOUL EDGE的邪气，于是便命令一名战士去消灭SOUL EDGE。结果虽然SOUL EDGE被打倒，但是由于SOUL EDGE的邪气失去了平衡，而引起失控。最后更使一个名为IVILSPLAM的地方充满了邪气。

虽然消灭了一把SOUL EDGE，但还有一把未被消灭，而这把SOUL EDGE正支配着一位男子的身体，操纵他四处屠杀了3年。后来，一把无人知晓的东方神剑SOUL CALIBUR将SOUL EDGE打倒，结束了这个恐怖的故事。而SOUL CALIBUR也从此消失了。

4年后，世界各地开始陆陆续续出现了一些奇怪的金属片。这些金属片正是当年SOUL EDGE被SOUL CALIBUR打倒后留下的碎片。由于SOUL CALIBUR消失了，所以世界被SOUL EDGE所支配只是时间的问题。现在，战士们为了各自的目的而开始寻找SOUL EDGE的碎片，而刀与魂的故事又再一次展开了……

**KILIK**

年龄：23岁

出身地：不明（唯一知道的是他是在真行山临胜寺长大）

身长：167cm

体重：63kg

出生日：2月9日

血型：A型

使用武器：棍

武器名：灭法棍

流派：真行山临胜寺棍法奥艺

家庭成员：和他一同被收养在真行山临胜寺的姐姐柴香莲，恩师（エッジマスター）

KILIK出生的时候就被丢弃在真行山的山坡上，后来临胜寺的僧侣发现后便将他带回临胜寺抚养。KILIK于寺院的武术修行中在棍法这方面有非常高的资质，于是临胜寺决定由他来继承三法器中的灭法棍。然而在传授仪式的前一天晚上灾难降临了……与KILIK一同参加仪式接受另一个法器的姐姐——柴香莲，在接受灭法镜的时候邪恶降临了，整个临胜寺被邪恶与破坏之心笼罩，僧人互相残杀，只有KILIK没有被控制，他忍受了巨大的痛苦把香莲给杀了。“SOUL EDGE是这件事的元凶！我一定要将它毁灭！KILIK仰天长叹……KILIK苦心研究棍法，后来在隐居的临胜寺武术家教导下学会了灭法棍的奥义，走上了毁灭SOUL EDGE的道路。后来KILIK结识了香华等人，在与NIGHTMARE作战中靠着魔法镜吸收了邪气，最后香华终于将他打败。但是末法镜吸收了太多的邪气，KILIK最后暴走了，为了净化体内的邪气，他踏上了长达4年的修行之旅。在修行中KILIK又发现了另外一把邪剑的下落，于是新的战斗又开始了！

洪润星

年龄：18岁

出生地：李氏朝鲜

身高：176cm

体重：72kg

出生日：4月16日

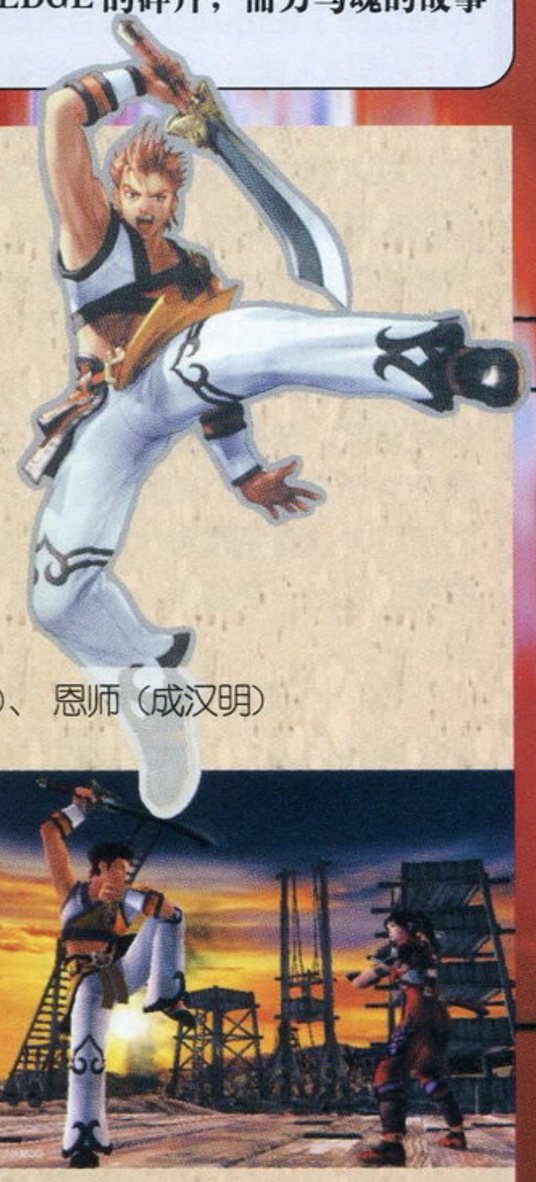
血型：O型

武器：中华刀

武器名：白露

流派：成家大刀术+我流

家庭成员：父（病死）、母（失踪）、恩师（成汉明）



这个半岛虽然叫作朝鲜半岛，但却不是属于朝鲜的。

朝鲜国力弱小，为防止邻国日本的侵略，一直都在加强边境的防御，由水军提督李舜臣所组建的沿海警备队也是其中的一个重要环节。因为警备队由名将率领，因此吸引了不少热血青年前来报名参加。

在警备队里有一个名叫黄星京的队员，他把一名叫作洪润星的孤儿交给了他的恩师成汉明抚养。在洪润星的眼中，比他大14岁的黄星京是一个顶天立地的大英雄，对他推崇备至。

时光飞逝，洪润星终于长成了一名血气方刚的青年小伙子。在成汉明的悉心指导下，洪润星的武艺日见成熟，他很希望自己能够帮助被自己视为偶像的黄星京一臂之力，和他一起去寻找传说中的救国之剑。

黄星京终于放弃了寻找救国之剑的努力回来了，洪润星认为这是实现自己梦想的最好时机。为了证明自己的实力，他向黄星京下了战书。但是黄星京并没有接受他的挑战，因为他看到现在国家正处于生死存亡的紧急关头，与其去寻找虚无缥缈的救国之剑，倒不如脚踏实地地加强战备。但是洪润星没有理解他的意思，对黄星京非常不满。成汉明的女儿成美娜看不过去，于是把成家祖传的大刀交给了洪润星。这把刀拥有不可思议的魔力，可以反映出持有者的思想。洪润星拿着刀思考了一整天，终于想通了。（接下页）



www.plumbook.cn

“如今国难当头，我却整天想着决斗的事情，实非智者所为。如果我能够找到黄星京没有找到救国之剑，就可以挽救祖国了，而且还可以让他认同我的实力！”想到这里，洪润星全身的血液都沸腾了起来。事不宜迟，洪润星马上收拾了自己的行李，留下一封告别信后踏上了寻找救国之剑的道路。

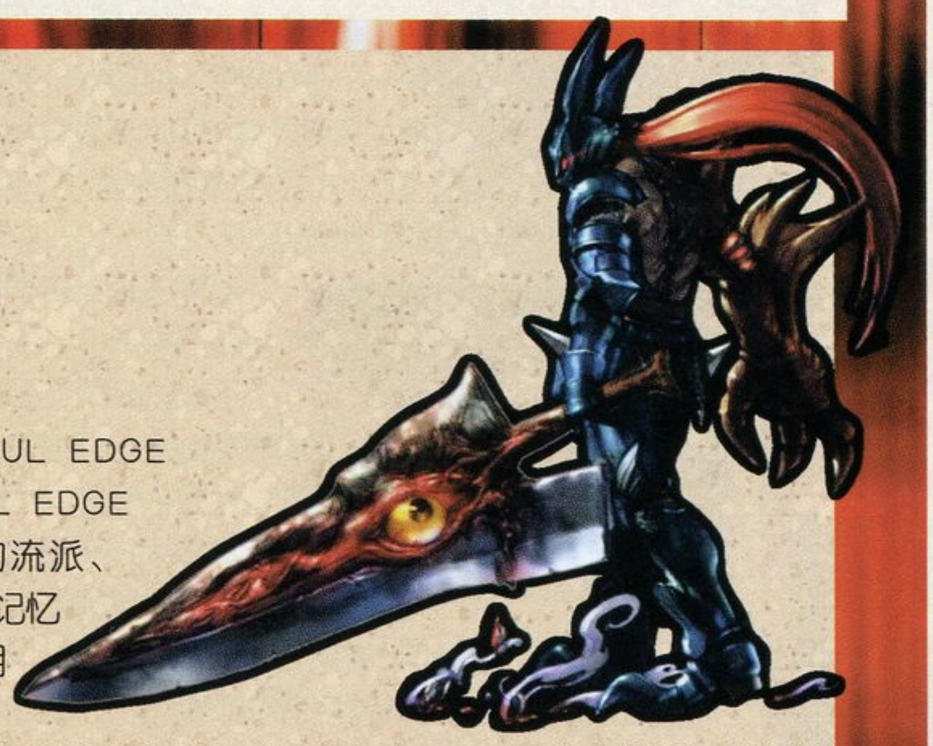
卡桑德拉
年龄：21 岁
出生地：奥斯曼土耳其帝国 · 雅典
身高：164cm
体重：秘密
出生日：7 月 20 日
血型：B 型
武器：短剑与小盾
武器名：OMEGA 剑 &NEMEA 盾
流派：神圣雅典娜流
家庭成员：父（ATAROS）、母（NIKE）、姐（SOPHITIA）、姐夫（ROTION）、弟（LUKIS）

七年前 SOPHITIA 接受了古奥林匹亚的铁匠之神的神谕，踏上了讨伐邪剑 SOUL EDGE 的旅途。虽然 SOPHITIA 击碎了 SOUL EDGE，但是在战斗中她也受了轻伤。战后她与未婚夫结了婚，并生下了一对孪生姐弟 PYRRHA 和 PAIROCLUS。如此神仙美眷，真是羡煞旁人。

一天，SOPHITIA 的妹妹卡桑德拉完成了自己在面包店的工作后，像往常一样来到姐姐家中逗那对孪生姐弟玩。当她看到那两个小家伙抓着母亲不放的情景时不禁笑出声来：“你们两个如果不紧紧抓住你们的妈妈的话，她就会被神叫走哟！”一旁的姐姐听了之后只能苦笑，慈爱地抚摸着儿女的头，心想不会再有这种事情发生了。

这时姐夫也回来了。孩子们看到父亲的手中有一个亮晶晶的东西，马上扑向父亲。卡桑德拉好奇地看了一眼，马上认出这是 SOUL EDGE 的碎片。原来当年 SOPHITIA 虽然打倒了 SOUL EDGE，但其中的一块碎片藏在了她的伤口中。现在就是 SOUL EDGE 复活的时候了。知道了事情的真相后，卡桑德拉发出一声悲鸣，一把夺走了小孩子手中的碎片，冲到了奥林匹亚神殿里。

“为什么又要让姐姐卷入战斗中？你配叫神灵吗！”卡桑德拉一个人在寂静的神殿里悲愤地大叫着，这时她突然发现了当年姐姐用过的武器。她想到姐姐现在有家有口，是绝对不能再出征的，这一次还是自己代替姐姐参战吧。于是卡桑德拉拿起拥有铁匠之神力量的短剑和小盾，开始了讨伐 SOUL EDGE 的旅程。



NIGHTMARE
年龄：不明
出生地：不明
身高：168cm
体重：95kg
出生日：不明
血型：不明
使用武器：SOUL EDGE
武器名：SOUL EDGE
流派：自己的流派、SOUL EDGE的记忆
家庭成员：不明

STORY

在邪剑阴影笼罩下的夜晚，有一名手提SOUL EDGE的男子正不断屠杀平民，他那红色的眼睛和那把拥有一只眼睛的巨大邪剑，令人望而生畏。他的名字就是 NIGHTMARE ——恶梦。

在神圣的罗马帝国边境有一片黑色的森林，一个名为“黑风”的盗贼团就是以该处作为基地的。而“NIGHTMARE”就是这个盗贼团的首领。他的骑士父亲因为长期出征，最后却不知死在谁的手中。为了替父亲报仇，他追寻最强之剑 SOUL EDGE 的下落，并且到父亲曾到过的战场上找寻仇人。最后他到一个西班牙的废置海港里发现了一具海贼尸体，在尸体身旁有一把被火焰包围的剑，看到这把剑，他不由自主地伸出了手……

自那一刹那起，他变成了 NIGHTMARE，虽然 SOUL EDGE 可以令自己的父亲复活，但以现在的力量还未足够，还要不断为邪剑注入邪气才行，所以他经常利用 SOUL EDGE 屠杀无辜的村民。3 年后，这种屠杀行为终于要结束了，因为 SOUL EDGE 的死敌“SOUL CALIBUR”出现了。

灵剑 SOUL CALIBUR 与邪剑 SOUL EDGE 展开了一场生死战，最后 SOUL EDGE 终于被击倒，而 NIGHTMARE 也失去了意识，大部分的邪气从他身上消失，他慢慢记起了自己曾做过的那些罪行，而且更回忆起了杀死父亲的人就是他自己……

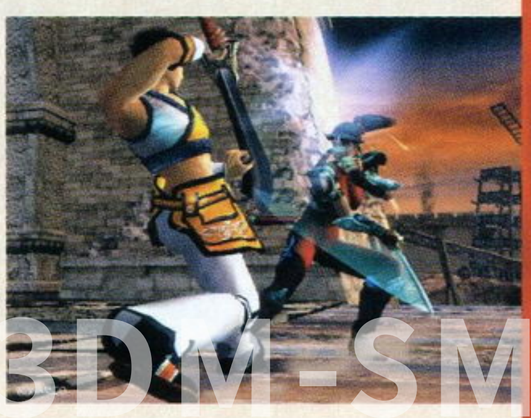
虽然受了伤的SOUL EDGE仍在他手上，但他已决定不让任何人再拥有这把邪剑，于是自此之后，他不断寻找可以让 SOUL EDGE 安息的地方，并打算把 SOUL EDGE 永远封印。但是在找寻的途中，受了伤的 SOUL EDGE 慢慢回复过来，并且再次支配了他的意识使他变成了 NIGHTMARE……

多喜
年龄：29 岁
出生地：日本 / 封魔之里
身高：170cm
体重：53Kg
生日：不明
血型：A 型
使用武器：裂鬼丸、灭鬼丸
流派：梦想拨刀流
家庭成员：双亲及兄弟姐妹（全部病死）、恩师 TOKI

以驱鬼治邪为己任，身为首屈一指的“封魔之忍”的多喜，当时她为打到被邪剑SOUL EDGE控制的海盗头目 CERVANTES 而展开了灭魔旅程。最后，她成功的将 CERVANTES 打倒，并且将 SOUL EDGE 的碎片带回国。

回国后，她尝试将碎片植入自己的爱刀灭鬼丸内，结果灭鬼丸发出的邪气比以前更强了。这时多喜的恩师 TOKI 被灭鬼丸的邪气所迷惑，并向多喜索要灭鬼丸。为了不让这邪气继续蔓延，多喜毅然带着邪气凝重的灭鬼丸逃走了。于是恩师 TOKI 派出众多师兄追杀她。

被同伴追杀的多喜还在不断地追寻 SOUL EDGE 的下落，希望可以解开灭鬼丸的邪气。可是在她遇到 SOUL EDGE 之前，SOUL EDGE 已经被一对男女打败。虽然多喜解开灭鬼丸邪气的希望已经破灭，但是她也更不希望抛弃自己的爱刀灭鬼丸，于是多喜决心继续训练自己，一定要凭借自己的力量控制灭鬼丸。多喜的同伴终于找到了她，他们设下陷阱妄图抓住她，最后全部死在多喜的手上。多喜调查其中一人的随身物品，发现他身上有一块神秘金属和 SOUL EDGE 散发出一样的邪气。虽然多喜到现在还不清楚恩师为什么这样需要灭鬼丸，但是可以确定的是 TOKI 现在已经被 SOUL EDGE 所支配。为了救恩师，多喜决定启程回国，在途中她将要找寻更多的邪恶金属片将它们都封印起来。





诺梅杂志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

塔利姆

年龄：15岁

出生地：东南亚·风之集落

身高：144cm

体重：42kg

出生日：6月15日

血型：不明

武器：叉刃拐×2

武器名：LOKA·RUHA&SI·SALIKA

流派：风之奉纳剑舞

家庭成员：父（SANPUT）、母（LIDI）、祖母（KARANA）、姐夫（ROTION）、鸟（ARUN）

这个年代的东南亚动荡不安，一方面它接受着西方的新事物，一方面自己的文化又被这些新事物所侵蚀着。为了逃避这一现状，古老的“风之集落”躲入了深山中，静静地过着自己的日子。

塔利姆虽然出生于这个小村落，但从小就受到西方文化的影响。她是这个集落里最后的巫女，每天听着风的声音。小时候有一次她离开村子来到了一个叫作IVILSPLAM的地方，那里的风充满着命运的悲鸣和狂飙的记忆，她被这种力量击倒了。幸好她被前来寻找她的村民救了回去，从此就再也没有出过村子。

在她15岁那年，西方的探险家们终于发现了这个村子，而塔利姆与外界交流的机会也越来越多了。有一天，一位西方商人拿着一块名为“活力之护身符”的金属片来到村中，村民们都认为这是一件很危险的东西。塔利姆从风中得知，如果不把这件东西放回它原来的位置的话，就会为人们带来不幸。而她还感应到，这块金属片放出的邪气与她小时候在那个地方感受的完全一样。

现在全世界的风都带有这种邪气了，整个世界也因为这种邪气而“生病”了。为了守护大自然，塔利姆决定再一次走出村子，她要找出所有的碎片，把它放回原来的位置。

IVY

年龄：32岁

出生地：英国伦敦

身高：179cm

体重：58kg

出生日：12月10日

血型：不明

武器：蛇腹剑×2

武器名：VALENTINE

流派：HENRY REY TRINK

家庭成员：养父母（已死）、亲父（CERVANTES）

为了寻找不老不死之剑SOUL EDGE，VALENTINE伯爵疯狂地在世界各地探索，最后由于他花费了太多的金钱，使得VALENTINE家族渐渐衰落。他的女儿IVY继承了他的遗志，不但学习了炼金术，还继续寻找SOUL EDGE的下落。经过研究，IVY发现SOUL EDGE其实是一把侵蚀灵魂的剑，所以她的父亲才会落到如此下场。为了破坏SOUL EDGE，IVY利用自己的知识将邪恶的力量注入了一把可以变成鞭子的剑中。这把剑拥有自己的意志，会自动保护自己的主人。

IVY在破坏SOUL EDGE的途中遇到了NIGHTMARE，NIGHTMARE救了她一命。为了感谢他，IVY决定利用还魂术让他找回肉身。后来她终于明白NIGHTMARE持有一把SOUL EDGE，而打倒SOUL EDGE后NIGHTMARE就会死亡。最后她还得知了自己的身世……

大受打击的IVY回到了家中，她决定要把所有令她感到厌恶的东西全部破坏。不过数月后，她终于改变了自己的目标——完全破坏邪剑。为了显示自己的决心，她把自己的爱剑IVY BLADE改名为VALENTINE，这是她家族的名字。

她不但把那些拥有SOUL EDGE碎片的人全部杀死，连仅仅只是被SOUL EDGE邪气侵蚀的人也不放过。为了彻底消灭SOUL EDGE，即使是被世人称为“魔鬼”IVY也再所不惜。

御剑平四郎

年龄：29岁

出生地：日本／备前高松城

身高：171cm

体重：65kg

出生日：6月8日

血型：AB型

使用武器：日本刀

武器名：狮子王

流派：天赋古碎流·改

家庭成员：双亲以及兄弟姐妹（全部病死）

在战乱中出生的御剑平四郎，虽然是以农民身分成为佣兵之一，但由于他出入战场无数次，仍能全身而回，在战场上的敌人全都害怕他那豪放的剑法，于是他也有“战国的保镖”、“孤狼剑士”、“鬼神”等称号。不过无敌的他终于遇上了强敌威胁着自己，在一个名为“种子岛”的地方，出现了一种新武器，武器的名字叫“洋枪”。

平四郎努力地找出打倒他们的方法，可是他却无功而回。他眼见时间飞逝，终于忍受不住，即使没有打倒该武器的方法，也决定要去挑战种子岛。结果他的右肩被子弹击中，虽然战败而回，但是这更令平四郎打倒他们的决心增加。以前他以打倒“洋枪”为目标努力锻炼自己，现在他则以找寻比“洋枪”更厉害的武器而展开旅程。

他听闻在西方有一把名为“SOUL EDGE”的巨大宝剑，可以击倒一切敌人，而此剑则由一名叫“NIGHTMARE”的骑士所有。为了找出这把剑，平四郎决定要出国到达西方。平四郎一直追寻NIGHTMARE的踪影向欧洲出发，可是当他到达欧洲时，有关NIGHTMARE的消息突然消失了，而SOUL EDGE的下落也因此而一同消失。

4年后，于边境担任防卫工作的平四郎，偶然遇上一名被数人伏击而重伤的男子。平四郎见此后便出手击退刺客，救了那男子一命。那个男子知道自己身受重伤，于是就把自己拼命保护着的金属片交给了平四郎代为保管，并跟他说这是“SOUL EDGE”，接着他便消失于黑暗之中。虽然平四郎不认为SOUL EDGE是这块烂东西，但是一个临死的人所说的话会是假的吗？为了找出事情真相，平四郎决定要再次展开寻找SOUL EDGE之旅。

www.plumbook.cn

文：慕容非

# 星神 崩坏的苍蓝大地

| PS | MAXFIVE | S・RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| CD-ROM | 2002年2月7日发售 | | 1格 |
| | 对应振动手柄的振动功能 | | |

MAXFIVE是个很不负责任的公司，去年说今年5月发售《星神》结果一直拖到现在，真希望不要再延期了！

从官方网站上看这游戏确实相当棒，可以说是PS上为数不多的优秀S・RPG之一，我是非常喜欢这款游戏的，希望大家也能喜欢这款游戏。

## 系统

移动：平时非战斗时间的系统和FFT较为相似，在大地图上移动，每个地点都会有各种事件发生，当然也有商店和酒馆什么的。

编成：在编成画面中要确定人员的能力、装备、道具、魔法等一系列数值，为了能在战场上轻松击败敌人一定要好好准备才行。

街：在街上主要有四个地点可去：1. 买卖武器的“ショップ”，2. 购买精灵刻印的“コイン屋”，3. 雇佣佣兵的“介绍所”，4. 改变信仰精灵的“神殿”。

コイン的育成方法：刻印魔法是能成长的，而成长幅度的大小受精灵能力的限制，一般同类精灵的初期能力相同，但价格高的成长率就高了许多。精灵的等级越高，它的消费ＣＰ、消费コスト、射程、攻击范围及攻击力都相应提升。游戏中有一些隐藏的精灵，它们的能力非常高，当它们与一些其它的精灵合成后能变得无比强力，但要有一些特殊事件发生才可以合成。

### コインフェイム系统——刻印魔法一共有8种

爆发系攻击魔法：精灵サンソノバ的得意魔法，一般以ボンガ和ボンデス两种为主。

火系攻击魔法：由炎之精灵アム使用的攻击魔法，グルーラ和グレイス是最常用的两个。

大地系攻击魔法：精灵エマ掌管大地系的魔法，能用ガイガ、ガイズ有效地打击敌人。

冰系攻击魔法：运用冰之精灵ゼネス的力量发动ブリス和ブリスタ的攻击魔法。

雷系攻击魔法：号称拥有最强攻击力的雷之精灵ゴート，能用ライラ与ライクル重创敌人。

风系攻击魔法：风之精灵カシス能将物体现实化攻击敌人，ゼル、ゼファード是其中较强的两个。

回复系魔法：キュア和リピュア是能使身体和精神回复正常的魔法，在与敌人的持久战中是必不可少的。

异常攻击系魔法：发动能导致对手异常的魔法，有很强的辅助作用，多以ポズン和スピカ为主。

### 战斗系统

1. 移动时コスト值的大小规定了角色的移动力，在不同的地形上消费的コスト不一样，一般移动的时候尽量移动到敌人背后去，这样无论从攻击还是防守上来说都是有优势的。

2. 攻击时有一条アタックゲージ技量表，每次攻击都能自由分配消费量来决定攻击的次数与威力，这使得在战斗中战术的运用更加丰富多彩。

3. CF其实就等于魔法，在攻击时不但要一定的コスト，还要消费一定的CP值。用CF攻击时使用同系的CF攻击能使攻击威力与范围增加，因此在战斗时一定要好好利用这点。

4. 道具：消费コスト使用道具，一般都是用来回复的。

5. 待机设定：当角色移动终了后有待机指令，待机分防御和セッション两种。选择防御时敌人的攻击命中和伤害都会降低；选择セッション时发动连续攻击模式，与同伴一起打出威力强大的连续技。

### 精灵信仰系统

全部的6种属性精灵是互相克制的，在游戏中信仰精灵的属性是可以改变的，但这要去教会才行。

## 人物介绍

### 罗姆雷斯（ロムレス）

ヴァレイム的骑士。家族已经没落，在ヴァレイム帝国没有受到重用，自尊心极强的他为了恢复家族的名誉而踏上征途。

拥有非常大的力量，喜欢大口吃东西和喝酒的人，就是害怕女人。做事一般很少考虑后行动，但有时为了同伴也能展现他的某些细心之处。

### 阿尔尤恩（アルヴィーン）

### 夏柯利奴（ジャクリーヌ）

利用战乱的机会在マーディアス大陆四处抢劫的盗贼团的头目。她傲慢的性格和丰满的身材宛如一位女王。

### 希尔法托丝（シルファトス）

住在风之塔，世世代代守护风之マーセルヴァ的女巫，然而她对风之星神的详细情况并不很了解，为了解开风之星神的秘密她加入队伍一同旅行。

### 普拉奇科索恩（ブラックソーン）

身穿漆黑之铠的不死骑士，没人见过他长什么样，连平时说话都很少。他拥有强壮的肉体，无敌的破坏力，还能使用最高等级的刻印魔法，最初指挥军队袭击主人公家乡的人就是他。



诺梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

文：SOUL

# 最终幻想XI

## 史克威尔在努力探索……

谁都知道在线游戏是未来游戏发展中最赚钱的游戏种类之一，具有RPG的王者风范的SQUARE绝不可能错过对网络RPG的发展与探索，而且这还是非比一般的探索，因为SQUARE就直接用自己的看家系列作品的《最终幻想》来为自己的网络游戏命名。新游戏够格称得上“最终幻想”吗？它会超越现在的其他网络RPG吗？请看《最终幻想XI》（以下简称《FFXI》）报道第三回！这次的情报，将向大家进一步介绍有关瓦那·迪尔世界的进一步情报，包括的两个种族和三个国家、三个相邻地区的情况，其后是《FFXI》系统方面的进一步情报以及解除大家各种疑问的FAQ集。

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | SQUARE | 网络 RPG | 1～18 人 |
| | 预定 2002 年发售 | | 未定 |
| DVD-ROM | PS2 专用硬盘、MODEM、键盘、鼠标等 | | |

## 种族

### 塔尔塔尔族（タルタル族）

塔尔塔尔族人主要居住在维达斯，擅长魔法。塔尔塔尔族人最让人印象深刻的就是他们的体型了，他们不管年龄有多大，其外形都看起来像是小孩子，换句话说，就是他们的体型全都是三头身（^o^）。塔尔塔尔族人和人族一样也有男、女性之分。他们都有着圆圆的大眼睛，茶色的鼻子，还有向外突出的耳朵，总之看上去非常可爱。塔尔塔尔族人也是维达斯联邦的主要成员。

▶ 和外表相符，他们都是善良的人们。另外，他们和兽人族的关系很好。

▼ 不要看他像个小孩子，说不定他的年龄比你还大得多。

▲戴着头巾的塔尔塔尔族角色。和其他种族相同，即使是同一种族的角色，在外形上也可以有很大的变化。

### 艾尔文族人（エルヴァーン族）

充满智慧，但是又十分高傲的艾尔文族人主要住在桑德利亚，同时也是他们桑德利亚王国的主要居民。

体型修长且擅长于剑技。比塔尔塔尔族人还要长、还要尖的耳朵形状也是他们种族的特征之一。“艾尔文”一词是取自精灵的英文ELF的变形而来的。

▶ 艾尔文族人的确是长相上最优雅的种族，同时他们在剑术上的造诣也是各种族中最高的，可说是才貌双全。

▲艾尔文族人的身高比人族还高，不过基本上体型都是轻盈、修长型的，与可爱的塔尔塔尔族人站在一起，倒是相映成趣。

▼ 艾尔文族是一个高傲的种族，这一点从他们的表情和台词就可以感受得到。

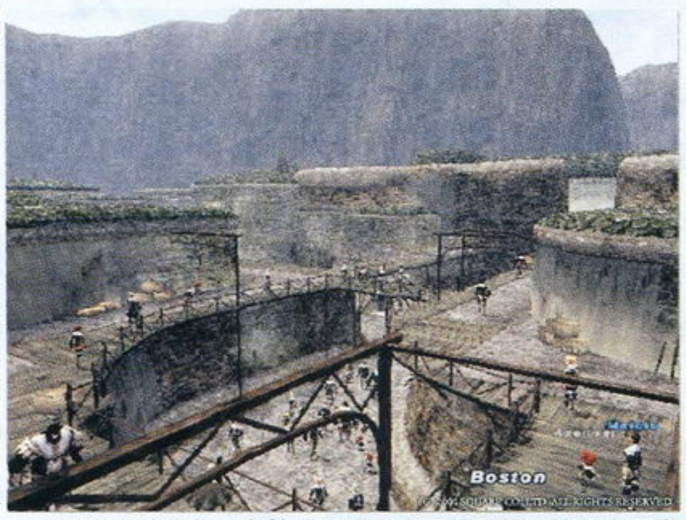
COM-SM

# 瓦那·迪尔世界中的国家

瓦那·迪尔世界就是像是地球那样存在着许多块大陆、各种各样的国家，而且可以划分成几块具有不同特征的地带。玩家就是要在这样一个世界中进行幻想生活的体验。在《FFXI》中，SQUARE 会准备多台网络服务器，各服务器都可以算是一个瓦那·迪尔世界，各世界都会从最初级的状态开始发展，根据玩家们行动的不同，存在于各服务器之上的瓦那·迪尔世界就会有所不同。这次的新情报将会公开其中三个国家的方方面面，包括各国的国旗、主要居民、国家的政体、生活习惯，中间还穿插三个地区的介绍。

## 巴斯托克共和国（バストゥク共和国）

巴斯托克共和国位于忝大陆的南方，是由技术方面具有先进水平的人族（HUME族）组成的共和国，他们还民主选出了总统来主理国家的治理。首都巴斯托克最早是因为生产稀有金属（ミスリル）而发达起来的，现在首都以工业都市而闻名于整个世界。




▲城市的南部，住着许多腕力优秀的种族，他们主要在这里负责采掘和锻冶工作。

### 古丝塔贝尔古

巴斯托克共和国周围广大，是一片荒凉的地带，到处都是枯萎的树、断裂的岩石，看不到一丝绿色，而且群山缭绕。不过也正是这样的地方隐藏着许多蕴含丰富矿产的洞窟。

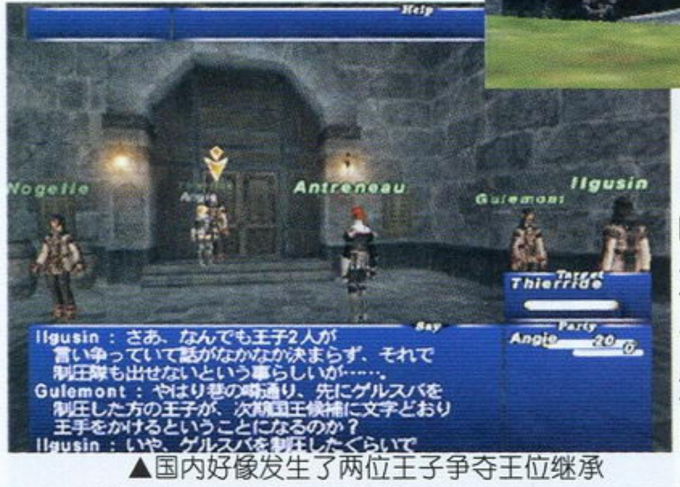
▲在山谷中流淌直下的瀑布，想必这一带是这块区域最有生气的地方了。

▶ 乍一见让人以为是一幅风景照呢，《FFXI》的画面果然不俗。

## 桑德利亚王国（サンドリア王国）

桑德利亚王国位于忝大陆的北方，由拥有高素质战士的艾尔文族人所组成，王国在一场激烈的内战之后才建立起来。

▲主要构成物是石壁的要塞都市。




▲国内好像发生了两位王子争夺王位继承权的事件，玩家会协助哪一边呢？

王国连续 500 年由多拉基尤的家族所统治，国王就是多拉基尤家族的家主。首都桑德利亚是一坚实的要塞都市，由主要负责边境防卫及向外出征的王立骑士团与主要负责都市防卫及治安的神殿骑士团两个骑士团共同支配。

### 泷弗尔之森

泷弗尔之森是和桑德利亚王国邻近的一片广大森林，这里的树林生长极为茂密，同时也弥漫着一股神秘的气氛。

▲阳光从树缝中射下……这里似乎是个散步的好地方。

▲生活在这个森林中的生物，有着和现实中的兔子类似的特征。

▶ 横跨泷弗尔之森的小河，清澈见底。

## 维达斯联邦（ウィンダス联邦）

维达斯联邦位于敏达希尔大陆的南方，联邦的周边是众多的岛屿，岛屿上住民就是塔尔塔尔族人。因此这是由体型小的塔尔塔尔族人联合起来所组成的联邦国家。首都维达斯几十年前曾陷于战火中，一度成为一座废墟。不过现在的维达斯设有众多的魔法研究组织，已经成了一个极具有学术气氛的都市。

▲首都维达斯几乎有着整街整街的魔法研究所，这里有着众多为了探求知识慕名而来的魔法师。

▲一座树和房子合为一体的的建筑物，中间还挂着国旗。

### 萨尔塔巴尔塔

萨尔塔巴尔塔是位于维达斯联邦北部的一片广大的原野，这里到处都生长着一些奇特的植物，同时也栖息着各种各样的大小怪兽。



▲像马但又更像骆驼的生物，好像不属于凶猛的动物。

▲头上会发芽的？是宠物还是新的种族？

◀ 较之《PSO》，《FFXI》的场景是不是更偏重于宏大感呢？

舌梅杂志&3DM

# 《FFXI》的惊人的系统——联盟！

在上一期的报道中，我们已经报道过在《FFXI》可以组成多达6个人的队伍（PARTY）。毕竟网络游戏的最大乐趣之一就是人和人之间的合作作战，因此可以组成6人队伍的系统尤为令人期待。但是SQUARE似乎还嫌6个人不够多，现在又增加了新的系统，就是联盟（ALLIANCE）！

▲画面的右边可以看到每个联盟成员的基本状态。

▲按下SELECT键的话，就可以消去所有的信息窗口，让你获得更广阔的视角。

所谓的联盟，就是队伍和队伍之间可以联合起来，组成一支共同的战队进行作战，最多可以组成一个拥有3支队伍的联盟！

也就是最多支持总共18人集合在一起共同进行冒险，是不是很激动人心？在《PSO》的4人组队战中，已经让战斗蕴含了极为丰富的变化，现在是18人……那么是不是有那种非要18个人集中起来才能击败的令人闻风丧胆的敌人呢？

▲经常会在“《FF》系列”出场的怪兽モルボル，攻击方式是极为“无耻”的所有异常状态的攻击，相当令人头痛。现在如果是一个18个人的联盟……

▲黄色的标志表示各队伍的队长，白色的标志表示这个联盟的首领。值得注意的还有《FFXI》中的指令式战斗菜单，这和传统的《FF》一样有攻击、能力、魔法等指令。

## 《最终幻想XI》官方常见问题解答（FAQ）

**1.《最终幻想XI》（以下简称《FFXI》）是一款什么样的游戏？**

《FFXI》是一个可以让多个玩家同时参加的网络RPG。

**2. 到底什么叫做网络RPG？**

所谓的网络RPG，就是各个玩家通过网络连接起来一起玩的RPG。在那个在存在于网络上的架空世界里，里面的游戏角色就是玩家自己。那个世界与以往的RPG一样会有角色的成长，会经历各种冒险、故事，但是网络RPG具有自己的独有的特征，玩家能与素不相识的其他玩家结成队伍，共同经历冒险，共同分享恐惧、感动。

▲PLAYONLINE的形象代表小姐，也曾在《FFX》所附赠的第2张DVD上出现过，够不够漂亮？

**3.《FFXI》不连上网络就没得玩了吗？**

很遗憾，不能再像以前的《FF》一样不用连上网络也可以玩。《FFXI》是一款必须以网络为前提的软件，同样是经历故事，但却具有能和其他玩家一起进行交流的乐趣。相信大家也一定很想体会这种快乐吧。

**4. 玩《FFXI》的必要器材是什么？**


Logicool

LOGICOOL就是生产著名的《GT3》专用方向盘GT-FORCE的厂商，这次他们将会专门为《FFXI》开发新型号的键盘和鼠标。


玩《FFXI》必备以下几样东西：●PLAYSTATION2主机及DUALSHOCK 2手柄●PLAYSTATION2专用硬盘●PLAYSTATION2专用8M记忆卡●各公司所发售的对应于PLAYSTATION2的MODEM

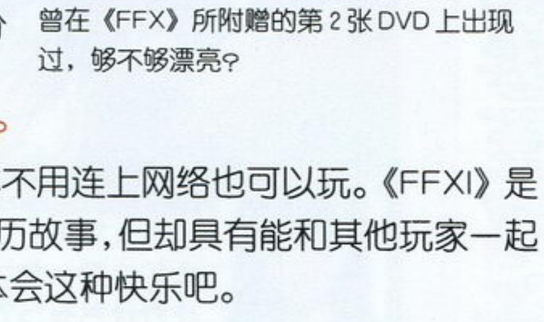
另外《FFXI》也对应USB规格的键盘、USB规格的鼠标等等多种其他设备。

**5. 玩《FFXI》需要什么样的网络环境？**

《FFXI》对应传统的模拟式线路，也对应ISDN、ADSL、FTTH等多种网络环境。

**6. 除了以上，玩《FFXI》还需要满足什么条件？**

《FFXI》是本公司的网络服务“PlayOnline”有偿提供的游戏之一。因此要玩到《FFXI》就要先加入“PlayOnline”。



▲PLAYONLINE所能提供的游戏服务至少包括《FFXI》和卡片游戏《TETRA MASTER》。

**7. 所谓的β（BETA）测试指的是什么？**

在线游戏就必须要对网络的负荷、多人游戏时可能出现的故障等进行测试。为了能让大家得到真正品质优秀的产品，而请大家帮忙，进行故障测试的这段时期就叫做β测试。

**8. β测试期间也要交费吗？**

β测试是在大家的帮助下完成本公司作品的时间，因此是不收费的。不过网络供应商那方面的费用以及每个月的电话费还是要由各位承担。

**9. 本作与以往“《FF》系列”作品到底在哪些地方不同？**

这是一款游戏内容与游戏系统和以往的“《FF》系列”完全不同的作品，所以不能进行一般性的比较。本作引入了目前为止网络游戏很难引入的“最终幻想”型的故事性，可以说是一款全新的网络游戏，请大家支持。

**10. 发售日及售价是？**

预定于2002年春发售，价格未定。

**11. 什么时候可以开始预约，有什么赠送品？**

这些都还没有确定。

**12. 会在PLAYSTATION2以外的硬件上发售吗？**

我们现在已经同时在开发PC版了，不过发售日及其他的详细的未定。

**13. 如果不加入“PlayOnline”，就不能玩《FFXI》了吗？**

是的，如果不加入“PlayOnline”，就无法玩《FFXI》。

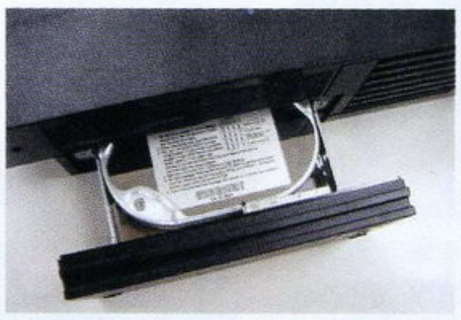
**14.“PlayOnline”和玩《FFXI》需要付什么价位的费用？**

未定。请期待我们以后的新情报。

**15. 以后的“《FF》系列”都是网络版的吗？**

《FF XII》预定将成为传统的RPG，再以后的系列作还未确定。

PS2用的MODEM
P2GATE


◀ 要玩《FFXI》就一定要配上PS2硬盘了，硬盘极有可能会成为未来游戏主机的标准配置。

### 陆行鸟出现在《FFXI》中！

SQUARE的当家吉祥物果然出现在了《FFXI》中，陆行鸟在《FFXI》的总体形象和《FFX》相近。同样的，陆行鸟还是作为座骑这样的角色出场。

▲背上已经备好了鞍，看来是一只训练有素的陆行鸟，很乖的样子。

▲陆行鸟的鸟舍，旁边有两个塔尔塔尔族人。如果让塔尔塔尔族人乘上高大的陆行鸟会不会很奇怪……

文: D·S

# 樱大战ONLINE 帝都漫长的一天

# サクラ大戦 オンライン

| DC | SEGA | ETC | 1～4人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2001年12月20日发售 | | 未定 |
| GD-ROM | 对应VGA. 专用键盘. 网络 | | |

SEGA的经典游戏作品“《樱大战》系列”的两款最新作即将在DC上登场，它们就是《樱大战ONLINE　帝都漫长的一天》和《樱大战ONLINE 巴黎优雅的一天》。这两款游戏与正统的“《樱大战》系列”的最大区别就在于游戏中玩家的身分不再是大神一郎，而是自由输入登录玩家的姓名，不用生活在大神的阴影之下，愉快地同13位可爱的MM女主角约会！怎么样，是FANS的话一定很激动吧！

←通过蒸气通讯机约女孩子出来见面。

→在地图上以可爱的3D Q版造型移动。

↑在花札对战中可以听到声优出色的配音。

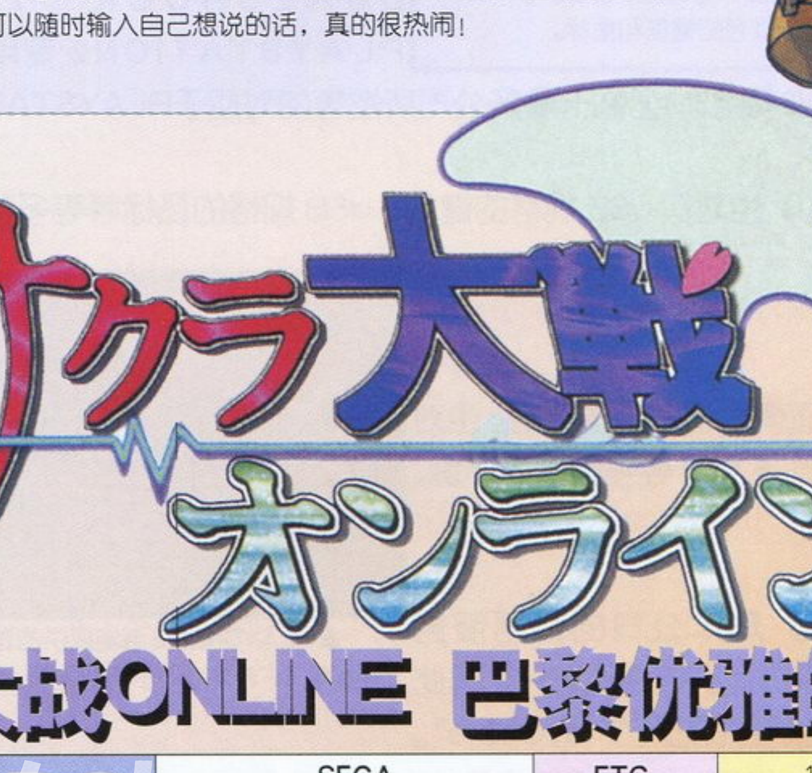
↓由于这两款游戏都对应网络，因此进入专用的聊天室之后，各位“樱大战FANS”就可以在这里畅所欲言了，找到知音的感觉真是太棒了！

## 太正浪漫之风席卷至网络 继续与13位女孩展开约会

↑奇怪，真宫寺樱竟然在麻将桌前发动了必杀技？原来不同的玩家带着自己心仪的女主角来到这座架空都市的活动中心，便可以进行许多MINI游戏。如果获胜的话，呵呵，可以想象有特殊的剧情哦，身为玩家的你不也正期待着那个美好的结局吗？

→虽然只是两款另类的“《樱大战》系列”作品，但是剧情部分仍然非常充实，使玩家心跳加速的“LIPS系统”仍然会出现，千万要慎重选择啊！

↑麻将和扑克SUOHA都有，规则虽简单却非常刺激。




↑在MINI游戏中胜出的话可以增加女孩的好感度，但是面对众多高手，究竟如何才能获胜呢？另外为了突出现场的气氛，可以随时输入自己想说的话，真的很热闹！

### 神奇的架空舞台

游戏中的背景舞台是一座架空都市，由《樱大战1&2》的帝都和《樱大战3》的巴黎所组成。在这个世界当中，玩家可以自由选择同哪一位女主角约会。

# 樱大战ONLINE 巴黎优雅的一天

# サクラ大戦 オンライン

| DC | SEGA | ETC | 1～4人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2001年12月20日发售 | | 未定 |
| GD-ROM | 对应VGA. 专用键盘. 网络 | | |

详情尽在DM-SMV
www.plumbook.cn

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2001 TOKYO

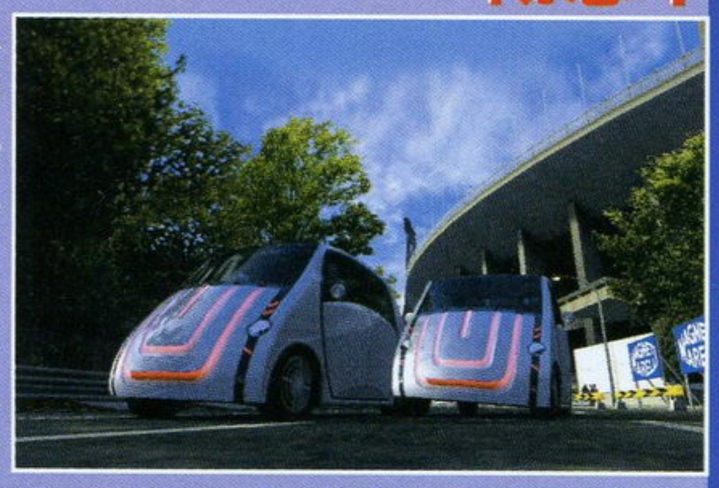
# GT赛车 东京概念车赛2001

| PS2 | SCEI | RAC | 1～2人 |
|---|---|---|---|
| DVD-ROM | 预定2002年1月1日发售 | | 未定 |
| | FORCE、GT-FORCE专用套件、iLINK通讯对战 | | |

文：ACE飞行员

概念汽车作为厂家在车展会上推出的体现超前的设计思维和水平的样车，主要用以展现制造厂商雄厚的科研和新产品开发能力，起着引导消费的作用。最近在日本举行的一个汽车展上，SCEI不失时机的向全世界玩家和汽车用户展出了《GT赛车》的最新版本《GT赛车 东京概念车赛2001》（以下简称《GT CONCEPT》），不禁使人眼前为之一亮！

## CONCEPT CAR 概念车

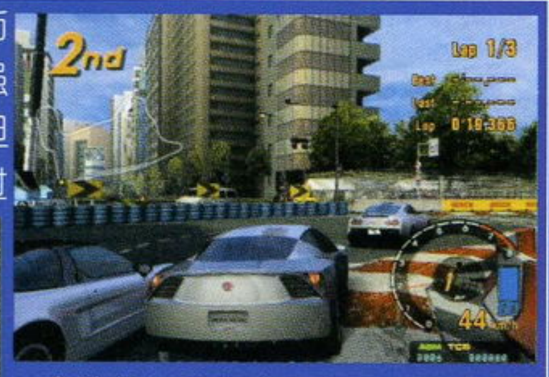


所谓概念车，就是未进入市场、设计独特且具有一定超前意识的新型车。世界各大汽车公司每年都要投入大量的人力、物力推出自己的概念车，并在大型汽车博览会上展示，目的是力争领导汽车世界新潮流。概念车通常具有出奇制胜的外观，车身用材考究，内部设计大胆，尤其是新技术的广泛应用，使得概念车领导了一种新的时尚潮流。但并不是所有概念车最终都会进入市场，它也可能永远只是人们心中的一辆“梦幻之车”。

**肯定有很多玩家会问，这个游戏和《GT赛车3 A-规格》有那些不同呢？归纳起来有以下几点：**

### CHECK 1 超低价发售

游戏仅以3200日元（约折合人民币225元）发售，可以说相当的低廉。虽然PS2上也有3200日元的低价游戏，但是这样的廉价的大作还是头一次。超过




20余款的新潮靓车再加上低廉的价格，对于世界上数百万的“《GT赛车》系列”的用户来说《GT CONCEPT》还是相当诱人的。

### CHECK 2 超豪华周边同时登场

想体验200％驾驶感觉吗？为了配合《GT CONCEPT》的推出，LOGICOOL也将推出一款名为“RACING COCKPIT”的超豪华赛车套件。这个套件最令人瞩目的地方就是将GT-FORCE方向盘和油门都固定在一个金属支架上的同时还附带上了一张跑车专用座椅，这样无论从外观和操作感觉上都极其贴近真实的效果。当然了，如果想在家中享受这种高档娱乐，你也一定要有足够的经济实力才行。LOGICOOL宣布的“RACING COCKPIT”售价为69800日元，它将会和游戏同时推出。

### CHECK 3 游戏模式和赛道

《GT CONCEPT》中只会出现ARCADE MODE这一种模式，游戏赛道只有5条，若包括逆向赛道一共有10条。从画面上来看，和前作一样，《GT CONCEPT》的游戏画面极为细致，除了车身具有真实、强烈的质感外，背景画面也刻画得相当仔细。这样的画面素质可以说已经到达了PS2的最高水准。

## 登场靓车一瞥

### TOYOTA pod

TOYOTA和SONY共同研制开发的一种造型奇特的概念车，pod最有趣的地方就是车体前的凹槽是会变色的，红色代表愤怒，蓝色代表悲伤，可以说是一辆极富感情的概念车。

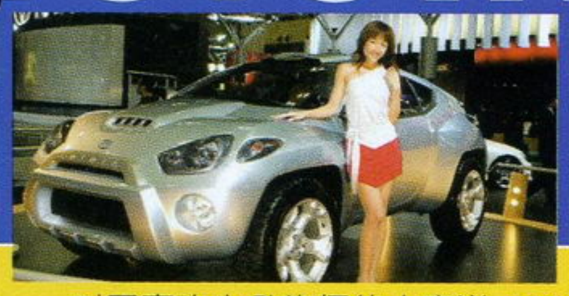
### DAIHATSU Copen

可爱的Copen赢得了很多女性的青睐，开它出去兜风别有一番情趣。人性化的内部设计也是Copen的一大特点。

### HONDA DUALNOTE

美丽的流线形，给人一种近未来的感觉。据说DUALNOTE搭载了先进的跑车引擎，真想亲自驾驶一下。

### TOTOTA RCS



对于喜欢户外旅行的人来说，RCS可能是最好的选择。它不仅具有越野吉普车的性能，而且具有轿车般舒适的环境。

珞梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

# 不可思议的迷宫 风来之西林外传

# 女剣士飞鸟见参

| DC | SEGA/CHUNSOFT | A・RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2002年2月7日发售 | | 未定 |
| GD-ROM | 对应振动包 | | |

## 不幸的消息——延期！！！

文：LIKY

一个不幸的消息传来了，原定于今年12月20日发售的《风来之西林外传 女剣士飞鸟见参》要延期到明年的2月7日才能发售了，还希望DC玩家们不要失望。其实此举也并不是全无益处，因为某些情况下，延期就意味着游戏的品质有更大的提升，而且“《风来之西林》系列”向来都保持着极高的水准，此作也自然不愿在游戏品质上让玩家们失望，看来SEGA与CHUNSOFT这次要精心打造这一款DC大作了。

## 《风来之西林外传》火热续报

## 继续公开剧情

在上回的介绍中，流浪的女剣士飞鸟在天伦国的“十六夜之里”遇到了河流被人投毒的事件，为了追查事件的元凶，向着忍者居住的钢贺村前进。途中，她遇到了钢贺村出身的女忍者美奈莫——一个同样准备去钢贺村调查忍者袭击无辜村民事件的女孩。于是，两人都向着钢贺村出发了……

### 钢贺村到达

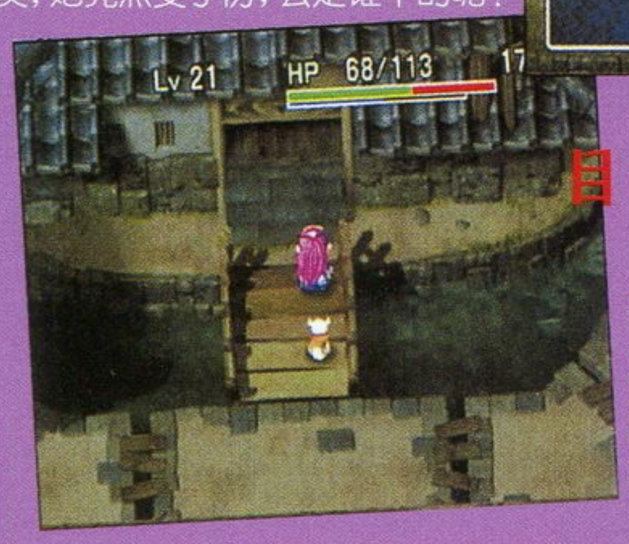
历经种种险阻，飞鸟终于到达钢贺村。令她意外的是，这个村子竟然是一幅毫无生气的样子，村人们似乎都被一件事情所困扰着。正在此时，天空中突然落下了许多发光的毒粉，大家急忙躲进了附近的村民家中，外面变得一片死寂。看着眼前的景象，美奈莫的脑海中不禁回忆起以前的情景，以前的钢贺村绝对不是这样的啊！到底发生了什么事情呢？飞鸟和美奈莫决心到钢贺城去一探究竟。

#### 遇到新的同伴

飞鸟在途中又遇到了新同伴了——青蛙“キハチ”和河童“ヘイジ”，两个人有着不一样的特技，不过只能在他们之间选择一个同行。

#### 与美奈莫的再会

飞鸟刚刚到达村中，周围一片黑暗，正在调查时，意外地发现了美奈莫，她竟然受了伤，会是谁干的呢？




#### 目标——钢贺城

从美奈莫的口中得知，袭击她的正是钢贺的忍者集团，为了更加确定，飞鸟决定向忍者集团的所在地——钢贺城出发。

### 钢贺城的战斗

在钢贺城的最上层，等待飞鸟的除了钢贺的忍者，竟然还有一枝巨大的妖花，不断喷出的毒粉散落到城下的钢贺村中，难道它就是一切事件的元凶？

在钢贺城中前进遇到许多怪物，它们怎么会在这里出现呢？

将钢贺的忍者击倒后，城中的邪气仍然没有消失。正在此时，城开始剧烈的摇晃，巨大妖花从城中飞了出去……

### 继续新的旅程

飞鸟等人从钢贺城中返回之际顺便救出了一位男子，他竟然就是美奈莫的父亲。美奈莫为了消灭掉那枝巨大的妖花独自出发了，飞鸟见此情景自然不会袖手旁观了，决定帮助美奈莫。

美奈莫深深坚信父亲和贺钢忍者们的清白，认为他们袭击村民都是有隐情的，为此，她决定去追击那飞走的妖花，查出整个事件的真相。



电脑杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 各种各样的新要素陆续登场了！

## 新怪物 怪盗ペリカン

与《风来之西林GB2》中的怪物“マゼルン”同样，拥有合成道具的能力，不过它会将飞鸟身上携带的道具吸进肚子里面。

“怪盗ペリカン”将飞鸟的卷物吸进了肚子，不知道此作能不能进行卷物合成，如果可以的话那合成法则又会是怎样的呢？

## 新怪物 うしわか丸

在游戏初期登场的怪物，能力并不算太强，但是它的特技常常会使飞鸟陷入困境。当它吟唱咒文后，飞鸟就会陷入HP不能自动回复的状态，而且被它再次施咒后，每过一回合HP还会减少。其实它与经常在《风来之西林GB2》中登场的敌人“みの仙人”有点类似，见到它的时候最好尽快干掉它。

如果被它施了咒文，效果会持续一定回合，如果周围还有许多敌人的话就很危险了。

## 新怪物 ジャガン假面

它有一只邪眼，并利用这只邪眼施放“死亡咒文”，如果飞鸟被它施咒，一定回合后还没有被解除的话就会立即死亡，无论还剩下多少的HP，相当可怕的咒文啊！所以见到它时一定要尽快干掉它。

飞鸟被它施了“死亡咒文”，只有30回合的命了。飞鸟的头上出现的数字就是残余的回合数，难道就这样无计可施了吗？

### 咒文解除了！

原来只要将施放咒文的“ジャガン假面”打倒，咒文就会自动解除了。另外还可以利用“驱邪的卷物”来解除哦！终于松了一口气了。

## 其它的新要素

除了新的道具和新的敌人，游戏的系统同样也有着全新的要素哦！玩过此系列前作的玩家们一定会对这些感到惊喜吧，也许有了这些新要素，整个游戏的玩法就会与以前有很大的差别。

盾也能进行锻造了

在以前冶炼屋只能对剑进行强化，而这一次也可以对盾进行强化，价格好像与强化剑是相同的。

以前只有在偷了东西时出现的警卫这次竟然一开始就守卫在商店内，真是守卫森严哪。

## 新道具介绍

“《风来之西林》系列”的道具向来就是种类繁多，用途各异，熟知每种道具的用途，并且能够在迷宫中灵活利用它们是最基本的生存之道，可以说花样不断的各种道具也是这个系列的一大特点。这次就给大家介绍两个新的道具。

### 车轮のやいば（车轮之刃）

带有尖刺的车轮状武器，非常坚固，投向敌人也不会消失。

### サビよけの腕轮（防锈腕轮）

装备后，武器和防具就不会生锈，这样即使踩上“ケロケロの雨”这种能使装备生锈的陷阱也不用怕了。

## 风来救助队

在《风来之西林GB2》中登场过的大受好评的“风来救助队”系统这次依然会登场，而且由于DC能够自带上网功能，这个系统能够通过DC的网络得到更大范围的应用。所谓“风来救助队”系统，就是当一个玩家在迷宫中倒下后，可以利用密码向其他的玩家求救，进行救助的玩家就要进入求救者同样的迷宫并到达求救者倒下的那一层，成功后会得到一个“复活的咒文”，将这个传达给求救者就能使他复活，提供救助的玩家也会得到相应的奖赏，获得一些珍贵的道具等等。

攻略杂志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

# 机动战士高达 连邦对吉翁DX

| PS2 | BANDAI | ACT | 1～4人 |
|---|---|---|---|
| DVD-ROM | 预定2001年12月6日发售 | | 未定 |
| | 对应网络对战 | | |

在街机上大受欢迎的GUNDAM对战游戏《机动战士高达 连邦对吉翁DX》，已经定于12月6日推出PS2版。家用PS2版的玩法和街机一样，玩家可以选择连邦或吉翁的成员来进行对战，操作方法也差不多，可以说是一个完全移植的版本。此外该游戏将会对应KDDI公司提供的网络技术，跟DC名作《PSO》使用INTERNET进行网上对战所不同的是KDDI公司的网络技术需要配合日本国内的电话才能使用，这也意味着国内的玩家将无法享受4人网络对战的乐趣了。尽管如此，该游戏还提供了许多充满乐趣并富有挑战性的原创模式，希望玩家对下面的介绍留意一下。

## 版面激增！在宇宙中展开生死之战！！

↑在宇宙中，当然要选择能够进行宇宙战的MS才能出击抗敌。

《DX》与今年早期的《机动战士高达 连邦对吉翁》最大的不同之处就在于加入了全新的宇宙版图，完全移植自街机的PS2版当然也包含了这一要素。回想一下以前PS2版的同厂作品《机动战士高达》（2000年12月21日）和《吉翁前线》（2001年9月6日）都没有“宇宙”这个大舞台，难免会让FANS失望，而这一次梦想终于变成现实，玩家可以在广阔无垠的宇宙空间驾驶心爱的MS展开激战，真是兴奋啊！另外该游戏的版数变化多达48种，例如选择宇宙的所罗门要塞开始的话，便会在攻关流程中出现“大峡谷”这一关，而失去了“纽约市”那一关。现在得知在PS2版中共有14个版图，因此玩家即使玩上许多次也不会感到厌倦。

↑在三次元的空间展开激烈的战斗，利用你的意志来操纵MS作战。

## MISSION MODE的新情报

与街机版所不同的是PS2版加入了一个MISSION MODE，现在已经公布了许多关于这个模式的新情报。在游戏开始时，玩家只能驾驶着一架整体性能很弱的MS机体，在执行一系列的任务当中，会有机会获得一些强力的MS，并且可以利用它们出击作战。

另外，游戏已经在初期为玩家的机器人设定了耐久值，在每一关中机器人的耐久值都会累积起来，当耐久值变成0时机器人就会被击破。假如机器人在任务进行途中被破坏，它便要回到舰上进行修理，在修理期间玩家是不允许再次驾驶该机体出击的。当每一关过关之后，机器人的耐久度都会得到一定程度的回复，如果想不被击破就爆机的话，相信要有相当高的技巧才行。

↑出击之前可以查看执行任务的胜负条件。

←面对战舰级的BOSS，只有掌握熟练的技巧才能够避免耐久值消耗过多。

## “一年战争”期间在战场上活跃的MS都将出现吗？

街机版的《机动战士高达 连邦对吉翁DX》与前作相比增加了《0079》中的一部机体和《第08MS小队》中的两部机体，而吉翁军方面则只增加了一部夏亚专用的吉翁号。这一次的PS2版是否也会加入新的机体呢？看来只有等游戏发售之后了。



←街机版已经追加了新机体，那PS2版将如何呢？

www.plumbook.cn

## 对战 MODE 的新情报

虽然国内不能使用网络对战，但大家也希望知道当中的详细内容吧。在网络对战中，玩家可以寻找一些素未谋面的人组成队伍。在世界地图的势力分布画面中，可以清楚看到每一版面存在的玩家人数，只要在相同的版面中能够集齐连邦军 2 人、吉翁军 2 人便可以开始进行对战。搜寻战友的方法也非常亲切，当中设定了“战友募集”、“战友搜索”和“战友自动选择”这 3 种选项，选择其中任意一种便可以轻易地找到同伴一起作战。

对于不能进行网络对战的玩家而言，该游戏还提供了跟朋友对战或协力作战模式。进行该模式下的游戏时，画面会被分成左右两个部分，可以互相选择不同的势力做单对单或跟 NPC 合作的 2 对 2 战斗，当然也可以同时选择相同的势力作协力战斗。此外还加入了难易度的调整，使该模式自然充满了挑战性。

↑即使不能进行网络对战，也可以在家中进行分屏对战。

↓对战模式中还有1对3的超强训练关卡。

←超激烈的2对2网络对战模式，可惜国内的玩家无法享受到。

## 基本操作方法介绍

| | |
|---|---|
| MAIN WEAPON | 当锁定敌机之后的标靶变成红色时，并且自机处于相对位置较远的地方，玩家便可以用主武器进行攻击，不过需要一定时间来填充弹药。 |
| SUB WEAPON | 每架机体附有的 SUB WEAPON 都会有很大的差异，有些 SUB WEAPON 是用于攻击的，而有些却是进行辅助的。 |
| 格斗 | 按下格斗键，机器人便会马上拔剑攻击，由于拔剑蓄积能量是需要时间的，因此一些不用拔剑便能进行格斗的机器人在近距离战中会比较有利。 |
| 跳跃、飞翔 | 只要按住跳跃键，机器人便可以在空中自由飞翔，直至 BOOSTER 的能量用尽为止。在空中，机器人同样可以做出冲刺和攻击等动作。 |
| 回避 | 用方向键向同一个方向连按两次，机器人便会做出回避动作，在进行回避途中除了可以避开敌机的攻击，也可以立刻进行反击。 |
| 转换目标 | 当敌机进入射程之内，它便会立刻变成被攻击目标。在这种情况下，假如玩家想攻击另一个远处的敌机，就需要按切换键来转换目标。 |

完全再现“一年战争”期间壮大恢弘的战争场面，FANS绝对不能错过！

射击战和格斗战交替进行，火爆的场面令人喘不过气来！

## 吉翁公国军

塔梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

文：LIKY

# 露娜 传说

# LUNAR

## LEGEND

| GBA | MEDIA RINGS | RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2002年2月发售 | | 未定 |
| 卡带 | 未定 | | |

1992年曾在世嘉MDCD上登场的过，并曾先后移植到SS和PS上的大受好评的RPG“《露娜》系列”可以算是GAME ARTS公司有名的作品了，现在这个优秀的RPG就要移植GBA上了，虽然游戏的制作公司变成了MEDIA RINGS，但是游戏的品质是不会变的，而且游戏并不是简单的移植，是专门对应GBA做了大幅改良，新的剧情以及重新制作的战斗系统一定会让你乐在其中。

### 展开全新的故事

GBA 版的一些基本设定以及登场人物都会与原版的相同，但是剧情却是重新制作的，从一开始就展开了与以前完全不同的故事，以前没有解开的谜是不是会在这里解开呢？

### 要成为御龙使的少年

故事的舞台是一个天上有着蓝色星光的神秘世界——露娜，在这个世界的顶点，有守卫着女神阿尔提娜的龙一族。传说中，只要通过了“龙的试练”就能成为统治龙一族、守卫世界的“御龙使”。年轻的主人公亚雷斯（アレス）就是为了成为传说中的御龙使而开始了他的冒险之旅，迎接他的到底是怎样的奇遇呢？

### 全新的战斗系统

GBA版的战斗系统是经过全新改良的，其中最大的改进就是加入了“热力槽”这个新要素，当受到敌人攻击时，这个槽就会上升，槽升到最大时就可以使用特殊的强力攻击了。另外，原来能够自动战斗的模式也还健在，新的敌人也会大量登场。

看到人物姓名下的那个金色槽了吗？那就是“热力槽”。

战斗中的各个指令都是用图形来表示的。

### 角色丰富的表情和动作

在原作中，角色丰富多采的表情和动作带给大家很大的投入度，在GBA版中这些设定依然健在，无论是在地图上还是在战斗中，人物那些神态各异的表情和多姿多彩的动作一定会让你觉得非常有趣。

←喜怒哀乐表情各异。

↓露娜正在唱歌，神态多么有趣啊！

## 登场人物

亚雷斯　梦想成为御龙使的少年，尽管有时显得优柔寡断，但却是一个开朗男孩。

露娜　喜爱唱歌的少女，从小就被亚雷斯双亲收养，和亚雷斯一起长大。

娜露　身上长有羽毛，像猫一样的奇怪生物，好奇心旺盛，总是吵吵嚷嚷的。



那修　维恩（ヴェーン）魔法行会的魔法使，自以为是的性格常常让人反感。

蜜亚　维恩魔法行会首领的女儿，拥有非凡的魔法技能，天才的魔法使。

拉姆斯　布尔格（ブルグ）村村长的儿子，梦想成为大富翁，和亚雷斯一起前往白龙神殿。

在12月A刊上刚刚给大家介绍过的《特鲁尼克大冒险2ADV》现在又有新的情报公布了，这次给大家带来的是游戏初期的剧情以及迷宫，让大家了解一下在特鲁尼克生活的村庄中到底发生了什么古怪事情。

| GBA | ENIX／CHUNSOFT | A・RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2001年12月20日发售 | | 自带记忆功能 |
| 卡带 | 对应通信对战线 | | |

# 特鲁尼克大冒险2ADV

## 广场

在这个村人们集会休息的场所聚集着各种各样的人，这里就是最大的情报收集地，特别是在中央喷水池旁边有一位大婶，从她口中经常能得到一些不确定的消息，到底她所说的有多少是真的呢？在广场的旁边有一间最近突然变成“不可思议的迷宫”的房子，刚刚买下这幢房子准备开银行的银行家因此陷入苦恼中……

广场是村子的中心，从这里可以移动到别的地方去，到别的地方打听情报。

喜欢传播流言的大婶，虽然她的话不能尽信，但有时候从她这里得到的情报也是很有价值的。

银行家，准备开银行的他刚刚买下村中一幢房子却不能用，看来需要特鲁尼克的帮助才行。

漂流的剑士，一直希望与自己的师傅决斗，对于特鲁尼克带回“幸福之箱”的壮举也极为感激。

自大的少年，经常在古老的房间附近出现，言语傲慢，他会卷进什么样的事件中呢？

## 特鲁尼克的家

离广场很近的地方就是特鲁尼克的家，有一天当特鲁尼克到迷宫中去后，家中突然闯入了3只全身带火的怪物，它们似乎在搜寻什么东西。很快，房子着火了……

突然出现的怪物在特鲁尼克的家中要搜寻什么呢？

特鲁尼克的家燃起了大火。

惊慌失措的“ネネ”从房里跑了出来。

## 墓场

在广场上开了一家面包店的青年，因为最近经常在墓场附近听到奇怪的响声，于是想到师傅的墓前去看看，但是墓场现在成为了“不可思议的迷宫”，因此他想到了求助于特鲁尼克。

在墓场前等待的青年，想要特鲁尼克带他一起进入墓场。

成功地将他带到师傅的墓前，达成了他的心愿，他会在广场重新开起他的面包店。

## 序盘的迷宫大公开

### 王城的迷宫

传说在王宫的地下的最深层的迷宫中有着永不会熄灭的“圣火”，经过这个圣火锻造出来的剑拥有不可思议的力量。接受了冶炼屋老板委托的特鲁尼克为了得到这个传说中的“圣火”而进入了这个迷宫。

这个迷宫中有许多魔法杖，不用珍惜，只管用吧。

### 房屋的迷宫

这个迷宫就在银行家刚刚买下的那幢房子内，里面的敌人并不算厉害，而且这个迷宫有许多弓箭可以捡，与敌人进行远距离战吧！

### 墓场的迷宫

为了帮助面包店的青年而进入这个迷宫，迷宫中有特殊能力的怪物多了起来。

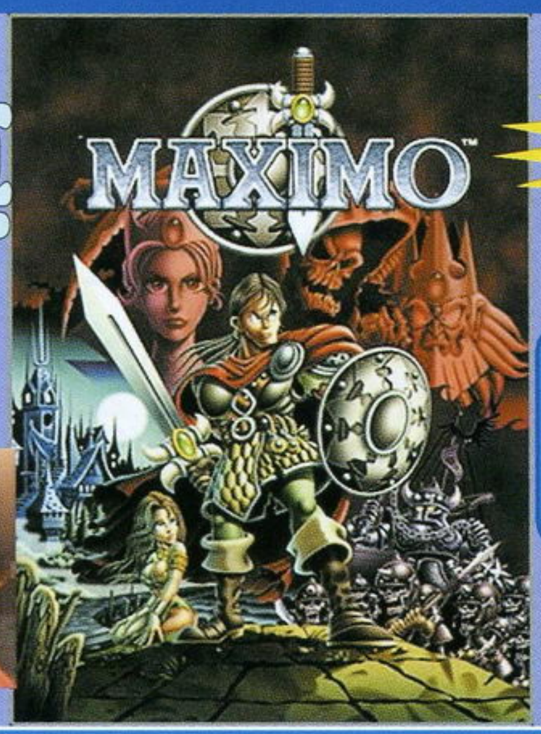
面包店青年虽然跟在后面，但是他是不会参加战斗的。



话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

# Maximo 马克西莫




## CAPCOM 再掀动作游戏热潮！

随着《马克西莫》（以下简称《马》）开发度的一步步提高，游戏中各项与传统《魔界村》相符的设定也被逐渐公布出来。

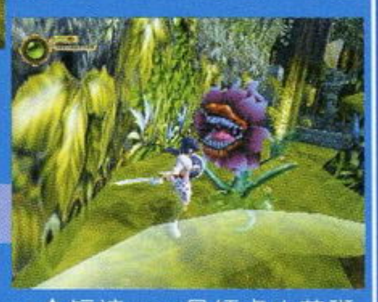
| PS2 | CAPCOM | ACT | 1 人 |
|---|---|---|---|
| | 预定 2001 年 12 月 27 日发售 | | 未定 |
| DVD-ROM | 未定 | | |

## 最新场景公布

游戏中的场景可谓极为丰富，每到一个新场景都会给玩家带来完全耳目一新的感觉。因为是全 3D 的场景，所以能够实现爆炸性变化。另外，据悉游戏中将会有让高手来挑战的一些专用场景，要通过这些高难度的场景自然极具困难，但却可以让主角获得一些新的能力。

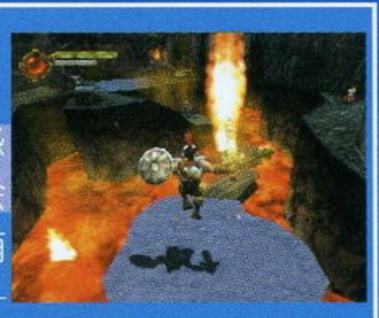
### 沼泽地

在沼泽地隐藏着各种沼泽地才有的怪兽。如大型的鳄鱼、沼泽地特有的丧尸，另外还有那些巨型的花。在沼泽地的深处，还可以到达一个古代遗迹，还有当地居民的小屋子等。这里马克西莫还能做爬上树藤或是爬上大树等动作，尽显游戏立体场景的特点。



▲短裤……是红点小花斑的。(^o^)

### 通往冥界的坡道



这里是具有极强速度感的地方，这里的通道不但会摇摇欲坠地分解，两边还有吐出火焰的石像（汗）——真是危险的地方啊。在本场景中，各种各样花样纷出的隐阱也是“风景”之一，另外，这里不但会有左右路线分支，也会有上下路线分支。场景可说是很广阔啊。

◀注意画面左上角的能力槽，会有很多的变化，好像装备不同就有不同的能力槽。

### 魔城

布满了骷髅兵的魔城。在这里马克西莫将会遇上装了机关的门、会劈下斧头的石像、地下牢等等，看来是不让我们的马克西莫饱受折磨就不罢休吧。那么马克西莫能在魔城里见到魔王亚基利吗？

## 能力提升及其他

游戏中具有数量高达 40 种以上的提升主角能力的道具或特殊能力。马克西莫可以获得各种各样的成长，让游戏显得更加多彩。

马克西莫在游戏中会因为情况的不同而变成各种各样的形态，如着铠甲的马克西莫、年老的马克西莫、婴儿马克西莫（？！）等等。

▲火焰剑，一定是极为爽快的招式，CAPCOM 给你信心的保证！

▲这个小鬼就是我们的英雄马克西莫吗？

## 变化多端的敌方怪兽

角色设计——松下进！

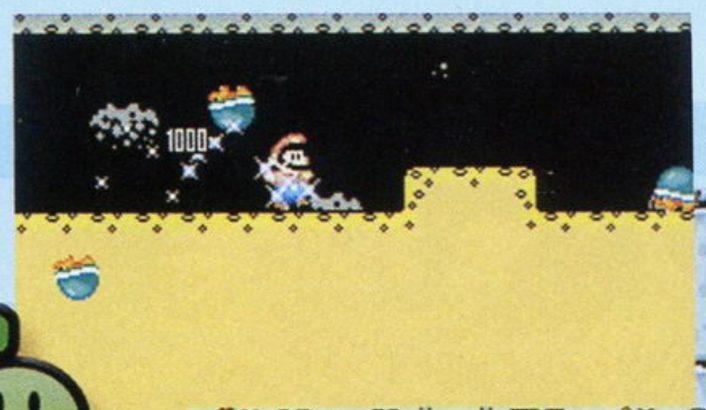
一般动作游戏中的一个弊病就是敌人的种类太少，虽然场景有变化，但敌人来来去去就是那几种也让人感到乏味。在《马》中，敌人种类的数量极多，虽然不至于像《口袋XX》那么多，但相较之普通动作游戏，敌人的种类可谓变化多端。

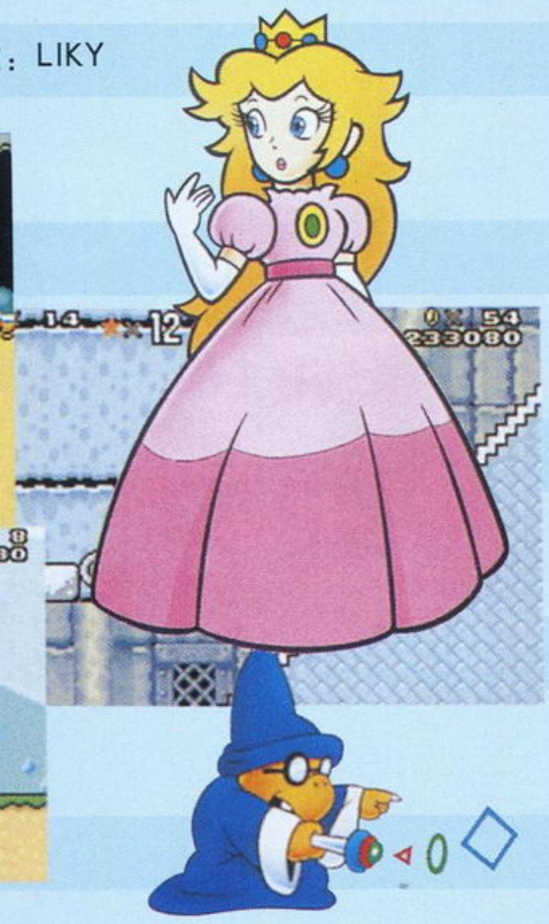
◀游戏中的怪兽可谓造型奇特，松下进具有极大胆的想像力。

## 老牌动作英雄的全新包装！！

活梅杂志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY





# 超级马里奥 ADV2

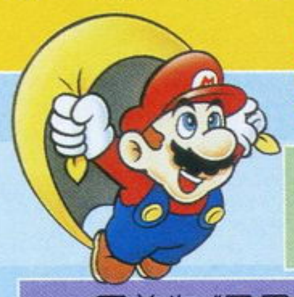
| GBA | NINTENDO | ACT | 1～4人 |
|---|---|---|---|
| 卡带 | 预定 2001 年 12 月 14 日发售 | | 自带记忆功能 |
| | 对应 1 卡 4 人联机 | | |

任天堂在移植完了 FC 上的《马里奥》后，对 SFC 上的《马里奥》也自然是不会放过的。现在介绍的这个《超级马里奥 ADV2》就是完全移植自 1990 年与 SFC 同时发卖的任天堂超级人气游戏——《超级马里奥世界》，让大家再次在掌机上体会原点动作游戏的魅力。

## 新要素

↑幽灵乌龟依然存在，还有各种各样其他的敌人。

↑云彩上的敌人“ジュゲム”，打倒它后就能够乘坐它的云彩。

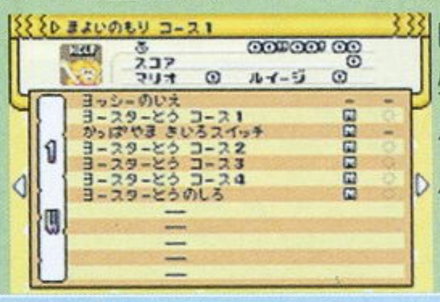


→这就是成绩画面了，记录了每一个场景通过的时间，取得的金币等等，争取以最好的成绩通过吧。

同前作《马里奥 ADV》一样，此作同样对应4人联机，有两种模式可以选择。一种是古典模式，是类似 SFC 版的双打模式，大家一起将版面内的敌人打光，

当然也可以互相妨碍；另一种是对战模式，大家一起抢夺版面内的金币。另外，此作还能跟前作《马里奥ADV》联机哦！

SFC 上的《马里奥世界》本身就是一款完成度相当高的作品，绝对是动作游戏的经典之作，而且系列的大人气角色耀西（ヨッシー）最初就是从此作开始登场的。GBA 的移植版不仅完全再现原作的所有精髓，而且人物的动作经过再次强化，变得更加细腻。新要素“成绩画面”的追加也使得游戏的挑战性更高。



←在关尾会与小库巴发生战斗。

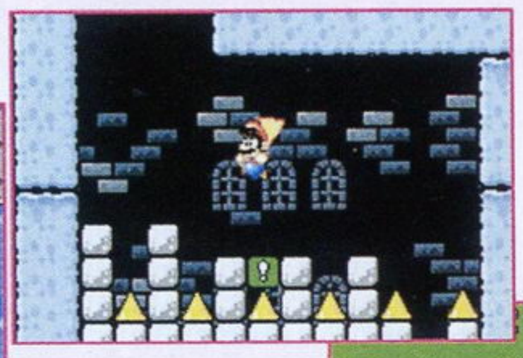
↑地上的齿轮，上面带刺的柱子，一定要小心哦！

→探索隐藏的房间也是游戏魅力之一，大量的宝物和金币都会藏在不经意的某个地方。

为了救出被魔王库巴捉走的碧奇公主，马里奥向着库巴的城堡出发了。在地上跑，在空中飞，在水里游，马里奥要利用各种方法来躲过沿途出现的种种艰难险阻，“变身”也成为马里奥在前进的过程中最有利的武器。

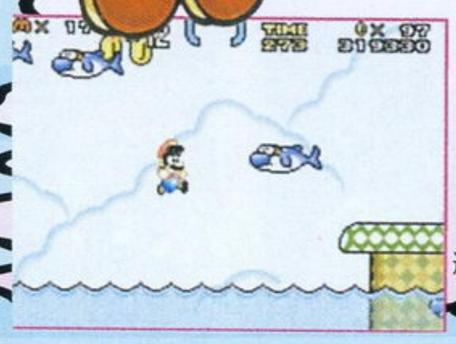
↓潜入到水中行动更加不便，特别是那些游来游去的鱼会给行动造成很大麻烦，谨慎行动吧。

←在水上面不能行走，只有不断跳跃才能前进，掌握好时机可以连跳，不过要当心头上的飞鱼。



→坐在耀西身上，什么敌人都不用惧怕了，因为耀西可以将它们都吞下。

←穿上了斗篷的马里奥，能够在空中停留一段时间，这样避开地上大片的钉板就很方便了。

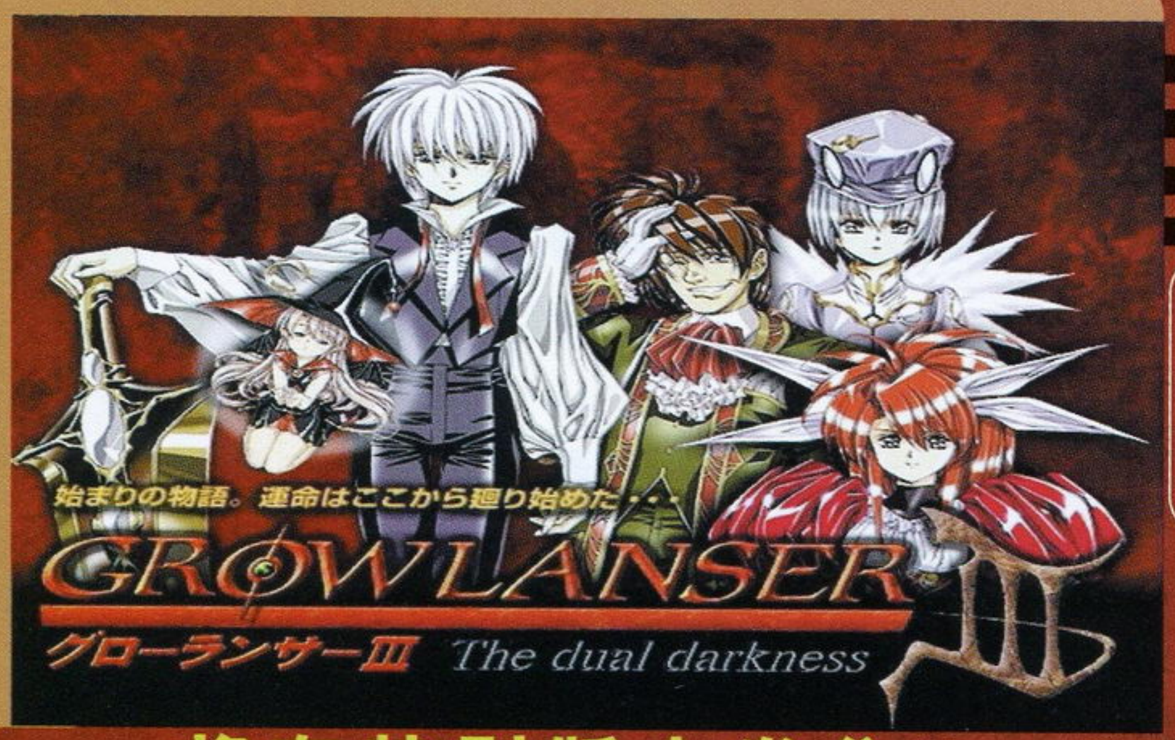


## 动作游戏的原点之作，超人气的游戏再次复归

www.plumbook.cn

文：流浪的红舞鞋

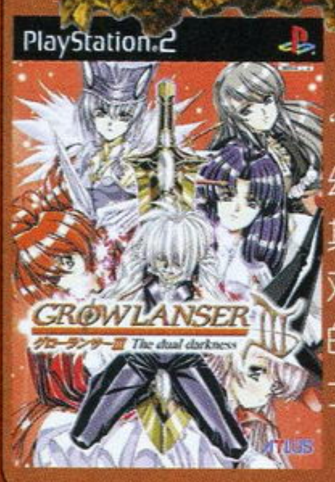
# 梦幻骑士III




ATLUS为PS2全新打造的角色扮演类名作“《GROWLANSER》系列”的第三弹！由漆原智志担任该作的美术指导。说到本作的新要素，最大的特点之一就是“迷宫自动生成系统”，这使得本作在耐玩性上有了一大突破。可以说该作在制作上较前作无论在游戏操作界面、战斗系统以及游戏性上都着实狠下了一番功夫。从精湛的游戏画质上就足以证明该作在PS2上将有不俗的表现。

| PS2 | ATLUS | RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 2001年12月6日发售 | | 未定 |
| CD-ROM | 对应DUAL SHOCK2振动手柄 | | |

## 将有特别版本发售！




这款白色皮面包装名为“初生之幸运包”（暂名）的《梦幻骑士 III》售价为9800日元，其中包含了《梦幻骑士 III》游戏和带有“拉米（ラミィ）信息”的特制闹钟。普通版的《梦幻骑士 III》售价为6800日元。

## STORY

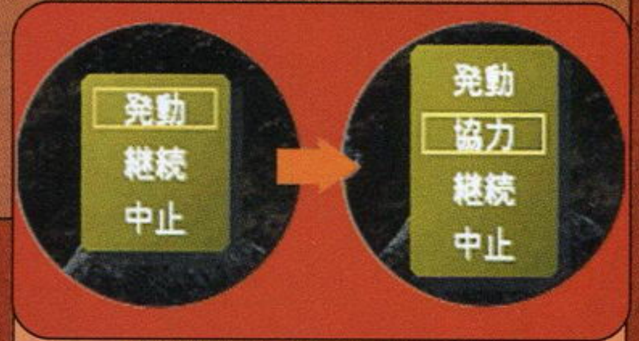
天空开始出现异常现象，阳光对地面的照射越来越少。这严重地影响了农作物的生长，造成了粮食供求上极度紧张。祸不单行，接踵而至的连年战争使人们在死亡的边缘上苦苦挣扎……

## 游戏概况情报公开！

今作玩家可以在大地图上自由行动。当然，在大地图上移动时是随时可能遇敌的。另外，要注意搜集城镇内流通的情报（包括人们的谈话）。其次游戏中人物的性格也需要你进行一定的揣摩，加之游戏剧情分支较多，你的任何一个决定都会影响下一步剧情的进展。再次就是上面提到过的“迷宫自动生成系统”，所以千万不要怀着死记规律的玩法进行游戏哦。

## 战斗系统资料放送！

在本作中很注重精灵石与武器的适当调和，这样会使游戏的战略性倍增。战斗系统中新增了“COMBINATION模式”（通过与同伴的协力能够有效地增加攻击能力及范围的模式）。每次战斗结束，玩家的魔法、特技、精灵石等级会有相应的增加，要注意经验值在各项设定中的分配。




新增“协力模式”！

## 登场人物

主人公　亚尼特　拉米　休依　莫妮卡　克莱乌

维克多　橘弥生　芭芭拉　米歇尔　奥尔菲斯　温森特

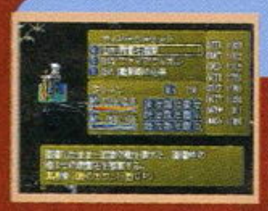
## 魔法

魔法：魔法会随着各项经验指数的提升而不断强化，亦会因与不同伙伴的协力而有所差异。

## 特技

特技：在战斗中可以使用特技。今作新增了“敌方能力分析”特技，由此可以轻易判断敌人的能力及弱点，使游戏变得非常有趣。

## 精灵石



精灵石：一旦玩家收集了一定数量的精灵石之后，就可以进行其他精灵石的配制了。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

近几年在业界异常活跃的TECMO，它的一举一动都令人注目，最新作品《零～ZERO～》就是TEMCO即将在PS2推出的一款A·AVG游戏。可能大多数人的目光都聚焦到了《DOA3》上，而忽略了这款游戏，那现在就让我们认识一下这个游戏吧，说不定《零～ZERO～》也会同当年名不见经传的《生化危机》以及《寂静岭》一样异军突起，成为广大玩家竞相追逐的又一款AVG大作。

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | TECMO | A·AVG | 1人 |
| | 预定2001年12月13日发售 | | 未定 |
| DVD-ROM | 未定 | | |

# 零～ZERO～

游戏的主角深红

## 恐惧1 在破旧的古屋中探索

月黑风高，凄凄冷冷，女主角深红只身前往一座古老的宅院——冰室邸，目的就是为了寻找在那里失踪的哥哥。那里早已经没有人居住，只剩下四周飘荡着孤魂野鬼。听说曾经有三位作家都在这座凶宅中失踪了，他们到底是死是活？在那里到底发生了什么事情？这一切都是一个谜。未知、封闭的世界一直是恐怖AVG游戏设定的环境，而黑暗更是起到了催化剂的作用，TECMO将怎样诠释“恐惧”这个主题呢？让我们拭目以待

深红背后，一个现身的“灵”正虎视耽耽地看着她！

人形木偶一直都是日本恐怖主题中的经典角色，在《零～ZERO～》中，深红同样会遇见它们。

在阴暗的木屋中可以说是杀机重重。

## 恐惧2 与恶灵的相遇

看不见的敌人才是最可怕的。《零～ZERO～》中出现的敌人都是一些孤魂野鬼，一般情况下深红用肉眼是看不见他们的，这些被称为灵的鬼

主角的HP以5颗发亮的小球来表示。

深红被“灵”死死的抱住！

魂经常会出现在主角身边进行袭击，它们的形态也是多种多样，丑陋无比。

## 恐惧3 封杀

深红的母亲在生前曾经留给她一部奇异的照相机，这是她对付“灵”惟一的武器。利用照相机对着“灵”进行拍照就可以将它们的灵力渐渐地吸收，最终以照片的形式将它们牢牢地封杀起来。



### 照相机



**◆灵力**

对“灵”进行拍照就可以消耗它们的灵力，不同的灵它们的灵力也各不相同。对“灵”每拍照一次就可以吸收它们一定的灵力，深红只有将灵力全部吸收完毕才能封杀这些灵，将它们变成照片。

**◆胶片数字**

利用照相机进行拍照当然会消耗胶卷，这里就是剩余胶卷的数目。

**◆封杀能力槽**

照相机上会出现能力槽，经过蓄力可以发挥它的最大威力。而且随着游戏的进行，这部照相机还有POWER UP的能力。




→这就是恶灵出没的古老豪宅。当地人称它“冰室邸”。

### 灵的警戒



画面中出现深黄色表明灵已经非常接近了。



画面中出现青色表明附近有灵出现。

TECMO在PS上开发的《影牢》以及《苍魔灯》都是十分优秀的游戏，这次介绍的《零～ZERO～》正是同一小组开发的最新作品，它将会给我们带来全新的体验。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

# 浪漫沙加

| WSC | SQUARE | RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 预定2001年12月20日 | | 自带记忆功能 |
| 卡带 | — | | |

1992年1月在SFC上诞生了一个后来成为SQUARE招牌系列的RPG游戏，那就是《浪漫沙加》，当时它那许多有异于传统RPG的设定让人感到耳目一新，特别是独特的“自由剧情系统”使得一个RPG游戏拥有了前所未有的高自由度，多角色多结局的设定也使得游戏的耐玩度极高。经典的《浪漫沙加》原点之作现在就要完美移植到WSC上，在经历了10年的岁月后，大家能够在掌机再次品味这个游戏是不是会感受到更大的感动呢？

## 10前的经典在天鹅上再现！

### 自由剧情系统

浪漫沙加最大的一个特点就是“自由剧情系统”，即在游戏进行当中，剧情是不固定的，根据玩家行动的不同，故事的流程也不同，因此游戏的自由度非常高。

↑选择不同的选项，就会造成剧情的分支，使得以后的故事完全不同。

### 队列

战斗中最重要的一个要素就是“队列”，战斗中不同的队列对攻击方式和受到的伤害值都会有影响，队列的要素使得战斗更富战略性。

队列可以自由设定，在3×3的格子内随意设定角色的位置，在战斗中就能发挥各个位置的特点，例如前排能让剑等直接攻击发挥最大威力，但也最容易受到敌人攻击；中排可以让枪等武器发挥威力；后排就留给使用弓箭和法术的角色吧。

### 与敌人的遭遇

游戏的遇敌方式并不是踩地雷式，在地图上敌人都是看得见的，所以不想战斗的时候只要避开敌人就行了，相当体贴的设定呀。不过敌人也并不是傻傻地站在地图上不动，当他们发现我们时会立刻向我们冲来。此时就要注意与敌人遭遇的方向，正面遭遇时就能按正常的队列开战，但如果让敌人从后面袭击，队列就会逆转，战斗就会陷入不利局面。

正面遇敌

背面遇敌

# 半熟英雄

| WSC | SQUARE | S・RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 预定今冬发售 | | 自带记忆功能 |
| 卡带 | — | | |

不知道有多少人记得1988年FC上的《半熟英雄》这款游戏，LIKY可是印象深刻呀，因为当时LIKY玩这款游戏时玩得可真是不亦乐乎呀！不过当时还真不知道这款游戏竟然就是现在大名鼎鼎的SQUARE的作品。在1992年SQUARE推出了SFC版的《半熟英雄》，凭借崭新的系统以及超级搞笑的风格博得了大众的好评，现在这款经典名作也要移植到WSC上，游戏的系统以及剧情都会沿袭SFC版的，但也加入了新要素。

### 舞台

游戏舞台是在一个只有两个国家的大陆上，大陆上的两个国家分别是半熟国和完熟国，我们的主角就是半熟国的英雄，为了统一这片大陆，半熟英雄必须带领自己国内的兵士去打败完熟国。期间，不仅要带领兵士打仗，还要治理好国家。

### 真实时间制

游戏是按照真实时间制来进行的，即无论干什么游戏中的时间都是自动流逝的，而且有季节的概念，不同的季节地形会又很大的差异。

▲夏天，从水中通过时必须潜水，看到他们用来换气的管子了吗？

▲冬天，水面都结了冰，可以像走其它地形一样直接过去了。

### 热闹的战斗

战斗时，敌我双方都是由一名将军和几名士兵组成，双方各在两边拉开阵势，随着一声号令，双方就开始互相碰撞。在适当的时机还必须按下A键使战斗变得对我方有利。

使用道具

战斗中还能够使用道具，在商人或杂货家那里买到的道具在战斗中能发挥各种作用。

◄每次进行内政时就可以在商人那买到道具。

▶拿出喇叭对敌人大吹，巨大的噪音把敌人吓退。

召唤蛋

战斗的最大特点就是能够召唤蛋，蛋能够变成各种各样的怪物，这些怪物的力量可是相当强的。

先围着蛋转圈。

孵化了，出来了只企鹅！

敌人也会召唤怪物。

### 人物介绍

半熟英雄

故事的主人公，半熟国年轻的领主。

大臣

辅佐主人公的半熟国年老大臣，剑术和文学都很厉害。

杂货家

这是经常会在地图上出现的杂货家，在他那里能买到各种小杂货。

完熟王子

完熟国英俊的王子，决心消灭半熟国。

完熟女王

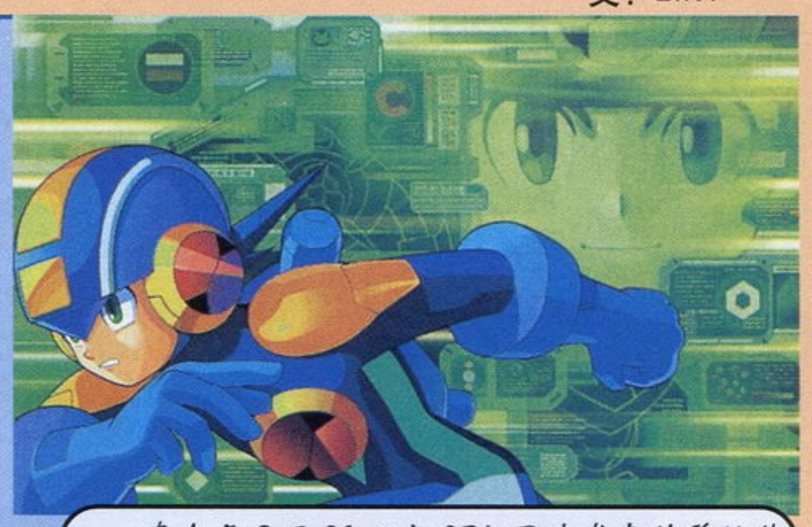
完熟国的女王，对什么都要求完美。



游戏杂志 8.3DM.SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

# バトルネットワーク ロックマンエグゼ2
# 洛克人EXE2



| GBA | CAPCOM | A・RPG | 1人 |
|---|---|---|---|
| 卡带 | 预定2001年12月14日发售 | 自带记忆功能 | |
| | 对应通信对战线 | | |

在今年3月21日与GBA同时发卖的首批软件中，《洛克人EXE》就以其新颖的故事及独特的战斗模式吸引了大量玩家，所以很快CAPCOM就宣布了续作的情报。系统经过大幅强化的《洛克人EXE2》加入了很多新要素哦！相信这次的游戏会变得更加有趣。

## 继续前作的故事

这次的主角依然是前作的主人公光热斗，在前作“WWW事件”3个月后，世界各国的网络突然又出现了新的问题，似乎有不明的敌人又在对网络进行着破坏。成功解决过“WWW事件”的光热斗这次能否再次在洛克人的帮助下找出幕后的黑手，使被破坏的电脑网络恢复正常呢？

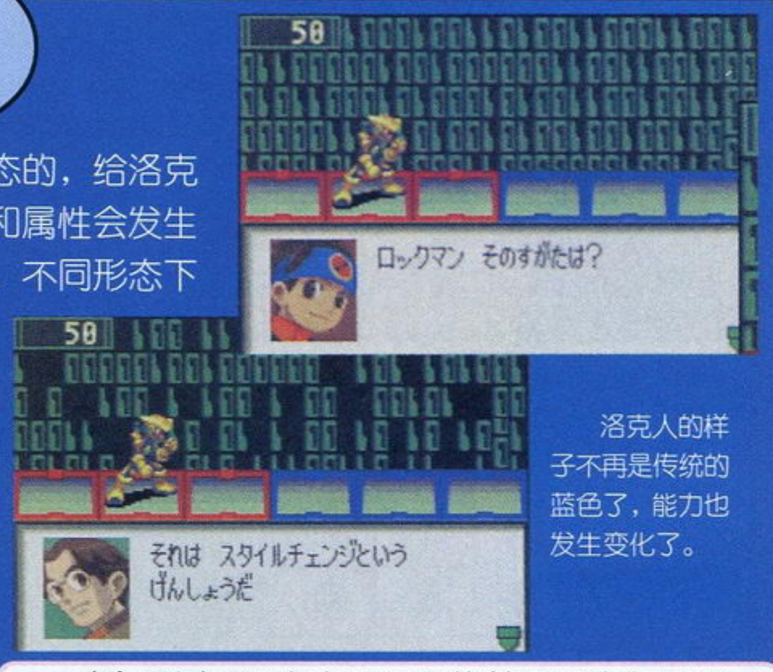
依然有学校等熟悉的场景，不过这次是新的冒险了。

进入网络中洛克人就开始活跃了，目的就是要消灭掉网络中的各种病毒。

## 新要素スタイルチェンジ——形态变化

在此作中洛克人是可以改变形态的，给洛克人搭载不同的电脑程序，他的形态和属性会发生变化，而且并不是单纯的外形变化，不同形态下攻击方式是大不一样的。

追加了新的地形，岩石和草地，战略性得到更大的提升。



洛克人的样子不再是传统的蓝色了，能力也发生变化了。

专门对应《洛克人EXE2》的蓝色限定版GBA，将会在12月14日与游戏同时发卖，游戏和主机同捆版的售价为14600日元，折合人民币约1000元。（不过LIKY不太喜欢这种颜色）

## 形态变化有各式各样的种类哦！

洛克人除了基本的形态外，还可以变化为其他4种形态，下面先给大家介绍其中的3种，分别是红色的炎属性形态，蓝色的水属性形态和黄色的电属性形态。

### 炎属性

● 配备有火焰喷射装置，能对处于一条直线上的多个敌人打击，但是受到水属性的攻击时，损伤会是平时的2倍。

◀▲对敌人进行强力的火焰攻击。

### 水属性

● 能进行水泡攻击，而且攻击范围非常广，但是对电属性的耐性却非常弱，会受到平常2倍的伤害。

◀▲发射出了无数的水泡，对大范围的敌人进行打击。

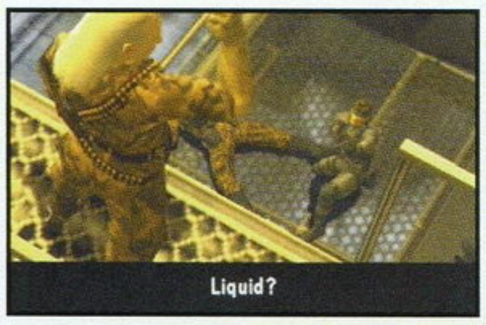
### 电属性

● 所有的攻击方式都带有电，对水属性的敌人非常有效，但受到木属性的攻击时伤害值会是平时的2倍。

◀射出去的子弹都带有电击效果。

▶带有电属性的近距离斩击威力极大。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn




画面 音效 系统 游戏性

| 评分 | SOLIDUS GOUK | 多边形 | SOUL |
|---|---|---|---|
| | 10 | 10 | 10 |

### SOLIDUS GOUKI

游戏的自由度一如前作，可以不断地尝试许多种不同的方法。单单从这一点就能够感受到制作小组对这款游戏所花的气力。用“超高娱乐性”来说明此作的攻关过程相信一点也不为过。对于从来没有接触过此系列的玩家来说，在刚开始时也许会因为其复杂的系统而却步，不过游戏本身提供了多种难度选择，并且第一次游戏时的提问选项也可以被视作是吸纳新玩家的举动，是一款对于新老玩家来说都非常体贴的游戏，太棒了。One day,MGS Changed the world's games,And now, the world changes MGS.

### SOUL

10分！说全身心的震憾可能夸张了一点，但也差不多了。故事是曲折得恐怖，电影感般的剧情演示画面看起来完全就是一种享受。游戏性同样可以用恐怖来形容，在玩法上，可以说就怕你想不到，不怕游戏中做不到。游戏中如果细心发掘，会有极多让你忍俊不禁的东西，小岛果然做得够细。不过很可惜的是，PLANT篇不像TANKER篇一样有那么多表现水的地方。尽管这个MGS2已经是如此优秀，但我知道小岛的创意还是有很多没能够实现，还要提到的是游戏中SNAKE参与的剧情，游戏中没有交待……期待，期待小岛的新“阴谋”。

### 多边形

将开发平台提升到了PS2上，因此画面甚至音乐的表现都不是前作可以比拟的。剧情的交待手法更加成熟，再配合极有感染力的音乐，就算是旁观者也有非同一般的感受。剧情的起伏绝对出乎你的想象，让人不得不佩服小岛秀夫天才的构思。游戏难度从易到难区分得非常清楚，无论是新手还是该系列的老玩家都能找到适合自己的模式。游戏性也没有丝毫的减弱，反而因为画面素质的大幅提高而乐趣倍增，不同性格的玩家可以会有多种不同的玩法。两个完全不同的游戏舞台也是应该受注目的地方。

**黄金珍藏**

**合金装备 索立德2 自由之子** KONAMI/PS2/DVD-ROM/METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY/ACT/2001-11-29/1人/系列第四作/80KB/对应5.1声道输出

画面 音效 系统 游戏性

| 评分 | LIKY | SOUL | 慕容非 |
|---|---|---|---|
| | 8 | 8 | 6 |

### LIKY

我记得很早很早以前就曾买过一盘FC上的《勇IV》，虽然当时还不懂日文也还硬着头皮往下打了很久。（其实当时还根本不知道那个RPG游戏就是《勇IV》）现在再次在PS上见到这个脱胎换骨的《勇IV》时，真的有那么一点感动。战士莱安出场时我的回忆一下子就被勾起了，熟悉的音乐，熟悉的场景（虽然全部变成3D，但依然是熟悉的布局），熟悉的迷宫（我清晰地记得第一个宝箱的位置）……真的让人感动。相信每一个怀旧的玩家都不会错过这款经典之作。

### SOUL

ENIX这一手果然厉害，居然完全以《DQ VII》的外壳做出一个《DQ IV》，诸位想象一下完全以《FF VII》外壳制作的《FF IV》……当然是很棒，但是成本呢，不敢想象做一个《FF VII》一样的《FF IV》所需的成本，最后的销量也绝对无法补回成本。但是《DQ IV》则完全不同，成本方面小意思，首批60万的销量已经可以说明ENIX这次又赚翻了……说回游戏本身，比起原作，本作新增了不少的原创要素，这一点ENIX还算是很有诚意的。喜欢练级、收集（小徽章）的玩家以及《DQ》的死忠都会对本作感到满意。

### 慕容非

《DQ》在日本是鼻祖级的RPG，有着无与伦比的超高人气度，但在大陆热衷这游戏的玩家却不多。这次的《DQ IV》是FC的移植版，游戏除了在画面上有所提高外并没有什么大的改动，ENIX在PS上出复刻版无非是想再多捞点钱而已。话也说回来了，在我玩《DQ》前已是个《FF》迷，《DQ》那低调的剧情和原始的画面根本不能激起我玩游戏的激情，如果让我作选择我只能向《DQ》说BYE-BYE……

**热血推荐**

**勇者斗恶龙IV 被引导的人们** ENIX/PS/DRAGON QUEST IV/RPG/2001-11-22/1人/FC同名作复刻版/1格

画面 音效 系统 游戏性

| 评分 | LIKY | SOUL | D·S |
|---|---|---|---|
| | 8 | 8 | 7 |

### LIKY

人见人爱的钻子先生可真是活跃啊，在各个主机上都能见到他的身影。不过这个游戏真的是很适合大众玩家，简单的规则，可爱的人物，充满挑战的难度，让人不知不觉就能沉迷其中，一玩就不能放下，像这种越是规则简单的PUZ游戏越是容易让人“中毒”。在玩单人模式时，有时候还可以多考虑一下前进的路线，但如果是对战，那可真是紧张激烈，根本没有过多的时间给你慢慢考虑，大脑、眼镜和手都处在高速运转当中，我都快要抽筋了。呵呵！

### D·S

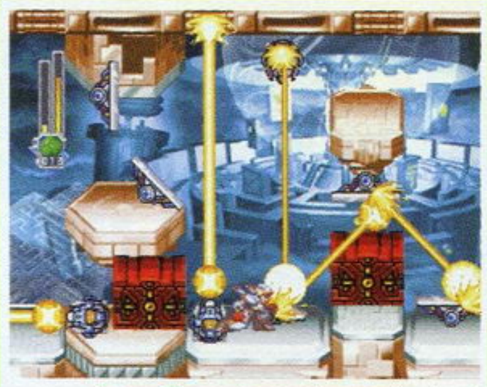
画面清新，角色可爱，是一款难得的益智游戏。游戏设定上没有什么复杂的系统，但是如果深入研究的话不难发现其中的奥妙。新作中加入了原创的故事模式、任务模式和时间竞赛模式，每个模式都有其不同的乐趣，适合各种层次的玩家选择。另外新增的乐趣就是特效砖块种类和角色数量的增加，许多有特殊作用的砖块往往能够在危急时刻起到一发逆转的作用，在考验玩家熟练操作的同时还要动上一番脑筋，绝对适合各年龄层的玩家进入《钻子先生G》的世界！

### SOUL

钻子先生再次登场了。游戏的最大特点之一就是简单到极点的游戏规则——往下钻！因为规则简单所以任何一个人拿起这款游戏都可以火热地玩起来。比起其他的类似益智类游戏，本游戏的节奏要快得多，玩起来要更刺激一些，更紧张一些。同样是拼命往下钻，但真正玩起来将会产生无数种变化，不同的是各个角色在钻的方法上也有很大的不同。在规则简单而又富于变化这一点上，《钻子先生》可不逊于超经典的《吃豆先生》喔，两作又都出自NAMCO之手。

**热血推荐**

**钻子先生G** NAMCO/PS/MR.DRILLER G/PUZ/2001-11-22/1~2人/系列第三作/1格



画面 音效 系统 游戏性

| 评分 | SOLIDUS GOUK | LIKY | SOUL |
|---|---|---|---|
| | 8 | 7 | 8 |

### SOLIDUS GOUKI

难度的提升似乎成了这一作与前两作区别最大的地方，如果不是该游戏系列的FANS可能不会体会到这款游戏在系统方面的改进。抛开游戏的故事不谈，倒也更像是前作的“PLUS版”。整个关卡可以看作是由许多不同难度不同规则的迷你游戏组成的，几乎涵盖了FC、SFC时代2DACT游戏的所有精髓之处，让人在感叹目前类似风格的ACT越来越少的同时也依稀记起了玩2DACT游戏的感觉。高难度动作游戏玩家的必玩之作。

### LIKY

唉！怎就一个“难”字了得呀！比起前作《X5》来，这一作的难度怎么会一下子提升这么快呢？有的关卡简直就是变态嘛！比如说刚开始玩冰天雪地那一关，地面又滑，还有雪崩，玩的时候有一种自虐的感觉，这还只是随便举一个小例子，至于那些BOSS，有的不打个几十遍积累一点心得是不会让你随便过去的。而且这一作BOSS似乎变得不值钱了，经常一个关卡里面出现好几个（我是指那些BOSS级的大块头），然后我就不断CONTINUE，还好能够不断CONTINUE啊！

### SOUL

与前作相隔正好一年，相较之下，游戏给人感觉和《X5》的风格更相近一些。游戏的玩法也与前作基本相同，“《X》系列”的一些乐趣还在，如装甲与各种强化部件的收集。但是游戏在难度上的提高就不是一点点了，尽管不想用“变态”来形容难度，但这样的难度的确不适合“初心者”，《X6》只推荐给《洛克人》FANS。“舞台变更”是本作与前作的最大差别之一，对游戏有很大的影响，也让游戏中各关的场景有更多的变化。本作中与ZERO密切相关的剧情也是游戏的卖点之一。

**热血推荐**

**洛克人X6** CAPCOM/PS/ROCKMAN X6/ACT/2001-11-29/1人/系列第六作/1格



（注） 15分及以下：垃圾GAME；16~20：不过不失；21~25：热血推荐；26~30：黄金珍藏

## 图表攻略

| 年代 | 迷宫名称 | 进入条件 | 攻略要点 |
|---|---|---|---|
| 4408 | まじょっこの塔 | 到オリーブ村打听到密码 | 从敌人バグベア身上能偷到衣服。 |
| 4203 | 风之谷<br>“かぜのたに” | 到ユークリッド村找クラース对话，得到“かぜのもんしょう” | BOSS 不怕风属性的攻击。 |
| | 炎之洞窟<br>“ほのおのどうくつ” | | 从敌人ドラゴンナイト身上能偷到衣服；BOSS依夫利特不怕火属性攻击。 |
| | 水之洞窟<br>“みずのどうくつ” | | 敌人水属性的耐性高，因此可以多用火属性的魔法相克。 |
| | 大地洞窟<br>“だいちのどうくつ” | | 对付BOSS时要多加强自身的防御力。 |
| 4306 | 不思议的塔<br>“ふしぎな塔” | 到トーティス村找チェスター得到“ふしぎなつぼ” | BOSS 比较怕物理攻击。 |
| | 恶魔的塔<br>“あくまの塔” | 到トーティス村找クレス得到“うつらないかがみ” | 基本上没有什么难点。 |
| | 古代遗迹<br>“こだいいせき” | 到トーティス村找ミント得到密码 | 第 9 层有个谜的三角，是关系到委托事件NO.17 的。 |
| | 12 星座之塔<br>“12 せいざの塔” | 解决 3 个委托事件 | 第 9 层的迷题是要把石 像推到 相应的地点上，方法如下 ：第三（从上往下数，下同）；左方：第三，上方：第四，右方：第四。 |
| 4354 | 电之洞窟<br>“でんきのどうくつ” | 到しのびのさと会见すず | 第 4 层“流转的间”，注意有的开关不能够踩下。 |
| | 暗的洞窟<br>“やみのどうくつ” | | 注意12 层开始出现的敌人ライカーガス。 |
| | 精灵的森林<br>“せいれいのもり” | 到しのびのさと会见すず | 在第11 层，如图：先到Ａ读石板，再到Ｂ读石板，最后回到开始地方。 ○○Ａ<br>Ｂ始 ○<br>○○○ |
| | 魔王洞窟<br>“まおうのどうくつ” | | 许多敌人怕火属性攻击。 |
| 暗黑时空 | 炎的国<br>ムスペルヘイム | | 敌人普遍怕水属性攻击。 |
| | 冰的国<br>ニヴルヘイム | | 敌人普遍怕火属性攻击。 |
| | 巨人国<br>ヨツンヘイム | 解决 9 个委托事件 | 需要注意敌人イシュバード，比较厉害。 |
| | 小人国<br>ニダヴェリール | 解决 12 个委托事件 | 注意敌人バドルトーナ。 |
| | 死之国<br>ヘル | 解决 14 个委托事件 | 注意这个迷宫途中没有休息室 。 |
| | 去天界的彩虹<br>ビフレスト | | 注意对付BOSS ダオス时物理攻击无效。 |
| 4408 | カオスの洞窟 | | 这个迷宫共有 28 层，因此战斗相当艰苦，在第 6 层，如果没有解决委托事件 NO.20 是前进不了的，另外在17层，需要穿上盗贼系的衣服，从洞中落下。 |
| | ドルアーガの塔 | 穿机后出现，还必须在ヴァルハラ村得到衣服“ギル”和“カイ”。 | 共有 60 层，敌人相当强。 |

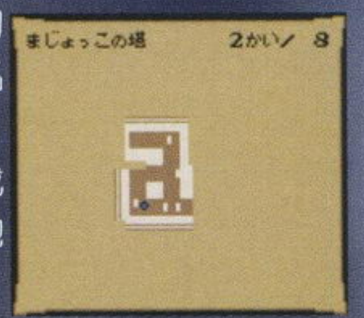
## 部分道具一览

| 类别 | 名称 | 说明 | 得到方法 |
|---|---|---|---|
| どうぐ道具 | ウイングドブーツ | 从迷宫脱出 | 商店 |
| | スカウトオーブ | 遇敌率变化 | 委托事件NO.13 |
| | なりきりずかん | 衣服图鉴 | 开始持有 |
| | ひみつメモ | 查看委托事件的情况 | 开始持有 |
| | かんいきがえしつ | 简易换衣室 | 商店 |
| | バトルずかん | 敌人图鉴 | 从ユークリッド村的ミラルド得到 |
| | ホーリーボトル | 遇敌率下降 | 商店／敌人 |
| | ダークボトル | 遇敌率上升 | 商店／敌人 |
| | へんしんのいし | 使クルール的形态改变 | なりきリハウス |
| | チャームボトル | 买东西打折 | 委托事件NO.25／敌人 |
| | ミラクルチャーム | 买东西半价 | 宝箱 |
| バッジ徽章 | スカイバッチ | 无效果 | 开始持有 |
| | フラワーバッチ | 无效果 | 开始持有 |
| | すなおバッチ | 战斗后，性格因素上升值是平时的两倍 | 委托事件NO.3 和NO.11 |
| | がんこバッチ | 战斗后，性格因素上升值是平时的一半 | 委托事件NO.2 和NO.4 |
| | おかしなバッチ | 战斗后，性格因素变化随机 | 委托事件NO.10 和NO.15 |
| | ひねくれバッチ | 性格因素反方向变化 | 委托事件NO.5 和NO.15 |
| | ふへんバッチ | 性格因素不变 | 委托事件NO.18 和NO.26 |
| アクセサリー | つよイヤリング | 增加攻击力 | 敌人，宝箱，商店等等 |
| | みをまもリング | 增加防御力 | |
| | かしこブローチ | 增加知力 | |
| | はやいスカーフ | 增加速度 | |

## 要点

■两个主人公都具有穿上什么衣服就能变成什么职业的能力，但是要完全掌握某个职业还必须达到这个职业的熟练度，即CP值。越是高级的职业所需的CP值越高。随着CP值的累积，角色也会慢慢修得这个职业的各种特技，直到CP值达到规定值时就能修得这个职业的所有特技。

■游戏中的迷宫都是类似“不可思议的迷宫”式的，即每次进入时，迷宫的造型和道具分布都是不固定的，但是迷宫的层数都是固定的。每个迷宫的最深层都会有一名BOSS，在见到BOSS 之前都会有一间休息室，在这里可以换衣服，存档或者直接脱出迷宫。战胜BOSS 后下次再次来这个迷宫时便不会与他们交战。



■游戏最大的乐趣就在于合成衣服了，打过初期的2个迷宫后，在商店中就会有一位女子能够帮助合成衣服，在商店中买到的衣服全部都是低级职业的，高级职业的衣服必须经过合成（当然合成需要付钱，费用还不低）。合成时需要注意，必须是自己已经掌握了的职业的衣服才能作为合成的原料。

■小秘技：在解决委托事件NO.12“ぼくのたからもの”的时候，要进入大地的洞窟找クレイアイドル，与他战斗时是可以逃跑的，而且，每成功逃跑一次他都会给你一个“かんいきがえしつ”，所以可以换上忍者或商人的衣服，利用他们的逃跑特技提高逃跑的成功率，就可以反复得到“かんいきがえしつ”，当然前提是不能将クレイアイドル打败。



话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

# 衣服合成表

| 序号 | 名称 | 合成方法 |
|---|---|---|
| 1 | なりきりし | |
| 2 | みらないけんし（见习剑士） | 买 |
| 3 | けんし（剑士） | みらないけんし×2 |
| 4 | さむらい（侍） | けんし×2 |
| 5 | けんごう（剑豪） | さむらい×2 |
| 6 | かくとうか（格斗家） | 买 |
| 7 | しはんだい | かくとうか×2 |
| 8 | せきとり | しはんだい×2 |
| 9 | チャンピオン（冠军） | せきとり×2 |
| 10 | まほうつかい（魔法使） | 买 |
| 11 | がくしゃ（学者） | まほうつかい＋みならいけんし |
| 12 | フレアメイジ（火魔法使） | まほうつかい×2 |
| 13 | ウインドメイジ（风魔法使） | まほうつかい×2 |
| 14 | アクアメイジ（水魔法使） | フレアメイジ×2／ウインドメイジ×2 |
| 15 | アースメイジ（冰魔法使） | フレアメイジ×2／ウインドメイジ×2 |
| 16 | サンダーメイジ（闪电魔法使） | アースメイジ×2 |
| 17 | ソーサラー | サンダーメイジ×2 |
| 18 | ソーサリス | サンダーメイジ×2 |
| 19 | ウィザード（男巫） | ソーサラー×2／ソーサリス×2 |
| 20 | ウィッチ（女巫） | ソーサラー×2／ソーサリス×2 |
| 21 | ヒーラー | 买 |
| 22 | クレリック | ヒーラー×2 |
| 23 | プリーステス | クレリック×2 |
| 24 | ハンター（猎人） | 买 |
| 25 | レンジャー | ハンター×2 |
| 26 | アーチャー | レンジャー×2 |
| 27 | シューター | レンジャー×2 |
| 28 | スナイパー | アーチャー×2／シューター×2 |
| 29 | とうぞく（盗贼） | ハンター＋みらないけんし |
| 30 | おおどろぼう（大盗贼） | とうぞく×2／とうぞく＋ハンター |
| 31 | アサシン | おおどろぼう×2／おおどろぼう＋けんし |
| 32 | にんじゃ（忍者） | アサシン×2 |
| 33 | にんじゃがしら（忍者首领） | にんじゃ×2 |
| 34 | しょうにん（商人） | かくとうか＋みならいけんし |
| 35 | だいしょうにん（大商人） | しょうにん×2／しょうにん＋かくとうか |
| 36 | さすらいけんし（漂流剑士） | さむらい＋みならいけんし |
| 37 | めがみけんし（女神剑士） | さすらいけんし＋みならいけんし |
| 38 | ほのおのけんし（火剑士） | さすらいけんし×2／めがみけんし×2 |
| 39 | しっぷうけんし（疾风剑士） | さすらいけんし×2／めがみけんし×2 |
| 40 | かみなりとうし（雷斗士） | ほのおのけんし×2／しっぷうけんし×2 |
| 41 | しゅうどうそう | ほのおのけんし×2／しっぷうけんし×2 |
| 42 | せいなるけんし（圣剑士） | ほのおのけんし×2／しっぷうけんし×2 |
| 43 | かくとうけんし（格斗剑士） | かみなりとうし×2／しゅうどうそう×2／せいなるけんし×2／けんごう＋チャンピオン |
| 44 | けんじゃ（贤者） | かみなりとうし×2／しゅうどうそう×2／せいなるけんし×2 |
| 45 | バクベア | 从敌人“バクベア”盗得 |
| 46 | ちょうきょうし（驯兽师） | バクベア×2／バクベア＋かくとうか |
| 47 | ドラゴンナイト（龙骑士） | バクベア×2／从敌人“ドラゴンナイト”盗得 |
| 48 | まものつかい（魔物使） | ドラゴンナイト×2／ちょうきょうし＋しはんだい |
| 49 | バジリスク | ドラゴンナイト×2／从敌人“バジリスク”盗得 |
| 50 | ダークアイ（黑眼） | バジリスク×2／まものつかい×2／从敌人“ダークアイ”盗得 |
| 51 | しにがみ（死神） | バジリスク×2／まものつかい×2／バクベア＋アサシン |
| 52 | カニ（蟹） | ダークアイ×2／しにがみ×2／从敌人“カニ”盗得 |
| 53 | あそびにん（游人） | ヒーラー＋まほうつかい |
| 54 | ギャンブラー（戏法师） | あそびにん×2／あそびにん＋まほうつかい |
| 55 | モデル（模特） | あそびにん×2／あそびにん＋ヒーラー |
| 56 | てじなし（魔术家） | ギャンブラー×2／モデル×2／ギャンブラー＋まほうつかい |
| 57 | おどりこ（舞娘） | ギャンブラー×2／モデル×2／モデル＋とうぞく |
| 58 | やくしゃ（演员） | てじなし×2／おどりこ×2／＜てじなし或おどりこ＞＋しはんだい |
| 59 | うたひめ（歌姬） | てじなし×2／おどりこ×2／おどりこ＋ヒーラー |
| 60 | おうじさま（王子） | やくしゃ×2／うたひめ×2／やくしゃ＋＜さすらいけんし或めがみけんし＞ |
| 61 | おひめさま（公主） | やくしゃ×2／うたひめ×2／うたひめ＋ヒーラー |
| 62 | りょうりにん（料理人） | みらないけんし＋＜まほうつかい或ヒーラー＞ |
| 63 | えかき（画家） | かくとうか＋＜まほうつかい或ヒーラー＞ |
| 64 | まんがか（漫画家） | えかき×2／りょうりにん×2／えかき＋あそびにん |
| 65 | りょうし（渔师） | えかき×2／りょうりにん×2／りょうりにん＋ハンター |
| 66 | うらないし（占卜师） | えかき×2／りょうりにん×2／えかき＋まほうつかい |
| 67 | かじや（铁匠） | まんがか×2／りょうし×2／うらないし×2／りょうし＋しはんだい |
| 68 | ふうすいし（风水师） | まんがか×2／りょうし×2／うらないし×2／うらないし＋＜ウインドメイジ或フレアメイジ＞ |
| 69 | クレス | かくとうけんし＋クロービス |
| 70 | ミント | プリーステス＋うたひめ |
| 71 | クラース | ソーサラー＋がくしゃ |
| 72 | アーチェ | ウィッチ＋あそびにん |
| 73 | チェスター | アーチャー＋スナイパー |
| 74 | すず | にんじゃ＋しにがみ |
| 75 | モリスン | サンダーメイジ＋やくしゃ |
| 76 | ダオス | ウィザード＋まものつかい |
| 77 | パックマン | ダークアイ＋りょうりにん |
| 78 | グロブダー | かに＋りょうし |
| 79 | ピノ | NO.29 委托事件的报酬 |
| 80 | アチャ | NO.29 委托事件的报酬 |
| 81 | クロービス | おうじさま＋ほのおのけんし |
| 82 | かげきよ | さむらい＋さすらいけんし |
| 83 | ワルキューレ | めがみけんし＋せいなるけんし |
| 84 | サンドラ | ドラゴンナイト＋しゅうどうそう |
| 85 | モモ（嫫嫫） | てじなし＋うたひめ |
| 86 | ワンダーモモ | モモ＋けんし |
| 87 | ながせれいこ | NO.20 委托事件的报酬 |
| 88 | へいはち | チャンピオン＋かみなりとうし |
| 89 | ギル | NO.30 委托事件的报酬 |
| 90 | カイ | NO.30 委托事件的报酬 |
| 91 | バキユラ | カニ＋かじや |
| 92 | ギャル | “カオスの洞窟”出现后，在 AC4408 的ヴァルハラ町的衣服商店得到 |
| 93 | たかのしん | 在“しのびの里”借到的口袋打印机“ポケットプリンター”，打印角色时能够看到，但在却在换衣服表里看不到。 |
| 94 | のいちご | 在“しのびの里”借到的口袋打印机“ポケットプリンター”，打印角色时能够看到，但在却在换衣服表里看不到。 |

注：有些衣服的合成方法并不止下面介绍的那些，玩家可以自己多试试。另外，找商店中那个合成衣服的女子合成时，第一项是合成，第二项是合成说明，第三项是观看已合成过的方法列表。



迷梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

文：SOLIDUS GOUKI&RAY

# 合金装备 索利德2 自由之子

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

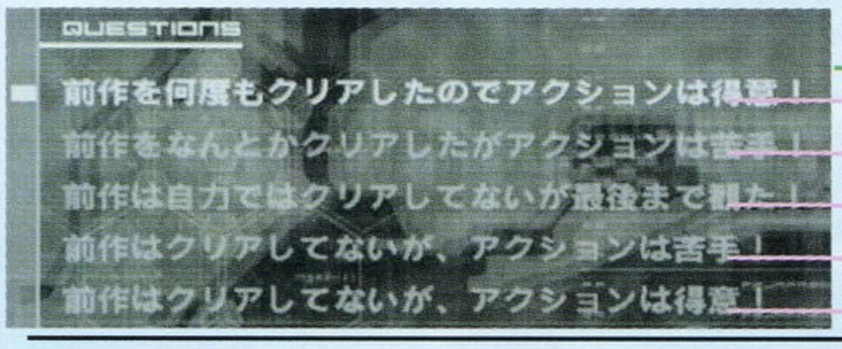
METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

| PS2 | KONAMI | ACT | 1人 |
|---|---|---|---|
| | 2001年11月29日发售(日版) | | 80KB |
| DVD-ROM | 对应5.1声道输出 | | |

## 进化篇

经过“基础篇”之后，接下来就是高阶的“进化篇”了，将对前一期的“TANKER”篇进行更深层次、更另类的研究！




### 游戏的难度自我调节系统

- 已经将前作（MGS）通关数次，并且对于ACT游戏得心应手。（进入TANKER篇的NORMAL/HARD/VERY HARD）
- 虽然好不容易将前作通关了，但并不擅长ACT游戏。（进入TANKER篇的EASY/NORMAL）
- 并没有将前作通关，但已经看过了前作的ENDING。（进入TANKER篇的EASY/NORMAL/HARD/VERYHARD）
- 没有将前作通关，对ACT游戏也很不在行。（进入PLANT篇的EASY/NORMAL）
- 没有将前作通关，不过对ACT游戏很有信心。（进入PLANT篇的NORMAL/HARD/VERY HARD）

## FREEZE 再进化

敌兵在被你打中一只手之后仍然保持着投降的姿势，只是那只手……

“FREEZE！”——想必诸位Snake在尝到了MGS2这一新增系统的甜头之后会乐此不疲的。看着敌兵扭动着PP那可爱的（？）样子时你是否会忘记双方的敌我关系？按住R1键保持住对敌兵的控制，然后就可以在敌兵身边任意走来走去了。那些Spetznaz士兵在面临“死亡威胁”的时候的反应也各不相同，有立刻投降的，也有伺机反击的——如果你看到哪个士兵的双眼闪过一道“金光”，那还是赶快扣动扳机吧，别玩他了。

哼哼……当你屡次被发现，好不容易熬到回复为“潜入模式”时，是否牢牢地记住了这一切的始作俑者——那个该死的报信的敌兵呢？再次潜回事发地点，“FREEZE”住他——没错，不能让Snake“传说中的战士”的美誉受到一点点的伤害！如果你这时稍稍显得“不人道”一点（还记得老早曾看过一个辩论，最后得出的结果是“人之初，性本恶”……），可能就会发现MGS2作为一款军事游戏的拟真程度到底如何了。就算是“废了”敌兵的单手单脚（想打敌兵的双手令其完全失去战斗力？那样的话敌兵会立刻因失血过多而死，双脚同理），你也绝对不能够放松警惕！一旦被敌兵抓住机会，他就会不顾一切地呼叫指挥台，之后单脚跳着（没错，单脚跳）躲到角落处，给自己打某种针剂（就像《拯救大兵瑞恩》里给重伤濒死的士兵打的那种类似于止痛剂一类的东东），之后就生龙活虎地跳了出来，与BACKUP UNIT一起围攻你……根据伤势的不同，有些士兵还不止打一针！

### 用M9除了可以射击敌兵之外还可以射击敌兵的“！”？

当Snake靠近敌兵的可视范围，敌兵的头上就会冒出一个“！”，之后会说诸如“嗯？那里有人？”之类的话。这时如果Snake再不迅速离开或是将其击倒的话就只有被发现这一种结果了。但是，当敌兵的头上出现“！”时立即用枪射中“！”，敌兵就会陷入一种很奇怪的状态哦！在这种“冒白泡”的状态下，敌兵是不会对你的行动做出任何反应的，不过，敌兵很快就会从这种状态中恢复过来。

**敌兵头上出现“！”！瞄准、射击！**

被击中“！”后敌兵头上不断冒出“白泡”，似乎大脑有点“短路”？

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

## 一次可以“FREEZE”几名敌兵？？

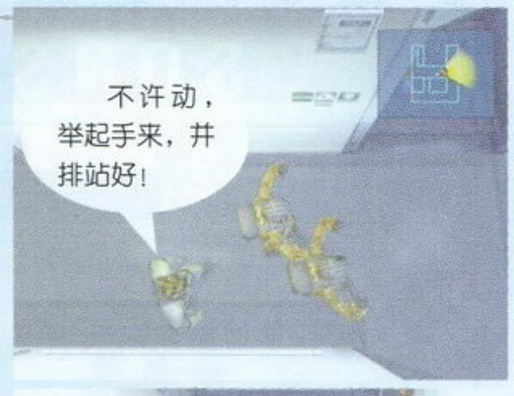
在上一期的“基础篇”里面已经提到，NORMAL及NORMAL以下难度“FREEZE”敌兵之后，敌兵会很规矩地站在原地高举双手一动不动，就算是Snake悄悄地离开这个房间也浑然不觉——甚至在他身后肆意转动闸门上的阀门，发出刺耳的摩擦声。不过，作为身经百战的Snake，有没有想过最多能够“FREEZE”住几名敌兵呢？

完成第一步之后，会出现这样的场面。

做这样的实验，当然要找到合适的地点才行——至少得在同一版面上出现1名以上的敌兵并且这些敌兵之间还不能分得太开，否则也看不出效果。在“TANKER篇”里，符合这样条件的地点有不少，最快的一个就是从西侧的闸门经“船桥一阶 居住区 右弦”来到“船阶一层 休息室”（也就是HARD模式的最短潜入路线），这里就有两名敌兵在里面巡逻！首先贴墙观察他们的巡逻路线（这需要一点点的耐心，想必通过了MGS完全版300个VR TRAINING的玩家深有体会），之后再利用这两名敌兵巡逻的视觉死角将他们各个击破！建议先“FREEZE”住在北侧与走廊间来回巡逻的那一个，这样一来剩下的那个固定直线来回巡逻的敌兵就好办多了。看着那两个傻家伙愣在那里是不是觉得很有趣呢？（恶趣味？）如果你觉得还不够“完美”，那么，随便将其中的一个用锁喉技将其拖到另一个的身边吧！你会看到更有趣的场面的……

在这种情况下开闸门你试过没有？不过并不会出现你预想中那样的爆笑场面，你只会看到贴图错误……

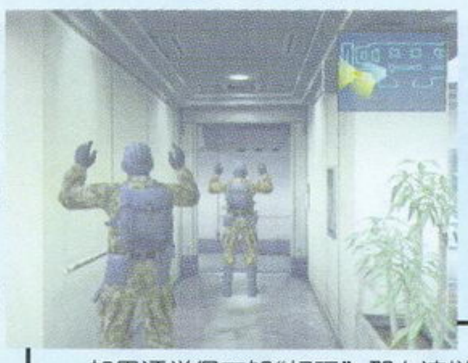
同理，在“船桥四阶 居住区”里，你也有机会一展身手，同时FREEZE住两名敌兵。这一次利用这里的地形，大可试一试正面“FREEZE”住这两名敌兵再命令他们“跳舞”。



绕到正面来，命令他们“跳舞”，更是难得的一景。

### 在“船阶一层 休息室”的另一种“FREEZE”情况

在“船阶一层 休息室”里。最引人注目的是中央的那块大玻璃，在MGS2初公开时那块大玻璃被打碎的镜头让很多人难忘。不过除了“被打碎”这一噱头之外，还有什么别的“好玩”的用处？有没有试过隔着玻璃来“FREEZE”呢？具体“FREEZE”的过程就留给诸位Snake慢慢探索好了。在这里则会将结果告诉大家。



如果还觉得不够“好玩”，那么这样呢？真想知道后面那个敌兵看到前面的战友有什么感想？哈哈……

如果先将玻璃打碎，敌兵则会老老实实地任你摆布了……和普通的“FREEZE”没什么两样。

隔着玻璃来“FREEZE”！敌兵首先仍会保持投降的姿势，不过他很快就会注意到与入侵者之前隔了一道玻璃，当然要反击了！哗啦！（←玻璃碎掉的声音）当然，如果你手持着USP，则有机会将《城市猎人》中著名的“千分之一枪”的那一幕重演哦！先用USP将玻璃打破一个小孔，再使用M9将麻醉弹从小孔准确无误地射入……

以肯定的是，按照在“船阶一层 休息室”的第一种“玩法”，是能够让那些士兵乖乖地原地举手投降的。不过这显然缺乏挑战性……看到旁边这张图，相信大家一定知道GOUKI想在这里说什么了吧？是的！只要敌兵数量足够，一次能够“FREEZE”的敌兵数为无限大！当然，这只是理论，实际情况下在“TANKER篇”里最多能够在“动力室”里将6名敌兵全部集合在一起“FREEZE”，壮观吧。不过这就需要无比的耐心与准确的操作了。一个不小心，6支AK74u掉转枪头指着你可不是开玩笑的……

在尽情“戏耍”了这两个地方的敌兵之后，我们的问题还是没有得出最终答案——一次究竟可以“FREEZE”几名敌兵？毫无疑问，答案必须出现在敌兵数最多的地点——“动力室”。在“动力室”内，共有5名敌兵巡逻，而加上最后那个从“船阶一层 西侧”进入“动力室 西侧”的敌兵则是6名。首先可

将4个敌兵“FREEZE”住时的情景，为什么要打伤其中两个敌兵的左臂？因为只有这样才能让最里面那个敌兵的头露出来……

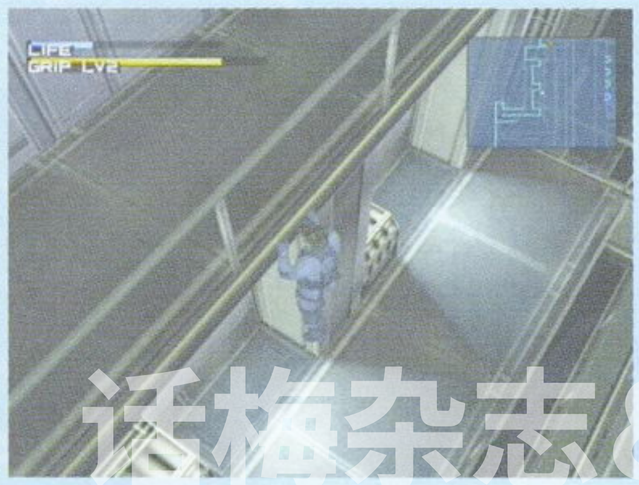
## 锻炼身体！争取达标！
## 200次引体向上开始！

在按△键挂在墙壁外沿时，同时用力按下R2与L2键Snake能够做出引体向上的动作（再配合L1键用主观视点，真是有一种自己在做引体向上的感觉呢）。在上一期曾提到过级别为“LV1”的耐力槽，并猜测应该有升级的可能，现在猜测终于得到了证实——没错，耐力槽的确是可以升级的！不过，升级的方法就有点……每做完100个引体向上就会升一级，最高级为“LV3”，换句话说Snake的目标是完成200个引体向上！实际生理年龄已经接近100岁的Snake是否能够顶得住呢？就看你的啦！

首先要找到一个“安静”的地方来进行这次艰苦的达标测验。在船甲板上显然不行，大雨会让Snake感冒的。将“动力室”清场之后Snake就可以开始一个人安安静静地苦练了……

每个引体向上一定要完成得非常标准才行，一般来说在LV1的情况下一次是只能做3～4个的。绝对不可偷工减料，否则就是自己骗自己……100个，LV2达成！可以看到耐力槽变成了黄色。

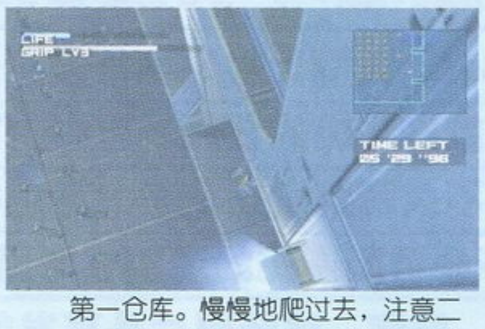
有了LV2的基础之后，再做100个就容易许多，LV3很快就成功了。耐力槽变成了灰色。



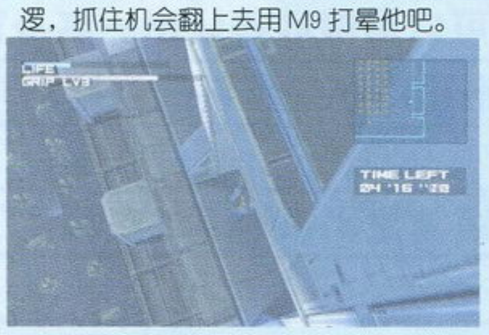
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## LV3给“TANKER篇”带来新的玩法！

无疑，在仓库内躲过那两大群海军士兵的视线到达存放RAY的仓库并不是一件很容易的事。但只要你之前有了充足的准备，将耐力槽的级别提升到LV3，“7分钟的超级潜入任务”就会变得异常简单！Snake在第一个仓库的3楼与Otacon通讯完毕之后，顺着梯子爬到2楼，再往对面或者是侧着身子往前看，你会发现其实你所在的二楼的尽头也是有一个门的，而那个门该如何去呢？——当然就是抓住栏杆往那边爬啦！（不过如果你的耐力槽只有LV1或者是LV2，就不要白费力气了，当然，想看着Snake从二楼摔下去者除外……）第二个仓库的构造于前一个仓库相同，于是同理……那么，知不知道最后是通向哪里的呢？没错！就是直接通向RAY的头部的！



第一仓库。慢慢地爬过去，注意二楼的尽头处有一个海军士兵在来回巡逻，抓住机会翻上去用M9打晕他吧。



第二仓库。使用相同的办法，不过需要注意这时海军军官可能会喊口令，当他喊到“UP”的时候……GAMEOVER。

## 超近距离接触METAL GEAR RAY！

没错！现在你终于有机会与METAL GEAR RAY做超近距离的接触了！200个引体向上的努力绝对超值！在那个海军军官的演说结束之前，将RAY的前前后后仔仔细细地观察一番吧！没有启动的RAY是如此的安静，以至于很难让人相信就是这东西最后将油轮弄成两截！来到RAY的头部附近，很可惜，从外面似乎找不到任何打开驾驶仓的办法，否则……当然，不要忘了你的任务。站在与RAY同一高度对RAY进行拍摄实在是一件很惬意的事情！不过，RAY的正面照还是要到一楼去照才行。

在二楼给RAY拍的右前方近照。

从接近平行的角度来看“MARINES”。

左前方近照。

与RAY的头部做超近距离接触！只可惜不能驾驶它……

从二楼往下看海军军官以及那群尽忠职守的海军士兵。

从东侧的柱子滑下去到一楼去拍RAY的正面特写。

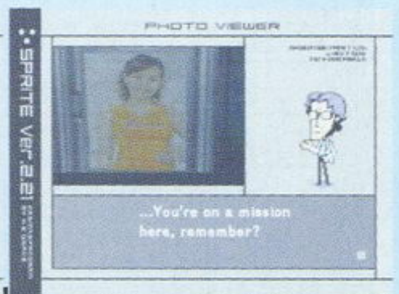
## “TANKER篇”的其他小秘密以及花絮

◆CODEC中的对话按□或△就能快速跳过，非常体贴的设定。

◆“TANKER”共出现了三张贴在铁柜子上的美女海报，如果使用照相机将这三张海服全部拍下来并利用“仓库”内的电脑传到Otacon那里的话，Otacon就会有一些特别的评语哦！

“这是……没什么……没什么……可是这并不是有关METAL GEAR的照片啊，Snake……”（比较含蓄）

“又是这个？你的脑子里难道就只有这些东西吗？你喜欢这些东西那是你的事，不过你还是赶快弄一些METAL GEAR的照片吧！”（开始批评了）




“嘿，你在执行任务，记得吗？”（不耐烦了）

◆在“仓库”内，如果用M9打那些站在原地不动的海军士兵，他们竟然会站着睡着掉……到底是军人啊！

◆海军士兵并不是只会站着不动的，你如果弄出点声响，比如敲打墙壁、扔一个空子弹匣什么的，就会有一名海军士兵从他们的队列中走出来四处搜索一番。

◆所有的海军士兵都能用M9打晕，但绝对不能射海军军官的。不信你就试试看吧。

◆在第一次进入“动力室”时，如图所示会随机出现一个敌兵站在原地，用“○○○”将他打下去，他就会掉在下面一层正在巡逻的士兵身上，来个“叠罗汉”表演。

只要你的弹药够多，就能够将他们全部打晕……之后就可以任意在他们面前走来走去了，不过需要注意的是绝对不能碰到他们……

◆将奥尔加打倒之后，如果再对着奥尔加射击，Otacon就会通过CODEC向你表示不满——“这不是人做的事情！”

## 追加情报

### 小岛眼中的MGS2角色

编译：SOUL

——请您谈一下MGS2中的各个角色，首先是Solid Snake。

小岛秀夫（以下简称小岛）：Snake在这一作中还是很酷，特别是在“PLANT编”，虽然他不是玩家控制的角色，但却可以在某个特定的距离中看到他，他会表现得非常强，甚至可以说是强得一塌糊涂，感觉就像是进入一种完全不听别人说话的暴走状态。

——玩过体验版后，Otacon给人一种低调、灰暗的印象。

小岛：与其说Otacon低调了，不如说他更加成熟了。本作中，在“PLANT编”中可以看到Snake和Otacon的友情又更进了一步，会让你不由地感到：“真羡慕啊，他们那男人之间的坚实友情。”

——新角色艾玛方面怎么样？

小岛：她是Otacon的妹妹，不过没有血缘关系。戴上眼镜就总给别人一种头脑很好的感觉，那会不会有人为了装样子才戴上眼镜的呢？（笑）

——弗琼是一个什么样的角色呢？

小岛：弗琼是一个强得非常华丽的角色。她原来是一个军人的妻子的。她只要在战场上就具有难以置信的好运气，甚至敌人扔向她的手雷都会变成臭弹。但正是因为她在战场上用尽了自己的运气，以致于在实际生活中，她总是落入不幸的深渊。就好像每回避一颗子弹，她的幸福就随之减少一份一样。

——接下来梵普方面怎么样？

小岛：梵普吗？他能够一边跳着芭蕾舞，一边避开子弹哟。厉害成这样简直可以称之为超人了。（笑）这么说的话，Snake也可以称之为超人了，感觉就是超人与超人之间的对决。

——前作中登场的角色还有谁在本作中登场？

小岛：JONNY会出场。他的登场可是本作的亮点之一呢。这一次他是个肚子很差的角色，所以见到他的关键词是：洗手间。

——这些角色会有什么样的相互关系关联起来呢？

小岛：这个很难表达呀。本作的概念如果用电影来说的话，那就是《LA CONFIDENTIAL》（《洛城机密》），角色之间是背叛上的背叛，故事可以说是三波四折。角色之间的关系相当复杂，已经不是一言两语可以说得清楚的。

小岛先生的“新造型”，一改以往文弱的形象，难怪这一作Snake也留起了胡子……亦或者是小岛为了配合Snake而留起了胡子？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# “发现号”油轮沉没！近海生态环境受到严重威胁！

（本报今日凌晨专电）持续多日的阴霾天气终于在昨晚得到爆发，大雨让整座城市焕然一新。不过，今晨经过维拉扎诺大桥上班的市民们可能会被远处海面上的大片阴影所震惊——是的，就在昨晚的狂风暴雨中，下纽约港外海发生了一起特大沉船事故！满载着原油的民用油轮“发现”号在驶过维拉扎诺大桥之后不久就沉没在茫茫大海之中，船上的原油已经全部泄漏，对本市近海海域的生态环境造成了严重威胁。也许几年之内我们都不会看到漂亮的海鸥在海面上飞翔了。

今晨，本报得到了一位不愿透露姓名的人士发来的一张照片，据称，这张照片是事发前一小时由陆军的新型无人驾驶侦察机在执行例行侦察任务时，在出事油轮的上空拍摄到的。照片上可以清楚地辨认出一名身穿青色紧身衣的神秘男子。那位匿名人士同时指出，该男子就是导致“发现”号沉没的罪魁祸首！本报已将相关资料提供给FBI，FBI也表示将会全力调查此事。至截稿时止，该男子的身分尚未查明。

纽约市政府方面也对此事给予了高度的重视，已派出专家小组前往出事地点，在测定了污染程度之后拟定解决方案。本报将会对此事进行追踪报道。

——《纽约每日新闻》

Solid Snake已经死了。

人们是这么说的。

轰动一时的下纽约港沉船事件已经过去了两年，然而那次恐怖袭击的来龙去脉至今还是众说纷纭。事故发生后厚厚一层黑乎乎的原油覆盖了大片海面的景象固然令人触目惊心，但是更大的震撼却来自对出事原因的深入调查。

Solid Snake当时也在船上。是的，Solid Snake——曾经单人匹马摧毁天外天国要塞、解决桑给巴尔危机、平息影子摩西兵变事件的“传说之男”，因娜塔莎·罗曼妮科所写的《影子摩西的夜幕下》一书而名字为公众所熟知的孤胆英雄——就是出现在陆军侦察飞行器拍下的照片里的那个人。其后不久，打捞人员在回收的“发现”号残骸中发现了他的尸体。传说终结了，与之相关的神话也同时彻底破灭。因为，有足够的证据表明，正是他一手制造了那次的沉船惨剧。

Solid Snake是恐怖分子。

人们是这么说的。

影子摩西事件以后，他曾有一段时间销声匿迹。但是，自从METAL GEAR REX的资料一夜之间在互联网上广泛流传，世界各地迅速涌现出大量的METAL GEAR变种，Solid Snake也随之再度活跃起来。他在另一名影子摩西的生还者“Otacon”的协助下破坏了无数的METAL GEAR，其行动之激烈、手法之极端，终于使他们成为各国联手通缉的头号恐怖分子之一。

一组在网上披露的照片也许可以说明他摧毁“发现”号的动机。很明显，Snake认为船上运载着一种新型号的METAL GEAR，为了将之破坏而只身潜入油轮，发动了那次骇人听闻的恐怖袭击。他确实成功了，代价却是“发现”号上全体船员和他自己的生命，以及纽约近海生态环境的严重破坏。也许，正如一些评论所指出的，英雄和疯子往往只是一线之差？

每次想到这一点，我都会感到困惑。身为FOXHOUND的一名队员，我对Snake的认识，在某种程度上说，比普通人要多得多。采用他的行动作为战术范本的潜入训练、武器训练、进阶训练、特别训练……总数多达300项的VR课程，甚至还包括了影子摩西岛的潜入作战本身，我都曾经在VR训练场上重温过无数遍。即使明知那只是一场虚拟的演练，即使是在全无压力的情况下，任务中的种种危机也足以让我望而却步。每当使尽浑身解数却依然以失败告终的时候，我就会不由自主地对那传说中的战士无限神往。严酷的环境，艰巨的使命，可怕的强敌，他却奇迹般地战胜了所有的困难，圆满地完成了任务。一定有某种强大的力量支持着他吧，我想，因为有些东西是不能用“勇敢”“尽职”之类的词来解释的——虽然我并不清楚那力量究竟是什么。所以也一直无法相信，这样一个人竟会变成无恶不作、兴风作浪的恐怖分子。

Solid Snake……几分钟以后，我就要展开自己的第一次潜入作战了，但在紧张的心情中，这个神奇的名字以及关于这名字的一切却仍旧萦绕在我的脑际。是因为我即将来到那“传说之男”的葬身之地？是因为我即将面对一场艰险不亚于影子摩西的挑战？也许都是，也许都不是，我说不清。反正，不知怎的，从出发的那一刻起，我心里就有一种奇异的感觉，好像那传说中的战士就在附近似的。并且，随着目的地的越来越接近，这种感觉也越来越强烈。

风平浪静的洋面上，两个连接在一起的巨大正六边形的轮廓逐渐变得清晰。我再次确认了周围的环境，所有景物都和我在简报中看到的精确吻合。

“Big Shell”已在望。

“Snake”，是坎贝尔上校的声音。

“在这儿。”我回答道。

——杰克（Jack）

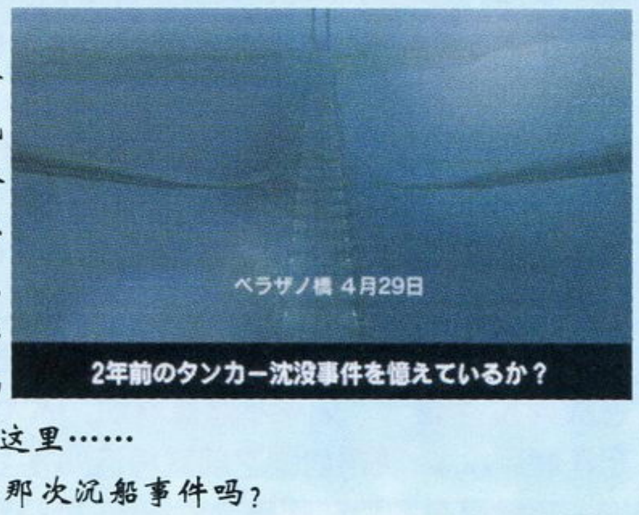
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

“……为了研制这种炸弹（原子弹）和测定它的效能，科学家必须进行数千次计算……
“于是，电子计算机和原子弹——二次世界大战的两大产物——一起成长起来了。”

史密森氏学会 美国国立历史博物馆
《信息时代》：人类、信息与技术博览会

维拉扎诺大桥，4月29日。

由远而近的旋翼声打破了海港上空的宁静。两架黑鹰直升机满载全副武装的突击队员，高速穿过桥底，向曼哈顿外海飞去。人们不会忘记两年前这里曾发生过的那幕惨剧。惨剧在纽约市民的心中造成的阴影正在一点一点地散去，然而时隔两年，人们的目光不得不再次聚焦到这里……




坎贝尔：Snake，还记得两年前那次沉船事件吗？

Snake：当然。

坎贝尔：恐怖分子炸沉了一条满载原油的油轮，事发地点离曼哈顿不足20英里……那真是一场噩梦。

Snake：事后政府很快在受污染的水域周围拉起了拦油浮栅，然后在里面建造了一座大型的海水净化设施。那就是“Big Shell”。

坎贝尔：听说净化的工作还没完成。

Snake：还得花上很长一段时间。不过Big Shell也因此成了当地的一座标志性建筑，成了环保的象征。

身穿潜水服、戴着氧气面罩的Snake悄悄地浮出水面换了口气。他抬头望了望前方那座形状奇特的庞然大物，两架“黑鹰”从上空掠过，直飞 Big Shell 天台 。

“Alpha小队与Bravo小队……按预定部署散开，进入战斗位置……”

坎贝尔：大约6个小时以前，Big Shell被一伙武装分子占据了。

Snake：知道他们的身分吗？

坎贝尔：“海豹”属下的反恐怖特别训练小组——“Dead Cell”的成员，另外还可能有俄国特种部队的参与，都是些经过严格训练的军人。他们已经完全控制了Big Shell。

“顺风方向进入，马上爬升！准备对Shell 1实行快速机降！距离预计到达时间还有5分钟！”

“A小队，你的首要任务是救出总统，保护他的人身安全！B小队，注意掩护Stillman，尽快排除所有的C4炸弹……”

来到Big Shell的外圈，Snake游近拦油栅，正要动手弄开铁网，却意外地在上面发现了一个可容一人通过的破孔，看上去似乎是人为破坏的。他稍微犹豫了一下，随即钻过破孔，游向基地深处。

Snake：他们到底想要什么？

坎贝尔：300亿美元。

Snake：300亿美元？！他们凭什么要那么多？

坎贝尔：事发那时正好有一支政府组织的考察团在Big Shell参观。

Snake：人质，是吧？

坎贝尔：其中有个人是某个大型环保团体的要员，另一个是我国政府的首脑，可以这么说，头号的大人物。

Snake：头号的大人物？

坎贝尔：詹姆斯·约翰逊。

Snake：总统？！

坎贝尔：那帮人声称，如果不答应他们的要求，就会把Big Shell完全炸毁。

Snake：原油一旦着火，曼哈顿港附近会变成一片人间地狱。

坎贝尔：那还不是最糟的情形。用来净化海水的那些氯化物和原油混合燃烧会产生大量二恶英之类的剧毒物质。换句话说，这片海区将变成一个毒液池，整个海湾的生态系统都会遭到彻底破坏——这将会是有史以来最严重的生态灾难。

坎贝尔：你这次行动的目标有二：首先，潜入海上净化设施“Big Shell”，保护总统和其他人质的安全。其次，使用一切必要的手段解除恐怖分子的武装。你要记住，“海豹”的第10分队同时也在进行营救行动。

Snake：是要和他们联合作战吗？

坎贝尔：不，FOXHOUND是高度机密的特种部队，不要让他们发现你的存在。这是命令。

游过一段长长的水道，蛙人进入了“A脚泵房”的地下室。他环视四周，发现没有哨兵，于是从水池北面的竖梯上了岸。

CODEC

Snake：我是Snake。已经进入Shell 1的Struct A。

坎贝尔：那里的情况怎么样？

Snake：我们运气不错，看样子对方没在这儿设置岗哨。

坎贝尔：视野呢？

Snake：室内的灯都亮着，能见度良好，我暂时不必使用热能探测器。

坎贝尔：有异常情况吗？

Snake：外面的拦油栅上开了个洞，切口很新，大概除我之外还有其他人急着想进来。

坎贝尔：那是不可能的。

Snake：会不会是海豹的人呢？

坎贝尔：他们已经按原计划在天台上降落了。

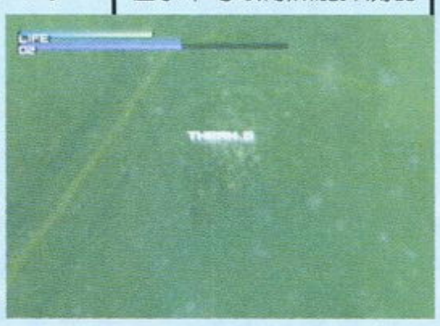
坎贝尔：对了Snake，从现在起我想你换一个代号。

Snake：“Snake”这代号有什么不对劲吗？

坎贝尔：没什么，只是一点小小的预防措施。现在开始你的新代号是“Raiden”（雷电）。

坎贝尔：雷电，这是你的第一次潜入作战，所有的武器装备必须就地取得。小心点别让人发现你。有需要的话就用Codec和我联络，频率是140.85。Codec的接收器装在你的听小骨上，别人是听不到声音的。

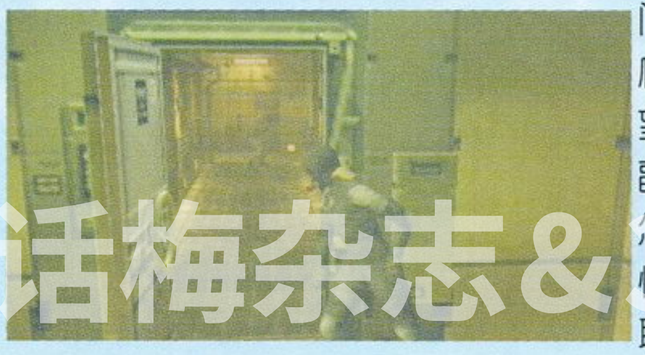
在水中可取得热能探测器



雷电：明白。发现情况有变化我会呼你的。

根据坎贝尔上校的指示，雷电现在必须想办法潜入Big Shell的上部建筑，而到达上部建筑的惟一方法，就是打开这里的水密舱门乘电梯上去。不过，雷电目前所处的地点是没有敌人的，因此不妨先熟悉一下雷电的基本操作以及动作的特性。基本上来说，雷电与Snake的操作方法是一样的，只不过在某些动作的处理上，雷电就显得“花哨”得多，大概是年轻气盛的缘故？楼梯口旁的通风口是可以爬进去的，根据难度的不同，顺着往里面爬雷电会找到一些颇为有用的道具。EASY难度能够找到一支M9（性能与Snake的那支完全一样），而EASY以上难度就只能找到军粮了，此外，在水密舱门西侧的三个柜子里也能找到一些有用的道具。在西侧的墙上有大量红色的海虱，对人似乎没什么危害，但如果你有军粮在手的话可就要小心了。最后剩下的是南侧的那一大池子水，雷电（以一个很漂亮的入水动作）跳入水中，按○键就可以潜水了。这时的CODEC是强制的，坎贝尔会告诉你在水中要如何操作。虽然现在暂时似乎并不需要在水中游来游去，不过还是应该在算是安全的时候多掌握一些技能吧。利用方向键调整雷电在水中的方向，按○键就是向前游动。在靠近墙壁的时候同时按下反方向键与○键则是漂亮的180°转身。在水中靠东侧，会找到一件相当有用的道具——热能探测器。也不算白来一趟。

再度上岸，在打开水密舱门时隔壁士兵的闷哼引起了雷电的警觉，他推开门，看见一名士兵正挣扎着从地上爬起来，连忙闪身到门边。探头一望，那士兵摇摇晃晃地走了开去，一副晕头转向的样子，显然连自己是怎么被打倒的都没弄明白。雷电吃惊地认出了那名士兵的装备，立即联络坎贝尔上校。



话梅杂志&PLUMSMW
www.plumbook.cn

雷电：上校，我看见了一个哨兵。AN94和Makarov，还有那些手雷……全是俄制装备。

坎贝尔：那肯定是格尔鲁科维奇的人了。

雷电：格尔鲁科维奇的人？

坎贝尔：他们和4年前发动影子摩西兵变的部队也有往来。

雷电：但他们又是怎么牵扯上这事的？

坎贝尔：大概是和那伙恐怖分子有什么交易吧。因为他们其实都已经变成了佣兵（AN ARMY WITHOUT A COUNTRY）。

雷电顺着通道向前走去，穿过了另一道门。就在他走进仓库的同时，另一名士兵重重地跌倒在电梯前，而他的同事则已经躺在了一边。雷电望向缓缓上升的电梯，瞥见一个一头栗色长发、扎着发带，身穿青色紧身衣的人的背影。

他是谁？雷电再次立即联络坎贝尔上校。

雷电：上校，这里确实还有别的潜入者。

坎贝尔：我说过了，那是不可能的。

雷电：不是小组……看样子只有一个人。

坎贝尔：一个人？

雷电：虽然不知道他是谁，但那家伙确实很有一手。他毫不费力就把那几个哨兵都料理掉了。

坎贝尔：我们要想办法弄清楚他的身分。不过现在你还是先趁这机会离开那儿吧。电梯旁边有一台网络终端（node），你可以通过它接入Big Shell的内部网络，从网上下载地图以后你就能使用地形雷达。node设备是蓝色的，大约3英尺高，每个区域至少有一台。接入的时候站在它前面按动作键（△）就行了。

仓库东北端就有一台node，雷电按照坎贝尔的提示得到了这里的地图（途中需要输入你的姓名、性别、生日、血型以及国籍）。再次与坎贝尔联络。

坎贝尔：干得好。现在你可以用开始键观看Big Shell的总图了。

雷电：那存档呢？

坎贝尔：我已经准备了一个存档专用的通信频道，会有专门的人员为你管理任务数据的。

（这时从坎贝尔的频道传来一个女声）

女声：杰克（Jack），一切都好吗？

雷电：怎么？罗丝（Rose），是你？

罗丝：你听得见我的话吗，杰克？

雷电：罗丝，你怎么会来的？出什么事了？

罗丝：我是你这次行动的后援人员之一。

雷电：上校，这到底是怎么搞的？

坎贝尔：雷电，这位就是我们的数据分析专家，负责管理你的任务进度。

雷电：为什么？

坎贝尔：我们原来安排的FOXHOUND数据专家出了点意外，罗丝玛莉（Rosemary，Rose的全名，Rose是昵称）是临时调来顶替的。

雷电：……意外？

坎贝尔：再说，根据档案，她可以说是最了解你的人了。

雷电：就算罗丝确实是情报人员，但她根本就没参加过实际作战啊，这太过分了！

坎贝尔：我已经把一切都为她安排好了。听着，我选中她参加这次任务当然是有理由的。

雷电：上校，我不能看着……

罗丝：别这样，杰克，不管你愿不愿意，这次的任务我是不会离开你的。

雷电：罗丝……

罗丝：有我在后方照顾你总是比较保险些。上校，我要先声明，我的任务只是负责存档和技术支援，我不属于指挥小组，也不用接受职责范围以外的任何命令。在我眼里杰克并不是一个不相干的作战人员，对我来说，任务是其次，他的安危才是最重要的。所以我会一直注意你们之间的所有通话同时对通话的内容作完整记录，不过我当然希望用不着这些被记录捅出去。

坎贝尔：我不反对。但有件事我要提醒一句，在这次任务期间，他的代号是“雷电”，别再“杰克、杰克”地叫了，好吗？

罗丝：遵命，长官。

罗丝：……雷电，当你要存档的时候就告诉我吧，我的频率是140.96。

（罗丝换成自己的频率与雷电通话）

罗丝：对了，杰克，你还记得明天是什么日子吗？

雷电：4月30日呗。有什么特别的吗？

罗丝：你忘记了？

雷电：……对不起，我记不清了。

罗丝：那好吧，我会一直问到你想起来为止的。该干活儿了，杰克，一切多加小心。

再次回到对雷电的控制，这时晕倒在地上的两名士兵已经渐渐清醒过来了（上面那段对话也真够长的），这时雷电的CODEC再度响起，坎贝尔上校告诉雷电必须尽快将这两名士兵打倒……好在这两名士兵并不是同时醒来的，这中间所存在的时间差足够让这两名倒霉的士兵再度倒下去。不过就算是攻击失败，被发现了也无所谓，这个地方是不会有敌兵增援的（VERY HARD有三名敌兵）。当然了，如果不想惹麻烦，你大可采取一种最稳妥的办法——那就是在利用node获得地图之前就将这两名士兵往仓库外面搬，越远越好……这样一来就算是敌兵在醒来之后报告“我被攻击了，呼叫增援！”也不会造成“DANGER”。

电梯从平台降下来，雷电走了进去——他的第一个实战任务终于展开了。电梯缓缓地上升着，雷电从容不迫地脱下了头戴的水中呼吸器，甩在一边——看样子雷电是一个相当年轻的小伙子。

坎贝尔：这伙恐怖分子自称“自由之子”。

雷电：“自由之子”？

坎贝尔：他们的首领叫做Solid Snake。

雷电：影子摩西的英雄？怪不得你要我改变代号了。

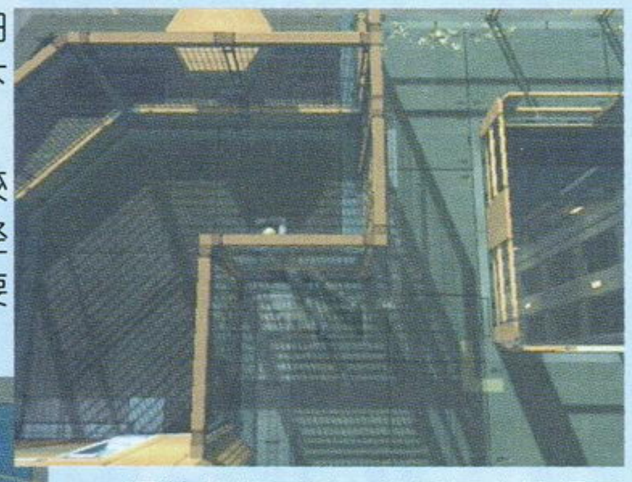
坎贝尔：对。不过绝对不会是“那个”Solid Snake。两年前他已经死了，死在那场沉船事件里……在他把“发现”号炸沉以后。

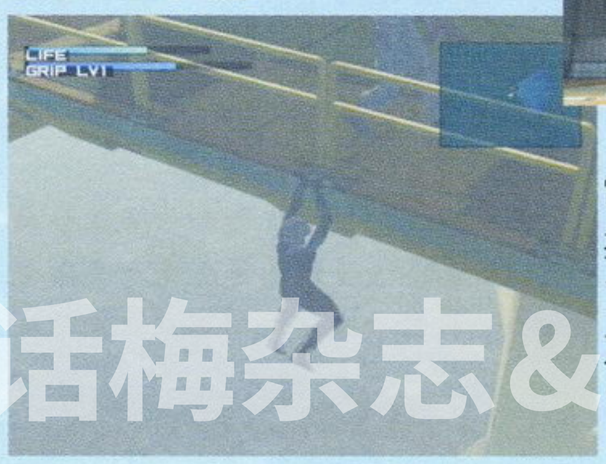
雷电：他会不会活下来了呢？

坎贝尔：不可能的……

雷电到达了平台。这里是“A脚泵房”的顶部，坎贝尔告诉雷电，总统被囚禁在“B脚变电室”附近，因此，雷电必须立刻赶往B脚。而到达B脚的方法坎贝尔也做了详细的解释，那就是先进入A脚内部，再从西北侧的出口经“AB连接桥”到达。在这里有必要说明一下整个“Big Shell”的构成。“Big Shell 1”由6个“脚”以及一个位于中央的“中央栋”组成，6个“脚”按照六边形的顶点位置排列，由五条“连接桥”相连，其中“BC连接桥”以及“EF连接桥”分别有一条连接桥与“中央栋”相连。雷电在平台上四处搜索一番，除了在箱子上拿到了止血绷带之外，还有一盒M9子弹因为暂时还没有M9而无法取得。平台的栏杆上许多只海鸥在飞飞停停，看来“Big Shell的净化工作”还是颇有成效的。小心不要踩到海鸥的米田共上面，否则……西北侧的铁丝网下方是破的，从那里爬过去，

刚刚爬过了铁丝网，坎贝尔上校就告诉雷电“海豹”的第10分队已经开始了拯救行动，并再次叮嘱他不要暴露自己的身分。






顺着楼梯下行，坎贝尔上校提示雷电这里也有一个node，最好是能够把敌兵引开，取得这里的地图。在取得了地图之后，雷电首先确认了自己的方位，之后就从西北侧的门来到了“AB连接桥”。这里有两名敌兵，根据



www.plumbook.cn

难度的不同，敌兵的状态也不同。在没有得到M9的情况下，似乎也只有使用挂在栏杆外躲过敌兵这一招了。雷电的耐力槽同样也能升级，不过可能是年轻的原因，雷电的耐力比 Snake 要好得多。

进入“B 脚变电室”，雷电发现这里的墙壁上都沾满了血迹，看样子曾发生过惨烈的战斗，不过现在却安静得出奇。他猛地从墙角闪了出来，随即就被眼前血淋淋的景象给惊呆了——三名“海豹”队队员似乎是受到了猛兽的袭击一般，鲜血几乎将两面的墙壁给染红了……死状可怖。是什么能够让这群训练有素的精英们落得如此下场？

镜头转向变电室内，几名幸存的“海豹”队队员互相照应着组成防守阵形紧张地环顾四周——他们甚至都不知道敌人的模样。只是一道银光闪过，其中一名队员就应声倒地，紧接着一个黑暗从他们身边略过，又倒下一个。剩下的一个似乎再也承受不住压力，歇斯底里地端起 M4 冲着天花板就是一顿乱扫……一个黑影此时却静静地俯在铁架子上的一角静待他的猎物崩溃——他猛地跳了下来，低吼着。面对着对方射过来的子弹，只是旋转着身体——就像芭蕾舞一样，挥动着手中的利刃将子弹一一化解！只是一瞬间，他就绕到了对方的身后，划开了对方的手、脚以及……喉管。血就像雨雾那样慢慢地从天空洒落，这个魔鬼闭上了双眼，似乎相当享受这一切！

身处室外的雷电当然不知道室内发生的惨状，但是激烈的枪声以及那凄惨的叫声让他不得不进去看个究竟。刚一走进变电室，雷电就闻到了一股极浓的血腥臭味，下意识地用手掩住了鼻子——没有任何实战经验的他显然无法适应这种环境。雷电似乎听到了一种“吮吸”的声音，随着越来越深入室内，这个声音也越来越大，雷电顺着声音传来的方向看去，在他面前的是如此骇人的一幕——一个身穿绿色风衣家伙将一个死去的“海豹”队队员顶在角落里，正在大口大口地吸着他的鲜血！雷电不由自主地向后退了一步，不过看来似乎已经晚了——这个“吸血鬼”已经转过头来，阴森的目光正死盯着他，并挑衅似地露出了他口中的獠牙！他随手将尸体扔到一旁，并慢慢地抽出了腰间的利刃——在自己的胸口处划了一刀，“五个了，这是今天的第五个”——原来，这是他在为自己的“战绩”留下记号！他望着雷电，眼神依然阴森而又无神，“那么，这就是第六个？”还未等雷电反应过来，他就腾空跃起，跳到了雷电的背后！就在“吸血鬼”准备下杀手的时候，从门外冲进来一名军人，“趴下！”那名军人喝道，说完举枪就射，不想那“吸血鬼”的反应是如此之快，转瞬之间就不见了踪影——“吸血鬼”又故计重施，跃上了一旁铁架子，看准机会跃下，割伤了那名军人的手腕，更将他牢牢地控制住，一把推到了墙上，准备再用獠牙咬断他的喉管——他根本就无视雷电的存在！就在他张口准备咬的时候，忽然停住了——“这种味道……”他从猎物的身上闻到了什么，他似乎相当不喜欢他闻到的那种气味，一把将猎物扔在地上，转而向雷电发起攻击。这时他的 Codec 响了，使他不得不停止了动作。“梵普(Vamp)，你那边的怎么样了？”“已经完事了，不过，我发现了一件更有趣的事情……女王（Queen)”。与此同时，另一边倒在地上的那名军人迅速将弹匣从这个叫“梵普”的家伙的跨下扔给雷电，梵普也许看到了这一幕，也许并没有看到——他仍然在与另一头那个叫做“女王“人通话，“梵普，我和我们的

总统大人正等着你，快来吧……”就在雷电将枪满膛的时候，梵普又一次轻松地从他头顶越过，消失了。仿佛就是在告诉雷电：要杀你，随时都可以。

变电室内就只剩下雷电和那名军人两人。依然处于高度紧张状态的雷电立刻用枪指住了对方。“别开枪，我不是敌人！”那名军人挣扎着坐了起来，看来他伤得不轻。他慢慢地将面罩脱了下来，自我介绍道：“我叫普里斯金，易洛魁·普里斯金（Iroquois Pliskin)，中尉。”雷电看到他的服装，“你是‘海豹’的人？”“是的。”“那么你是怎么到这里来的？”雷电并不信任这个叫普里斯金的男人，尽管看起来似乎他已经救了自己一命。“乘‘黑鹰’从平台上下来的。”普里斯金说出了正确答案。不过，就在同时从普里斯金的身上却爬出一只红色的海虱——这不是刚才在A脚底层才有的东西吗？“我是不是在哪里见过你？”雷电起了疑心。普里斯金顿了顿，并没有直接回答雷电的这个问题，而是转而反问他道：“你是 FOXHOUND 的人？你的这套服装只有 FOXHOUND 才会有。”“是的。”雷电老实回答。“那么你是从三角州部队里被挑选出来的还是……”普里斯金似乎对FOXHOUND的构成非常清楚。“不，我参加了陆军FORCE 21 的实验……”“FORCE 21？是那种东西吗？你有实战经验吗？”“嗯……没有。”雷电也明白自己确实是没有任何实战经验，“是的，这是我的第一个任务。不过，我可是参加过与实战无异的训练啊！”雷电补充道。“什么训练？”普里斯金有些不明白。“60个潜入训练、80个武器训练、进阶训练也有……”“原来是 VR 训练啊。”普里斯金打断了雷电的话。就在雷电和普里斯金谈论着VR训练的时候，坎贝尔上校的 Codec 进来了，雷电不得中断谈话。雷电告诉坎贝尔，除了普里斯金中尉一人之外，“海豹”Alpha小队队员已经全部牺牲了。而坎贝尔上校这时担心的，却仍然是雷电的身分是否被暴露的问题。雷电不耐烦地答道：“已经迟了。”

雷电与坎贝尔上校通话完毕，普里斯金走到一具身着海军军官服的尸体前，“瞧。”普里斯金示意雷电看这具尸体的右手。原来，尸体的右手上有一个被弄断了的手铐链子，雷电看着这具尸体：“海军上校……”——他和普里斯金都知道这个手铐的链子原来是与什么相连的——那就是总统的“football”，核武发射密码箱。[编注：见哈里森·福特主演的《空军一号》(Air Force One)]这意味着这里的恐怖分子很可以已经具备了发射核武器的能力！这时普里斯金似乎是有些站不稳，一个踉跄差点倒在地上。普里斯金解释说这是因为刚才的受伤出血导致的这种情况，不过只要休息一会就会好了。雷电向普里斯金问及刚才那个梵普究竟是何方神圣，普里斯金告诉雷电，梵普是罗马尼亚男巫，Dead Cell 的成员之一，Dead Cell 本是前任总统乔治·西尔斯建立的一个反恐怖组织，除了梵普之外，还有 FATMAN、弗琼两名主要成员。这个本来肩负着反恐怖重任的组织由于其直接领导人死于监狱而导致变质，在此次事件之前还制造了多次惨剧！听到这里，雷电立即追问普里斯金Dead Cell的直接领导人是不是就是Solid Snake？而普里斯金则很肯定地告诉雷电，Solid Snake这个疯子已经在二年前随着那艘油轮一起沉入海底了。“人们说得对，英雄和疯子往往只是一线之差！”

普里斯金需要休息，而雷电则要完成他的任务。普里斯金看到雷电目前手中还没有武器，便给了他一把 SOCOM，并“强行赠送”了一盒香烟，再顺便将自己的 Codec 频率也告诉了他——141.80。之后，普里斯金就斜靠在楼梯口睡着了。

**下期 PLANT 篇攻略正式展开！**

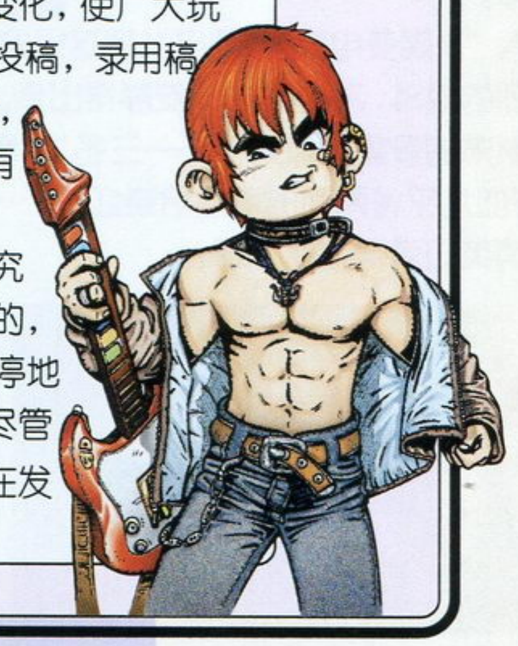
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：D·S

## 老朋友 新感觉

新的一年，新的开始，“硬件道场”在2002年仍然是玩家最贴心的“朋友”。今年的栏目内容将在保留以往精品版块的基础上大胆改良，吸收国内外最新的游戏机硬件动态，展望每个月国内游戏机硬件市场的变化，使广大玩家第一时间了解到自己最关心的内容。此外仍然欢迎读者的投稿，录用稿件的范围将放宽，哪怕是一则很实用的维修技巧或玩机心得，都有可能被采用，收集到一定数量之后会集中刊登出来，请有心得的玩家踊跃投稿吧！

新世代主机大战随着XBOX在美国的发售而正式打响，究竟谁才是真正的胜者也许现在还言之过早，但有一点是不变的，只有品质优秀的游戏软件不断推出，才能推动游戏机硬件不停地向前发展，激烈的市场竞争对玩家来说未必不是一件好事，尽管可能某一位玩家所喜欢的游戏软件会朝着多平台发展的方向迈进。总之，世界上的一切都在发展中得以进步，因此也请你跟上时代的脚步！



## 游戏市场导航

每一年的年末都是让玩家心动的时期，而2001年的年末却具有更加不凡的含义。如引言所述，新世代主机之间的“战争”已经正式拉开帷幕，不论微软、索尼或者任天堂，他们都希望得到软件开发商更多的支持，吸引不同年龄层，喜欢不同游戏类型的消费者的青睐。

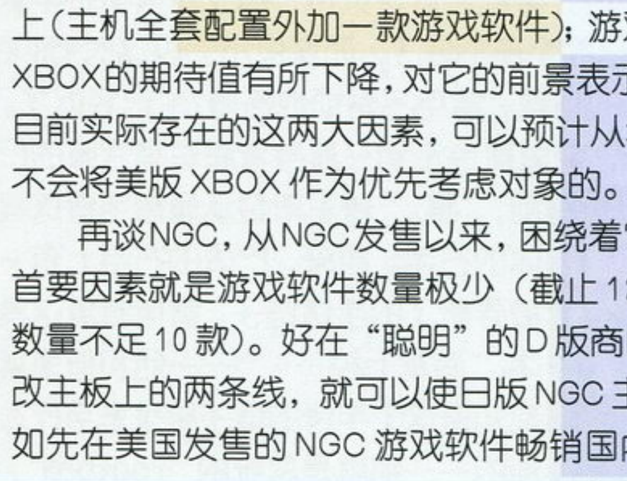
国际市场风起云涌，国内游戏市场也似乎酝酿着一场“变革”。这种“变革”不是本质上的变革，而是一场实实在在的游戏主机淘汰赛。XBOX以299.99美元的低价高质入市，所希望的就是在主机性价比上成为“先锋”，再加之优越的开发环境，希望得到玩家和开发商两方面的支持。如意算盘打得不错，但从XBOX的首发效果来看只能算是差强人意。对于国内的玩家来讲，XBOX首发最大的败笔就是出货量不足和游戏软件风格单一。出货量不足导致第一时间在国内出现的XBOX数量极少，价格多在5500元以上（主机全套配置外加一款游戏软件）；游戏软件风格单一导致国内玩家对XBOX的期待值有所下降，对它的前景表示出不同程度的担忧。鉴于XBOX目前实际存在的这两大因素，可以预计从年末到2002年新年期间，玩家是不会将美版XBOX作为优先考虑对象的。

再谈NGC，从NGC发售以来，困绕着它在国内玩家心目中的影响力的首要因素就是游戏软件数量极少（截止12月1日，日版NGC游戏的软件数量不足10款）。好在“聪明”的D版商已经掌握了改机的技术，只要修改主板上的两条线，就可以使日版NGC主机读取美版NGC游戏软件，例如先在美国发售的NGC游戏软件畅销国内就是很好的证明。同理，美版NGC也可以改机之后读取日版游戏软件。NGC在价格一路狂跌之后，最近两周价格反弹的趋势已经不可逆转，这主要是因为美版NGC销量极佳，任天堂所提供的首批NGC出货量根本无法满足美国玩家的需求，有了改机技术之后，在亚洲地区滞销的日版NGC当然成为“水货商”眼中的肥肉，跨地域倾销到北美地区，这一招着实让“水货商”大赚一笔。因此奉劝国内对NGC很感兴趣的玩家早些出手，在国内电玩零售店销售完NGC存货之前入手，以2100元左右的价格购买NGC主机外加一款游戏软件。

最后还是谈谈国内玩家心目中天平上最重的砝码——PS2。首先有一则利好消息便是SCPH—30000型PS2正式减价，这是继今年6月份PS2降价以来的又一次大幅降价，从发售初期的39800日元到2001年11月29日之后的29800日元，整整便宜了10000日元（相当于人民币700元）。此外香港行货SCPH—30006R型的PS2已经定于12月13日发售，预计售价1980港币（相当于2100元人民币），行货PS2的优势在于可以使用220V的外接市电和全中文说明书。行货PS2游戏软件的价格比日版软件便宜1000日元，也就是说一款售价5800日元的PS2游戏软件，如果有行货代理的话可能就只售4800日元，但只是希望不要再出现像PS行货软件那样的黑白中文说明书吧。近期想要购买PS2的国内玩家请随时留意当地的市场价格变化，按照正常的零售价定位，一款SCPH—30000型的PS2（含主机一台、原装手柄一个、原装AV线一条和说明书一套）如果卖2250元人民币左右的话，就可以放手购买了。

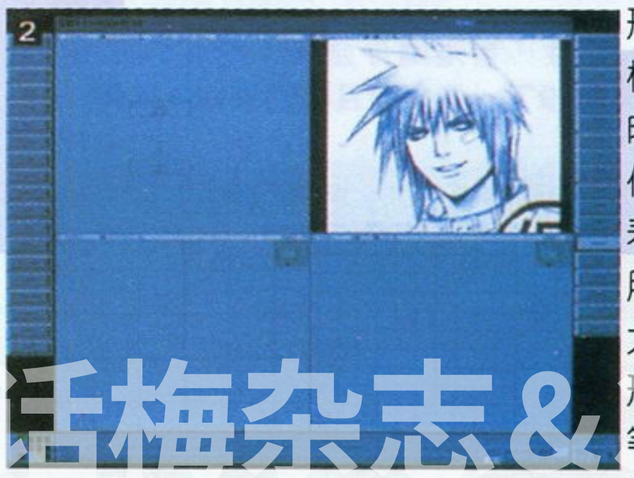
# 游戏CG制作大揭秘Vol.1

一款游戏的制作过程牵涉多个不同部分，其中包括最基本的游戏概念构想、实现这个构想的程式编辑，以至游戏的声效、影像效果制作等。但近年来，由于游戏主机的机能大幅度上升，电脑游戏动画CG（Computer Graphics）比任何其他一个方面都获得了更进一步的发展。



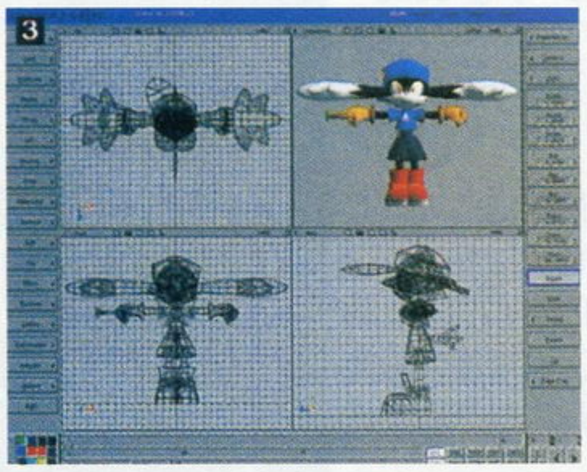
1 利用PS2等新世代主机所制作的人物角色，多边形数目高达4000个，是PS时代的5至6倍。

回溯过去，真正可以被称为多边形电视游戏的作品只是在1994年推出的PS和SS等上一代主机上才正式出现。但紧接着PS之后推出的PS2，其多边形运算机能已经一下子提升了数倍。举例而言，在PS游戏《Metal Gear Soild》中，由于在同一画面中会出现多个人物角色，所以每一位人物所使用的多边形数目只能限制于200至500个左右；而在《铁拳》中由于同一画面只会出现两个人物进行对战，角色的多边形数目可以达到700个左右。但到了PS2上，游戏中所使用的多边形数目动辄便数以万计。在一些格斗游戏中，人物的轮廓，例如肌肉的隆起、关节的扭动等在上一代主机中只能使用平面纹理图像表现的部分，在PS2上则可以使用多边形进行更为细腻的描绘。大体而言，一个角色使用的多边形数目约为3000个至4000个不等，再加上其他背景上的多边形



2

活梅杂志&



Softmage3D是现时其中一款最被广泛使用的CG制作软件。

效果，在PS2中每一帧游戏画面中的多边形数目约为5至6万个，有的甚至高达10万个。

现在游戏制作商所使用的CG制作软件包括例如Softmage3D、Lightwave3D、3D Studio Max等市面上可以购买得到的一般用途CG制作软件，但在个别游戏的制作过程中，因应特别的需要，许多开发商都会自行开发设计一些外挂组件（plug-in），这些外挂组件会依附在CG制作软件上，并能优化游戏的开发环境，增加开发的效率。

这一次的连载内容会为玩家介绍游戏CG的制作过程以及一些相关技术，并会以实例说明，使大家能够更了解游戏中的CG世界。

## 制作现场（CASE STUDY 1）

### Z.O.E

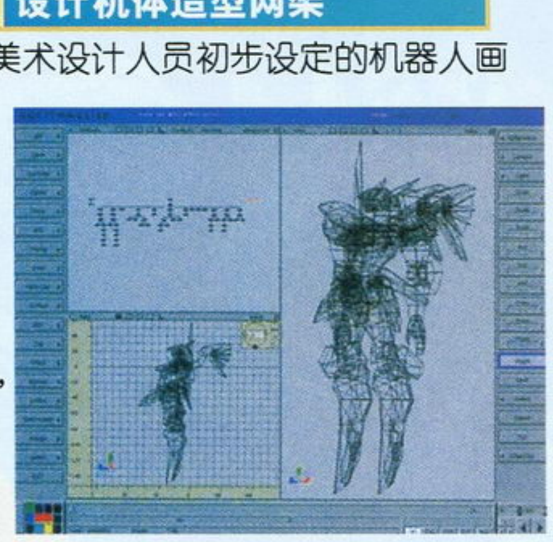
■开发商：KONAMI ■主要使用软件：Softmage3D 3.9；Adobe Photoshop5.5

PS2游戏《Z.O.E》是一款以机器人作为主题的游戏作品，其在CG处理上有非常出色的表现。例如制作人员特别为机体外壳加上了一些流动的光源效果，就像血液在血管里流动一样，使机器人增加了一种有机生命的感觉，我们从中可以看到制作人员对游戏中CG效果的讲究。要在短短的篇幅里一一介绍在《Z.O.E》中所使用的CG技术并不容易，在这里我们会介绍游戏中主角所驾驶的机体造型以及游戏场景的制作过程。

《Z.O.E》的游戏画面。

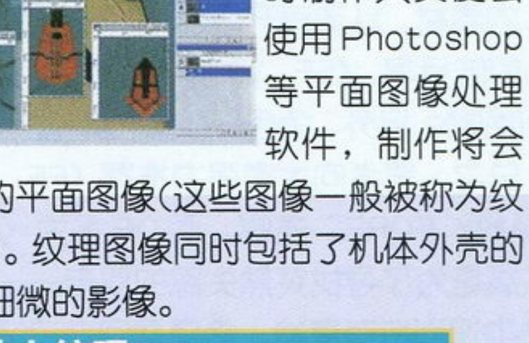
### （一）设计机体造型网架

根据美术设计人员初步设定的机器人画像，制作人员先制作一个显示机体外壳的网架（Wireframe），这个网架将会决定最后图像所使用的多边形数目。由于最后的生成品会被应用在游戏主机上，制作人员需要特别考虑所设计的网架复杂程度是否超越游戏主机机能的负荷。相对于制作单纯的CG动画而言，面对的限制较大。这个制作网架的过程被称为造型（Modeing）。

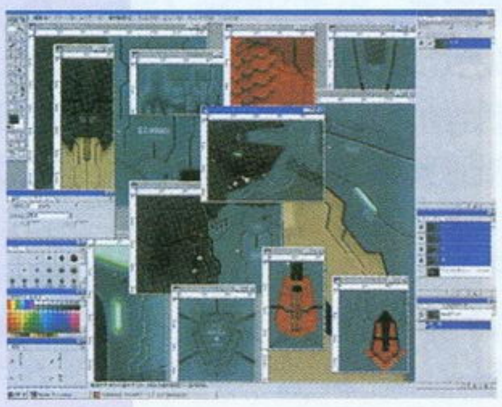


### （二）显示阴影部分确认质感

在制作网架的同时，为了更清楚地把握机器人的外观，制作人员会不时将画面切换至阴影模式。在这个模式下制作人员便能更清晰地看到机体各部分的比例、质感等重要效果。



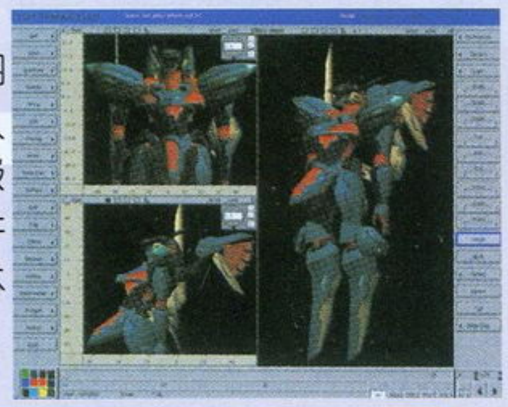
### （三）制作外观纹理



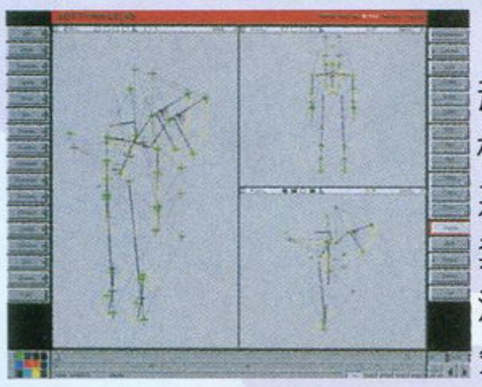
到现在为止所制作的图像，就像一件未上色的模型一样，此时制作人员便会使用Photoshop等平面图像处理软件，制作将会贴于机体外壳的平面图像（这些图像一般被称为纹理【Texture】）。纹理图像同时包括了机体外壳的坑纹、文字等细微的影像。

### （四）贴上纹理

完成纹理图像之后，制作人员便可以将其嵌入3D制作软件之内并贴在机体的外壳上。



### （五）嵌入骨骼

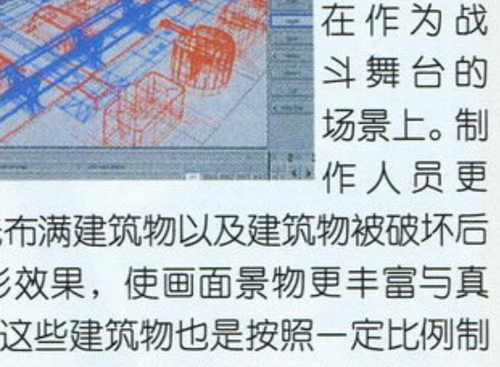


要令机器人活动起来，便必须为机体嵌入一个骨骼系统。顾名思义，这套“骨骼”会为原本没有生命的机体图先定义出骨骼以及关节的位置。这些关节决定了机体手足部分的可移动范围，也决定了机体的活动模式。

### （六）设定活动

加入了骨骼系统之后，便可以设定一些名为NULL（虚拟物）的东西，NULL能够统合骨骼和关节之间的关系，制作人员便是通过移动这些NULL来控制机体的动作变化。

### （七）描绘建筑物网架

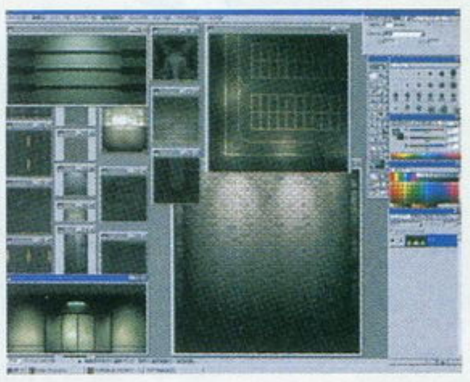


《Z.O.E》中的建筑物并非简单的背景图像，因为游戏中这些建筑物都是可以被炮火破坏的，所以制作人员必须把建筑物当作一个独立的角色个体，并为它们设计个别的网架。

### （八）设计城市背景

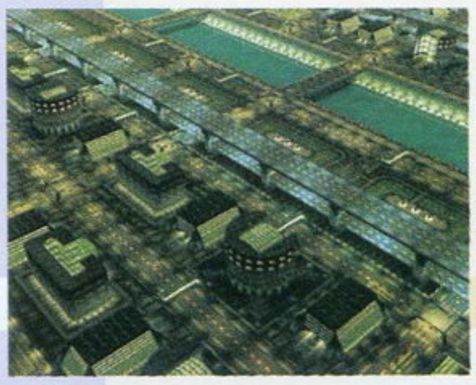
将在（七）中所制作的建筑物放置在作为战斗舞台的场景上。制作人员更要制作原先布满建筑物以及建筑物被破坏后的两组地影效果，使画面景物更丰富与真实。而且，这些建筑物也是按照一定比例制作的，制作人员假定的建筑物高度约为20—30米左右，而整个场景的面积则为1至2千平方米左右。

### （九）制作建筑物纹理



与刚才所介绍的机器人一样，建筑物也需要纹理图像。这些图像包括了道路上以及建筑物内灯光所发出的光源以及相应的阴影等效果。

### （十）再贴纹理



和之前一样，将完成的纹理图像贴在最初的多边形建筑物上，便成为了一个非常真实的场景了。

### （十一）加上特别效果

完成基本的机器人以及场景设定之后，还要加上一些特别的效果，例如挥剑时的光影，被击中时的火花等，都是在设计游戏程式的过程中加上的特别效果。

**下期会有更精彩的内容等着大家……**

# 游戏动漫园

GAME & COMIC GARDEN

栏目主持：D·S & SOUL

## 能　够

接手2002年的第一期杂志的时候，心中就莫名点燃了一种新的使命感。“游戏动漫园”这个栏目从最早的双人对谈发展到D·S个人编写的动漫研究，再到吸收大量读者投稿的纪念号。杂志改成半月刊之后，“游戏动漫园”曾经一度在杂志上消失，可是正是那些可爱的热心读者发出的召唤，才让这个幼稚的栏目再度焕发青春！随着栏目改革的深入，每一期内容都经过深思熟虑，反复推敲之后才刊登出来，D·S生怕一点失误就造成了读者的遗憾。但是工作量加大却是不争的事实，今年的“游戏动漫园”将由D·S和SOUL联合主持。不要小看SOUL啊，他的“动漫理论”可是很深奥啊！但比起D·S的话……哈哈，还是给他一点信心吧。

未来对于你我都是不确定的，但能够把握住今天，起码你已经站在迈向胜利的起跑线上了……

## Anime 佳片推荐

### 再度进入《FINAL FANTASY：UNLIMITED》的不可思议国度

如果大家一直留意这个栏目，就知道笔者曾报道过有关一套同名同姓的“FINAL FANTASY动画”，只是多加了一个代名词——UNLIMITED，这套有点像《千里寻母记》的作品，已经如火如荼地于日本东京TV放映中！

国内因为电脑网络的迅速发展，也可以看到《最终幻想 无限》（《FF：U》）了。令人出乎意料的是《FF：U》竟然在2D动画中添加了这么多的CG3D动画，不过作为主体的《FF：U》中2D动画的画面素质并不能算是极为优秀之作。人设方面，以前熟悉了天野喜孝和野村哲也的风格，现在恐怕很多人都很难一下子适应这种完全不同风格的人物画风。可喜的是《FF：U》中的剧情、音乐以及其中所融入的众多《FF》要素彻底地弥补了这个缺点。《FF：U》的剧情可谓扣人心弦，绝不拖沓；音乐方面，有植松伸夫参与制作绝不会让人失望；《FF：U》还大胆地采用了诸多来自于游戏《FF》的素材，从动画开场那段“幻想主题曲”到动画中的人物、剧情等等，足以让各位《FF》FANS感到惊喜、为之疯狂。如陆行鸟，《FF：U》中不但加入了可爱的陆行鸟角色，更加入了和游戏完全相同的陆行鸟音乐，这怎能不叫人拍案叫绝呢？另外，角色——风的造型与个性取材自《FF Ⅶ》的温森特，温森特可是笔者最喜欢的角色之一，真是酷毙了。总之，笔者向大家强力推荐《FF：U》！另外，这一次的片头曲和片尾曲分别由女歌手植田佳奈和四人男子组合“FAIRY FORE”演唱。而OP名为《Over the FANTASY》，至于ED则叫《VIVID》。

故事主线是为了寻找突然失踪的双亲——早川博士和玛莉，他们的孪生儿女爱和游，连同懂得气现术的利莎前往异世界！途中遇到持有魔枪、希望寻回自己记忆的“谜之男”——风，另外还遇到以暴君伯爵为首的邪恶军团袭击，并遇上此组织的“头马”，以及风的最大宿敌、操纵强大魔剑的魔剑士白云！

## 新增角色大公开！

**陆行鸟和仙人掌**

曾经在游戏中出现过的陆行鸟和仙人掌，都会在《FF：U》中登场！

**不死鸟**

在第一话中登场的召唤兽，拥有一对火焰之翼。

**FARBRA**

她是故事中的叙事者，担当众人物出场的解说。

**暴君伯爵**

异世界的统治者，手下不乏强劲而有实力的人才。

**奥斯卡**

伯爵的手下，四凯将之一。

**利莎**

懂得气现术的女孩，身手不凡，但不懂得说谎似乎是她的弱点。

**炽度**

神出鬼没的发明家，在异世界中制造出各种各样的机器人。

**魔剑士白云**

掌控强大魔剑的魔剑士，是风的最大宿敌。

**风**

失去记忆的男人，曾经败在白云的手下，迷失在异世界中。

**游**

虽然是弟弟，但很有勇气，为了寻找双亲而勇往直前！

**爱**

思想比较成熟的小女孩，喜欢可爱的小东西。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# C&A 动漫特工队

早前公布的PS2版《JOJO的冒险奇遇》终于又公布了新资料，这次主要是游戏制作商CAPCOM为了配合集英社即将举办的“JUMP FESTIVAL 2002”而提前公开的一部分内容。与最初公布的游戏画面相比较，熟悉原作的“漫画迷”不难发现PS2版的完成度之高远远超过我们的料想！人物的表情和动作绝对是“100%荒木式”的！

注：名为“TOON RENDERING”的新多边形技术，简单来讲就是利用3D多边形技术制作而成的2D动画。传统的2D动画需要一张一张地绘画之后才能表现出一连串的动作，而TOON RENDERING则是先把角色制作成多边形3D模块，然后再把角色模块上相近的颜色加上统一的纹理，产生出接近胶片动画的画面，最后角色模块便可以以3D方式移动。使用TOON RENDERING的好处不仅是可以节省工序来制作高难度的动作，而且还能以每秒60格的高速动作处理，制造出逼真的动作效果。

## 手冢治虫名作DVD强势推出 《大都会》12月份面市

虽然一代动漫巨匠手冢治虫大师已经去世多年，不过，他笔下作品的影响力却是永恒的，没有半点被“动漫迷”遗忘的情形出现，而以前不少手冢治虫大师的名作也被动画化，其中一部便是《大都会METROPOLIS》。

其实《大都会METROPOLIS》同手冢治虫大师的一贯作品风格非常类似，除了画面上有着浓厚的“手冢式”色彩之外，还加入了对人生意义的探索。而《大都会METROPOLIS》从表面上看是一个有点悬疑色彩的故事，不过深入其中不难发现故事核心内容是反映着现实社会上的多种矛盾关系，包括人性的善恶、贫富之间的差距等等问题，全部都可以在这部作品中找到一些答案。因此在观赏手冢治虫大师的作品时，不妨多看几遍，这样才能了解到大师所要表达的意思。

## 完全免费入场！ JUMP FESTIVAL 2002！

这绝对是对于日本漫画迷来说的天大喜讯，“JUMP FESTIVAL 2002”决定于2001年12月22日至2001年12月23日在幕张打响第一炮！由于“JUMP FESTIVAL 2002”是一个跨年度的大型动漫游戏展，将分别于不同时期在日本各地巡回展出，不断地公布动漫迷关心的最新情报，这也是集英社近年来扩大自身影响力的倾力展出。在会场内，各位“动漫迷”除了可以欣赏到漫画家的初稿外，还可以购买大量限定发售的动漫精品。另外对于FANS来讲，得到偶像漫画家的签名不更是一件终身难忘的事嘛！再加上“完全免费入场”的特别优惠，如果打算年底去日本旅游的话，那怎能错过呢？

## 《足球小将 ROAD TO 2002》单行本销量突破100万大关！

在集英社旗下的《周刊青年跳跃》上火爆连载的《足球小将 ROAD TO 2002》目前传来好消息，两卷单行本合计销量突破100万大关，在商业漫画越来越粗制滥造的“泡沫现象”中，能够得到“漫画迷”如此衷心的支持，真是令人感动啊！想想当年追看《足球小将》的快乐时光，主角大空翼和日向小次郎那种跃然纸上的果敢与进取心，至今都难以忘记，也许有人会嘲笑漫画中那些足球比赛的虚假，但那种拼搏向上的精神是其他任何体育类漫画所无法取代的。高桥阳一，YOU ARE THE BEST！

另一方面在香港也人气渐渐高涨的《足球小将 ROAD TO 2002》于10月30日推出了中文版第2卷，由集英社授权，香港文化传信出版有限公司发行的这本最新卷讲述已经离开巴西足坛的大空翼，下一个目标将放眼于欧洲足坛。而一心想证实自己实力的日向小次郎也同时在意大利的尤文图斯俱乐部扎下了根。不过在风起云涌的欧洲足坛，两人首先要面对的就是如何才能以正选的首发球员身分登场。虽然从能力上来看两人已经是日本屈指可数的球员，但卧虎藏龙的欧洲足球俱乐部联赛更是孕育着无数世界顶级球员，面对众多强手，大空翼和日向小次郎究竟应该如何应对呢？

## Comic 集英月报

这个月没有什么太多引人注目的单行本推出，钱包看来可以保住了！但还是有值得必买的漫画，包括11月2日集英社出版的荒木飞吕彦的名作《JOJO的冒险奇遇第六部 Vol.9》、富坚义博的名作《HUNTER×HUNTER Vol.13》、高桥和希的名作《游戏王 Vol.26》、森田正则的《ROOKIES Vol.17》、和月伸宏的《GUN BLAZE WEST Vol.3》、小谷宪一的描述当代社会生活中青年男女感情的佳作《DESIRE Vol.12》和11月17日的井上纪良最新作《未成年J Vol.2》；11月17日讲谈社将推出藤泽亨那部颠覆日本当代教育制度的名作《GTO Vol.22》，10月22日是“井上雄彦漫画迷”的节日，《浪客行 Vol.12》将在那一天发售。

## Game 游牧民

### 战斗进入最终状态，完成度最高的版本即将登场！
### 《游戏王 DUEL MONSTERS 6 EXPERT 2》

“《游戏王》系列”可以说是卡片游戏中的精品，参与其中的玩家这些年来不断增加，也致使该系列的知名度如日中天。游戏制作厂商KONAMI当然无时无刻不留心这个赚钱的金钵，就在玩家仍然在努力收集《DM5》的卡片时，有关方面已公布将推出续集的消息。内容方面除了加入新种类卡片之外，系统上也会做出一定程度上的修改，以下便简单介绍一些新作的资料给大家！

新的决斗者不断涌现，战斗继续升级！

#### 战斗地区

包括游戏中的广场、商业城市、车站和港口等场所，也会有遇上决战对手的可能性。同时，由于每位决战者会在地区内移动，假如玩家决定了交战对手，便要在地区内开始寻找，继而进行决斗。

画面上突然出现其他决斗者，可以看到EVENT专用的对话。



EVENT发生之后，已经无法逃避决斗者的挑战。

当达到某特定条件后 决斗者会突然出来挑战。

#### 挑战状

除了上述所介绍的由玩家寻找决斗对手的模式之外，也有机会接到对手的挑战要求。选定交战对手后，在同一地区的其他决斗者会相继涌来，必须小心处理。

#### 战略性大幅提高

在新作中即使是原作卡片游戏中的最新公式规则也可以玩到，而卡片的数目更多达1000枚以上。其中包括第5作中的卡片以及《Thousand Eyes Bible 千眼之魔术书》（系列卡片推荐：小矮人特击部队／四星虫）、《钢铁的袭击者 METAL RAIDERS》、《Spell of Mask 蒙面的诅咒》（系列卡片推荐：团结之力／击流葬）、《Labyrinth of Nightmare 噩梦的迷宫》（系列卡片推荐：魔力吸收球体／暗黑恋尸／死盘）等等全部收录在这款最新作当中，至于最新推出的卡片系列《Struggle of Chaos 暗黑制裁者》，仍然未能确定是否会出现。

特殊效果卡片仍然会再度出现。

#### 猎卡集团

突然出现的猎卡集团，他们会随机地潜入数个不同的地区内，新人物力斯顿的加入使猎卡集团的实力大大增加。另外集团总帅马尼诺的特殊事件也会有可能出现。

猎卡集团的目的当然就是盗取特殊卡片，战败的话口袋中的卡片数目便会减少。

你有胆挑战吗？

猎卡集团的总帅马尼诺

名作当前，怎能错过！？



手指中文站&3DM-SM
www.pcfinger.com

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

从慕容非手里将这个栏目接了下来，随即就被淹没入“稿件的汪洋大海”之中了——正确地说是“幸福地淹没……”（笑）。一个下午的时间，泡上一杯咖啡（速溶的），加上点奶粉（LIKY的），听着《勇敢的心》的OST（James Horner的），慢慢品味着杯中的咖啡（香浓可口的）和玩友们的游戏心情（手中的、电脑里的），真是件美事（非常地）……

本期的“玩友自由谈”被我抢到了5页（之多），不过只有一篇文章，那就是已经远渡日本感受“实实在在的游戏文化”以及求学的罗严塔尔君的《一个GAMEPLAYER的日本留学生活》第一部分。在GOUKI的记忆中，“玩友自由谈”也是首次开始尝试“连载”？就像是许多日剧一样，第一集都会是“特别加长版”，将时间地点人物事件表述清楚……对日本这个游戏大国有兴趣的玩友一定要留意了！

另外，文章中有很多网上聊天时用符号组成的表情，请不熟悉的读者自行想象吧。

（PS：下一期将会刊出超级世嘉FANS吉川明静君评析《莎木》的文章，敬请期待！）

# 初回连载

→为了纪念11月29日《多罗的假日》的发售，SCEI在11月23日～12月25日期间举行的“在休息日与多罗一起喝咖啡”的活动，第一天竟有50人排队参加这个活动。在日本，这样新奇的游戏促销活动屡见不鲜，这也是游戏产业发展到了一定高度的产物。什么时候在国内也能有类似的游戏推广活动呢？

文：罗严塔尔

我，自我介绍一下，是千万个因为游戏和动漫去日本留学的高中生之一。

3年前，因为对《兰古利萨Ⅲ》的狂热，报考了高中毕业后可以去日本留学的班级，就这样，3年后，也就是现在，我已经在日本，开始了留学生活。为了一个游戏，赌气般的走上留学之路可能不太多见吧。**虽然留学绝不是为了能在这个游戏天堂享受，但生活在游戏大国里，周围的路人，只要你大叫一声“任天堂”，10个人有6个回头看你的氛围，也是许多人梦寐以求的吧。**

坦白地说，日本的日子不好过，你们看了下文就知道了，游戏的快乐是和生活的艰辛融为一体的……往下看你会发现其实对于GAME和动漫的报道只是有限的一部分，但笔者是有意这样写的，因为根本没有赚稿费的意思，那点钱也就是我在日本买几包早餐吃的面包的钱，这样写，是为了真实或者说详尽地记述一个留学生GAMER在日本的真实生活。

## 一个GAMEPLAYER的日本留学生活（一）

日本的生活并不轻松，老实说，偶（对“我”的流行说法）不是什么大款。来到日本，饿肚子是经常的事。

现在是来日本的第二天，早晨9点。昨天下雨，地还没干。我开始记录，用笔打草稿，等买了电脑，再输入电脑。

昨天，离家的时候是上午10点15分。在离家的最后一刻还挂在QQ上的说（特殊流行语气词），不过也因此整个早上没收拾东西，到了10点12分，狂拿一气，我都不知道怎么冲下楼的，把两个箱子共计50KG（注意）扔到后备箱，只见车子后轮的弹簧一沉。然后抱个20KG的背包，进车。

到机场的过程省去1万字。

Arrived机场，那里早是人山人海。一共去39个同学，陪行家长的数量是39N（N为无限大）。买机场建设费、保险，检票，一切都在拥挤和混乱中度过。我家长和我的同宿舍同学的家长寒暄几句，帮着我弄行李。其实自己弄就行，可有些家长就像没出过国似的争先恐后往里挤。管理员怒槽满，关栏。我是第一批最后一个进去的，哦活活。（事后证明后面那批半小时后才到机场候机厅，而且托运行李遭严厉清洗，托同学带的CS一张夭折，CD损失N张，同学们的CD蒙受毁灭性打击，牛肉干全员战死，惨不忍睹）对了，描述一下我的装束：穿衬衣两件、夹克一件、背包×1、内装随身听等等。这样，我看上去相当“强劲”，浑身一个食品库。过重量时，托运的行李共49.2KG（限量50KG），一点钱没罚着，擦着头皮过去。超1千克罚63元，偶的同学大部分交了好几百。为了装个随身听交上63块钱，很常见。

在候机厅爆打同学的电话卡，反正去日本后就没用了。最后忘了给她打电话了，大残念。T_T

1点10分，飞机起飞。

哦活活活（真心且有点得意的笑），机票是靠窗的座位，38G，比较爽的说，可以看景。正纳闷38F没有人，马上来了个此次同行的MM。正好，努力帮之弄好行李，入座。这样，一路上看景还可以看人。v^_^v全日空的空中小姐好漂亮啊，又服务周到（日航那种事，我没碰见），当时应该带数码相机才对。

很不幸地，在飞近日本时看见大片浓云，估计日本天好不了。

下午4点半左右到达日本大阪机场，又是场行李战，不，在入境之前还有场“签证战”——每个入境登记处都贴了张纸“During the terrorests attacked U.S, we must check the passport more……”还有几个人因为极其细微的、无关紧要的误差被缠了好几分钟。（我和同学不约而同地念叨：B44，B43，B6，B84，B82，一声口号一起冲……CS中毒了/_-_\）

唉，看来女生还是靠不住啊，男生自己顾不上，得先帮她们搬。一个个严重超重的大箱，有一些甚至没有轮子-_-。我因为卖力，后来伤了手，得到一片廉价同情和大量面巾纸——早知道就不在国内带了……BT（“变态”之拼音简称）的想法啊。

因为降落在大阪机场，所以要乘巴士去京都。外面下着雨，我们登上巴士——我记忆中充斥着各种各样的包，都不知道是谁的，就往上搬，可能当时我已经迷糊了吧。巴士只有一辆，虽然很大很豪华，但天知道怎么坐了50个人上去。PS，我又靠窗，那个MM又挤在我身边，呵呵，\幸_福/。外面雨不小，加上车内又开灯，外面基本上什么也看不见，只有雨打在玻璃上的声响。

倒不是没有思念之情，是真的来不及回想些什么，比如来送行的同学强作笑容、父亲不说话没表示只是烟一支支不断等等，只能是记在心里吧。此时安静下来，疲劳又开始唱主角，一路昏沉，从大阪到京都，巴士大约需要一个小时。沿途跑高速，可以隐约看见大阪市区，说句老实话，别的根本看不清，只有霓虹灯闪烁——到处都是ホテル（HOTEL），可以用林立形容。形形色色的霓虹灯闪烁在雨中，这几乎是初次对大阪的惟一印象。

晚上7点30分到达京都，我们的宿舍在郊区，远未见先前的繁华。6层楼的公寓，楼下是个“居酒屋”，也就是个酒馆，还有家超市，不远处有24小时店。

接下来又是行李，一楼和二楼的要自己搬，不能用电梯，电梯要留给三楼～六楼的同学们。行李先要从行李车运出来……自行想象吧，在雨中。个人认为应该定10月17日为“行李日”，以纪念我罗严的功勋-___-。装货和卸货一样累，更不用说男生此时体力已经透支。日本人怕吵，事先老师三番五次说千万不能大声叫嚷。（上一届的同学因为这件事，日本住户直接打电话报了警）玄关里挤满大箱，然后被消化到各个房间。我的房间是202室，估计那地形，能勉强进一点点阳光。

他们欺负我是舍长，给我一间靠门的屋子，好小，我哭。（不过事后证明那里采光最好，还有壁橱，床也是标准西式的，又开始被羡慕了，捏哈哈哈……）在宿舍了，接下来进入对于男生来说恐怖的步骤：整理自己的物品。在衣服湿透N遍、没有一点食物（从中午那顿饿死人的飞行餐开始）、没洗澡的情况下，将三个箱子的东西慢慢整理好……

……

……

……（整理衣服和食品，省去3万字）

偶读的那个语言学校比较严格的说，将近10点，有个女教师来检查宿舍，详细登录了宿舍公共设施的基本状态和番号，好麻烦。最后千叮咛万嘱咐——一是一定要坚持垃圾分类，二是绝不准随便进女生宿舍（-_-b）。

收拾完毕接近凌晨，去24小时店买了张卡，1000日元，国际长途打7分钟，虽然爆不划算（学校给我们买了实惠的1000日元30分钟的卡，时间紧迫，没给我们），但还是要买啊，给家人打个电话报个平安。买卡，冒着雨打电话，告诉父亲一路平安，先是继母接的，然后是我爸，因为话费没说

几句，大部分是我说，他们听。打完电话，已经实在太晚（这里比中国早一个小时）。回去做了3碗方便面，吃了几块巧克力，就要洗澡睡觉了。

我咬。日本浴室没有淋浴！？哦，有的。但是是作为泡澡盆后出浴时冲身用的附加品而已，所以墙上没有挂钩，得一直拿着冲。站在浴缸里拿着喷头冲淋浴，KAO × N，而且是煤油式热水器，水是不断加热的，必须不断出水才能保持温度不变。一旦停下再打开，水热得随时能把自己活涮了。

在床上听POWER BRAIN的OST，后失去知觉，睡到第二天早晨8点30分。

第二天上午，也就是18日上午，为自由活动时间，和同学一起出去逛。京都不是东京，是日本古代首都的说，加上我们这里是接近市郊的地方，看不到高楼大厦，最高的也就是8层楼而已。不过呢，别墅特别多，早上溜狗的日本人一片。看看那些略显旧态的房子，周围都有十分棒的绿化，车库里停的，2.4L 排气量的丰田算是最低档车了吧。我估计市郊是片富人区的说，否则不会9 点都不去上班……PS，这里开吉普的真不少，有许多名车。我真见识以陆地巡洋舰冠名的吉普了，差不多有一层楼半那么高，相比之下国内那种是陆地快艇。-_-b

这里没有什么市场，超市还算多吧。值得注意的是男女老幼都骑车子。有个老太骑在车子上没我高（偶170cm），从我身边闪电般疾驰而过……说老实话这里看不出与国内的区别——除了井然的交通秩序——绝对的车让人，即使有时你不遵守交通秩序。常常因为你的失误，整条街的车都为你停下来，等你过去。我们随便找了家24小时店，进入，怒。里面的东西太贵，买个扫帚280日元；簸箕127日元；洗洁净一瓶167日元。我咬。

唔唔，提一下日本的24小时店：什么都有的卖，从蔬菜到PS2，一般来说东西基本齐全。GBA放在靠门的收银台的后面，上面的动漫小饰品挂的很多，如钥匙环，价格……我汗。甚至还有PS2和NGC的预定牌，说这里有配送业务。在超市靠墙位置有一排书架，游戏软件摆得奇多。我很惊讶在TV游戏占绝对优势的日本，PC游戏绝没有被忽视的感觉。《帝国时代Ⅱ》、《银英Ⅵ》、《暗黑Ⅱ xp》、《QUAKE Ⅲ》等等虽然老了些，但好像很畅销的样子。另外还有大量的日本自己开发的GAME，甚至叫不上名字……太多了，虽然是以食品为主的超市。游戏书柜再往里是动漫杂志书柜，确切的说应该是动漫周刊书柜（有些像我们早先的《画王》）。拿起一本，厚度、纸张质量、印刷精度，羡慕至喷血，再看价格，立扑。（怒，够我买好几颗卷心菜的）一般来说——而后看了很多家超市——在超市的某个角上，会特别有片H漫画的书柜，看来驻足率挺高的样子。有些老外也站在那里看得津津有味。

18日这天，一整天都在买日用品和在学校办些手续，并且19日要考日语，所以没花时间找A.C.G的专门店，加上这里是郊区，也确实不多。下午4点从学校出来，众人商定去买自行车。走了近2个小时，跨过3条河（怒，其实其中两条是同一条河），遇到很多热心人，才在4点20分就经过的某家超市买到了车子。含税9240日元，最最普通的一种，我买了辆蓝色的。唉，日元往外花，泪水心中流。日本老百姓的热心负责给我留下的印象挺深，其中一次我们问哪里有自行车市场，一个妇女想了好一会儿，竟然丢下女儿领我们小跑一阵，我们以为她认识，谁知100米后她跑进一家咖啡店，又找了个日本大娘出来，一齐耐心给我们描述了近2分钟……不错，我们在接近起点的位置买到了车子。在回宿舍路上又预见那个阿姨领着女儿往家里赶，我们向她道了谢。回宿舍时我逛了一下楼下的超市，牛奶158元一瓶，比买个簸箕还贵，我咬。大萝卜倒是很不错，30多厘米，六十几日元。计划明天考完试后，买个作汤。（从17日晚开始，一直吃方便面T_T）

六点半来钟打开电视机，（17″的东芝，小，但因有线电视信号好，超级清晰）正逢播动画片《新白雪姬传说》，只看一集，所以剧情没看懂。但超绝长发美形帅哥+经常变Q的女主角+可爱至极的小孩子的公式还是没变。打BOSS是女主角变身配合男主角的超杀，BOSS因为爱的力量被猛K。反正画面素质非常之棒，国内哪天有碟，女生强烈推荐。日本这里好像刚开始演（PS，《樱花大战》、《小丸子》、《柯南》、《ONE PIECE》都在播）。

最后没什么可说的，因为第二天要考日语分班，所以看完后就各自回房复习了。我8：00拿起日语书，8：30入睡，19日凌晨4：30起床，温习继续。

下面是19日，也就是来日本第三天的纪录。

凌晨起床，倦意全无。拉开窗户一阵寒意，喷嚏N个。京都昼夜温差相差很大，中午23度，晚上凌晨10度。几只乌鸦干哑地叫着飞过公寓，满天繁星，没有太阳的踪迹。

唉，可惜我在外国，已经无暇感叹，赶紧关窗拉帘子学日语。直到饿得眼冒金星，复拉开帘子，天大亮。这时同学的闹钟响起，6：30分。之后轮番洗漱，我做饭，又是方便面。打开电视，早间新闻全是巴基斯坦、塔利班的报道。近几日日本的新闻报道不外乎几个:1. 战事；2.APEC 会议&小泉；3. 恐怖事件回放；4. 炭疽热;5. 派遣自卫队。

日本对美国的报道要比国内多得多，而且超级详细，甚至可以用“以美国为中心”来形容，我吐。这时画面出现了几架直升机在起降，随着直升机的起降，响起了激昂堂皇的BGM（我咬！和DC《GUNDAM0079》附加碟那张盘的OPENING CG的BGM 如出一辙，让人怀疑是BANDAI作的曲子！！）。那几架破直升机起降镜头没啥稀罕，就是那段配乐简直太可以了，如果电视上闪过几架DOM，我就认为自己在吉翁公国了……

9点30分去考试，以决定分班问题。9点30分～12点30分，考3次，从四级到一级越来越难，生词越来越BT。考到12点30分，我们已经饿昏了。一到日本后忽然饭量爆增，总觉得饿，其实是心理作用。不过每顿饭一包方便面加几片饼干，能吃饱才怪，尤其是对于烈性肉食动物的我。去厕所喝水，一口下去，味道不对，才想起学校的厕所用的是中水，不比宿舍。吐。

日本的自动售货机，可乐130日元一瓶，最后还是没舍得买。

下午骑车子到处逛逛，想去买手机。在日本有三大最泛用的品牌的说，AU，J-PHONE，DoCoMo（どこも），最后还是决定买AU的划算，送手机，入网费免，有赠送通讯时间，遂大家一起决定买AU——因为，在日本同品牌之间的手机通话费用很便宜，但异品牌手机互相打，收费就相当于长途电话了的说。可能是因为竞争吧。日本免费的手机也很不错的，Eml和Cml都可以发，带3cm × 3cm的液晶显示屏，256色的。但像手机包、手机链等等小玩意儿，我就不敢看了，小日本巨会做生意。在办最后手续时被卡住了，20岁以下，必须有父母的印章和许可才能购买，偶们都19岁的说，真@#$^呀。那个管理员不松口，最后我灵机一动，要了多份材料说回家填。他马上爽快的答应了。其实我们之间都心知肚明，他不会有钱不赚，我们宿舍楼有的是女生，至于印章的合法性，即使出事也不关他们公司的事了。我还看了一下手机上网的费用，弄齐了一套差不多要5000日元，然后每月有2300日元的底数，手机上网按字节收费，很不划算。还是宽带更好，以后会有详细解释。

看来今天手机买不成了，去邮局买邮票、去超市买菜、去熟悉地形。我毫不犹豫地接受了第三个任务。分头行动开始后，我就直奔游戏专卖店了。

重申一遍，这里是京都的市郊，这样的店子是不多的。不过一进门，郊区的感觉就无影无踪了。进门的右侧是收银台，别的没看见，收银台后面墙上挂了面长3米，宽2.5 米的超大型吉翁公国的军旗。布的，PS2热作《吉翁前线》的赠品。BOSS在收银的柜台上摆着个未完成的PG 版WING ZERO CUSTOM，有喷枪数个，颜色N种。我进店的时候，染黄毛的BOSS正在听音乐，没注意到我的存在。我咬。

这家店是中等规模，可以说该有的都有了吧。正对着门的电视里正放一个PS2的新作，WWF的，用的竟然是SONY最新的液晶TV，这个GAME人物皮肤刻画得相当棒。《ALL STAR PRO WRESTLING》，游戏名。靠里的电视在放NGC的《路易的鬼屋冒险》。唔唔，NGC的效果果然不同凡响，只有看了实际画面才能明白的说。个人估计，从NGC算起，TV游戏就要进入无马赛克时代了。Q版的妖魔鬼怪很好玩啊，可以往吸尘器里装。还有台小电视放在店的深处，没来得及看软件，就先过去看了。远点看黑乎乎一片，旁边有台没插手柄的PS2，不消说，肯定是《寂静岭2》。感觉上画面过于阴暗了点，而且在光照充足的情况下，扑朔迷离感全无。看见男主角用电锯切僵尸护士，好爽。一连3段DEMO过后，就开始逛店。这的确是家郊区的大店，里面的东西很全，PS2的软件占去五分之三壁江山，然后是DC、PS、SS（是的）和GBC等等。PS2的热作、劲作一律用醒目的标牌表示，很容易找。在靠墙的几个柜子上，出售权威攻略书，像《FF X》、《泪之腕轮》等作品的手册，厚达500多页，卖790日元，包装和印刷不说，单那重量就说明一切。在专卖店最靠里的一禺，是卖游戏周边的，各式各样的人偶（但没有GUNDAM，可能要找专门的卖店）。有个按1：1比例做成的《我的女神》的贝璐丹蒂的半身像，完全涂装的，好美啊……价格：59800，不含税，我咬。我数了有几个零后，就走开了。游戏软件被整齐地按厂商排列，众多CD之间用标有公司的塑料牌隔开，很方便的说。

但这不是给我留下最深印象的东西，最让我难忘的是那里的二手软件，就是“中古ソフト”的贩卖情况。

下面把这家店和与之相隔不到50米的一家中

古专门店的情况一并说一下。老实说，以我们国内的判断标准，那些根本算不上旧货，95%以上是玩过2～3遍后就被卖到这里的新软件，都附有十分完整的包装和说明书、最初的发票等等，BOSS又把包装重新压塑，看上去就像新的一样！一般，6800日元的软件，在中古店售价是4000～4800日元——你几乎能找到所有你想要的软件。像“《最终幻想》系列”的《Ⅶ》、《Ⅷ》、《Ⅸ》的特别版本，大大的一盒子CD，丝毫无老旧迹象，5800日元就能拿到精装版本！令我跌碎眼镜的是，近两个月的PS2热作竟然不缺一个。与游戏专卖店相比，好像中古店反而要人气一些呢。

在日本的专卖店，PC游戏一般会在TVG的柜台中划出一小块地方，卖些作品。仔细看，软件的更新速度令我笑掉大牙，《暗黑Ⅱxp》竟然标上“超新作登场！！！”的标签，复看其他GAME，和国内差了N年。

至于软件的销售，PS软件也有人买，但个人感觉，日本已经是PS2和NGC时代了。

对了，找到一套限定版本的《FFX》的OST，9880日元，不含税，4CD，带着本超厚的近300页的解说书，我拿起来试了试手感，原样放回，这不是属于我的东西，至少在我未打上工之前。别的OST没看见，是个遗憾。PS2定价39800，GBA忘了多少钱，好像合人民币500元多一点。我问了店主几个问题，他十分热情、耐心地给我讲，尽管我很难理解。出店时，他还向两手空空的我道了谢。那面红黑相间的布制吉翁军旗，至今难以忘怀，毕竟太大了。

那家中古店的情况上文已经包括，值得一提的是SS软件的中古货出奇的多，价格都在3500～4200上下，甚至比PS的中古都贵。一些大作如《FFⅦ》的精装限定版、《FF X》（注意）的多DVD版，单独放在柜子上面，大盒子像个礼包，只比原价便宜3000日元……我逛了逛，想买张《侍魂·斩红郎无双剑》当CD听，BOSS狂翻一阵，举了个大躬说没找着。最后我体面地走出店门，骑上自行车悠然而去……（至少算是想买东西而不是闲逛\-_-/ ）

神溜一阵自行车，发现了在小咖啡馆林立中的一家书店，进入。老板是个老头儿，热情地高声拖腔“いらっしゃいませい——”浓浓的关西腔，像唱戏。里面什么杂志都有，我直奔A.C.G 类。《NEWTYPE》、《少年JUMP》、《ファミ通》、《电击PS2》、《花与梦》（名字疑有误）等著名杂志，和大量在国内没听说过的动漫咨讯类杂志。以《ファミ通》为例，350日元，110页全彩，封面是杂志的吉祥物，封底是PS2新作《全明星摔跤》的广告，两个大胖男。一翻开书，就是中田英寿的大副头像，给《FIFA2002》做的广告。

此时天近傍晚，我连中午饭都没吃，穷逛一天也不太好，就挑了本《ファミ通》。我刚一询问价格，老BOSS马上向我响亮的“はい！”，而后结账，一路标准的敬语下来，真让我有些不习惯，一个老人对个青年人用敬语说话。

外面开始下毛毛雨，老板向外看看，拿出张牛皮纸袋给我包好，再套上一个厚塑料袋双手递给我。然后不断鞠躬送我出门。看来日本消费者是上帝的说，想想在国内要个塑料袋都费事，我咬。

最后骑车回家咧，煮的挂面吃，加上点真空蔬菜。后又冲了杯咖啡，因为舍不得买糖和牛奶，只能喝黑咖啡。嘿嘿，反正饱了一天眼福，肚子怎么办就管不了那么多了。

另外，第二天听人说楼下超市昨晚黄瓜用超市配给的塑料袋能盛多少盛多少，一律98日元，有人竟一个袋子弄了12根进去。我们同宿舍3人抱头痛哭，感叹错失良机。

19日就在疲劳中结束了，来日本的第3天。

20日是星期六，也是近期日本难得的晴天，比我先到的同学（12日那批来京都的）有个来找我，应我18日晚的要求，带我去大阪的电器街。他是我的老铁，又在大阪住过5天（他们12日那批条件比我们苦得多，刚出大阪机场，连房子都没得住，具体我就不说了），所以坐电气电车（和火车、新干线二者都不一样，介乎于两者之间的东西）很熟，还没有让我给他掏车钱，我知道他们条件苦，来回这趟要1200多日元的，所以很感动。出国留学的人应该知道，在同学由国内校园内的同学变成同是留学生后，彼此间关系的变化是多大。我们换车换了3次，在大阪电气街的一个地铁出口出站——不要问我地名，没看见我在前文也没提过地名吗？我不是路痴，但从不记地名。

从京都到大阪最繁荣的街道上，感觉是自己刚进城。应该说，这里才是我印象中的、真正样子的日本——人、人、人、店、店、店、音乐、音乐、广告、广告，以及无数声“いらっしゃいませい！”的招呼。这里的电气店都是好几层的说，1F一般都是精密电子，相机、MD、DISCMAN、笔记本；2F是大件电气，冰箱、微波炉、空调、电扇；3F是中古店。如果有4F，一般就是个人电脑和游戏软件的中古店（也就是说有多少电气店就有多少中古游戏店，可以想象得到日本中古游戏的兴盛吧）。大阪的电气街，平均10家，就有2家是与游戏或者漫画、动画有关的店！不要小看这比例，去过一样会吓死你。我看了看电子产品的价格，SONY的新锐型号的DISCMAN，超薄、带大屏幕液晶显示器和线控液晶，6890日元，这根本就是不要钱了啊，加上税才7000日元，这可是SONY的最新款，2001年4月出的型号！富士通的数码相机七千多日元一个，1024X768的分辨率，带闪光灯。唉，只可惜我是来买电脑的，这些东西超过1000日元，一律不予考虑。我咬。

日本计算机店一般是3层楼。1F是教材类和软件类的指南书，以及一部分系统、办公软件，如WINME，OFFICEXP等等。2F是计算件硬件，我很奇怪日本鲜有DIY店，几乎98%是品牌机市场，SONY、东芝、NEC、FUJITSU（富士通）可以说是四分天下，IBM、DELL等等国外品牌，难觅芳踪。SONY10月份刚刚上市的15.5″液晶（可视范围）、P4 1.4G、128M PC133、DVD-ROM的亚光黑笔记本，正在演示《木乃伊 归来》的DVD，我走过去时正播到10000Vs.10000的著名场面，旁边摆了两个外置的SONY木质音响，效果：我咬。价格388800，我悄悄地走开……日本计算机市场，笔记本电脑能占到40%左右的份额吧。而台式机，90%都是用的TFT，17″的普通NEC的显示器22000日元，没人要。我浏览了十几家这样的店子，没有适合我的机器，就做罢了。

在逛中古店之前我把电气街的几家A.C.G 店好好走了一番。

其实，GAME店和我上文提到的GAME店大同小异，也是《寂静岭2》和《吉翁前线》当道、《路易的鬼屋冒险》风光，惊人一致。不过这次看到的是大量《寂静岭2》的非官方DEMO，是店主自己录的，全是过场CG！《寂静岭2》的非广告片的CG我是第一次看到，感觉上已经和《FFM》没什么太大的差别了！那个穿红制服的女性，略带疯狂的一颦一笑令人惊叹，很多老外驻足观赏；《吉翁前线》这次也是CG，那个MS09站成一行待发，依次检查头部カメラ单眼的酷镜头引人入胜啊，尤其对我这种DOM和GOUF迷。很可惜，没个手柄让我这个3DSTG天才一展身手-___-

CD店，也是两层，-1F、1F。里面CD没个2万张，也低不下1万来。游戏和动画的OST特别设有一大片专柜。游戏OST 按游戏厂商分类，SQUARE和KONAMI、SEGA的，占去半壁江山。一般一张2CD装的OST售价近4000日元；单碟的40分钟左右的是2400日元左右，如果灌满近70分钟，如SQUARE的不少碟，要卖到1700多日元咧。《FFX》，《泪之腕轮》（看我多次提到吧？因为在日本很兴的）这种新作，价格要高一些。我还见到了“《樱大战》系列”的歌曲大全，全歌谣收集，里面几张CD不知道，反正那个大纸盒要40000多元，还不加税（我咬，40000多元，再乘上个107%，是多少？）。我把《FFX》的平装版本摸了再摸，强忍着眼泪放了回去。像《幽灵公主》、《千与千寻的神隐》等宫琦骏的名作，倒是能比游戏的OST便宜一点点，动画OST都是这样。动画OST方面，《Eva》简直是在疯狂骗钱，长两米的柜子，它的能从这头放到那头，占满整整一大格。/_-_\ 我看看曲名，有一些根本就是在卖世界著名交响乐嘛。

视听类柜台，DVD的名目都是在国内属于陈年老片的大片卖，这几天日本铺天盖地的“超新猛作”《木乃伊 归来》，我在国内半年前就看过了……日本没有VCD，LD好像也面临淘汰，除了DVD就是录像带。录像带大部分是限制级别，拿出盘看看，封面都出乎意料地放纵。

我还逛了家漫画专门店，5层楼。1F，专门卖杂志的，几十种漫画志和资讯志可能一样不少，顺着墙，放了整整一圈，按杂志社分类，并且在每家杂志社的地盘，还有此杂志社近期的动向和NEWS。在1F一角，摆了些奥特曼的人偶和周边，如卡片、塔罗牌、钥匙环等等。说贵不贵，对于我还是不可能。2F是专门卖周边的，一上楼，两个和我差不多高的人偶吓了我一跳，我差点没认出是人偶，还让同学看，悄悄说那两个MM好漂亮！！好像是电气少女的，真可爱啊◎_◎如果不是接近6位数的5位数价格，我就买回家。\-___-/ 我同学看好了个绫波丽的特价人偶，1:6比例的，已涂装，姿势和表情都非常SEXY，国内绝对见不到，才卖9800元！！！他说打工后，攒钱就买，手机都以后再说，绫波丽第一。有个好像是（走的太急，没印象了）明日香的1:1半身像，如果买来摆在写字台上，酷绝。GUNDAM的见到了1:100的树脂特装吉姆，但MG、PG的正规品没见到。还有一角挂着18禁的画册和图片，超H，简直无法形容，就那么摆在那里，供人任意翻阅，真可怕。偶19岁了，可以过去看了，哦活活活，但时间紧迫，接着就上楼了，没来得及。好像奥特曼在日本非常有人气的样

子啊，真不明白日本人为什么喜欢鸭蛋头苍蝇眼。人偶的价格都在2万元左右。《EVA》和一些恋爱养成GAME的周边很多，挂图、拼图方面，《浪客剑心》，特别是《浪·追忆篇》的，大人气。有张剑心冷冷地抱着巴的淡蓝色调挂图，美极了。上4F、5F，就是正规的漫画单行本楼层了。漫画是按出版社分类的，在屋子周围顺着摆下来，屋子中央也是一排排柜子，新作贴标签，存货不多的旧作贴警告标志，井井有条。我看到了《ONE PIECE》（《海盗路飞》）和《剑风传奇》的最新作，高兴。日本漫画单行本，大多数规格为：约100页，12CM × 8CM大小，前面都有3～4页的彩页，印刷无敌。价格一般在350～370日元之间。在屋子中央的柜台上大都摆的是画集，各种画集，各个作家的都有。我翻了翻北条司和士郎正宗的，别的不说，双手拿起那本画集都觉着费事。北条先生的我在国内已经收藏过，只是原装的印刷更精美绝伦。士郎正宗阁下的电脑画被很好地诠释到纸张上了，美啊。◎_◎价格不说了，我咬。最深的印象就是日本人的确舍得花钱用这么好的纸。

5F，没有电梯，连楼梯上都写着红色的“18禁、SM含、同人社作品含、STOP!”等醒目字样，19高龄的我们愣是没敢往上去……

然后我们就算逛完下楼了，其间同学不断发誓要把那个绫波丽搬回去。

之后，我们该走中古店咧。已经是下午5点了，说好7点整回家的。我们找了5家比较大的中古店，和无数小店。只有一个感觉：这些大部分连说明书都没来得及开封就被“中古”了的电脑，在中国当新货卖一样不愁销量问题。17″的SONY特丽珑显示器，2000年2月出厂，贴上“中古”二字，不加消费税9200日元，加消费税不到10000日元，我说这不是扯淡这是什么，用16MB的TNT2轻松跑在100Hz的刷新上，正在用DVD演示《骇客帝国》，让人很难相信这是旧货。一个年轻、十分有活力的BOSS（能比我大多少？大学刚毕业吧）解释说这是XX公司（听不懂）换生产线时换下来的，这个价钱本来有十几台，现在就剩下一台了，进行酬宾，13000元降到10000元含税。嗯嗯，上面贴着：“激安！2周年谢店祭！けっこう安いです。”还有很多NEC和FUJITSU的（富士通，日本很大的个人电脑制造商，恐怕在国内没人认这个牌子吧。厂商实力雄厚，以后见到富士通的显示器或者其他电器，请不要怀疑，那是和SONY一个级别的！），还有东芝的。SONY的一款PII266、8.4G、64MB+64MB（BOSS加的）、15″TFT触摸屏的二手货，含税76000日元左右。很奇怪，日本的电脑很少有用大硬盘的，10G就算很大的容量咧。再就是，国内那种机箱，拿过来会被认作怪物的。以立式机箱为例，日本的尺寸为：高25CM，厚（从左向右）15CM，宽21CM，一律为银色亚光外壳，比个显示器都小，如果不考虑散热，能放进抽屉里。（后记，后来我半个月后拆开电脑，里面的构造令人惊异，CR400、电源共用一个风扇散热，跑Q3连续4个小时不死机，那布局自行想象，日本电气的设计力太可怕了）

我被一台手提式（是的，机箱有个把手，非笔记本电脑，像NGC一样^^）方便PC吸引住，FUJITSU的，高30CM，厚15CM，宽21CM，CR400，64MB，ATI RAGE 4MB，8GB，USB3个，内猫56K——

特别登出《吉翁前线》游戏包装及攻略本封面。攻略本的名字叫“最强战术讲义”……

最带劲的是14.5″的TFT，带触摸屏功能！整个电脑是一体的，上方和NGC一样有个提手，TFT可调角度。价格要68400日元，不加税。加税也就70000日元吧，光那个触摸液晶就值多少在国内！？我和同学一算，4900人民币买这么台电脑，还是FUJITSU的品牌，很上算啊。我要了张DATA CD试了试光驱，虽然不如新光驱，但还行啦。PS，BOSS拿出来的CD竟然是绿色的刻录碟，竟然刻着EVA的12、13集的MPEG！！活活活活，D版，D版！\^o^/而后，开始漫长的侃价战，我用磕磕绊绊的日语和他讨论，BOSS也巨热心，我先说60000元行不行，然后我和他一起笑，是有点离谱。又说含税64000，他打了个电话，可能是给总店，说还是不行，面露难色，说68000是“限界です”。我和同学商量了一会儿，又悄悄数出66000日元放到钱夹里，复大讨论。在消费税上费了很多事（在日本，电气的消费税决不能忽视，本价×105%，几千元就出去了，像我这种连卷心菜都舍不得买的学生……）我哭穷，说偶是留学生，只有66000元，又说如果可以，立即付现金。最后BOSS沉吟数秒，一句“よし，66000だ！”

成交！！从70100到66000，省了4100元！这么台电脑66000，太好了啊！和我一起付款的还有个外国人，要的那台P II 266的SONY笔记本，从装箱到刷卡用了不到3分钟，我用了20分钟……我的电脑装箱时吓了我一跳，一个大包盛电脑，还有一个更大的包，盛各种说明书和光盘，加起来和电脑一样重！我和同学一人一个大包，临走时说还要介绍同学过来买，BOSS显得相当高兴，不断道谢。殊不知我同学的侃价，那是杀人不见血的……天色已晚，我们没有要求配送业务，就抱着电脑回家，因为配送要花很多钱的。从大阪回京都，买票进车。这一来回花了1230日元，好心疼啊。100日元的可乐没舍得买，我们喝了点凉水，吃了一包我从宿舍带的杏干，就上车了，肚子饿得天响。大约一个小时就回京都了，我们坐的特急，沿途不停车的。到了车站再骑去时放在车站的自行车。但因PC稍微比篮子大了一点，就只能用推的，2000米，好累啊，中午就没吃饭。回到宿舍，大装软件（嘿嘿，我从国内装了N张CD过来，v^_^v），富士通的启动盘是厂商特制的，有格式化、REFLASH BIOS和普通98启动盘功能。只是我一不小心，选了ファメート（FORMAT，什么破片假名），格掉了系统！液晶显示器好棒啊。嘿嘿，当PC格式化的时候，我提着到处走，爽。

为了庆祝，我们二人大食一顿，有挂面、火腿和卷心菜、牛肉干，好饱。还是中文98看着顺眼呵，至少附件不会被翻译成“アクセサリー”（怒，首饰）。晚上，把电脑抱在床上，美滋滋地听MP3——我咬，没带一张GAME过来、国内的劣质音乐CD竟然读不出来！因为手机上网天价、宿舍没安电话，所以只能听音乐打字了。

21日，去学校办事情，下午穷逛一阵，去了京都的繁华区四条。

下雨。

同学们赞叹人流和繁荣，我无动于衷，这里和大阪比来，简直就是农村的市集的说。同学们去取免费手机费了很长时间，没什么大意思，5点就回程了。京都的雨天优美之至，不愧为日本古都。我们在河岸边骑车，河里有许多白鹭在啄食嬉戏；岸边的鸽子悠闲地飞来飞去，不怕生人，我们则要刹车躲鸽子。有个老人，穿着雨衣在河中央垂钓，一动不动，静静地等着鱼儿上钩，白鹭在他的身边飞过；对岸，是一整排红色的别墅，各种花、草，从阳台上垂到河中；我们这边是密密的树，每颗都标有种植者的名字、住址，都是京都市民自己栽培的。我们慢慢地沿河边骑车，希望这里的景色，不亚于徐志摩在康桥看到的美景吧——石路，白鹭，水，垂钓者，和树。

走完河岸，进入京都的市巷区。全都是2层的小楼，以及小巷。各种门头房，居民自办的理发馆，居酒屋，或者开的小杂货店。穿着和服的老人在店里抱着孙子，在对慵懒的猫念叨些什么，带着抑扬明显的关西腔；屋外供奉着神龛，刻着自家的名字，一个和尚（是的，这附近有家很著名的神社）从街上走过，响亮地念经。没有多少汽车愿意开到这里

来破坏气氛，除了细微的雨声，就是老店主和客人的谈话（这里的店子来客不多，大多是常客和邻居），时断时续，无关紧要似地看着时间和雨一起流淌。带着厚厚镜片的老人拘谨紧靠路边走着，偶尔有骑车打伞、听着音乐的大学生在自顾找个称心的咖啡店，车子一停，进店喝杯咖啡，摆弄一下手机。古旧但决无破损的小房，窄窄但一尘不染的小巷，正是京都古色古香的象征。再不失时机地加上点雨，加上点静谧，就会让时间真的停止下来……要拍照，就要用黑白相机吧，而要画下来，就非水墨画不可了。

21日晚，期待已久的聚餐时间终于来到了！！另外一个宿舍的老铁们，拿着食料来到我们宿舍，共计5人（有一个去大阪的舅舅家享福去了，我咬）一起吃饭。做了炒卷心菜、鸡蛋韭菜和烤火腿，还有——米饭！！！终于有米可以吃了，5个人在干一杯饮料庆祝后，闷头狂吃，5分钟之内无人发话，两大锅米饭没剩下一粒，盘子里的菜也迅速见底，我复供出牛肉干，顷刻间又被瓜分。最后，一人一个香蕉（日本水果杀人的，苹果论个卖，100日元/个）做甜点，而后分果汁喝。这可是来日本以后的第一顿饱饭咧，好舒坦啊，最后撑得5个人齐倒地，放开皮带，然后不得不出去骑自行车半小时消化。归来后，洗澡睡觉。好饱呵。v^_____^/

22日，就是今天，我们正式开课了，下午1点到5点，4节课。上午的休息时间，我去找打工的地方，跑了12家店子，都不要中国留学生的说——反正一听是留学生，就被婉拒了，不是满员就是先考虑考虑，令我很失望。这样下去，钱只出不进，怎么办呢？

中午吃方便面，一人一包真空紫菜。带来的方便面见底了。

下午上课，我被分到第二个班，就是第二个级别，第一个级别的是去年的学生，也就是说对于新生，第二级算最高的了。有个不认识的漂亮MM就坐在我的附近，但后来被一个胖子隔开了，我爆咬。班主任是一个很漂亮或者是说很可爱的日本小——教师（v#^__^#v），真的很かわいい的说，经过男生们的调查这是最好的一位了，上课男生有干劲的说◎_◎，日本女孩的脾气和性格的确没的说，\高_兴/。下午的课很轻松，因为是刚开始吧，练习会话和阅读理解。

放学后因下雨被困10分钟，雨小了，回家。明天想去中古店看看音箱，因为发现PC的喇叭效果不是很好，因为这是办公用的电脑。>_<

这是第一部吧，记录我近一星期来在日本的经历和感受，不知猴年马月能再上网，也就不知什么时候能看到这些文字了。我尽量用学校的电脑上网吧，办张1000日元的卡。

如果有可能，请给我写信，任何人。上网不可能频繁，只有书信联系了。我的地址：

日本京都市伏见区竹田久保町62-1 足立ハイツ竹田202号室　　罗严塔尔·NT <收>

612-8411

然后，过了几天，我又去了一次大阪办事，又弄到些新的消息。如下：

**一个GAMEPLAYER在日本的留学生活（二）**

理由相当简单，陪同学又去了趟大阪，第一次报告中的东西，有好多要Update了。

过程省略，这次少写点即可。

（一）中提到的大阪电气街的5层楼的漫画专门店，这次，我们逛了个遍。首先，见到了同人志社团的集会。很多年轻的漫画爱好者围着一个留胡子的很和蔼的中年人，请教画技。他们很刻苦啊，每个人都有个厚厚的本子，里面夹着自己的习作，各种笔画的都有、在各种纸上画的都有——作业本纸，正规画纸，甚至还有大量的便条纸。他们可能是随时积蓄自己的灵感吧，每张画都被好好地保存起来，而且，在旁边写上了注解和当时的想法等等的文字，真的、真的非常用心。胡子前辈一张张地翻阅，遇到有代表性的画，就停下来，讲解给众人听。本来众人是在互相传阅画本的，这时就围上来，仔细听。前辈不时在画上补几笔、填些颜色，并且批注。画本的所有者不住地道谢，看来胡子大叔很有人气呢，也许是有个小有名气的漫画家也说不定，但我想不会是三浦或者和月阁下那样的大家吧，否则，爱好者会挤破楼的。还有现场作画的活动，不收钱的，但我没排上队，遗憾。看来眼睛是重头戏，前辈在讲解和演示美少女的眼睛的画法上费了很大的事，至少我没听懂=_=

五楼，上次的遗憾和下意识中被当作禁地的部分，这一次终于去了。其实也没有什么，除了一些H海报和电脑游戏外，就是大量的限制级同人志作品了——一种很特别的刊物，都是普通同人社团或者个人自己画的，封面、彩页和包装，都是自行设计的，然后好像交给统一的出版社出版的，印装质量和正规刊没有任何差别，还有定价。翻翻看，水平只能说差强人意。但同人作品的正规和规模，令人印象深刻。

PS，看了《剑风传奇》的最新几本，反正四楼站着看漫画不要钱，就好好地看了看。日本是最新作23集，估计国内应该是三十多集了吧，从厚度比较。内容保密，嘿嘿嘿。又浏览了GUNDAM的专门杂志数种，可算是饱眼福了，黑色的SAZABI好强的说。

逛街时顺便试玩了PS2和NGC的游戏，PS2玩了《MGS2》、《联邦VS吉翁》、《RR5》、《KITTY保龄球》，《MGS2》的操作性和拟真度无敌，但画面没有传言中那么惊天动地，大家不要过分浮躁啊，而且，令围观者很恼火的是，我操纵SOLID开枪打监视器，竟然一点反应都没有……《RR5》画面根本就是《RR4》的Update版本，我怒。赛道刚一上手，技术就让日本人赞叹不已，哼，也不问问我在国内机厅《RR4》开了几年；《KITTY保龄球》是垃圾，那画面和碰撞的演算SS也能做。《联邦VS吉翁》从画面到操作，高素质就3个字，这么说来，BANDAI最近出的GUNDAM作品，水平都不俗啊，（编注：游戏为CAPCOM开发）在两机相遇的一霎那交错光剑，加上震动，棒。NGC的那个音乐游戏，我还没小朋友玩得好啊，真糗。手柄握上去感觉巨怪——但如果你不在意手中的手柄而专注于游戏，你几乎能下意识的去按应按的键，按键的人性化令人惊叹，我敢保证这是最杰出的手柄之一！NGC没有锯齿，我敢打保票。

话说今天一出地铁站，就看见铺天盖地的GUNDAM模型广告，原来，靠近地铁站的一家模型专营店正举行ZAKU的FG版本的制作讲解活动，非常非常详尽，围观者众多，我几乎挤不进去，只能看外面的摄像机了。一个小小的FG扎古，拾掇好了后涂装拍张照片，你还真看不出和PG版本的区别！！！高手有的是啊。进店。

MG版本的普通机体（GUNDAM）一般是合人民币170元的样子，在国内，我可以保证400元拿不下来。不信请看MS07B3·改，合人民币才176元，国内多少，自己算。知道贩原装模型的BOSS心有多黑了吧？有一款特装的SAZABI，18000日元，盒子和PG版本的WINGZEROCUSTOM一样大，个头有多高，我都不敢想了，说句实话，18000绝不算贵。等我打上工攒了钱，就一定要买。在正规的模型专门店里，看出GUNDAM模型是大头了，几乎占到80%的比例。其次是机动警察的模型，做得很逼真，有实物可看，真服了！在盾牌底下，我竟然找到了二分之一牙签长的警棍……

然后，我们进了一家“酷店”——是的，我无法说明这家店的种类，就称是“酷店”吧。看看里面卖的东西：仿真枪、军用野战背包、实物弹匣、单手剑、战斧、法杖金属武器、钢盔、防暴警察背心、特种部队的多口袋式背包、战地医药救护背包等等……加上店内的装潢和黑人说唱乐，无敌，无敌啊——那种氛围。KAO，CS里出现过的枪支，高度仿真模型一样不少。M16改，AK-47，P90，散弹枪，以色列的火神等。有一套全装备M16改，狙击红外线瞄准镜、榴弹发射器、加长消音器、加长枪托，实物比例，才31000日元，拿在街上，警察会来抓人的！我们男生，看好的不是这个——而是中世纪欧洲冷兵器！仿真枪打塑料子弹，但这些玩意儿开了刃可是能砍人的，绝对不锈钢材料。找张《皇家骑士团II》的封面看看去，姐弟俩拿的那两把单手剑，这里就卖！剑柄部分雕刻得精细无比，在两只龙头之间伸出长长的剑身，再加上金属的质量，天哪。还有矮人用的双刃短柄战斧，木柄金属斧。还有日本的直型忍者刀。最重要的，还有一把大剑，我一只手拿不动。法杖，天知道怎么做出的那种古旧感。哼，玩《博德之门》时，左手剑右手鼠标，谁有我酷？？？我们各自看好一件武器，我用长剑、同学甲用战斧、乙用法杖、丙用大剑，正好一个游侠、法师和骑士的组合，哦活活活。

我去买CD（今天就为了这个），之前就看好的《幻想水浒传II》的精华2CD装和《泪之腕轮》都已经卖空（我上个星期还看到有一大堆的！！），我哭，最后还好，找到了一套《浪漫沙加2》的3CD OST，因为年代久（1999.4.21 出品），所以还打15%的折，没开过封。加税2500日元，很合算。

之后去一家10元游戏店玩游戏，直接投10日元的钢币就可以。档次和国内的中档游戏厅差不多，10日元，比国内还便宜，为什么不玩啊。《合金弹头》水平令日本同好喷血。哼，如果有《死亡之屋2》或者《侏罗纪3》，我就让他们给我下跪。

然后就回程了，过程略。

回来把CD拆封。正版的CD感觉就是不一样啊，包装无敌。《浪漫沙加2·开拓者》人设是小林志美阁下，非常有个性的人物和色彩，配上象牙黄色的古典包装纸，简直是件艺术品。里面有厚厚的一个册子，就等于附赠了一本画集，小林阁下的画本来偶就喜欢，这下子，更不可收拾了。

最后，祝所有的玩家快乐。



（待续）

# 读编往来

## 编辑部的故事

最近编辑部大扫除，两台PS2没地方放，于是就堆在了我这里。可是我的桌子也很小，怎么放呢？想了半天，突然灵机一动，把两台PS2摞在一起作PS4状，然后再把鼠标放上去——哈哈，现在我有鼠标垫用了！

有一位读者这次来了个来信大派送，每位小编都有一封信。给我的那封信中充满了对纱迦的仰慕之情，说本人是编辑部中最……（略去褒义词若干）的人，看得我乐滋滋的。不过看看其他人，似乎都很高兴的样子，这才有点明白。敢情每封信里写的东西都是差不多的呀！

GOUKI最近很郁闷。看过他那期小编寄语的朋友应该会知道为了确保自己能够买到《MGS2》的限定版，GOUKI究竟采取了什么样的措施。可是人算不如天算，谁也没想到限定版居然被炒过了千元大关。他几次要去银行动用存款都被好心的同事们拦了下来，不过谁也不敢保证他会做出傻事来。

最后要提醒大家的是：不要忘了我们的半月刊集刊标送GBA活动！！！

## 与你在一起，SNK

与你在一起，很快乐。

SNK还是走了。有些突然，有点不解，其实，公司不振的消息一年前就有了。不过没想到竟然……

我至今不明白，KOF那么受欢迎（合金弹头也挺争气），怎么会……NGP，难道是你的错吗？

我不知道，因为在对业界的认识上，我表现得很无知，就像我不懂PC一样。

实力派厂商（本来就不多），又少了一个。不知为何世界名牌竟不如国内公司活得潇洒……

SNK给了我们很多，可他临行前连一句“记得我啊”都没有说——我有些伤感，我又一次落泪了，而这一次的感觉是完全不同的。

“男孩不哭，世嘉不败！”是我在DC停产事件后留给自己的“激励”，可SNK走了，我该说些什么，毕竟SNK不是转型，他不像世嘉仍旧给我们希望，业界不再有SNK了！

又一次暗自心伤，好在《CAPCOM VS SNK 2》中依然会出现我心仪的SNK。不知道缺少了SNK三个字母的KOF会是什么样子呢？唉——残念！

我想订做一幅画：在草雉和八神中间印上大大的“SNK”，并挂在“SEGA”的旁边。

这是一位SNK迷的心声。这封信的作者是adolf_comic，当我看到这封信时，我正在玩《合金弹头3》。那精美的2D画面、超搞笑的风格、众多的隐藏路线，实在是让人沉迷在它的世界里，流连忘返。这个游戏一下子就风靡了整个编辑部，连掌机王LIKY也“屈尊”玩得不亦乐乎。如此优秀的游戏，居然也救不了SNK。回想这些年SNK推出的家用机、掌机、新街机基板统统失败的情景，看来一切都只能怪SNK上层领导决策失误了。当初利用HYPER NEOGEO 64基板开发出的《3D侍魂》在日本的吃币率不如《KOF97》时，SNK的领导就应该反省了。

但是SNK没有死去，她以另外一种方式活了下来。现在KOF、月华、饿狼等知名游戏的制作小组都已经找到了新的婆家，而最近已经有《合金弹头4》的消息传来了！依然是原班人马制作！SNK迷不必彷徨，因为SNK永远不会消失的！让我们振臂高呼：**THE FUTURE IS NOW!**

---

**成都张益**：与好友玩《侍魂3》时，他发明了一种新玩法：两人划拳、谁赢谁就可以攻击对方一下最后两个人玩了一个晚上，还把这游戏美其名曰“超级侍魂大战”，弄得后来我一看到机战就想到侍魂。

纱迦：……

最近正想模仿《游戏的超级玩法》来一个《游戏的变态玩法》，这就是一个很好的例子，欢迎各位玩家多多投稿。

**江苏许焱**：游戏居然可以存档，人生只有一次，游戏却可以无限接关，以后游戏制作应改为玩一次碟（或卡带）就坏了，这样人们才会珍惜游戏中的生命。

纱迦：由你的话可以引申出一大串人生哲理来，三天三夜也说不完，所以就不多说什么了。不过如果游戏真要这样设定的话，游戏公司岂不发了？除非价格很低。如果是这样的话，就不用担心花上一大笔买来一个自己不喜欢的游戏了，好主意！明天我就跟久多良木健说去。

**镇江蒋涛**：8岁，为了FC，一天没吃饭（绝食）；16岁，为了GB，两个月没吃早饭；20岁，为了GBA吃了两箱康师傅……

纱迦：你的恒心我很佩服，不过我从你的信中看出了别的东西，那就是中国人民的生活水平越来越高了！

**MAXWELL**：你们的小编们都应该是挺年轻吧，所以你们的杂志充满了朝气，不像其他杂志，看起来都挺闷的，没有一点读编交流，我就挺喜欢D·S的攻略。多期的“读编往来”我都觉得使我了解了众小编的内心世界，而你们有时写的关于某些游戏的讨论很特别，像《游戏脱口秀》就不错。还有就是你们的广告政策就显示出你们的智慧，我就不喜欢看着看着杂志忽然有几页广告，真扫兴。你们做的一点也没错，谢谢。你们还有一点我觉得挺好的就是半月刊，资讯快，你们用好它吧，但有时你们万一慢了，就像这期的《MGS2》，你们就要研究好它，或者来一点其他的资讯，像是感想之类的，总之就是要比攻略多点东西，还要其他人没有的，那就太好了。我期待你们的改版。你们的改版速度快表明你们想办好杂志，可是首先质量要做好，我记得你们改半月刊时，我头几期的杂志的封面的尺寸就小了，包不住里面的页，弄得那几期很快就卷页了，希望你们这次会改进。

好，该说说你们的缺点了，你们的业界新闻好像不怎么样，虽然有流言板，可这与新闻始终有些差别，你们应该是把最新的游戏资讯报道出来，所以，你们可以听听我的，用一小版报道一些新闻。要是很多意见说这不好，那就当我没提过，可如果不是，那就请把我的意见考虑一下。

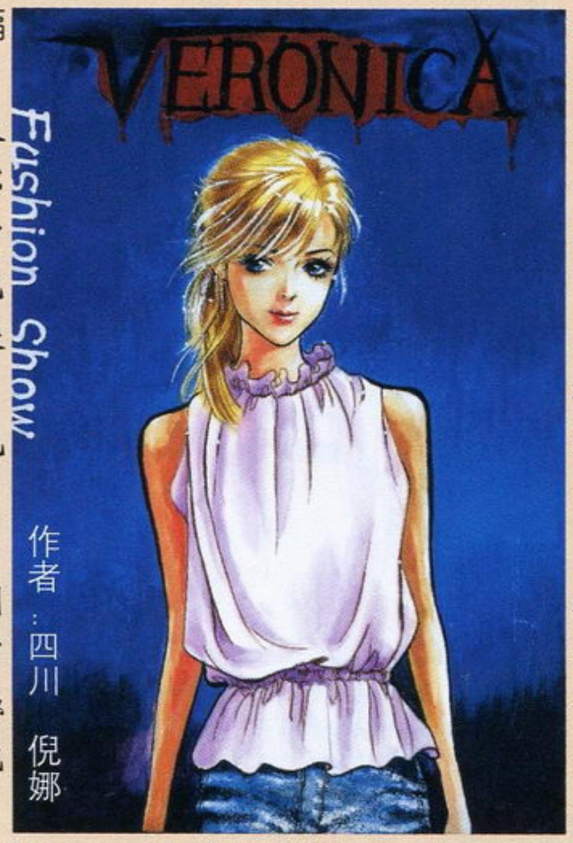
纱迦：意见很中肯。这个报道小道消息的重任我们交给多边形那家伙了，他对这些消息最感兴趣了。相信不会让大家失望的。

随着《KOF2001》的到来，又开始渐渐关注起KOF来了。无意中翻了翻人物资料，才发现最近一段时间内有不少KOF的角色要过生日呀！这些人是：

罗伯特：12月25日；坂崎由莉：12月7日；金家藩：12月21日；七枷社：12月31日；比利：12月25日；洛奇：12月2日

除了那位篮球飞人外，其他几位可都是人气角色呀！不知在喜欢KOF的玩家里，有没有谁和自己的偶像一天生日呢？

近日收到北京蔡晨玩友的来稿，来稿讲述了他对“《生化危机》系列”的一些感受，不用多说，自然是我用的那篇《生化危机30处感慨》带来的后遗症了。文章的最后他把“生化”历代场景串在一起，并根据文天祥的《指南录后序》的经典十八死改编而成了《生化危机》十八死，尤其精彩。如此文章，不应埋没。想来诸位学弟也应该学过这篇课文了吧？




又到了阳光灿烂的季节，蝉又在枝头没完没了地叫了，雨点又时不时地从天空落下来了，不知不觉中，我们的暑假又已飞逝一半了。同学中流传的一句话：“不能让暑假就这么过去了。”尤其是我们这一群游戏痴迷者，现在更不是在家蒙头睡大觉的时候。

DC?! 这从前可是我们名副其实的“Dream”，现在既然在手上，就绝不能让它闲着！还等什么？快用它实现我们最大的梦想——《维罗尼卡》。

不愧是DC，机能果然强大。加上Capcom的制作，《维罗尼卡》玩起来就像看CG一样爽。没有大块的马赛克自不必说，也不必说人物与背景融合得是多么真实，单说游戏进行中人物的表情就可以称得上绝妙。

就这样，我们带着久久难以平息的兴奋与激动，再次展开新的冒险。

关于“Alexia”：

不提Claire，不提Chris，也不提Steve，我却只是想说一说Alexia。

在没有玩到这个游戏之前，我就曾听同学给我讲述整个故事。当时给我印象最深的就是Alexia。不知为什么，也许是她的美丽，也许是她的智慧，也许是她清高的性格，也许是什么别的，我不知道。我只知道她深深地吸引了我。可能我并不能说自己是喜欢她的，但我却不能不承认她的美丽。

虽说对于她的美，我们早有耳闻，可亲眼见到时，仿佛又有种意料之外的美感。啊！天知道当她说：“I’m Alexia Ashford.”的时候是多么迷人！（只可惜是Alfred装扮的。）虽然最后她变异了，但并没有失掉她的美丽与庄重，甚至更多了一份神力之美。

关于我们的“丢人”记录：

现在敢说出来，就真是不怕丢人：我们玩《维罗尼卡》用了13小时01分54秒，Retry了46次，存盘记录更是高达38次，真是大破我们的《生化》记录。由于我们的失误，使Claire没有为Chris留下一枪一弹。而Chris却凭着手中的一把小手枪，崩死了那只巨大的沙虫。更有甚者，Chris竟用小手枪打死了一次变异后的Alexia，差点就连小knife都上了！难道这也从某个侧面反映了我们技术的高超？（笑）看来真的是车到山前必有路吧。

关于《生化》系列：

最后，我想为整个《生化》系列说上几句。一提到《生化危机》，毫无疑问，多数人的第一反应就是“恐怖”。其实不假，《生化》的恐怖是有目共睹的，有人说其可怕到了不该玩的地步，更有人说这是低级的恐怖。但我并不这样想。《生化》虽然是以恐怖出了名，但它的精华却不在于大肆宣扬这恐怖，而是在于展现那隐藏在恐怖背后的人性。

人性往往是在面对危机时才最为脆弱，而《生化》就是利用这一点成功地展示出了人与人之间的忠诚、背叛、亲情与爱。S.T.A.R.S小组成员Wesker的叛变；Chris与Claire的相互依靠、信任；Alfred对Alexia那种变态的忠诚以及这对兄妹对他们父亲的残忍，都无疑体现出了人类最没有经过掩饰的感情。

当然，最令我感动的还是其中的爱。相信对于《生化》迷来说，Ada的“死”与Steve的死（在完全版中，这个死字也要打引号了。），都深刻得可以牢记一生。虽然久经波折终于逃出了危机，而心爱的人却同这危机一起化为了灰烬，这种悲伤想必是任何一个有感情的人都能体会的。也正是如此，《生化》往往能使人在高度恐惧下热泪盈眶。这种感情之动人，难道不比某些凭空而来的东西深刻许多吗？

总而言之，《生化》虽然是恐怖的，甚至是血腥的，但绝不能否认其中的真情。这就是我最想为《生化》说的。

有些人问我们为什么如此喜欢《生化》系列，我想原因很简单，仅仅是因为它太经典了。

**指南录后序·改**

呜呼！予之几于死者不知其几也。诋丧尸当死，骂叛徒当死。与病毒处一日，无疫苗，屡当死。去警署，挟小刀以备不测，几自刭死。过钟楼十余里，为sucker所物色，几从舌下死。府邸拒之大门外，几彷徨死。如南极，身无一草一弹，竟使遇尸，无不死。南极基地，进退不由，殆倒送死。藏实验室拐角处，狗数只过其门，几落犬口死。存盘处几为蛾卵所毒害死。夜趋古堡，迷失道，几陷死。无弹，避尸地下室，蝙蝠成群，几无所逃死。至古堡，美女变异，几以捕系死。行下水道，出入乱尸中，蛛与虫相后先，几邂逅死。至公寓，如机场，常恐无辜死。道公园，医院，凡三十里，追踪者往来其间，无时而非可死。至车站，几以不纳死。以小枪挑Boss，出无可奈何，而死固付之度外矣！呜呼！死生，分秒事也，死而死矣，而墨带紧缺，无法存盘，需从头来过。痛定思痛，痛何如哉！

## 下期预告

新年第二期，心动大奖在行动。“油细鸡”众厨师继续为您烹饪可口佳肴。年末商战就在眼前，大作、热作层出不穷，精彩游戏一个都不能少，我们只要报道，报道，再报道。

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

**MGS2 强势攻略第三回 SURVIVAL MANUAL Vol.3**

**PS2最新劲作一网打尽，令人期待！**

**PS GAME**

·《洛克人X6》全道具、全装甲、全角色完美攻略!!!
·《勇者斗恶龙IV》最速攻略
·《异度装甲》经典评析＋潜心研究。

**GBA GAME**

·白金大作《魔法假日》
·一直就是那么好玩，《超级马里奥Advance 2》

**DC GAME**

·《创造职业球会特大号 2》率先品尝。
·《猎头者》狩猎攻略最终回

**特稿**

·SNK何须再回首

**更精彩、更生动的玩友自由谈与你永远共鸣。**

**各位玩家，15天后我们再见。SEE YOU NEXT TIME!**





话梅杂志&3D M-SM

读编往来

## SOUL 寄语

★终于有机会看到《FF》电影的DVD了，感觉全片没有什么冷场，不愧是电影史上的里程牌级作品。

★因为“黄金眼”栏目已经改成了标准格式，写《MGS2》的“黄金眼”时，感想颇多，但字数必须控制，所以只能是边写边删（-_- ），所以在稍微这里抒发一下对《MGS2》的爱吧。

主角换成JACK真是自己死都想不到的，但仔细一想，也确实，SNAKE的曝光率实在是太高了，再加上他已经是连续几作的主角，让他再作主角或多或少让人感觉缺乏新意，现在让SNAKE变成NPC反而让人超怀念SNAKE，这样既可以让SNAKE的人气只增无减，又一手捧红了新的主角——“帅”的代言人JACK。之所以感到如此震憾，也与KONAMI之前所做的情报保密工作有关，因为先玩到美版，直到发售前我们都不知道主角已经变成了JACK……可想而知我们所受的震憾有多大。这些无疑也是KONAMI和小岛的宣传策略（阴谋）所在。

★很神奇地，我竟然能在游戏杂志编辑这种极其紧张的生活中看完了小说《挪威的森林》，自己不是那种看书快的人，手上没时间看的书和杂志堆积如山，能一口气看完它只能说明小说确实很适合自己看。

### 准备在哥斯达黎加身上捞分！ SOLIDUS GOUKI

◆巴西、土尔其、中国、哥斯达黎加！能够抽到这样的签，也算是比上不足，比下有余了。至少不会像沙特那样与“那样”的球队分在一组……

◆由于时间的关系，本期的攻略进度非常缓慢，还望各位MGS FANS见谅。GOUKI保证将在下一期补回来。不过可以提前告诉大家，看来日版真的是比美版要多出一些隐藏要素呢。

◆好久没看TXF了。

◆很快就是本人的生日兼来编辑部两周年纪念了^_^！

### LIKY

刚刚看完世界杯的分组抽签仪式，立刻拿起PS2的手柄用中国队蹂躏起巴西和土耳其（没有哥斯达黎加，算它走运），如果明年中国队的世界杯之旅会犹如我今天在《WE5》中演绎的这般……

《马里奥赛车》真是有趣啊，编辑部中有很多人开始中毒了，那天晚上举行了一场四人联机大赛，在我“掌机王”LIKY的光芒下，D·S和邪魔天使只能在第二名上争夺不休，SOUL君最厉害，每次都荣获倒数第一，连续受到几次强烈刺激后，竟然另辟蹊径，使出奇招——每次看夺冠无望，便潜伏在道具箱旁边，调转车头，道具出一个就放一个，然后只要看见有人过来，立马开足马力猛撞过去，并自号为“第一名杀手”，自得其乐……三人被他搞得苦不堪言。

LIKY马上就要“乱入”“读编往来”了，与纱迦共同主持这个栏目，所以还请大家多多支持，以后大家有什么不方便找纱迦谈的话不妨找我LIKY说说。

### D·S 梦

◆昨天做了一个奇怪的梦，在汪洋大海的孤岛上看到了震撼天地的风暴。醒来时还记得非常清楚，不知道究竟意味着什么？难道人生的转折点就在眼前？

◆每到圣诞节总是让人激动，因为能够收到许多好友的礼物并且可以毫不顾忌经干瘪的荷包疯狂购物，当累得快走不动的时候，到饭店美美地吃上一顿，真是舒服啊！

◆年内圣诞商战期间的游戏软件发售阵容不怎么吸引我，只有《机动战士高达 连邦对吉翁DX》和《心跳回忆3》是一定要尝试一下的，其他就看有没有空闲的时间了。

◆去年制定的计划基本完成，眼下又有了新的计划，必须要加快行动的步伐了！

◆祝读者朋友们圣诞快乐！

### 紫枫 言

最近的天气真是奇怪，前段时间冷得不得了，最近两天却又艳阳高照，真不晓得是怎么了。天气的变化使得身体一向不错的我居然感冒加发烧，唉……不由得感叹：“老了、老了……”

近来的好游戏一波接一波，颇有些应接不暇的感觉，不时会兴起“买下来吧”的念头，看来我得学学GOUKI，将钱都放在一个即使要拿也至少得死掉n个脑细胞的地方才行。

因为有人帮忙，这期没有以前那么忙碌，轻松许多，想想还真是让我感动啊……

很多东西只有在真正失去的时候才会知道其重要性，虽然很久以前就明白这句话的意思，不过作为一个为名利奔忙的我来说，可能一辈子都会落陷于“真可惜，当初如果……的话就好了”的境地之中吧，我想。

## 总第四十四期 读者调查表抽奖名单

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 陕西 | 仝华 | 上海 | 毛俊恺 | 江苏 | 傅嘉 |
| 广东 | 杨益帆 | 江苏 | 贺缘 | 河南 | 郭佳 |
| 上海 | 杨天麟 | 山东 | 杨伯翔 | 山东 | 王磊 |
| 上海 | 曹祺 | 广州 | 罗加 | 大连 | 邢岩 |
| 四川 | 刘达伟 | 武汉 | 梅进 | 江苏 | 庄寅智 |
| 江苏 | 伏阳 | 黑龙江 | 张齐 | 北京 | 王子龙 |
| 武汉 | 严蒙 | 上海 | 杨培俊 | 广东 | 罗捷 |
| 上海 | 王琳成 | 广东 | 李卓贤 | 云南 | 金君 |
| 北京 | 杨森森 | 福建 | 陶泽弘 | 北京 | 秦太平 |
| 陕西 | 王斌 | 深圳 | 李耿 | 浙江 | 吴淦 |

# 玩家贴心奖抽奖活动第一期

**本次活动的贴心大奖抽奖届时将由兰州市七里河区公证处予以公证！**

### 参与方法

正确地填写调查表上的“本期抽奖活动填空题”并于1月20日前（以邮戳为准）寄至编辑部即可参加抽奖。

### 本期贴心大奖1名 本期参与奖50名

本期贴心大奖的奖品为PS2主机一部（包括原装手柄一个、AV线一条、电源线一条、）变压器一个、原装记忆卡一个、正版PS2游戏一款。（正版游戏可在每期小编推荐的游戏中任选一款！）

手表10名

腰表35名

台钟5名

奖品设置贴心

### 本期小编推荐游戏：

| | |
|---|---|
| 邪魔天使 | 《GT3》《死或生2 HARDCORE》 |
| GOUKI | 《合金装备 索利德 2 自由之子》 |
| | 《实况足球 胜利十一人5 最终版》 |
| D·S | 《吉翁前线》《鬼泣》 |
| 紫枫 | 《真·三国无双2》《皇牌空战4》 |
| SOUL | 《鬼武者》《机动战士高达 连邦对吉翁DX》 |
| 慕容非 | 《最终幻想X》《寂静岭2》 |

### 注意事项

1. 填写调查表时请务必清楚正确地填写自己的邮政编码和通信地址，如能留下联系电话更好。
2. 在举行本次抽奖活动的同时，本刊每期必有的“读者调查问卷抽奖活动”还会继续，凡是寄回读者调查问卷的读者都有被抽中的机会。
3. 如果填写“本期抽奖活动填空题”不正确，将失去本期抽奖的资格。

本次玩家贴心奖抽奖活动从本期开始到3月B刊，共举办6期，期期有大奖。下期小编还将推荐一些刚发售的大作，请密切留意！

话梅杂志&3DM-SM

以真诚换信誉

# 上海卡达游戏专卖

以信誉保质量

## 十年的经营　专业批发　实力的象征

| | |
|---|---|
| 任天堂全新NGC主机（原装手柄+AV线+原装电源+原版片） | 2400元/邮50元 |
| PS II机30000型（主机+原配手柄+电源） | 2650元/邮50元 |
| PS II机35000型（主机+原配手柄+电源+原版GT3） | 2920元/邮50元 |
| DC全新美版（原手柄+上网+MODEM+原版片+电源+电话线） | 900元/邮40元 |
| DC全新欧版A型（原手柄+上网+MODEM+原版片+电源+电话线） | 750元/邮40元 |
| PSone 103（原振手柄+原电源+直读+AV线+PS片5张） | 780元/邮40元 |
| XBOX主机（原配置） | 2800元/邮50元 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GB彩机 | 410元/邮30元 | GBA彩机（日版） | 600元/邮30元 | GBA彩机（港版） | 570元/邮30 |
| NGP黑白 | 200元/邮30元 | NGP彩机 | 350元/邮30元 | WS彩机 | 410元/邮30元 |

本店还备有PS II、DC、PS、NGP、WS、NGC等大量原装软件，大小攻略。并回收PS II、DC、PS、SS、N64、SFC、MD、GBA、GB、WS、NGP等各类主机、游戏软件，16位、8位卡。本店专业维修，立等可取，价格公道。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC组手柄 | 35元/邮15元 | DC制转 | 30元/邮10元 | PS迷你小手柄 | 15元/邮10元 | GB彩壳 | 20元/邮10元 |
| DC原手柄 | 85元/邮15元 | PS原手柄 | 40元/邮15元 | GBA原装薄膜 | 35元/邮10元 | GB灯 | 6元/邮10元 |
| DC彩手柄 | 45元/邮15元 | PS原振手柄 | 90元/邮15元 | GBA耳机 | 15元/邮10元 | GB电源 | 6元/邮10元 |
| DC摇杆 | 80元/邮20元 | PS组振手柄 | 25元/邮15元 | GBA组装薄膜 | 10元/邮10元 | GB放大镜 | 12元/邮10元 |
| DC VCD解码（带摇控） | 120元/邮15元 | PS组手柄 | 6元/邮5元 | GBA狗头灯 | 20元/邮10元 | GB摇杆 | 8元/邮10元 |
| DC鼠标 | 70元/邮15元 | PS小摇杆 | 50元/邮15元 | GBA放大镜 | 11元/邮10元 | PC一拖二手柄（带驱动） | 19元/邮15元 |
| DC原装记忆卡 | 105元/邮20元 | PS鼠标 | 30元/邮10元 | GBA充电器（7小时/12小时） | 20元/30元/邮10元 | PC单手柄（带驱动） | 15元/邮15元 |
| DC北通4M记忆卡 | 30元/邮15元 | PS北通长枪（退膛） | 90元/邮20元 | GBA塑套 | 8元/邮10元 | WS六件套 | 60元/邮20元 |
| DC振动方向盘 | 200元/邮40元 | PS北通振动枪 | 65元/邮20元 | GBA电源 | 35元/邮10元 | 土星32M加速卡 | 55元/邮15元 |
| DC键盘 | 70元/邮15元 | PS四分插 | 50元/邮15元 | GBA包 | 25元/邮10元 | 土星原装3D手柄 | 80元/邮20元 |
| DC VGA BOX | 50元/邮15元 | PS记忆卡（1M、4M） | 9元/40元/邮15元 | GBA对打线（2头/4头） | 10元/20元/邮10元 | 土星8M记忆卡 | 60元/邮15元 |
| DC枪（带振动、全对应） | 75元/邮20元 | PS液晶屏（4寸） | 420元/邮40元 | GBA灯 | 10元/邮10元 | 土星4合1金手指 | 55元/邮15元 |
| DC原振动包 | 98元/邮20元 | PS振动方向盘 | 140元/邮30元 | GBA白光灯 | 25元/邮10元 | | |
| DC组振动包 | 25元/邮15元 | PS原装飞行摇杆 | 220元/邮30元 | GB二合一金手指 | 45元/邮10元 | | |
| DC CD包 | 5元/邮10元 | PS大摇杆（带振动） | 80元/邮30元 | GB十三合一金手指 | 75元/邮10元 | | |

**地址：上海市乍浦路413号（胜利电影院对面）。公交21路、17路、55路、123路、63路、65路、25路、14路、220路、61路、6路、19路均可到达。（10：00—21：00）**

**联系电话/传真：021—63243756　　邮编：200085　　联系人：叶金龙**

本店现货供应GBA原版恶魔城、玛丽、龙骑士、快打旋风、洛克人EX、炸弹人、GTA赛车。200—250元/邮20元。NGP原版R2格斗、索尼克、洛克人、精典12合1，280—340元/邮20元。

# 南京新世界电玩

南京纽沃德（新世界）实业有限公司在新的一年到来之际，向多年来支持和信任我们的新、老客户表示衷心的感谢，并借《游戏机实用技术》这个窗口祝大家活得更润、玩的更酷，共同漫步游戏新天地。同时我们在下属各店将适时开展多项优惠活动，欢迎进入游戏新世界。

新世界鼓楼专卖店：中央路33号　　Tel:025-3227953

鼓楼新品店：中央路41号　　Tel:025-3210718

新街口专卖店：中山东路113号　　Tel:025-4545355

新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼734包间　Tel:025-5613838-2277

建宁路批发部：建宁路27号　　Tel:025-5504672

维修中心：城中：中央路33号　　Tel:025-3227953

城北：建宁路27号　　Tel：025-5504672

邮购中心：中央路33号　　Tel：025-3227953

广州公司：广州新基路26号五金大厦406室

Tel：(020) 81871103　联系人：卫小姐

新世界业务总查询：新世界业务总查询：13003406558　联系人：卫先生

# 瑞格电玩　与您共享

**诚为生意之本，信为利润之源。**这是瑞格电玩店开业五年来一直遵循的服务宗旨。

## 本店主要经营

SS DC PS PS2 GB GBC GBA N64 NGC游戏机及其周边配件，同时备有日本卡通CD　VCD　DVD供您选择。

**欲知更多详情欢迎上网，来电查询以及来函咨询。**

地址：黄陂南路719号瑞格电玩商店

电话：021-53062481

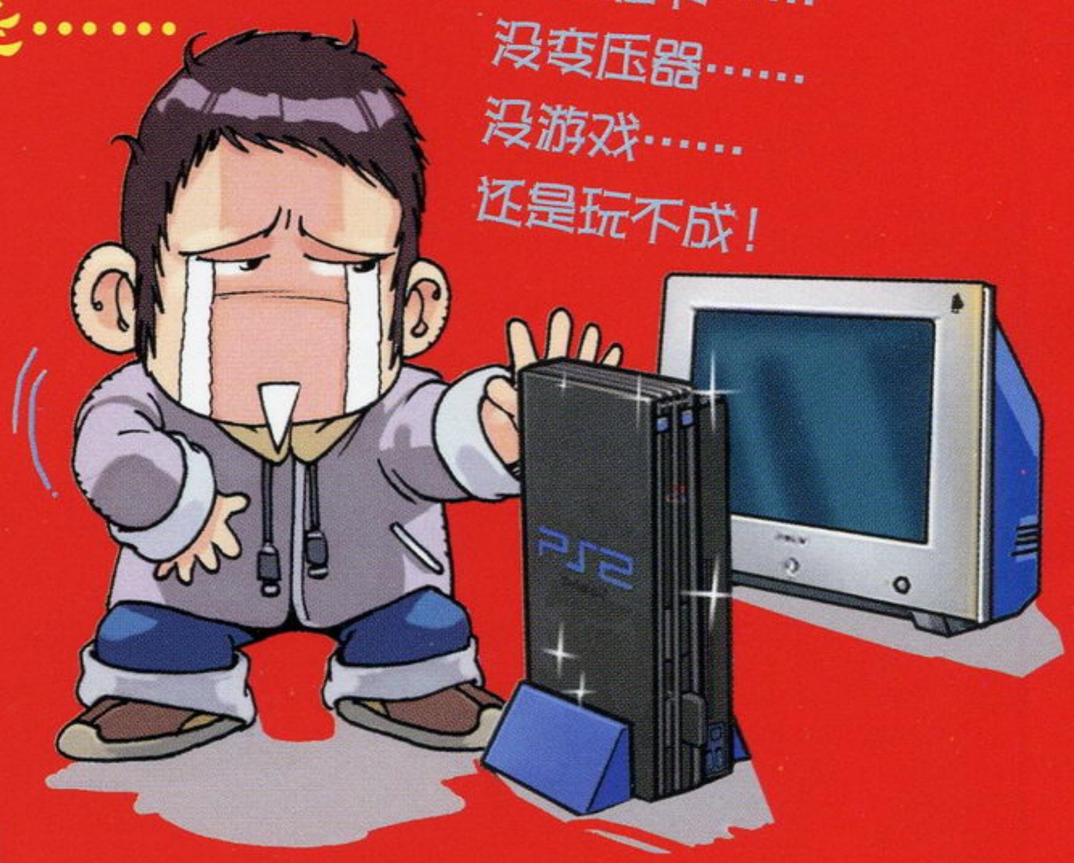
邮编：200025　　联系人：陈建国

网址://www.ruige-gameshop.con

Email:sales@ruige-gameshop.com

www.plumbook.cn

# 一个幸福玩家的故事



玩家的**贴心奖！**

各小编向你**推荐！**

从2002年1月A开始连续**6期！**

**本次抽奖活动介绍请见本期“读编往来”**

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80元