Tot.57 ◆鲁邦三世 ◆冷酷玫瑰 ◆皮诺比大冒险 ◆星之海洋3 ◆密涅瓦计划

游戏机实用技术

12
2002年6月B
TV GAME半月刊

推荐新作

超级机器人大战R
超魔界村R
最终幻想XI
忍

本期特稿

木马上的骑士
NAMCO的发展历程

攻略强势冲击波

异度传说小说攻略
WE系列新作要点完全解析
樱大战4 最终幕 樱花色的爱情
重塑PS经典RPG 漂泊的故事

本期特别企划

寄生在PS2上
——解析PS2直读芯片现状

焦点

NAMCO与任天堂策略联盟

新栏目 新感觉
玩家的喉舌
"大喇叭"开张

本期赠送精美游戏合历

ISSN 1008-0600
12
9 771008 060006

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

专 业 游 戏 贩 售 店

宏龍 GAMES

GAME BOY ADVANCE

年中无休・营业时间：AM10:00～PM:21:00

本店宗旨：价廉物美

阿龍的店

BAA© VER.Shanghai

いらっしゃいませ!! 欢迎光临

上海首家提出
真正の Plug&Play

PLAYSTATION 2の 完美解决方案

100%免引导 NEW VER 2.0
M2登场!!

特别定价：2XXX元(原主机+芯片)

本店软硬件
与日本完全同步（香港行货）
欢迎零售、预定、邮购

美.日.欧.港全系列 PS2 30000, 30001, 30004, 30006……支持。

无需预约

PS2(全配 支持全区DVD)	1900元
NGC(全配)	1700元
Q(全配 可看DVD)	2800元
PSone(全配)	650元
XBOX(全配)	2380元限定版2900元
GBA	488元

GBA正版卡带(拳王、铁拳等)特价160元!!

当月报价

各种主机专业维修

货物种类繁多，欢迎来电查询

店址：上海市黄浦区浙江南路151号 邮编：200002

邮购地址亦同

店长：鲍晓龙(^ ^) TEL-021-63872721

乱入者!! SIDEWINDER 嘿~

凭此广告到本店购物可获赠礼品一份！

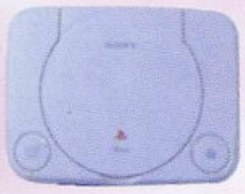
青岛鑫鑫电玩游戏专卖店

（全国唯一一家会员制游戏专卖店）

- **凡在本店购物均送会员卡一张，可享受三个优惠（购任何机型终身维修，购任何机型游戏免费更换，享受会员价）。**
- 低价位批发（面向全国）：凡在本店批发的新、老客户均可换货。
- 凡在本店购买 GBA 卡、GB 卡均可免费换卡（掌机终身维修）。
  本店高价回收 PS 机、GB 机、手掌机，以质论价。
  DC 机、土星机、GBA 机，面向全国高价回收。
- 在本店购机会员可凭会员卡更换新机型，本店代为折旧换新。

本店各种游戏机配件齐全、价低，欢迎到本店选购，外地请电询。

预订各种游戏机



PS Ⅱ 30000 型		2300 元（送记忆卡、手柄、金手指卡、5 张游戏）
		2800 元（全套、DVD 引盘、金手指引盘、原装 8M 记忆卡、原装手柄、专用电源、游戏 5 张、终身维修、凭会员卡游戏可换）
XBOX		2350 元（原装手柄、AV 线、专用电源、可改机）请电询!
NGC		1750 元（原装手柄、AV 线、专用电源）请电询!
DC 机	欧版	650 元（送手柄、游戏、会员卡）
	日版	700 元（送手柄、游戏、会员卡）
	美版	850 元（送手柄、游戏、会员卡）
PS 机	7501 原装机	650 元（送双手柄、游戏、会员卡）
	9002 原装机	850 元（送双手柄、游戏、会员卡）
PS one	103 机原装机	750 元（全套、双手柄、记忆卡、游戏、会员卡）
GBA 机	原装单机	480 元　全套：600 元［送 GBA 卡（可换）、原装充电器、原装保护屏幕、GBA 手链］
GB	彩机	380 元（送原装电源）
	全套	500 元［送卡（任选）、电源、皮套、手链、GB 包、GB 灯］
GB	薄机	260 元（送原装电源）
	全套	350 元［送卡（任选）、电源、皮套、手链、GB 包、GB 灯］
PS one 4 寸原装液晶屏幕（加充电器）		800 元
GBA 原装八件套		125 元（防振皮套、充电器、放大镜、摇杆、防护套、卡盒、保护贴）
世嘉掌机		450 元（送卡、电源）卡可换

终生维修

GB 换→GBA 换→土星换→PS →DC →PS2（本店面向全国换机，外地玩友送会员卡一张）。

地址：青岛市北区聊城路 31 号乙　邮编：266011

中国银行帐号：022-83020018070

电话：0532-2808708 13658656118　联系人：阎向阳

在本店购物均送会员卡一张

www.Pumbook.cn

contents 目录

Tot.57

Tot.57 2002-06-16

2 游戏情报站 SOUL&GOUKI
2 焦点：NAMCO 与任天堂策略联盟
4 PLAYSTATION2 突破 3000 万台
5 SWAN CRYSTAL 闪亮登场
6 KCEJ 的 2002 年 3 月期决算说明会资料公布
9 至爱排行榜 ACE 飞行员
10 黄金眼 GOUKI
13 特别企划
13 寄生在 PS2 上
17 前线狙击
17 最终幻想 XI
18 密涅瓦计划
19 星之海洋 3
20 忍
22 冷酷玫瑰
23 鲁邦三世 魔术王的遗产
24 超魔界村 R
26 皮诺比大冒险
26 皮诺比和菲比
27 本期特稿
27 木马上的骑士 NAMCO 的发展历程
30 生化危机迷你特辑 PART.7
32 特快专递
32 克罗诺亚沙滩排球
33 游戏立方 多边形
36 攻略透解 慕容非
36 世界足球 胜利 11 人 6
38 世界足球 胜利 11 人 2002
39 樱大战 4
46 《异度传说》小说攻略
54 漂泊的故事
58 血腥咆哮 2
59 R · TYPE Δ
60 研究中心 纱迦
60 XENOSAGA 隐藏 DATA 研究
62 洛克人 ZERO
64 铁拳 4
65 火热秘技
66 天籁之音
68 游戏动漫园 D · S&SOUL
70 星之心画廊 紫枫
71 读编往来 纱迦
75 自由谈 GOUKI
78 本期推荐
78 超级机器人大战 R
80 大喇叭
封面 血腥咆哮 3
封底 掌机王

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责任编辑：郑 翔

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

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

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

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002 年 6 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

索 引

GAME INDEX

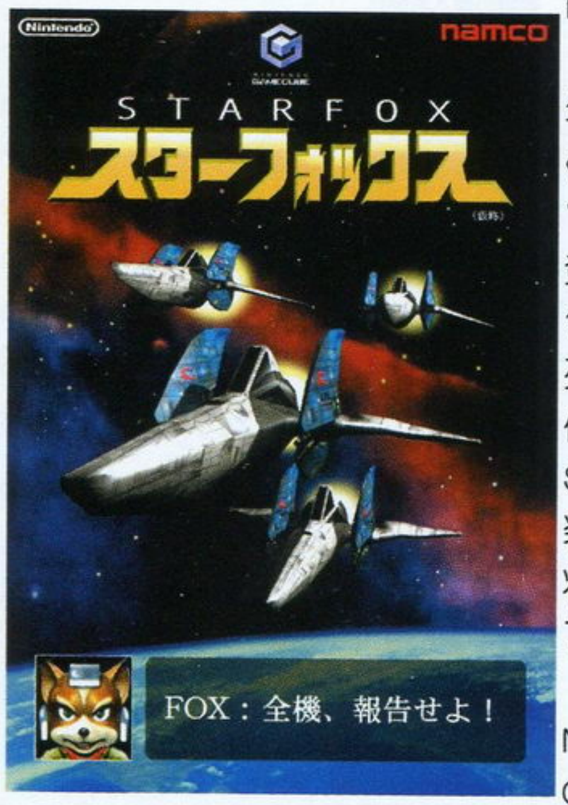
ARC
合金弹头 4 11
DC
樱大战 4 39
太空频道 65
GBA
KONAMI 怀旧街机游戏合集 11
羊之心情 11
龙珠 悟空传说 10
超魔界村 R 24
皮诺比和菲比 26
洛克人 ZERO 62
月轮 65
超级机器人大战 R 78
NGC
生化危机 30、65
PS
皮诺比大冒险 26
克罗诺亚沙滩排球 32
世界足球 胜利 11 人 2002 38
漂泊的故事 54
血腥咆哮 2 58
R · TYPE Δ 59
泪水晶传说 65
犬夜叉 65
PS2
创世方舟：灰烬 11
蜘蛛人 电影版 10
2002 国际足球世界杯 10
最终幻想 XI 17
星之海洋 3 19
密涅瓦计划 18
忍 20
冷酷玫瑰 22
鲁邦三世——魔术王的遗产 23
世界足球 胜利 11 人 6 36
异度传说 46、60
铁拳 4 64
荒野兵器进化版 3 12、65
基连的野望 吉翁独立战争记 10、65
格兰蒂亚 X 65
真 · 三国无双 2 65

NAMCO与任天堂策略联盟

2002年5月8日，NAMCO与任天堂正式宣布策略联盟。两会社在东京召开了大型记者招待会并宣布了一连串的合作计划，范围包括家用机、街机和产品的销售三大方面。

之前会场上最值得注意的消息之一就是任天堂飞行射击名作《星际火狐》（STAR FOX）的正统续篇将由NAMCO《王牌空战》制作组（盐泽敦领导）开发！该作品的家用机版本将于明年4月在NGC上发售，同时该游戏还将推出基于NGC的互动机板Triforce的街机版本。在记者招待会现场，宫本茂谈到："很期待能在游戏中心玩到《星际火狐》呢，我们也一定会努力把它做成很棒的游戏作品。以《星际火狐》为开端，我们还会和NAMCO进行更多的合作计划。"

▲NGC是可以四人玩的……上图中，中左：盐泽敦，中右：宫本茂



NAMCO方面表示，他们将从新财务年度起全力支持GAMECUBE，新版的《钻子先生》预计年底在日本发售，而"《山脊赛车》系列"新作则敲定明年3月登场；格斗游戏《灵魂能力II》将在明年1月上市；NAMCO的经典"《传说》系列"也将在明年7月推出NGC版。另外传闻由著名策划人高桥哲哉（前SQUARE制作人之一，代表作为《异度装甲》及《异度传说》）负责的神秘RPG将被NGC独占！此次战略结盟中还涉及了大量的GBA游戏。（详见下面的列表）

值得注意的是：在日本境内，NAMCO今年10月以后所有的NGC、GBA软件都将由任天堂负责发行！对于这次合作两社高层都寄予了厚望，宫本茂说到："对于这次的合作，所有热爱游戏的玩家都会由衷感到兴奋……"

以下为目前NAMCO预定制作游戏名单

GAMECUBE（以下按游戏发售时间排列）

《新Mr. Driller (title未定)》（《新钻子先生（名称未定）》，预定2002年11月发售）

以不断挖地进行的大人气益智类动作游戏《钻子先生》的新作，本作将以主题公园的形式登场。

《Soul Calibur II》（《灵魂能力II》，预定2003年1月发售）

武器格斗游戏"《SOUL》系列"的最新作，街机版即将登场，本作也同时会向各大机种移植。

《3D赛车游戏》（正式名称未定）预定2003年3月发售）

这款赛车游戏是作为"《山脊赛车》系列"最新作登场的，本作是系列作以来首次采用实名车体。

《STAR FOX GC》（《星际火狐 GC》，预定2003年4月发售）

将由任天堂与NAMCO共同开发。作为任天堂的象征性游戏之一，最新作确实应在最新机种上登场。两大公司的共同开发，其中任天堂只负责角色设计，其他方面全部交给NAMCO开发。

《传说系列新作》（正式名称未定，预定2003年7月发售）

NAMCO招牌RPG系列之一，"《传说》系列"不仅仅停留于游戏层面，该系列所衍生的漫画、动画、小说、戏剧CD等都大获人气。

《新RPG》（正式名称未定）预定2003年12月发售）

是NGC上的原创RPG，游戏将会描述相当壮大的自然环境，具有全新的战斗系统、众多个性角色，是一款正统的幻想型RPG大作。

以下为NGC《传说》初次公开画面

▲NGC上的《传说》更趋向于全年龄化，基本游戏系统应该是比较传统的《传说》系列。

▲极美的全3D的场景，另外战斗画面似乎也3D化了，那么战斗画面下的操作也改了吗？

▲一些场景让系列作的FANS感到似曾相识。

▲《新钻子先生》。

GAME BOY ADVANCE（以下按游戏发售时间排列）

《FAMILY TENNIS ADVANCE》（《家庭网球》，预定2002年6月发售）

可以轻松进行的网球游戏，最多4人同时玩，游戏还备有多项赛事模式，即将发售。

《FAMISTAR ADVANCE》（《家庭棒球》，预定2002年6月发售）

这是《FAMISTAR》系列初次登场GBA，可以创造自己的原创选手。

《Mr. Driller Ace》（《钻子先生 Ace》，预定2002年8月发售）

已渐渐为玩家所熟悉的益智游戏新贵，本作新加入了角色育成要素，成为系列的全新作品。

《风のクロノア G 2 》（《风之克罗诺亚 G2》，预定2002年8月发售）

GBA上前作《风之克罗诺亚 梦见帝国》的续作，克罗诺亚将展开一个全新的大冒险。

《テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 》（《世界传说 换装迷宫2》预定2002年10月发售）

《换装迷宫》是NAMCO《传说》大家族中的又一员，前一作为《幻想传说 换装迷宫》，在GB上发售。本作仍然以能够变身成为各种职业为特色，可以称之为"COSPLAY RPG"。

《风のクロノア A·RPG》（《风之克罗诺亚 A·RPG》，正式名称未定，预定2002年11月发售）

"《风之克罗诺亚》系列"第一次开始制作成RPG，本作将展现出一个前

游戏机实用技术&3DM-SMY

所未有的克罗诺亚世界。

《ことばのパズル もじぴったん（暂名）》（《语言益智游戏（暂名）》，预定2002年11月发售）

移植自大人气街机游戏，属于逻辑PUZZLE类，是一款相当新颖的游戏。

《テイルズ オブ ファンタジア》（《幻想传说》预定2002年12月发售）

本作是一款名副其实的《幻想传说》，GBA版以系列最早的《幻想传说》SFC版为基础进行移植，将会加入诸多新的剧情及新的追加模式。目前NGC及GBA上的“《传说》系列”加上预定在PS2上推出的《宿命传说2》（2002年内发售），NAMCO目前共有4款“《传说》系列”的游戏预定发售。

▲图为GBA上的《钻子先生ACE》的画面，本作钻子先生将会有诸多全新要素。

▲图为NGC版《钻子先生》的插画。

特别资料

2001年3月至2002年5月NAMCO主要家用机游戏销量（日本国内）

游戏名称	机种	发售日	目前日本推定销量
钻子先生2	GBA	2001年3月21日	11万3622
皇牌空战4 破碎的天空	PS2	2001年9月13日	36万5414
化解危机II	PS2	2001年10月4日	22万3434
吸血诡夜	PS2	2001年12月6日	约4万
摩托GP2	PS2	2001年12月20日	约3万
铁拳ADVANCE	GBA	2001年12月21日	约3万
风之克罗诺亚2 望着被遗忘的世界	PS2	2001年3月22日	13万3401
化解危机 泰坦计划	PS	2001年4月26日	6万2161
异度传说	PS2	2002年2月28日	41万765*
铁拳4	PS2	2002年3月28日	29万9811*
热中！职业棒球2002	PS2	2002年4月18日	17万3929*

*注：这三款游戏的销量统计截止日为2002年5月12日。

可以看出GBA游戏的发售日都远远早于NGC游戏，GBA游戏开发周期短、开发成本低的特点也显而易见了，NGC游戏方面，最早的也是2002年11月……联想到任天堂的战略，“挟GBA以令诸侯”的方针非常明显，要想在GBA上制作游戏赚钱，只能满足任天堂提出的也为NGC制作游戏的条件。

理智的选择

文：特约撰稿人 DARKBABY

任天堂和NAMCO这对欢喜冤家，曾经共同缔造了空前繁荣的日本TV游戏产业、曾经为了利益的分配不均而对簿公堂、最终NAMCO协助索尼共同开发PS主机把任天堂从业界王者的宝座上赶了下来。过去曾有人断言：山内溥和中村雅哉这两个倔老头的仇怨将是不死不休的！然而5月8日两社策略联盟的正式发表让很多人不禁慨叹世事的沧桑变迁。

理智是化解仇恨的最佳利器。

NAMCO近年来的发展态势可谓是每况愈下。2000财政年度首次出现了巨额亏损、去年连续推出的一系列游戏产品都不如预期理想，曾经的百万级大作续篇《铁拳4》在日本本土的销量目前仅30万。虽然NAMCO的游戏保持着一如既往的专业水准，但由于没有充分理解近年来消费层的巨大变化而导致了销售接连受挫，当然世嘉的战略大调整对NAMCO也造成了相当程度的冲击。面对如今业界三足鼎立的复杂局面，NAMCO领导层意识到只有跨平台发展才能在未来取得生存，社风和用户层相对比较接近的任天堂无疑是寻求合作的最佳对象。

与任天堂的全面合作势必将使得NAMCO的财务危机大为扭转。首先在权利金方面应该能获得最优惠的待遇，其次未来所有NGC、GBA软件交由任天堂负责发行也会使经营风险会大大降低，一则能削减广告宣传等成本支出、二则任天堂独自的销售渠道和品牌效应也能确保产品获得良好的市场反应。NAMCO的常务董事原口洋一表示：“任天堂的经营作风非常稳健，产品多以适应玩家需求作为考量，把我们的优质软件交给任天堂贩卖是最佳选择！”

（注：任天堂的销售方式并不是向店铺直售而是通过若干个大问屋（批发商）来经销，相比之下任天堂的销售方式虽然不如索尼灵活但却更能直接了解产品的真实市场前景，从而有效规避了风险。）

发表会上任天堂的王牌游戏制作人宫本茂如此回答记者：“通过合作，我们可以在多方面获得利益，而不仅仅是钱！重要的是，仅仅靠我们，同时能做多少事呢？”

我们可以从以上的发言看出任天堂经营思路的重大转变。任天堂已经充分意识到光凭单打独斗根本无法取得成功，惟有和广大第三方厂商真诚合作才有可能收复失地。除了独占CAPCOM的“《生化危机》系列”这种传统合作方式外，把《STAR FOX》这些自社名作委托给SEGA、NAMCO等实力型厂商开发，无疑又为今后TV游戏业的横向合作创造了一种全新的OEM模式（这里指一方提供素材，一方提供制作的委托开发模式）。

虽然任天堂有着众多顶级的软件品牌，但本社仅400人的开发团队根本没有可能将这些宝贵财产完全活用，至于原创游戏则更是无暇顾及了。任天堂采用的委托开发模式不但能够借鉴吸收其他优秀厂商的宝贵经验而使得产品的素质进一步提升，更关键的是自己能腾出手来做一些更为重要的事情。从历史上看这种合作模式的成果非常明显：CAPCOM过去与任天堂合作开发的GBC版《塞尔达传说 不可思议的果实》不但取得了全球233万份的不俗销量，两社之间的合作关系也因此更趋紧密。

NAMCO与任天堂的策略联盟证明了TV游戏产业正不可逆转地走向多极化发展，大多数第三方厂商都不希望出现一家独大的局面，他们利用各自独特的思维和判断在日益激化的竞争中取得自己合理地位。作为多极世界一角的任天堂，其经营理念的重大转变势必将对游戏业界产生重大影响。新生的任天堂正以更灵活的手腕展开其经营战略，从近日通过第三者向SQUARE旗下的DigiCube注资16亿日元成为第二大股东等案例便不难看出端倪…

或许，不久的将来大家还能再度看到类似由SQUARE为任天堂制作《Super Mario RPG3》这样原先被认为是天方夜谭的消息。

这个世界正变得越来越有趣……

关联新闻 LINK

与任天堂关系密切的CAPCOM的新年多平台发展目标

CAPCOM在新财政年度（2002年3月到2003年3月）的预期游戏软件销量如下：NGC部门共有9款软件发售，总销售目标为329万套，其中《生化危机0》预定销售目标约为100万；PS2部门共有22款软件，总销售目标为875万套，其中赛车游戏《auto modellista》的销售目标为全球85万套；XBOX部门将有有5款软件发售，总销售目标为60万套。

NGC在欧洲销售获得佳绩

5月14日，任天堂宣布到目前为止NGC已经在欧洲售出了40万台，NGC于5月3日才开始在欧洲发售，在这短短的时间内就获得如此佳绩，看来PS2即使再火，也挡不住的NGC发展。任天堂方面表示，现在NGC在欧洲总出货量的80%已经卖出去了，在接下来的7个星期内，任天堂还将供给欧洲方面50万台主机以满足需求。在软件的销售方面，平均每台NGC附带售出2.3套游戏软件。目前欧洲最受欢迎的游戏是《路易的鬼屋冒险》和《星战Rogue Leader：Rogue Squadron II》。在日本大受欢迎的百万大作《任天堂全明星大乱斗Melee》即将于5月24日在欧洲发售，《PIKMIN》将于6月14日发售，到今年夏天，欧洲的NGC上就会有超过50款软件登场。虽然欧洲的NGC发售得晚些，但在软件的发售数量及发售速度上，欧洲方面将远远地把日本抛在后面。

www.ptumbook.com

事件 PLAYSTATION2 突破 3000 万台，7 个月时间就达成了 1000 万台

5 月 5 日，SCE 向全世界公布，PS2 在全世界的出货量已经达到了 3000 万台。PS2 于 2001 年 3 月达到 1000 万台的出货量，2001 年 10 月达到了 2000 万台出货量。也就是说，PS2 从 1000 万台到 2000 万台只用了 6 个月的时间，再从 2000 万台到 3000 万台也只用了 7 个月。PS2 最早发售于 2000 年 3 月，至今为止才过了 2 年零 2 个月就达到了 3000 万台出货量。与当年的 PS 相比，同样的时间，PS2 的出货量是 PS 的 2.5 倍！

2002 年度，PS2 预定将要发售的游戏数达 1000 作！PS2 的出货量按地域细分，包括日本在内的亚洲各国出货量为 999 万台（其中韩国出货量为 31 万台）；北美地区出货量为 1125 万台；欧洲地区为 878 万台，全世界总出货量为为 3002 万台。

OUR VIEWPOINT

PS2 以旋风一般的速度席卷全球，创造出无与伦比的主机普及速度，到目前为止，SCE 的 PS2 普及可算是完全成功，当年 PS 时期的黑马 SCE 现在已经成为名副其实的游戏业霸者之一。但游戏界永远是瞬息万变的，因此 SCE 并没有停止前进的脚步，随着 PS2 网络计划的展开，PS2 也将进入全新的发展期。

事件 游戏界价格战火热化，各主机纷纷降价以增加竞争力

PS2 方面，SCE 将于 5 月 16 日起，在日本，PS2 及 PSone 都改为开放型价格，以此来对主机作出实质上的降价策略。在美国，PS2 由原来的 299 美元降到了 199 美元，降幅达 100 美元，美国的 PSone 由原来的 99 美元降到 49 美元，PS2 专用的记忆卡和 DUALSHOCK2 手柄都降到了 24 美元。5 月 16 日也是《最终幻想 XI》的发售日，相信这次降价也是为了配合《最终幻想 XI》的推出以及 PS2 的宽带连接套装 PlayStation BB 的普及。PSone 中 PSone 主机与 PSone 专用液晶屏的组合装（名为 PS COMBO）降为 1 万 8000 日元，PSone 及 PSone 专用液晶屏单独卖都是开放价格。

XBOX 方面，紧随着 XBOX 在欧洲和澳洲等地的降价行动，日本方面微软终于正式确定将于 5 月 22 日起将主机的价格由原来的 34800 日元降到 24800 日元，主机发售 3 个月，但价格已经降了整整 1 万日元。在美国，XBOX 也将于 5 月 15 日起从原来的 299 美元降到 199 美元，降了 100 美元。（加拿大目前仍为 299 美元）至此，XBOX 基本上是在全球主要市场内都进行了降价。针对那些以较高价格提早购入 XBOX 的玩家，与欧洲及澳洲的玩家相同，微软都会做出一定的补偿，具体方法是，玩家可以从 XBOX 手柄、DVD 播放组合装置、记录卡及由微软发行的游戏软件（总共 8 种选择）中选择一样作为礼物免费获得。

▲要在 XBOX 上看 DVD 就要另外购买 DVD 套件。

OUR VIEWPOINT

价格战很激烈，目前 XBOX 和 PS2 的价格基本相同。PS2 目前的主机普及已经非常成功，目前的降价策略除了为了牵制竞争对手以外，要让 PlayStation BB 普及才是 SCE 真正的目标。只要 PlayStation BB 普及，SCE 将开拓一片全新的宽带网络市场。

事件 SONY 召开经营方针说明会 久多良木健：到年未要达到 5000 万台

5 月 14 日，SONY 召开了 2002 年度的经营方针说明会，会上 SONY 会长兼 CEO 出井伸之说到：“游戏是 SONY 现在的三大核心业务之一。”会上，SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT）社长兼 CEO 久多良木健对 SCE 的 2002 年度方针作出说明。

久多良木健

在说明会上，除了公布 PS2 及 PSone 的降价消息外，久多良木健还说到：“不仅仅 PS2，PSone 现在仍然是生机勃勃。PS 平台现在的普及量是 9000 万台，是世界上最普及的游戏平台，为了让更多的人享受到将带有液晶显示屏 PSone Combo 放在床头就可以直接游戏的乐趣，我们降低了 PSone Combo 的价格。”SCE 还公布了目前最畅销的 PS2 游戏软件的最新销量，《GT 赛车 3》的总销量已经达到了 800 万套。

事件 日本二手软件诉讼案结束 软件包装上“NO RESALE”标志将从此消失

日本的二手软件问题由来以久，各软件制作商们认为二手软件的流传使他们的软件销售数减少，而且是“对知识产权的侵犯”，1998 年 7 月 8 日，六大软件公司联合，将主要的软件销售商告上了法庭；另一方面软件销售商也于 1998 年 10 月 5 日以“阻止他们的经营”为由将禁止他们卖二手软件的 ENIX 为首的软件商告上了法庭，于是接下来的几年，制作商和销售商就这样展开了马拉松式的诉讼。诉讼的级别也从地方法院一直升到日本最高法院，最终，在今年 4 月 25 日，日本最高法院宣布：“游戏软件有颁布权，但如果每次转让都要经得许可的话，那就是对软件流通的妨碍。”以此驳回了软件制作商一方的起诉，自此销售商一方胜诉，今后二手软件的销售活动合法化。

日本 CESA 协会近日又向旗下的会员宣布从 5 月 10 日开始，将废除软件包装上的“NO RESALE”标志。原来具有“NO RESALE”标志的游戏软件，是各软件商禁止销售商对他们的软件进行二次交易的标志，但目前已经没有存在的意义了。

事件 微软正式在广东设厂生产 XBOX 广东生产的 XBOX 将销往全世界

2002 年 5 月 15 日，微软公司与生产合作伙伴 Flextronics（伟创力）公司联合宣布计划在广东珠海斗门设厂生产 XBOX。预计该厂将于今年年末投入正式生产。广东省计委主任黄伟鸿表示：“我们非常欢迎微软在广东生产全球热销的游戏平台 XBOX，这有力地表明了微软对于广东及中国 IT 产业及相关经济发展的信心和支持；也再一次有力地表明了广东具有良好的投资环境，以及在经济全球化的浪潮中与跨国公司的合作不断取得良好成果。”该厂生产的 XBOX 将出口销往北美、日本和欧洲。实际上，在此厂设立之前，XBOX 的很多部件就已经在广东制造和采购。微软（中国）有限公司总裁唐骏博士表示，“我们非常高兴与生产合作伙伴做出这一决定，充分借助广东在这方面的优势条件，将广东生产的 XBOX 销往全世界。”伟创力在中国斗门的工业园将提供包括注塑制模、金属板压模、线路板组装、最终机柜组装及测试等一系列制造服务。

www.ptumbook.cn

事件

WONDER SWAN 最新进化形态，水晶天鹅闪亮登场

WONDER SWAN 的最新型号——SWAN CRYSTAL（SC，水晶天鹅）将于7月12日登场！SWAN CRYSTAL 与以往的 WONDER SWAN 不同的是，新机型的显示屏将由原来的反射型FSTN换为现在的反射型 TFT 液晶屏（GBA 所采用的显示屏就是反射型TFT液晶屏），也就是说，SC能够显示出更加漂亮的画面，而且不再像原来一样画面有残像。SC 与前一机型 WONDER SWAN COLOR（WSC）相比，在一些方面有了提高：在屏幕的大小上，原来 WSC 的 2.5 英寸变为现在SC的2.8 英寸（GBA 现在的显示屏大小为2.9 英寸）；在音效机能方面，原来的单声道变为了现在的 4 声道。整体外形的大小与 WSC 相同，重量则重了 3 克，现在是 98 克（GBA 的重量为140 克）。SC目前公布的主机的外壳颜色有酒红色和蓝紫色两种。在价格方面，SC 定价为7800日元，而原来的WSC的定价则降到了4800日元（从6月1日起）。

SWAN CRYSTAL

WONDER SWAN COLOR

SwanCrystal

目前 WSC 共有169 款游戏可玩，这些游戏都可以在 SC 上顺利运行，目前还没有专门对应 SC 的游戏开发，但 7 月以后所发行的 WS 游戏将在 SC 上显示出更好的画面。现在 BANDAI 定下了到 2003 年 3 月为止售出50 万台 SC 的目标，并预计届时 WS、WSC 及 SC 总和会达到 355 万台出货量。

资料

7月～9月 WS 系列主机上预定发售的游戏

日期	制作商	游戏名	类型
7月4日	BANDAI	妖精战士 机神复活	RPG
7月12日	BANDAI	From TV Animation ONE PIECE 伟大的战斗 SWAN 斗技场	FTG
7月12日	BANDAI	约束之地 RIVIERA	RPG
7月中旬	SQUARE	前线任务	S・RPG
7月27日	BANDAI	犬夜叉 风云绘卷	AVG
8月预定	BANDAI	数码怪兽Ver.WSC 暂名	育成 SLG
8月预定	ウィズ	激斗！CRUSH GEAR TURBO（暂名）	A・SLG
9月预定	BANDAI	SD 高达 G 世纪（暂名）	SLG

OUR VIEWPOINT

除了GBA，其他掌机似乎没有什么机会，但WSC一直以来都有SQUARE的支持，SQUARE重新制作了看家大作《最终幻想》最初几作，所以一直以来，WSC都算是不被业界所忘记。但随着SQUARE宣布加入GBA开发阵营，WSC手上这张王牌也灰飞烟灭，WSC真正进入了“冰河期”，但现在加强型SC的推出，无疑又让WS系列主机为业界注目，而且WSC近期的几款软件都可以算是有一定的水准，不是一般的应景之作。在GBA的霸者地位面前，虽然BANDAI所定下的50万台销售目标已经相当低了，但还是不由让人怀疑BANDAI能不能在掌机部门赢利。游戏界，什么时候掌机也能像台式机一样进入群雄争霸时代呢？不过话又说回来，一枝独秀的游戏平台对一般玩家不也有一定的好处吗？

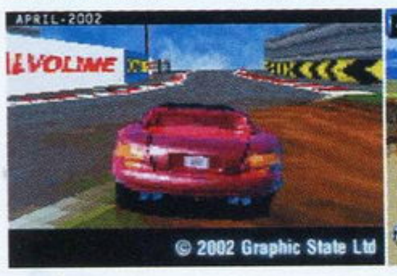
特报

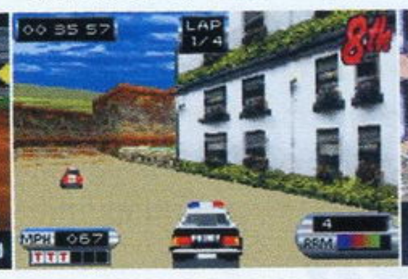
GBA 另一套 3D 引擎登场，GBA 的 3D 潜能再次得以发扬

本刊曾在总第53期杂志上报道由意大利的RAYLIGHT公司所开发的“蓝玫瑰”（BLUE ROSE）GBA 用 3D 引擎，现在又有一家名为 Graphic State 的英国软件公司开发出自己的 GBA 用 3D 引擎。其实 Graphic State 早已开发出自己的 GBA 用 3D 游戏开发引擎，但最近他们 3D 引擎又有了新的进化。

Graphic State 的 3D 引擎技术分为两种，一种是真正利用了 3D 多边形技术的“GS3D”（Graphic State 3D）；一种是则是 GBA 用的环境描绘引擎“GSME”（Graphic State Multi Environment），它可以提供给 GBA 仿 3D 环境贴图技术，主要用于第一人称视角游戏。

Graphic State 公司的业务以开发 GBA 用游戏软件为主，目前就已经有数款应用了 3D 技术的 GBA 游戏发售，包括 3D 射击游戏《STAR X》、第一人称射击游戏《DARK ARENA》。





OUR VIEWPOINT

虽然GBA就凭现在常用的2D机能就足以让玩家满足了，众多玩家原来也对GBA的3D机能不抱很大的希望，但现在GBA上展现3D机能的软件越来越火，GBA玩家无不看在眼里，乐在心里。很可惜的是，目前GBA上应用3D技术的游戏多出自欧美厂商，对国内玩家来说，最希望看到的还是能有日本游戏厂商制作出应用到3D技术的GBA游戏，毕竟日本厂商制作的游戏更受到国内玩家的喜爱。当然，没必要是全3D的游戏，可以是2D加3D综合应用，只让3D技术来增加视觉刺激的游戏，就像PS上的《恶魔城X》和《生化危机》那样。

特报

《基连的野望》最新作大热卖，PS2“《机动战士高达》系列”总和超过 200 万销量

BANDAI 于 5 月 2 日发售的 PS2 游戏《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记》，到5月6日就达到了40 万套的出货量，至此，BANDAI 于 PS2 上发售的总共 4 款“《机动战士高达》系列”达到了 208 万套的出货量。

《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记》第一作是1998年发售的SEGA SATURN版《机动战士高达 基连的野望》。在 BANDAI 进入次世代以来，BANDAI 以高达为题材的游戏共有 32 款，累计总出货量达到 870 万套。

资料

目前已经发售的 PS2 版“《机动战士高达》系列”游戏

① 2000 年 12 月发售，《机动战士高达》

② 2001 年 9 月发售，《吉翁前线 机动战士高达 0079》

③ 2001 年 12 月发售，《机动战士高达 连邦对吉翁 DX》

④ 2002 年 5 月发售，《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记》

OUR VIEWPOINT

近年来BANDAI高达游戏的魅力不但没有丝毫减退的迹象，反而愈来愈火了，每一款高达游戏都能取得一定的好销量。高达游戏的热卖虽然有高达原作本身魅力在起作用，但也不得不承认，现在BANDAI所作出的高达游戏都有较高的素质，BANDAI并没有坐吃山空地滥用高达题材来卖游戏，他们真正做出了好的游戏。原作的魅力加优秀的制作，两者最后的相乘效果自然就是高达游戏的大热销。

www.plumbook.cn

事件 KCEJ2002年3月期决算说明会资料公布，《MGS2 SUBSTANCE》向多平台发展

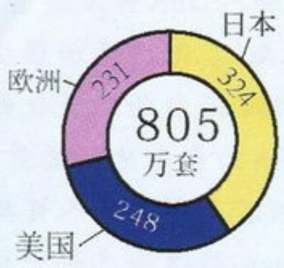
每一财政年度结束，各公司会公布下一年度的战略报告。5月9日，在KONAMI旗下KCEJ（KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN）向外界具体公布了他们的2002年3月期决算说明会的内容。

在软件销售统计方面，2002的3月期，在《MGS2》全球大热销500万套的基础上，KCEJ软件销售数达到了805万套；2000年3月期，KCEJ软件销售数为558万套；2001的3月期，KCEJ软件销售数为601万套。KCEJ的成绩呈年年上升趋势。

2001年度成绩

METAL GEAR2	496万套
METAL GEAR1	49万套
游戏王	118万套
ZOE	20万套
BEMANI	21万套
棋魂	20万套
网球王子	14万套
其他业务	63万套

▲只有欧洲版才有的PS2与《MGS2》组合套装。



在这805万套的总软件数中，各地的软件销售数量分布情况很值得注意，日本的总销售数为324万套、美国的总销售数为248万套、欧洲的软件销售数为231万套，三块地区比较接近；但在软件种类上却有很大的差别，其中日本的软件种类为23款、美国为5款、欧洲为3款。

决算说明会中最令人关心还是KCEJ关于新年度的一些预定要制作的软件的公布。首当其冲的是《MGS2 SUBSTANCE》（《MGS2 S》）将在多种平台登场，除了PS2以外，该作还将对应XBOX版及PC版。对于《MGS2 S》KCEJ还定下了203万套的销售目标。

KCEJ的第二款预定作品为《Z.O.E2 THE 2ND RUNNER》，本作在游戏内容的充实方面将远超前作，KCEJ对本作的销售目标是100万。其他作品还有：以《网球王子》和《棋魂》为题材的作品将会发售7～8款，对应的机种包括GBA、NGC及PS。新年度中，KCEJ开始进行网络游戏的研究，探索《MGO》（METAL GEAR ONLINE）的可能性。主要软件名称列表如下：

ZONE OF THE ENDERS 2 THE 2ND RUNNER
METAL GEAR2 SUBSTANCE
游戏王DM 7、8
棋魂
网球王子
天使之翼
RAVE
BEMANIA II DX 6TH STYLE

▲美版GBA《Z.O.E》

▲美版GBC《游戏王》

▲美版PS2《Z.O.E》

OUR VIEWPOINT

《MGS2》的超级热销实在是振奋人心，至于“完全版”《MGS2 SUBSTANCE》的开发其实也是必然的。玩家对《MGS2 S》的期待程度远远胜于当年对《MGS完全版》的期待程度。因为《MGS2》中，很明显主角SNAKE的“戏份”没有演足。相信届时《MGS2 S》又将引起一场全球性的《MGS》热，玩家对完全版的期待加上《MGS2 S》的多平台开发策略，让KCEJ做出了“《MGS》系列”将在新年度达到203万套的预定销量目标，相信这也是比较合理的。不过目前其实还没有任何确定的消息指出《MGS2 S》就是《MGS2》的完全版，因此不排除《MGS2 S》是《MGS2》的外传作品的可能。期待E3展上《MGS2 S》能显出真面目。

事件 《最终幻想XI》初期销售情况良好，5、6月免费服务展开

5月16日是PS2上首款网络RPG《最终幻想XI》（FFXI）的发售日，由于PlayStation BB的出货量及各方面原因的影响，《最终幻想XI》的首批出货量为15～20万左右，目前日本销售情况良好，基本上都已经售完。但是发售当天，SQUARE的《FFXI》网络服务器却因为同时注册人数过多，导致服务器负荷过大而瘫痪。瘫痪持续了将近两天。

在SQUARE进行故障修理期间，5月18日SQUARE社长和田洋一发表新的通知：凡是在2002年5月16日～6月30日期间加入PLAYONLINE的玩家，将可以在5月16日～6月30日期间享受免服务费的《FFXI》，实际的免费服务项目包括：《FFXI》、《FFXI》的追加角色（原来每追加一个角色，用户就要多支付一定的费用）、《TETRA MASTER》。

另外，因为《FFXI》的服务费用既可以用信用卡支付，也可以用日本推出的网络金钱（WEB MONEY）支付，因此受《FFXI》的影响，5月16日下午，日本专门提供WEB MONEY的网站也因此瘫痪长达8个小时。

OUR VIEWPOINT

SQUARE最终还是决定在一定时间内对《FFXI》实行免费服务，想想当时SEGA的《梦幻之星在线》的用户就是可以在注册进网络的3个月内免服务费地进行游戏，其成效也相当不错。《FFXI》的首期销售量为20万套左右，对这个数值，当然不能简单地和以往“《FF》系列”首周几百万的销量相比较。因为玩《FFXI》不但要付较高的每月服务费，还要一支性投入相当高的PlayStation BB硬件设计。在软件商的赢利方面，《FFXI》与以往的《FF》完全不同，销量比以往低的《FFXI》可能创造出比以往的《FF》更高的利润，原之因一就是网络游戏不同于单纯的RPG，网络游戏具有持续吸引力，可以长卖，游戏发售几个月甚至几年后仍会有玩家在玩，并且玩家数还会不断增多，而一款单纯的RPG，在游戏发售几年后，还会有几个人继续玩？原因之二就是用户每月都要交纳服务费，也就是即使用户数不再增加，《FFXI》也具有持续赢利能力。当然这一切还要建立在《FFXI》真正优秀的基础上。

事件 SEGA独家取得手冢治虫角色的游戏化授权

5月17日SEGA公司和手冢PRODUCTION公司联合举行了记者招待会，公布SEGA将独家取得手冢PRODUCTION所拥有的全部角色的游戏化授权，并且还拥有次级授权权力（SEGA可以向其他公司授权）。SEGA不但取得了《铁臂阿童木》、《森林大帝》、《火鸟》和《怪医秦博士》（BLACK JACK）等作品的游戏化权利，还取得了手冢PRODUCTION所拥有的由日本动漫画之父手冢治虫所创作的约700部原作及相关全部角色在世界范围内7年时间的独家游戏化权利。

▲阿童木梦之计划于明年4月7日展开。

SEGA将利用这些角色在家用游戏机、街机及PC等硬件平台上开发各类游戏。2003年4月7日，以《铁臂阿童木》的诞生纪念日为契机，全新的TV动画系列《ASTRO BOY 铁臂阿童木》将开始放映，以《铁臂阿童木》为题材的更大规模的其他相关媒体产品也将开始制作。而SEGA利用自己获得的授权制作的第一款游戏将会是在家用机上出现的《铁臂阿童木》游戏。另外，作为对手冢PRODUCTION映像作品的支持，SEGA的娱乐主题公园将举行相关活动，相关玩具也正将进行开发。

OUR VIEWPOINT

日本动漫之父手冢治虫虽然已经去世，但他给世人留下的无数不朽作品并没有为人们所忘却。全新《铁臂阿童木》动画的制作让人激动，对游戏玩家来说，两大公司合作、SEGA独占手冢治虫作品游戏化授权同样令人激动万分。其实一直以来，以手冢治虫作品为主题的游戏远远不够多，相信在值得信赖的SEGA手下，手冢治虫作品将重现青春，让他的作品为更多人所认识。

www.ptumbook.cn

特报 XBOX 在欧洲销量提升

XBOX在欧洲开始实行减价策略之后，299欧元（约266美元）的XBOX在欧洲的销量顿时剧增。微软公司表示，在XBOX实行降价之后，英国方面近期所售出的家用机硬件中49%为XBOX，法国方面这一数值为46%，德国方面这一数值为55%。XBOX游戏软件的销售数也大幅上升，基本上1台主机附带销售了4款游戏软件。欧洲微软方面表示："我们将尽量带给玩家超值的服务，现在降价带来的销量上升说明我们的策略已经上了轨道。新的价格将让XBOX更具有竞争力，并持续吸引玩家直到2002圣诞节的到来。"

特报 KCET 新年度软件阵容公布

《寂静岭 3》、《魂斗罗》年度内推出

KONAMI旗下另一重头制作分社KCET（KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO）也公布了他们新一年的软件阵容，其中包括好几款令人眼红心跳的超级大作。

PS2部门：《WE》系列游戏、《幻想水浒传III》、《寂静岭3》、《心跳回忆：Girl's Side》、《魂斗罗》游戏

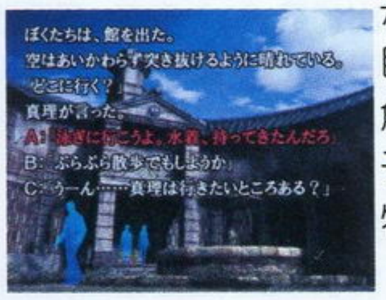
GBA部门：《WE》系列游戏、《恶魔城 白夜协奏曲》、《魂斗罗》游戏

NGC部门：《WE》系列游戏

特报 以《かまいたちの夜》为名的电视电影将在日本播放

日本人气偶像派演员登场

《かまいたちの夜》是对应将在7月18日发售的PS2电子音响小说游戏《かまいたちの夜2》而播映的，《かまいたちの夜2》由电子音响小说游戏的知名制作商CHUNSOFT开发。该电视电影长达2个小时，在7月3日于日本TBS电视台开始播放。主演方面启用了目前日本娱乐界人气极高的两位偶像派明星，女主角是内山理名（20岁）、男主角是藤原龙也（19岁）。于7月18日发售的《かまいたちの夜2》届时也将有特别的版本，特别版本捆绑销售该电视电影的DVD。



"《かまいたちの夜》系列"是鼎鼎大名的音响小说游戏，由日本知名的推理小说家我孙子武丸负责剧本的创作，第一作于1994年在SFC登场，之后于1999年移植到PS上，目前第一作的总销量达到了125万套，对音响小说游戏来说，这样的销量的确是惊人的。

内山理名

藤原龙也

特报 《捉猴》将开拍动画电影

日本东宝将于8月公映《捉猴》

《捉猴》是SCE的人气动作游戏系列，日版名为《サルゲッチュ》，美版名为《Ape Escape》。《捉猴》电影将由日本东宝电影公司制作，目前预定将于8月17日公映，关于动画电影的详细内容目前没有公布。《捉猴》最早发售于1999年6月24日，充分利用DUALSHOCK手柄两个摇杆功能的游戏方法让人耳目一新；2001年7月5日又发售了前作的外传作品《捉猴2001》（PS2）；PS2上的最新作《捉猴2》将于今年7月18日登场，在《捉猴2》引发《捉猴》热后，8月动画电影的播出正好乘胜追击，让《捉猴》持续热门。

特报 E3 展全新公布游戏表

E3上将公布诸多全新的大作、巨作，目前我们已经得知E3上会有如下之前从未公布过的大作，不过现在只是标题的列举，具体的报道还请期待我们下期的报道。

NAMCO

NINJA ASSAULT（PS2）

NINTENDO

BANJO-KAZOOIE: Grunty's Revenge（GBA）

大金刚 盗椰人（暂译）（GBA）

黄金太阳2（GBA）

METROID 4（GBA）

瓦里奥世界（GC）

ACTIVISION

天诛3（PS2）

托尼·霍克 职业滑板手4（GBA、GC、PS2、XBOX）

ENIX

ROBOT ALCHEMIC DRIVE （PS2）

KONAMI

魂斗罗（PS2、GBA）

特报 SCEA 新动作游戏

《Sly Cooper and the Thievius Raccoonus》

美国SCE（SCEA）目前公布了他们将发行的新动作游戏《Sly Cooper and the Thievius Raccoonus》，游戏由Sucker Punch Productions公司开发。游戏的名称颇有些怪异，（公司名称都已经很怪异了……）但从目前所公布的画面素质上可以看出，这将是一款非同一般的游戏。很显然，游戏也应用了卡通渲染风格，游戏的用色相当讲究，游戏的角色设计也是标准的国际风格，符合各国人的审美观。

游戏的故事讲述的是：Sly Cooper是这个世界上最大的盗贼世家的后代，在他8岁生日的时候，Sly Cooper收到了一件叫做"Thievius Raccoonus"的礼物，那是他们家族代代相传的盗贼宝典。就在他生日的当天晚上，一群大坏蛋窜进了他平静的家，偷走了他的传家宝，这群坏蛋将宝典拆成数份，分到每个盗贼手上……又过了10年，我们的主角终于具有将自己的传家宝盗回来的实力，同时，他还有几个非常要好的伙伴将帮助他证明他就是这个世界上最强的盗贼，挽回自己盗贼世家的名声的时机也到来了。

在游戏类型上，本游戏与一般3D动作游戏不同，它结合了各种游戏类型，包括潜入型动作游戏要素、竞速型（赛车型）。目前发售日期定于2002年9月，E3展上自然也会有本作亮作。

短信息

◆在CAPCOM的预定发售软件列表中，GBA《洛克人EXE3》被排上了日程，不过目前还没有关于该作的其他任何情报。

◆5月6日是《随身玩伴》主角井上多罗的生日，SCE在东京池袋为"它"举行了热闹的生日庆祝会。

◆5月5日，以PS2版《铁拳4》举行的日本全国铁拳比赛"斗魂杯"进行了决赛，这次比赛由3月27日开始进行预选赛。比赛的最后，使用布莱恩的荒川获得了冠军。

◆美国游戏制作及代理大厂THQ宣布SEGA的几款经典游戏将在GBA上登场，包括《兽王记》、《超级忍》及《太空频道5》。

◆KONAMI所制作的以为迪士尼全明星为角色的系列运动游戏第一弹已经确定，名为《Disney All-Star Sports：Soccer》的足球游戏7月18日同时登场于NGC和GBA两个平台。第二弹则是将于7月25日登场的《Disney All-Star Sports：Skateboarding》（GBA）、《Disney All-Star Sports：American football》（GBA）。

www.plumbook.cn

新作发售表

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

PLAYSTATION

5 月					
5 月 30 日	《勇者斗恶龙怪物篇 1·2 星降之勇者与牧场的伙伴们》	《ドラゴンクエモンスタスト 1·2 星降りの勇者と牧场の仲间たち》	RPG	ENIX	5200 日元
5 月 30 日	《棋魂 平安幻想异闻录》	《ヒカルの基 ～平安安幻想异闻录～》	AVG	KONAMI	5800 日元
春季预定	《名侦探柯南 最强的拍档》	《名侦探コナン 最高の相棒》	AVG	BANDAI	5800 日元
6 月					
6 月 27 日	《流行音乐 6》	《POP'N MUSIC 6 》	MUG	KONAMI	5800 日元
7 月					
7 月 11 日	《幻想水浒传》(PSone books)	《幻想水浒传》(PSone books)	RPG	KONAMI	1800 日元
7 月 11 日	《幻想水浒传 II 》(PSone books)	《幻想水浒传 II 》(PSone books)	RPG	KONAMI	1800 日元
7 月 12 日	《炸弹人梦幻赛车》(PSone books)	《BOMBMAN FANTASY RACE》(PSone books)	RAC	HUDSONI	1800 日元
7 月 12 日	《桃太郎传说》(PSone books)	《桃太郎传说》(PSone books)	RPG	HUDSON	1800 日元
发售日未定	《真·女神转生 if……》	《真·女神转生 if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ～青春の辉き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800 日元

PLAYSTATION2

5 月					
5 月 23 日	《戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！》	《ドラマディックサッカーゲーム日本代表选手になろう！》	SLG	ENIX	6800 日元
5 月 23 日	《NBA2K2》	《NBA2K2》	SPG	SEGA	6800 日元
5 月 30 日	《FIFA 世界杯 这样你就是教练了！》	《プロジェクト FIFA ワールドカップ それなら君が监督！》	SLG	EA SQUARE	6800 日元
5 月 30 日	《夏色的砂时记》	《夏色の砂时记》	AVG	PRINCESSSOFT	6800 日元
5 月 30 日	《夏色的砂时记》(初回限定版)	《夏色の砂时记》(初回限定版)	AVG	PRINCESSSOFT	6800 日元
5 月 30 日	《迪斯尼全明星高尔夫》	《ディズニーゴルフ クラシック》	SPG	CAPCOM	4980 日元
5 月 30 日	《Otostaz》(中文名未确定	《オトスタツ》	PUZ	SCE	5800 日元
5 月发售未定	《交叉火力 黑暗的遗产》	《GAUNTLET DARK LEGACY》	类型不明	MIDWAY	6800 日元
5 月发售未定	《红牌》	《RED CARD》	类型不明	MIDWAY	5800 日元
6 月					
6 月 6 日	《F1 2002》	《F1 2002》	RAC	EA SQUARE	6800 日元
6 月 6 日	《世界梦幻明星足球》	《WORLD FANTASISTA》	SPG	SQUARE	6800 日元
6 月 13 日	《魔剑爻》(ATLUS BEST COLLECTION)	《魔剑爻》(ATLUS BEST COLLECTION)	RPG	ATLUS	2800 日元
6 月 13 日	《勒芒 24 小时》	《LE MANS 24 HOUR》	RAC	世嘉	6800 日元
6 月 20 日	《动画 超级混和 明日的乔 2》	《ジ·アニメ スーパーリミックス あしたのジョー2》	类型不明	CAPCOM	5800 日元
6 月 20 日	《动画 超级混和 巨人之星》	《ジ·アニメ スーパーリミックス 巨人の星》	类型不明	CAPCOM	5800 日元
6 月 20 日	《心跳回忆 for Girl's Side》	《ときめきメモリアル Girl's Side》	AVG	KONAMI	6800 日元
6 月 20 日	**《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》(初回版)**	**《ポポロクロイス～はじまりの冒险》(初回版)**	**RPG**	**SCE**	**5800 日元**
6 月 20 日	**《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》(限定版)**	**《ポポロクロイス～はじまりの冒险》(プレミアムボックス)**	**RPG**	**SCE**	**7800 日元**
6 月 20 日	《.hack 感染扩大 Vol.1》	《.hack 感染扩大 Vol.1》	RPG	BANDAI	5800 日元
6 月 27 日	**《枪下游魂 3 恐龙危机》**	**《ガンサバイバー3 DINO CRISIS》**	**STG**	**CAPCOM**	**6800 日元**
6 月 27 日	《枪下游魂 3 恐龙危机 GUNCON2 同捆版》	《ガンサバイバー3 DINO CRISIS GUNCON2 同捆版》	STG	CAPCOM	9800 日元
6 月 27 日	《式神之城》	《式神之城》	STG	TAITO	6800 日元
6 月未定	《剑豪 2》	《剑豪 2》	FTG	元气	6800 日元

GAMEBOY ADVANCE

5 月					
5 月 24 日	《BLACK/MATRIX ZERO》	《BLACK/MATRIX ZERO》	RPG	NEC INTERCHANNEL	5800 日元
5 月 31 日	《火腿太郎 3》	《とつとこハム太郎 3 ラブラブ大冒险でちゅ》	AVG	任天堂	4800 日元
6 月					
6 月 6 日	**《恶魔城 白夜协奏曲》**	**《キャッスルヴァニア 白夜の协奏曲》**	**ACT**	**KONAMI**	**4800 日元**
6 月 14 日	《家庭网球 3》	《FAMILY TENNIS ADVANCE 3》	SPG	NAMCO	4800 日元
6 月 27 日	《V 拉力 3》	《V-RALLY 3》	RAC	ATRI	4800 日元
6 月 28 日	《原音 2 二重奏》	《ナチュラル 2 DUO》	AVG	OMEGA PROJECT	6800 日元
6 月 28 日	**《黄金太阳 失落的时代》**	**《黄金の太阳 ～失われた时代～》**	**RPG**	**CHUNSOFT**	**4800 日元**

NINTENDO GAME CUBE

5 月					
5 月 30 日	《疯狂出租车》	《CRAZY TAXI》	RAC	SEGA	4800 日元
6 月					
6 月 27 日	《炸弹人世纪》	《ボンバーマンジェネレーション》	ACT	HUDSON	6800 日元

DREAMCAST

发售日未定	《格斗之王 2000》	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	FTG	PLAYMORE	5800 日元

XBOX

5 月 24 日	《实况世界足球 2002》	《实况 WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800 日元

E3展过后，各大软件商终于肯把之前捂得严严实实的新游戏摆上货架了，比起去年的同期，游戏的发售情况无论是从质量还是数量都要高出很多——XBOX与NGC的参入是其中的一个原因，更重要的原因是PS2的游戏已经进入成熟期。高品质的游戏是需要时间来酝酿的。

PS 方面除了那些似乎永远也出不完的“THE BEST”、“PSone books”之外，已经不会再有什么值得关注的游戏了。不过以上这些廉价游戏的推出倒给了现在国内一些PS2玩家收集经典PS游戏的理由。的确，不到200元人民币的价位对于一款曾经给了我们太多欢乐的游戏来说是值得的。

PS2方面也是好消息不断，自从香港和台湾发售了行货版的PS2之后，全中文版的PS2游戏已经不再是一个梦想了。继《ICO》、《真·三国无双》等全中文的PS2游戏推出之后，SCEH近日已宣布将会在每个月都会至少推出一款全中文的PS2游戏，近期将会推出的是《GT 赛车 概念版东京——日内瓦》。虽然暂时还没有如KONAMI在韩国推出英文发音、韩文字幕的《MGS2》这样轰动的消息，但“面包会有的”……

整个6月，地球是围着足球而不是太阳转的……正如之前本刊报道的，SQUARE、ENIX以及EA这三家大厂也将在世界杯之前发售三款足球相关游戏。这其中只有SQUARE的《世界梦幻明星足球》是纯粹的SPG，其他两款《戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！》以及《FIFA世界杯 这样你就是教练了！》则都是育成类型的，在《WE》一统江湖，《WE6》的销量直指百万大关的今天，似乎已经没有其他足球游戏的容身之地了？

尽管7月才是真正的“SHOW TIME”，但6月份已经有不少劲作按捺不住排队等着发售了。6月20日SCE著名的RPG系列《波波罗古罗伊斯》将会推出最新一作《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》，这也是该系列的第三作了。为了配合这次的发售，SCE特别为预约该游戏的玩家准备了多款游戏的精美卡片随游戏赠送。并且，SCE还将发售限定版本，售价9800日元，附送人物手办、手帕等游戏周边精品。与此作同一天发售的还有“传说中的”《心跳回忆 for Girl's Side》，不知道这样一款完全“女性向”的游戏的销量有多少呢？这两款游戏发售一个星期之后，就是恐龙的天下了——《枪下游魂3 恐龙危机》是否能够扭转前作为该系列制造的恶名？就目前公开的情报来看，的确是要比前作素质更高一些的。而对于《恐龙危机》的FANS来说，故事的连续性也是很重要的啊。《式神之城》在XBOX上平淡发售，这样的情况当然会继续发生在它的PS2版上。

GBA玩家6月绝对是充实的——《恶魔城 白夜协奏曲》将于6月6日发售。对于这款本刊报道多次的游戏就不用再多说了吧？拿起你的皮鞭，降妖伏魔！

www.plumbook.cn

最速特报

王者 TOP GAME 排行榜

将最强最速的游戏信息带给你！

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：5月6日~5月12日

TOP GAME 20

随着日本“黄金周”（GW）的结束，游戏市场又趋于平静，软硬销量均有大幅度的下降。与日本情况基本吻合，国内现在比较热门的游戏也就是发售不久的《WE6》以及《基连的野望》，后者面向的对象都是些核心玩家，因为有高达FANS的支持，所以取得了理想的销量。在不知不觉中，《FF XI》已于5月16日发售，昂贵的游戏费用使得许多玩家都退避三舍。SQUARE对《FF XI》制定的销售目标是30万，能否达到这个并不算高的目标……下期“排行榜”将为你揭晓谜底。

ACE飞行员 主持

1位 世界足球胜利十一人 6

PS2

一周内销量 40万5016套　累计销量 61万3524套

KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-25

家用游戏玩家心目中最强足球游戏的最新作品就是——《WE6》。游戏发售恰逢日本的“黄金假期”，再凭借韩日世界杯的举行，相信每一位喜欢足球的玩家都不会错过这款游戏，甘愿为“她”付出一切。

2位 基连的野望 吉翁独立战争记

PS2

一周内销量 5万7023套　累计销量

BANDAI的“高达”就是生财的工具，前作人气超高，PS2上新作一经推出销量就节节上升，本作不愧是“金殿堂”游戏。“高达”仍在继续，《基连》的传说仍将继续。

3位 王国之心

PS2

一周内销量 3万3497套　累计销量 72万3936套

SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-03-28

SQUARE和迪士尼强强联手的产物，游戏以A·RPG方式进行，大家熟知的迪士尼角色和“《最终幻想》系列”角色都会出场。达成特定条件，还可以在游戏中观看续作的预告片，实在是令人期待。

4位 2002 国际足联世界杯

PS2

一周内销量 2万7142套　累计销量 6万707套

EA SQAURE ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-05-02

作为“FIFA惟一认可的官方游戏”，该作果然没有给这块金字招牌抹黑，10万套的销量对它来说应该不是件难事。不过该作想凭借即将到来的世界杯更上一层楼还是有一些难度的。

5位 热中！职业棒球 2002

PS2

一周内销量 2万6385套　累计销量 17万3929套

NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-18

在日本，每年个大主机上都会推出好几款棒球游戏，而NAMCO开发的《热中！职业棒球2002》是表现最为出色的一款棒球游戏。同样是以棒球为题材，SQUARE出品的棒球游戏却仅排名第13位……

6	**来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2** BANDAI ■ PS ■ FTG ■ 2002-03-20 ■ 2万1967套◆累计48万1717套
7	**洛克人 ZERO** CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2002-04-26 ■ 2万1350套◆累计12万7102套
8	**网球王子** KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 1万6554套◆累计14万4617套
9	**超级机器人大战 IMPACT** BANPRESTO ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2002-03-28 ■ 1万5550套◆累计55万5217套
10	**绝体绝命都市** IREM ■ PS2 ■ A·AVG ■ 2002-04-25 ■ 1万3298套◆累计8万8846套
11	**铁拳4** NAMCO ■ PS2 ■ FTG ■ 2002-03-28 ■ 8528套◆累计29万9811套
12	**世界足球胜利十一人 2002** KONAMI ■ PS ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 7953套◆累计5万3242套
13	**日美间职业棒球 FINAL LEAGUE** SQUARE ■ SPG ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 7690套◆累计5万4323套
14	**火焰之纹章 封印之剑** 任天堂 ■ GBA ■ S·RPG ■ 2002-03-29 ■ 7680套◆累计21万623套
15	**力量职业棒球 口袋版4** KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-03-20 ■ 6910套◆累计19万2479套
16	**J联盟 创造职业球会 2002** SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-03-07 ■ 6893套◆累计46万1677套
17	**鬼武者2** CAPCOM ■ PS2 ■ A·AVG ■ 2002-03-07 ■ 6088套◆累计93万1449套
18	**动物之森+** 任天堂 ■ NGC ■ ETC ■ 2001-12-14 ■ 6017套◆累计45万4049套
19	**装甲核心3** FROMSOFTWARE ■ PS2 ■ STG ■ 2002-04-04 ■ 5951套◆累计18万8003套
20	**名侦探柯南 最强的伙伴** BANDAI ■ PS ■ AVG ■ 2002-04-25 ■ 5508套◆累计3万9183套

日本最新主机销量排行榜

2002年4月29日~2002年5月5日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	7万5338台	163万3695台	45.8%
GBA	6万3247台	103万3014台	38.4%
NGC	1万1486台	41万6964台	7.0%
XBOX	3326台	20万7536台	2.0%
PSone	5751台	11万9097台	3.5%
GBC	2818台	6万5389台	1.7%
WSC	2528台	5万9226台	1.5%

本月底，世界上规模最大的电子娱乐展E3就要开幕了，浓浓的火药味也接踵而来。反应最快，最为激烈应该是Microsoft。一个月前，继欧洲、澳洲XBOX宣布降价之后，仅隔两周，Microsoft又果断宣布XBOX将实行全球降价，降价幅度高达200美元，财大气粗的MS难道这次真打算用钱砸死对手？面对这种局面，SONY起初是按兵不动，但是最终还是决定采取针锋相对的策略，人降我也降，现在就等待老谋深算的任天堂发表意见了。有关“降价”的具体内容请看本期“游戏情报站”的详尽报道。

www.plumbook.cn

黄金眼

机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记

画面 音效 系统

高达fans向

热血推荐

慕容非

自认为是PS2上到目前为止的SLG之王。故事背景是大家熟悉的一年战争，吉翁、联邦和第三势力的战争就是游戏的主线。《基连》不同于《SRW》，前者更侧重于战略方面，想将敌人消灭就必须在量、质两方面超过对手。新作的平衡性要比前作更好，取消了一些强得令人发指的机体，政略中增加了许多新的要素，战略部分也引入了策略系统，使得游戏性更高！主要的是导入军官忠诚度和军团的设定，在原创模式中玩家能深刻体会其中的乐趣。不过游戏时间比前作要短一些，感觉有点不爽。

D·S

这是BANDAI旗下的SLG名作“《基连的野望》系列”在PS2推出的第一作。比起以前的作品，游戏的系统更加考究，同时也增加了难度。乍看起来，这个游戏确实不太适合初学者介入，但是游戏中丰富的资料绝对让“高达迷”大呼过瘾。如果是新手的话，不如把这款游戏当作一种入门的向导来看，这样你会在不知不觉中爱上这款游戏，进而想了解这个游戏的一切，这可能就是SLG类游戏的最大魅力所在吧。游戏的缺点也是有一些的，但想来与游戏的制作时间有一定的关系，希望早日看到改进版问世。

多边形

画面、音乐、游戏性都达到了非常高的完成度。游戏中加入了许多前作没有的新要素，感觉有脱胎换骨的变化。值得一提的是本作的战斗画面，实在是太充满魄力了，虽然动作有点僵硬，但完全没有读盘时间！游戏中增加的新势力也很多，而且游戏中因为军官忠诚度的关系还会不停地有新势力出现，随机性高，乐趣也随之增加。但是这个游戏还是存在一些缺点的，流程过短、事件分支不多也是不少老玩家抱怨的话题，而且过场动画的劣质也让人难以忍受，希望BANDAI能注意这几点。

PS2/DVD-ROM/BANDAI/机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记/SLG/2002-05-02/1人/203KB

蜘蛛人 电影版

画面 音效 系统

忠实电影情节程度

不过不失

纱迦

现在每部好莱坞动作大片推出后，必然会有一部对应的美版游戏推出，这几乎已经成了惯例，本作也不例外。虽然游戏的素质和电影的票房比起来相差甚远，但还是颇具游戏性的。游戏中没有太多枯燥的美式解谜，既使英语水平不高也可以很轻松地玩下去。游戏的动作成分极多，攀爬、跳跃、发射蜘蛛丝等动作应有尽有，也不乏诸如在摩天大楼间荡来荡去等惊险场面。可以说是忠实再现了电影的精华部分。缺点在于动作不够流畅，情节不够紧凑，容易出现冷场。

ACE飞行员

来到新世代主机上，游戏画面的提升可以说是惊天动地，通过游戏我们完全可以领略国际大都会曼哈顿那繁华的风貌，可能只有这样魄力的画面才能衬托出美国漫画英雄——蜘蛛人的风采，这让人心动不已，不禁伸出大拇指。本作凭借电影版隆重上映，横扫所有游戏平台，气势如宏。由于场景太过华丽和庞大，某些场景会出现较严重的丢帧现象，这一点PS2版尤其明显，不禁令人沮丧。虽然游戏画面如此华丽，但在玩家中并没有引起太大的反响，归根结底：游戏在玩法上与前作并没有什么区别。

SOUL

提前于电影之前就发售的美版游戏，游戏本身与前作大致相同，前作就已经比较成熟的“蜘蛛人游戏系列”再套上最新电影的故事和人物，无疑让游戏更吸引人了。游戏画面算是很好地发挥了PS2机能，蜘蛛人纵情遨游于大厦丛林之间的感觉被更好地表现了出来，在电影跌破所有人眼镜地在两周内获得2亿美元票房收入的现在，游戏反弹，受到更多人的喜爱和关注是必然的。不过很遗憾游戏没有直接用上电影的画面，也许是因为游戏比电影更早出吧。

PS2/DVD-ROM/ACTIVISION/SPIDER-MAN THE MOVIE/ACT/2002-04-16/1人/美版游戏

2002国际足联世界杯

画面 音效 系统

爽快度

GOUKI

FIFA惟一认可的“专用世界杯游戏”（老天爷指定的，还不够你臭P的？），同4年前的那一作一样，球队的数目大幅削减，只留下32强和几支未能进入世界杯决赛圈的“遗憾之队”。比赛时的感觉比前作稍好一些，值得一赞的是对比赛细节部分的描绘。带球时的感觉仍有待提高，传球总给人一种乏力感，而射门的力量似乎又太大了。完全实名的球员名单是游戏的最大亮点，不过满屏的片假名也为这个亮点打了一个折扣，PC版才是《FIFA》玩家的最佳选择。

LIKY

今年是世界杯年，《FIFA》当然也不会让《WE》专美。游戏不光收录了世界杯的32强，还增加了9支没有入围决赛的队伍，球员全部以实名登场（比《WE》强的一点）。操作方面不是太难，感觉更加适合初学者上手，但是队员的个人技巧也很多，要熟练掌握也得花上不少时间。画面精致一向是《FIFA》的特点，这次也不例外，无论是球场还是队员都表现得很到位，许多明星球员一眼就能认出。比较遗憾的是游戏的模式太少了，而且没有练习模式，实在是做得不够体贴。

多边形

平心而论，该系列的进步也是有目共睹的，带球时虽然还是有点滑冰的感觉，不过比起前几作来说的确是进步了很多。画面再次得到加强，同时推出的三个版本在画面上都有令人满意的表现，球员面貌的拟真程度有了提高，“球星脸”让人的投入度也增加了。不过，可能是由于东西方概念的差异所致，球员整体造型（身材）总给人很别扭的感觉，让人感受不到球员的“活力”，也许是动作还不够舒展吧。世界杯的赛程也被忠实地再现到游戏中，这就是官方认可游戏的好处了。

PS2/DVD-ROM/EA SQAURE/2002FIFA WORLD CUP/SPG/2002-05-02/1～8人

龙珠 悟空传说

画面 音效 系统

忠实原著度

LIKY

本来是一个非常期待的游戏，一来是因为《龙珠》是我喜欢的漫画，二来游戏类型又是我最喜欢的A·RPG形式，但是玩到后却让人有些不大不小的失望，单说开头那一段动画就让人大跌眼镜，模糊得一塌糊涂，虽说GBA的解析度比不上电视，但也用不着这样来敷衍吧。游戏的系统方面似乎也存在着不小问题，特别是平衡度的设定，路上的小杂兵，也就是些小狗、小螃蟹都长得皮糙肉厚的，用冲击波都要打三四下才行。看来《龙珠》游戏交给欧美公司来制作的确不是一个明智选择。

D·S

曾经风靡东南亚地区的超人气漫画《龙珠》最近在欧美地区非常火爆，有眼光的游戏制作公司当然不会错过这个绝好的机会。由于游戏的类型是A·RPG，所以在强调动作性的同时也兼顾了故事剧情的完整性。虽然游戏的整体流程不长，但是仍然具有一定的可玩性，角色动作比较流畅，敌人的种类也很丰富。不过游戏制作小组还是没有完全领略《龙珠》原作的神髓，热血度远远不够，在国内的玩家对《龙珠》的热度逐渐冷却下来的今天，究竟还有谁去在意呢？

阿修罗

没想到过了这么多年居然还可以玩到这个题材的游戏，想当初阿修罗打通的第一个RPG就是《龙珠Z3》，当然这一次的差别很大。因为是美版游戏，所以是全英文的，老读者可能会不习惯，不过游戏的各种设定都和原著一样，不用过于担心。游戏中完成特定任务也可以得到经验值，当然练级也很重要。虽说比较忠实于原著，但是剧情节奏把握得不是很好，经常给人一种很突兀的感觉。操作方面虽然简单易学，但同时也显得生涩、无聊。片头虽然比较模糊，但是效果还是蛮令人惊异的！

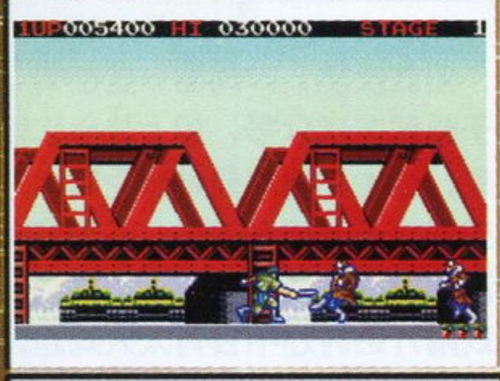
GBA/INFOGRAMES/DRAGON BALL Z THE LEGEND OF GOKU/A·RPG/2002-05-17/美版游戏

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

www.plumbook.cn

不过不失

黄金眼



KONAMI怀旧街机游戏合集

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

冲着《绿色兵团》购买此作的玩家所占的百分比 ■■■■■□□□□

LIKY

收集了6个非常非常古董的街机游戏，从1981年的《青蛙过河》到1985年的《绿色兵团》，都算是KONAMI当年的街机经典游戏。我最初开始玩街机的时候就玩过这些游戏，特别是对那个飞机《IME PILOT》印象深刻，因为那时我甚至还不习惯用左手控制摇杆，总是要找个同学帮我按子弹，我用右手控制，想起来真是让人回味。扯远了，说到这6个游戏，我想现在除了老玩家外，恐怕很难有人会接受他那简陋的画面和单调的音乐，它只是献给老玩家的一份珍贵礼物而已。

阿修罗

功夫功夫！相信大家都没有玩过这样的《功夫》吧！其实这个才是真正街机版的画面呢！不光如此，在这里还能够看到《绿色兵团》、《青蛙过河》等令人怀念的作品。其他3款射击游戏也各有特色，和今天流行的射击游戏类型有不少区别，即使不擅长射击游戏的玩家也能够陶醉其中。游戏支持1卡多人对战，大可以找来很多伙伴一起回顾当年的感觉！画面方面和当年的街机相比完全没有提升，其实有GBA强大的能力支持，KONAMI完全可以做出更好的效果，至少应该做一个改良版模式！

纱迦

游戏的实际内容和游戏名称一样，不过除了《功夫》和《绿色兵团》之外，其他几个游戏在国内的知名度都不是很高。凭借GBA的机能，这几个游戏都做到了完美移植。但以今天的眼光来看，这种画面已经不能入各位玩家的法眼，而游戏的玩法也没有什么特别高明的地方，因此除了喜欢怀旧的玩家外，恐怕是不会有人对它感兴趣的。事实上这几个游戏也并不是KONAMI最经典的街机游戏，我们还是耐心等待诸如《SUNSET RIDER》、《X-MEN》之类的经典到来吧。

GBA/KONAMI/コナミアーケードゲームコレクション/ETC/2002-05-02

热血推荐

合金弹头4

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□

难度 ■■■■■□□□

GOUKI

对于初学者来说，难度一如既往地高，不过对于从前四作一直玩过来的玩家来说，还是能够很快适应的。由于仍然采用的是MVS基板开发，因此游戏的画面并没有什么出彩的地方，大迫力的BOSS也是司空见惯了的。增加的一些充满速度感的关卡让人感觉很爽快。两名新角色的演出很有观赏性，就算是让他们站在那里不动看他们的小动作也是乐趣十足。拯救人质仍然是除了破关之外的主要任务，供高手研究用的隐藏人质地点也很丰富，如果能够四人同时进行游戏那就太好了。

纱迦

以难度著称的本作一直都是街机迷的重点研究对象，此番虽然改由PLAYMORE制作，但游戏感觉绝对和以前一样。PLAYMORE对这款游戏也是寄予了厚望，还特地找来了一位韩国知名歌手为本游戏演唱主题歌，主题歌也有英、日、韩三种版本，实在令人肃然起敬。不过恰恰本作的缺点也就在于感觉和以前一样，玩起来几乎感觉不到什么变化，除了敌人和关卡的不同外，游戏的变化实在是少得可怜，而且很多场景都有似曾相识的感觉。本作只能说是没有让拥护者失望的一作。

SOUL

整体风格与前作几乎完全相同的系列新作，完全不叛离以往作品优点，游戏依然如以往的《合金弹头》一样热闹非凡，痛快过瘾。但毕竟这已经是系列第四作了，游戏本身没有多大改变这一点多少也让这一超经典街机动作游戏新作不再显得那么有灵气了。本作每关仍有分支路线的存在，游戏的重复可玩性得到了保证。本作的新花样包括新的几样武器和新的变身等，《3》中经典设定——变身为丧尸在本作换成了猩猩变身，新的交通工具也很过瘾。

ARC/MVS/PLAYMORE/METAL SLUG 4/STG/1~2人

热血推荐

创世方舟：灰烬

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

角色设计 ■■■■■□□□□

ACE飞行员

前作在PS上登场，由于游戏的世界观十分特别，玩法也有别于其他A·AVG游戏，所以在国内玩家中的知名度相当高，向自己注射药物以获得超能力的亡命行为，想起来都让人无法接受。本作的故事紧紧承接前作，主人公除了加入多种全新的超能力外，还加入了防御系统，玩过前作的玩家可以很快上手。这次游戏的背景完全以多边形描绘，画面素质已经达到了前作CG的水平。由于游戏保留了战斗升级系统，所以会比一般AVG的游戏时间长很多，推荐大家试试这款游戏。

慕容非

对于PS上的前作本人比较欣赏，没想到很快就在PS2上看到它的新作。游戏是本人比较欣赏的类型，在AVG中加入了一些RPG的要素使得很快就能通关的游戏更耐玩。游戏的画面说不上上乘，但毕竟是PS2，一些细节方面还是不错的，对于ENTERBRAIN这来说已经相当不错了。游戏的风格比较低调，和《寂静岭》比较相像，角色也是由一些精神不太正常的人组成，针对性比较强，所以很难会有高销量，但对于一些老玩家来说，这样的游戏再适合不过了，所以本人也是很推荐的。

SOUL

以超能力为主题的A·AVG，游戏性本身比同类的一般作品要高一些，不至于太过空洞。游戏系统具有自己的特色，但有让人感觉比较麻烦的地方，而且操作的流畅性也有待提高，另外本作也具有3D游戏中视角转换不便这个问题。故事方面，属于一个空想型的世界，这样很有利于游戏题材的发挥，但另一方面，由于不够真实，让人无法产生过高的代入感。作为游戏的卖点之一，游戏中有一些比较另类的题材及图像，有人会比较喜欢这样的设定，但也可能会让部分人感到压抑和反感。

PS2/DVD-ROM/ENTERBRAIN/GALERIANS：ASH/A·AVG/2002-04-26/1人

不过不失

羊之心情

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

女性玩家向 ■■■■■■□□□

阿修罗

卡哇伊！我只能想出这样一个形容词来描述我玩了这个游戏之后的感受。超可爱的人设（犬设、羊设？）绝对对很多低年龄层的玩家和女性玩家有很大杀伤力。操作方面也十分体贴周到，完全没有繁杂讨厌的感觉，玩家要做的只有控制牧羊犬的移动和叼起/放下绵羊。游戏路线从简单到复杂，当中逐渐会增加各种障碍物，要想成为一名真正的牧人还必须经过长期的训练呢！如果我是女生，可能会对这款游戏产生很浓厚的兴趣，但是现实的情况是在通过几条路线后我就把它永远放了下来。

LIKY

一款相当好玩的动作益智游戏，玩家控制一只牧羊犬，要将一大堆傻羊赶到指定的目标，牧羊犬可以用叫声来驱赶羊群，也可以把羊叼起来，途中要不断避开各种障碍物、陷阱甚至狼群，考验的不仅是玩家的反应，还有策略。游戏玩起来非常轻松，非常搞笑，特别是那些稀奇古怪的辅助机关给游戏增添了不少乐趣，看着一大堆羊被跳台弹得在天上乱飞我都笑得不行了，强烈建议玩家都来玩玩这个极富创意的游戏，相信很多女孩子也会对这个游戏着迷的。

SOUL

好轻松、好清新的游戏啊，游戏的规则很简单，只要让你控制的牧羊犬把羊赶进特定地点就可以了，游戏是一小关一小关展开的，每关过后都可以记录，所以可以随时拿出来玩，也可以随时停止游戏，非常适合GBA的便携性啊。游戏中的每一样设定都可爱至极，你控制的小牧羊犬还可以叼起不听话的羊，直接放到目标地点，可爱啊；对话部分所加入的羊叫声也很可爱，总之游戏是可爱得彻头彻尾，相信女性玩家更容易被这款游戏迷住。喜欢玩轻松休闲游戏的玩家，就不要错过这款游戏了。

GBA/CAPCOM/ひつじのキモチ/ACT/2002-04-19

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

荒野兵器进化版3

PS2	SCE	RPG	1人
	2002年3月14日推出		35KB
DVD-ROM	-		

文：纱迦

虽然写这篇评论时离上一次《荒野兵器进化版3》（以下简称《WA3》）爆机已有一个月时间，但双手一接触到键盘上，我的思绪又回到了和维吉尼亚一起奋战的日子……

刚接触到这个游戏时很容易就让人联想到美国西部的淘金时代，虽然游戏一开始就告诉大家这个故事并不发生在地球上，但登场人物的装扮、极具牛仔气息的西部建筑，还有那个全是印第安人的村庄（当然游戏中不叫印第安人），一切迹象都表明这只不过是制作者欲盖弥彰的手法而已。不过如果你以为整个游戏只不过是讲述4位牛仔（游戏中叫“候鸟”）冒险的故事那你就大错特错了，因为渐渐地你就会发现很多出乎你意料之外的东西，如魔法、召唤、古代文明等等，到了游戏后期甚至还会有飞空艇出现。说到飞空艇，就不能不提到《FF X》。由于《FF X》完全废除了在大地图上移动的方式，因此飞空艇移动的方式也被迫改为了跳跃式，虽然方便快捷，但也丧失了那种冒险的快感。不过在《WA3》中这种感觉又回来了，开着飞空艇云游四海冒险实在是玩RPG一大快事，也非常符合渡鸟这个身分。

老实说刚看到《WA3》时对它的印象并不是很好，这主要是因为游戏大胆地采用了目前业界流行的TOON RENDERING技术。采用这种技术最大的好处就是可以非常传神地表达出角色的表情，如果采用过去的方法用即时演算来表达角色的表情难度很大，从这一点上来看《WA3》比《FF X》还要胜过一筹。而且本作的画面达到了每秒60帧的水平，实在是令人惊叹。不过可能是因为RPG场面过于宏大，对技术要求更高，因此《WA3》的画面看上去要比同样采用了这种技术的《JET SET RADIO》等游戏要差一些，特别是角色的边缘轮廓部分处理得不够好，这点有些让人遗憾。

事实上最初吸引我玩下去的是《WA3》的音乐。和过去两作一样，《WA3》的音乐依然由なるけみちこ制作。なるけみちこ大师的主要作品不多，和游戏有关的作品更少，除了三作《WA》，就是PCE上的“《天使の诗》系列”，但他绝对配得上“大师”二字。他的作品中多采用口哨（日文为“口笛”）作为表现手法，刚好与《WA3》的世界观不谋而合。本人最欣赏的是在原野上冒险的音乐，不但有很浓的西部风味，而且给人一种波澜壮阔的感觉，真是百听不厌。当然游戏的主题歌《Advanced Wind》也是非常好听的。这首歌依然由《WA2》的原唱麻生かほ里来演唱，这位多产的女歌手在日本以勤奋著称，不但经常为游戏、动画、电视剧演唱主题曲，有时候甚至还直接担任声优。游戏的结束曲《夜空しか知らない》和片尾曲《WING》也是由她演唱的，为了配合游戏剧情，片头曲、结束曲都有3个版本，且包含一个英文版。顺便说一句，《WA3》的原声大碟已于今年3月20日发售，CD4枚组！这在游戏OST中是不多见的。

《WA3》的剧情在系列的三部作品中应该算是最好的。正如它的宣传口号所说的，这一次故事的主旨是回忆。本来以为这个故事就是讲述女主人公维吉尼亚为了追寻她失踪的老爸而展开“三千里寻父记”的故事，其实这只是一个铺垫，玩到后来发现她的老爸果然没死，却引出了昔日“七人委员会”的故事，接下来高潮叠起，三预言者、苍之骑士等传说中的人都相继登场，更惊人的是原来男主人公杰特是人造品……故事的结局也很出人意料，不过给人感觉不错，毕竟大团圆的结局太俗。顺便说一句，最后的BOSSアンゴルモア就是法国大预言家诺查丹玛斯在他的《诸世纪》最著名的预言中提到的恐怖大王（Angol moa），知道了这一点就不难知道为什么它最强的一招叫作七月（7th moon）了。限于篇幅，就不再对剧情进行过多的谈讨了。

作为一个人气RPG系列，“《WA》系列”的系统确有其独到之处。在《WA3》中废除了传统RPG中更换武器装备的设定，要提升武器的性能就要花钱改造。改造分为攻击力、装弹数、会心一击出现率、重量、命中率5个方面，改造的费用会随改造次数呈几何倍数大幅上升，最麻烦的是最多只能改造15次，玩家可以充分体会到鱼和熊掌不能兼得的感觉。《WA3》中的召唤兽身上可以装备GEAR，通过装备GEAR就可以学会一些新的能力，但装备的GEAR一旦取下就会消失，这对玩家来说又是艰难的抉择。除了以上两大变化外，系列独有的遇敌系统、GOODS、FP设定对没接触过本系列的玩家来说都是非常新颖的体验。

对于一个RPG来说，画面、音乐虽然很重要，但更重要的是游戏性。对游戏性这个概念实在很难下定义，但它的确存在。有些游戏画面非常漂亮，但玩几个小时就会觉得索然无味。还有些游戏画面一般，甚至很差，但却能吸引人几十甚至几百个小时地玩下去，这种情况就只能用游戏性来解释了。“《WA》系列”的特色就在于解谜，不过平心而论，《WA3》的解谜难度并不高，只要肯动脑筋，应该都不成问题。真正比较麻烦的是寻找剧情。玩这个游戏时玩家80%的时间都是在遗迹中冒险，游戏的基本流程就是打听情报→找到遗迹→通过遗迹→打听情报→找到新遗迹，如此反复，中间插一些剧情。由于隐藏要素众多，加上战斗比较有趣，倒也不觉得很单调乏味。只是如果打听的情报不够，即使你来到遗迹所在的地点，也无法找到。游戏刚开始时还不会有太大问题，不过到了游戏后期就比较麻烦，因此整个游戏还是具有一定难度的。针对前作BOSS实力太弱的缺点，本作大大增强了隐藏BOSS的实力和数量。记得我第一次和游戏的最强BOSS真百兽王对战时，由于此前走迷宫就用了4个小时且不能存档，实在不肯就此认输，结果足足打了一个半小时。若不是最后时刻突然领悟了游戏最强技フィネストアーツ的奥义，谁胜谁负还真难说。特别值得称赞的是制作人员在细节方面的设定，如按SELECT消去字幕、奔跑可以像赛车游戏一样甩尾、按住R2不放再按○会出现解谜提示、战斗中按X取消当前动作等，极大地丰富了游戏性。

游戏的隐藏要素非常多，如隐藏BOSS、深达100层的隐藏迷宫ABYSS、20个“仓库番”问题等等，尤其是15枚Exファイルキー的设定，实在是神来之笔。用足够的Exファイルキー可以在通关后随意欣赏8种片头和4种片尾，还可以继承上一次游戏的等级、金钱。这15枚Exファイルキー对玩家的各方面都提出了很高的要求：打开所有的宝箱是考验玩家的观察力，完成所有的仓库番游戏是考验玩家的逻辑能力，击败游戏中最强的BOSS是考验玩家的实力，100回打倒红色小人则是对玩家耐心的极大考验。如果能将所有的Exファイルキー都拿齐，那你就是《WA3》绝对的达人。

在对《WA3》大加赞扬之余，也不能忽视《WA3》里的一些问题。除了已经提到过的画面有待提高、没有人物语音、游戏进行方式比较单调外，最不能容忍的是游戏中有BUG，而且多为恶性BUG。玩家最应当小心的就是当下马或“马越檀溪”时如果突然遇敌，战斗结束后就会被定在当场，动弹不得。遇到这种情况只能LOAD重来。此外在遗迹内乱冲乱撞的话，也有可能被卡在某处下不来，此时应该继续乱冲乱撞，运气好的话还有救。

不过瑕不掩瑜，《WA3》依然值得推荐，所有喜爱RPG的玩家都不应该错过它。

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

www.plumbook.cn

特别企划

文：H.I.D.D.I.D.

寄生在PS2上

——解析PS2直读芯片现状

在生活中，我们常常会碰到买得起马却配不起鞍的情况。面对困惑有些人选择了安心赚钱买马鞍，舒舒服服骑骏马；而有些人不愿意买马鞍，只是买了一块厚实的布搭在马背上凑合，虽然同样可以骑上马匹，但是时间长了人不舒服马受罪……如果是你又该做何选择呢？

PS2惹谁了？

无论如何，为一台PS2频繁升级直读是非常危险的事情，也许就是在下一次升级直读之后，你会突然发现自己的PS2永远不能再读取心爱的游戏了……

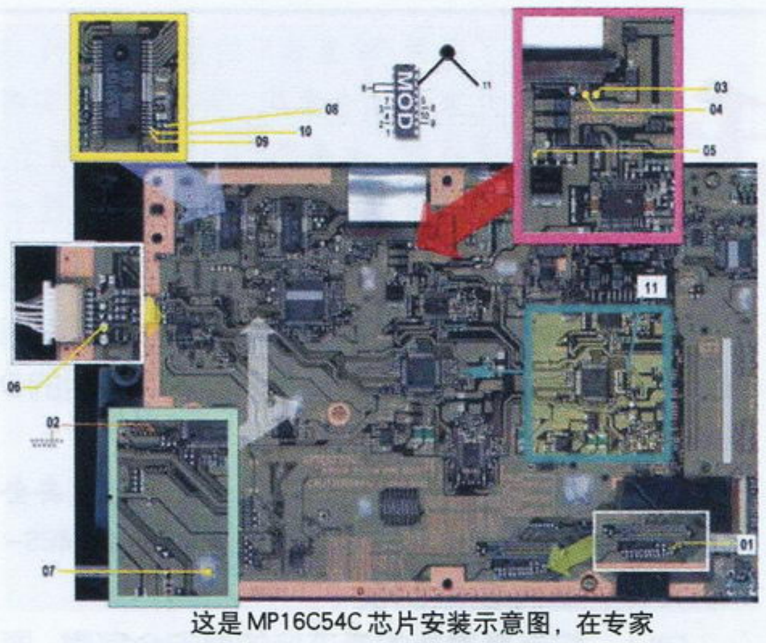
升级啊升级

PS2的命运为什么如此坎坷？PS2究竟惹着谁了？自打它一出名，想找碴的人就不计其数。大家主要是看不惯它只能用正版光碟，于是直读技术层出不穷，大概每过三四个月就会出现新的所谓更完美的型号。从早期的DIR-IC飞盘技术到初次通用的12C508A，从一装上就准保烧机的初版NEO4-V101到逐渐稳定的AR2+SELECTBOX（注：就是插在USB插口上的那个东东）金手指引导，从如今刚刚推向市场的免正版引导的MM-16（暂名）到6月即将推出的完全完美直读芯片MESSIAH2-V5/V6，大概购买PS2比较早的朋友们都已经厌烦了直读芯片的不断升级。加直读，是否安全呢？

安全不安全

目前直读产品令某些人头疼的地方就是技术的不稳定。芯片本身对主板集成元件的影响不大，但是附带的小问题五花八门。除了最新的MESSIAH芯片尚未明朗以外，所有的直读芯片都会对光驱机械设备产生不良的影响，长期使用会导致齿轮咬合松动、托盘控制器反应迟钝甚至进出仓失控。当然，这些都还不是最可怕的问题。

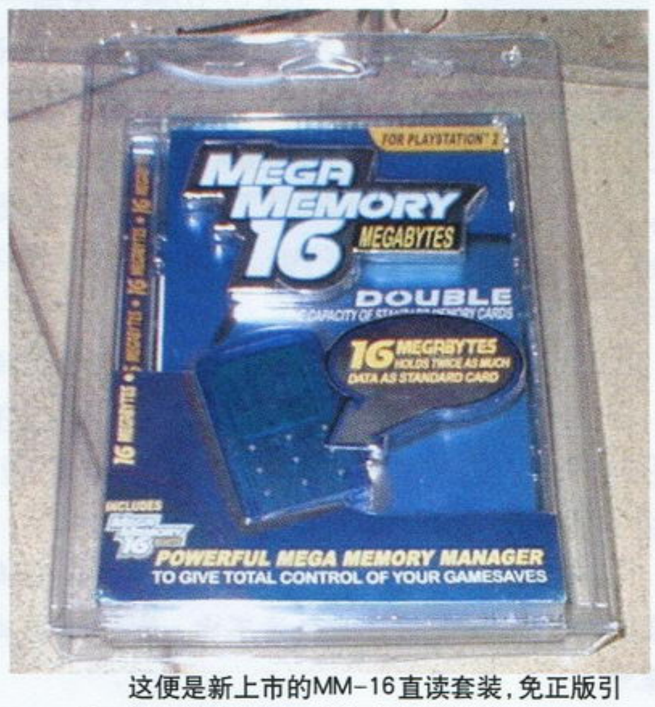
最值得关注的事情是直读的安装。稍有计算机硬件常识的人就会知道，PS2高集成度的主版构造是非常精密的，如果想要在上面做手脚，那些小作坊的技术绝对不可信。加了直读后导致损坏的机器，有80%以上是因为焊接不当或者焊接遗留问题。以最近流行的NEO4-DVD2或AR2-V2（CHEATER VERSION）为例，街边店铺里有些技术不过硬的非专业人员通常都是一个人，一套直读芯片，一个电烙铁，一盒螺丝刀就搞定全过程。他们总是把不该着热的线路节点或集成电路引脚给烫化，然后自己再补焊上，有些“江湖电工”甚至把松香等等的焊接残留物留在主板上，造成严重的腐蚀。不断更新却不甚稳定的技术加上完全手工作坊式的安装遗留问题，更加大了直读芯片的危险系数。



这是MP16C54C芯片安装示意图，在专家眼里，PS2似乎一点都不神秘。

加装直读后导致的问题种类繁多，前面提到的不必再细说，而NEO4-V101的第一版说明书中包含了一根错误的跳线（注1）连接，按照它连接的主机只有死路一条，症状之一是1小时之内光头的DVD波段转换器被弄坏，在这以后你就只能玩CD了。这一点，想必有些玩家已经经历过了吧？解决办法是升级直读+换光头。随后稍作改进的NEO4-V102则使某些35000型机器无法在光盘仓弹出时进行冷启动，如果你非要那样做，按下RESET键之后等待着你的仍然是价格400元左右的全新PS2光头一只和老板无可奈何的笑脸……

当然，这些问题目前基本都得到了解决，而国内店家的直读安装经验也就是这样一点点累积起来的，正是无数被毁掉的PS2培养了这一代直读安装大师们日趋稳定的安装技术！无论如何，为一台PS2频繁升级直读是非常危险的事情，也许就是在下一次升级直读之后，你会突然发现自己的PS2就永远不能再读取心爱的游戏了……



这便是新上市的MM-16直读套装，免正版引导，虽然价格不菲，总比MESSIAH便宜一些。

偏向虎山行？

MESSIAH可以直译为弥赛亚，它也有耶稣基督的意思。不过这个东西真的能拯救那些买不起正版的玩家吗？也许它没有那么高尚也未可知……

如果不惯着PS2

看了上面的恐吓，你觉得无所谓是吗？好，算你有胆量，有魄力。那就别再宠着光驱，惯着PS2了。

你的真朋友不会向你推荐任何型号的直读，因为目前所有的直读都不怎么成熟，所谓的内行一般会告诉你一个字——等，他们会说完美的直读不久以后就会出现。

但是偏偏有很多人不愿意等待。在目前，有不少人选择使用AR2+SBOX的金手指版本（还有一种DVD版本就不怎么样了），不过，嘿嘿，现在它必须让你破费一点——由一张正版盘来引导才能使用，而且早期的AR2V1.1还不支持PSone游戏。所以，现在很多人在确定了是最新版本，能独立按键出仓换盘和PSone完全直读等，才敢安装。目前，这种直读对D版的兼容性应该是最好的。MM-16是大约半个月前上市的新型直读，也是目前日版机器可以使用的“最”近乎完美的直读。它自带的引导碟可以为使用者省掉一张正版盘的开支，但是别得意——初装费也颇为不菲，600大元是少说（注2）。MM-16第一版套装中带有一张16Mb的记忆卡，但是记忆卡不对应日版机器，用它改机的人可以观看全区的DVD影碟，不过MM-16初版是没有金手指功能的，请另寻高就。由于时间关系，对这款芯片我们还没有太多接触，更没有详细测试，大家如果感兴趣，可以询问一下有MM-16的店铺老板的意见，但得到的回答往往是“商业性”的回答。据目前使用者和店家的反应来看，这套直读虽然还没捅出什么大漏子，但是对一部分D碟还是存在不兼容的情况。

“虔诚”的等待

现在有不少人还在等，为什么？首先，E3展后可能会有新型号的PS2，而没有内置硬盘的新型号PS2也许会在不久的将来降价，虽然这一切仅仅是猜测而已。其次，据“行业内人士”称，一种称为MESSIAH2-V5/V6的完全免引导直读IC预计将会在6月左右登场。（编注：PS2确实降价了。）目前制造商仅仅公布说将会对应美版和欧版的机器，已经公布的型号有：PAL EUROPE、PAL AUSTRALIA和NTSC AMIERCA，而对应亚版和日版机器

www.plumbook.cn

的NTSC ASIA系列则在研发计划之中，眼下已经初露端倪，估计不久便会有成品出售。

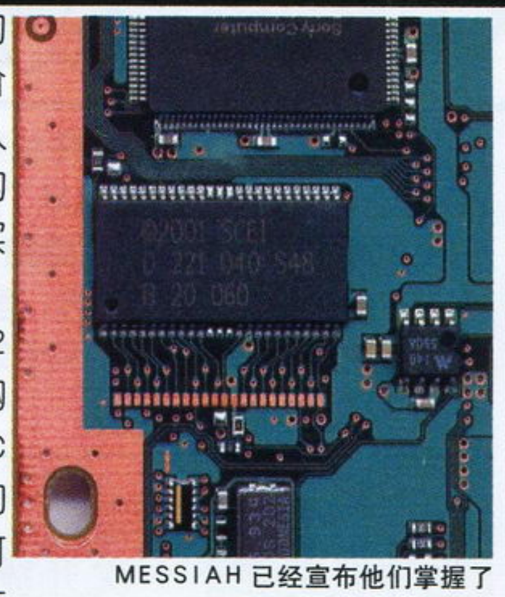
MESSIAH可以直译为弥赛亚，根据金山词霸的解释（笑），它的含义是犹太人所盼望的复国救世主或者犹太国王；在《英语辞源》中介绍了希伯来语MESSIAH的来历，它也有耶稣基督的意思。不过这个东西真的能拯救那些买不起正版的玩家吗？也许它没有那么高尚也未可知……

新的芯片目前公布了设计完成的NTSC USA V1.3 版本，它需要在PS2的主板上安装23根跳线（焊点另计），MESSIAH官方公布的承诺是他们可以对应一切为PS1/2设计的CD-ROM 与DVD-ROM，不需要任何引盘，不需要任何按键，不需要任何外插设备，同正版使用一样方便。

这块小巧的直读电路板使用了特制的Custom ASIC(ASIC是指Application Specific Integrated Circuit，即特定用途集成电路）并采用MXN（Multiple Address Navigation，多地址导航）技术，首次在内接式直读电路中引入Programming Pins（可编程插脚）的概念。MESSIAH官方声称这种直读方便安装，易于量产而且安全可靠。

首批MESSIAH仅对应少数PAL制式的PS2，而且在一些PAL USA版本的PS2上安装后，兼容PS游戏时会出现一些视频BUG。MESSIAH官司方近日表示，那些情况是由于PS2-V4 版本BIOS与直读芯片的制式选择不兼容导致的，目前新型号的MESSIAH则已经完全修正了这个BUG，而且可以为NTSC制式输出全屏画面。从芯片的设计来看，MESSIAH似乎要将PS2输出制式统一为NTSC（National Television Systems Committee，美国国家电视系统委员会制式）。

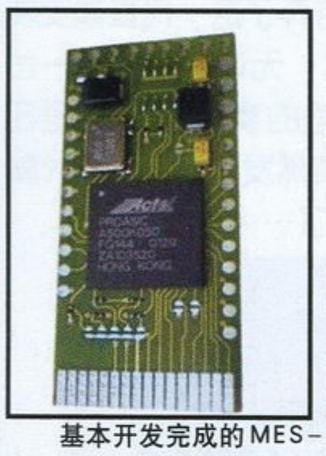
截稿之前，我所在地的专卖店传来了“MESSIAH下周到货”的消息，有些货源灵通的专卖店已经开始高价为某些PS2用户安装直读了。至于大家最关心的价钱，目前的天价是大约1000元人民币，两片直读的钱加起来就够买一台PS2了。


MESSIAH 已经宣布他们掌握了PS2-V5/V6的BIOS技术。

我国的PS2使用者大多都购买了日版NTSC制式的PS2，最初的目的自然是可以同步玩到日本最新的正版。于是有热衷于直读的人已经对日版MESSIAH芯片拭目以待了。但无论如何，这些人为要为自己的PS2祈祷了。但那改变不了PS2光驱急速损耗的宿命，祈祷更多地是希望自己的PS2“意外地”耐用吧……

直读专家的话！

为了获得PS2直读IC的第一手资料，在下（以下简称为H.D.D.I.D. ）近日走访了“业内”最有名气的几家电玩专卖店。BILL先生（实名不便透露，以下称为“BILL“）是服务于一家大型专卖店的直读技师，也是PS2直读IC行业圈子里的名人。BILL亲手安装过初版10000型到如今的35000型机器上所有类型的直读IC，并提出过一些被制造商采用过的改良方案。下面就是笔者跟BILL先生交谈实录的节选。


基本开发完成的MESSIAH芯片（5月10日试验版实物），大家从芯片上可以看到它的产地是——香港……

H.D.D.I.D. ：……我们前面提到了可以不用正版引导的MM-16直读IC，这种芯片对主机有什么伤害吗？

BILL：伤害？会有一些。其实，所有的直读芯片对主机的伤害都是不可见的，总之用户最后的体验就是：光驱不行了。其实这不都是光盘的错。MM-16 当然也不例外。

H.D.D.I.D. ：直读IC会直接影响光驱的性能吗？

BILL：是的。会有直接影响的。有些型号的直读会导致主板向光驱供电不稳。但MM-16好些，因为至少它不是强制出仓。很人性化的设计。

H.D.D.I.D. ：人性化？（汗！）从前的直读都有挑盘现象，比如有的D碟会读不出，MM-16有这种现象吗？

BILL：有，现在发现大约有10%的D碟无法读取，不过不能排除一部分碟片版本的问题。

H.D.D.I.D. ：如果确实发现了某些游戏不兼容的现象，MM-16的生产厂商会不会考虑为自带的引导光盘升级呢？（注：MM-16用一张自带的引导碟代替了从前的直读所要求的正版DVD-ROM。）

BILL：恐怕在他们做出反应之前更完美的直读芯片就会出现了。不能以软件维护的眼光来看待直读芯片这种东西，而且有些不兼容牵扯到硬解码冲突和跳线连接的问题，也不是升级驱动盘可以解决的。

H.D.D.I.D. ：原来是这样，那么，PS2的直读IC发展至今，是不是越晚出的直读安装越方便呢？是不是越新型的直读对主机的损伤越小呢？

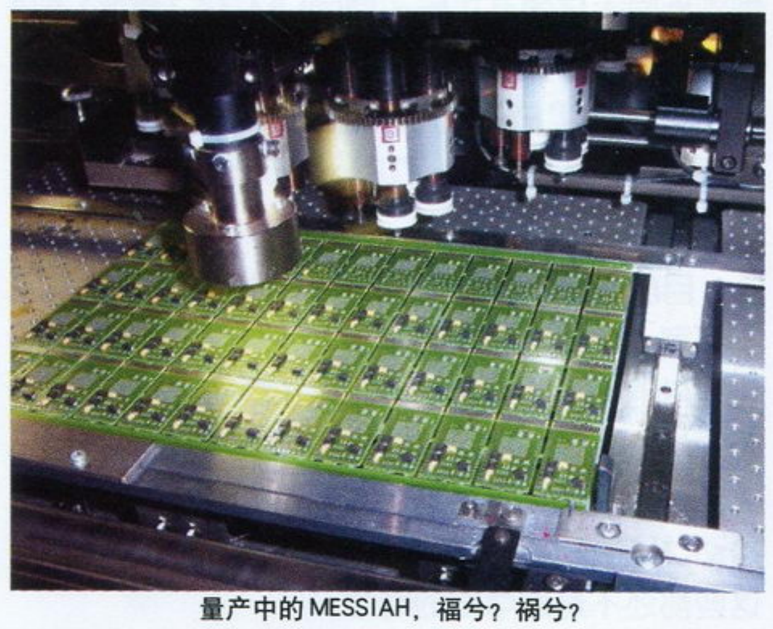
BILL：不是。不知你有没有听过有一种要安装48根线的直读，还有一种是32根线，是给30000型加的，巨麻烦。“越来越简单”如果用到玩家身上那倒是很贴切，不玩正版的人反而越来越享福（苦笑）……不过越靠后的直读对主机损伤越小倒基本是真的——条件是你别做第一个尝鲜的人。话说回来，加直读就是为了用D碟，直读越好，能用的D碟越多，你的机器也报废的越快。

H.D.D.I.D. ：可不是么……那你认为目前最安全可靠的直读是哪一种呢？对最近将要上市的MESSIAH芯片，你又怎么看呢？

BILL：应该是最新的最流行的最安全可靠。要不然它就不会有市场。至于MESSIAH，我见过对应欧美机器的版本，也亲手装过几台。据我所知，现在MESSIAH小组对PS2各个版本的BIOS已经掌握得炉火纯青，可以肯定地说MESSIAH会成为PS2上最成功的免引导免外插直读系统。目前对应日版NTSC-V6的芯片我还没有见到，据设计师讲，一部分港产日版芯片会稍有点意想不到的小BUG，不过当然很快会得到解决。据说MESSIAH研发小组里有一些非常天才的设计人员，的确是把PS2给琢磨透了，而且芯片的量产计划也安排得天衣无缝，我想应该没有理由不成功。索尼当然气坏了，不过现在MESSIAH启用了香港非常秘密的地下生产线，安田哲彦只有干瞪眼（诡笑）。我想，熟知内情的人都会对他们的官方网站上的一段话感兴趣的：It's been 6 months, the Messiah team haven't seen a soldering iron, oscilloscope, console board, since the original Messiah..... THEY'RE BACK! 不过刚刚面世的MESSIAH一定是非常昂贵的，加上初版总有些不尽人意的地方，目前最安全可靠的直读我觉得倒应该是MM-16，它对主机的损伤倒是很小。

H.D.D.I.D. ：那么……MM-16就没有缺点吗？

BILL：缺点？缺点还是贵。而且兼容性看起来不如那套老式的二次RESET型金手指正版引导。前有AR2的全兼容，后有MESSIAH的免外插，MM-16的设计者选择在这种时刻推出这套芯片好像颇为不智。再有就是安装的时候危险系数非常大。MM-16的焊点太小了，需要细心地搞定，如果技术不过关会出大问题的。当然，焊好了就没什么事了，除非焊点脱落引起断路或者短路。


量产中的MESSIAH，福兮？祸兮？

H.D.D.I.D. ：焊点脱落？那……老板会负责修理吗？

BILL：我们会的。不过不包括由于摔，砸，踹机器等人为原因引起的焊点脱落。

H.D.D.I.D. ：那是，那是。我对PS2一向是很温柔的，除非碰到哪个游戏打不过去……BILL先生，被你辣手植入直读的PS2少说也有一两百台了吧？

BILL：是啊……我都厌烦了。

H.D.D.I.D. ：那安装直读的时候最大的危险是什么呢？

BILL：短路。不论什么原因将主板上不该连的地方无意中短接都肯定会引起机能故障，有些芯片引脚的短路对PS2来说是致命的。最新的MESSIAH芯片焊点更小，再加上本身的一些BUG，稍不留神麻烦就大了，只能是小心再小心。现在我所在地区加直读过程导致的损坏率基本上是每20台坏一台。

H.D.D.I.D. ：（心跳中）那……加直读弄坏的PS2可以修好吗？

BILL：看你肯出多少钱了。除了留下机壳，里面的东西统统换过，1800元，当然能修好（笑）。基本上就是哪里坏了换哪里。PS2主板上没有任何可以“维修”的部件，出了问题只有换新的。顺便说，牵扯到具体的问题，用户看到的最终结果往往可能由不同的原因引起。这一点要切记。比如不读盘，不一定是光驱的问题，也很可能是主板的问题；再

www.plumbook.cn

比如被220V电压烧机，千万不要以为烧的肯定是保险，电容、伺服电路、芯片都有可能被烧毁，而用户的感觉就是：机器不能用了。

H.D.D.I.D. ：有这么吓人吗？

BILL：（严肃认真地）你搬来你的PS2，我可以给你试试。

H.D.D.I.D. ：（大惊）那还是免了吧。对了，据一些报道说PS2加了直读后会有不兼容正版的问题，比如读不出PS的正版等等，这个问题是怎么回事？

BILL：我还没见过加了直读后的机器不能玩正版盘的。正版应该不会和直读发生不兼容现象，除了极个别的代码检测冲突问题。如果个别玩家遇到就自认倒霉好了，用D碟老是受不到惩罚也不行啊（笑）……

H.D.D.I.D. ：（开玩笑地）那你自己什么时候会受到惩罚呢？

BILL：（略一惊愕后）不知道……（茫然地）我自己是不玩盗版的。

H.D.D.I.D. ：姑且信你。最后，你对D碟玩家有没有什么建议啊？

BILL：没什么建议。总有一天你们会付出代价的。还有我。

H.D.D.I.D. ：（发呆中）……

最后，Bill先生跟我讨论了D碟对光头的影响。Bill认为现阶段的PS2盗版DVD质量还是比较可信的，但是他也提醒玩家千万不要以为这些光盘对光头的损伤可以忽略。长时间读取盗版盘片会导致光头物镜的聚焦精度严重下降以及激光发生器的过度损耗，使你的光驱提早报废。对于从PS升级到PS2的玩家来说，这一点似乎不需要再来提醒。

光荣不光荣

要是大家都愿意咬紧牙关支持正版，一步一步来，形势总会好起来的……

要是大家都愿意咬紧牙关支持正版，一步一步来，形势总会好起来的，随着大众购买力的逐渐提高，中文版游戏和价格问题都会得到解决。

如果你是一个拥有微薄收入的普通玩家，每季度买一部游戏是不错的选择。要是你习惯于每天只吃一顿饭，也可以奢侈到每月一部游戏——这已经基本跟得上日本玩家的购买水平了。

如果你还是一个靠父母过活的孩子，很遗憾，恐怕你很难支持正版了，最好是不玩。要是你不交女朋友也不打算购买移动电话，也许你可以拿过年的压岁钱和朋友们一起啃下几部大作呢。

前些日子，我碰到了这样一件事：北航有这么一个自考本科生，恕我不透露其姓名了，总之家里很穷，是学计算机的。他每天吃两顿饭，剩下的时间基本上都用来学习编程方面的课程。他没钱买计算机，就用钢笔和稿纸来模拟汇编语言的执行过程，他早上拿着一个馒头和一袋榨菜到主楼自习，到了晚上才放下书本去六食堂吃豆角焖面。他一站起身，大家就可以看到一块矩形升级补丁贴在他左边的屁股后面。那天我去工行提款，准备购买《VF4》，正巧碰到他老爸来探望他，又给他存了1000元钱。爸爸说："孩子，看看你瘦的样子，多吃点饭吧。"儿子说："好的。"爸爸又说："没钱的话就吭气，在学校别太委屈了。"儿子说："那哪儿能啊。"于是当爸爸的就挤出笑脸，转身离开了。其实我知道他父母是在昌平卖草莓的。夏天来临之后的晚上，他们把两只鞋脱下来扣在一起枕着睡觉，到了冬天就从结冰的破工房里爬出来给人家做苦力。所以那些五元十元凑出的一千元，说白了就是他爸爸妈妈的血汗，也看得出他平时很节省，是个孝子。可是，三分钟以后，孝子又回来了，我还在柜台前面排队，他已经从自动提款机里提出了那1000元钱……一个小时之后，我从719公交车上蹦下来，爬上万通四楼，走到电玩专卖的柜台上定睛一瞧，呦！那个孝子手里拿着正版的《最终幻想X国际版》和《世界足球胜利11人 6》，正在付款给笑逐颜开的老板。他接过剩余的180元一转身，恰好碰到我迎上前去。我问：你是不是疯了？他也明白了我的意思，就说：没疯，我就是要支持正版，这些钱是我自己平时省下的。我说："Shit！"他就笑了笑转身下楼去了。

我望着他的背影，在楼梯口愣了足足5分钟，这次顺便就把这个经历写在了这里。我不知道大家对这个大学生怎么评价，总之我的看法就在下面了：

支持正版的资格很简单，就是有钱。支持正版的代价也很简单，就是花钱。所以支持正版并不像有些人想象的那么光荣，充其量只是不"可耻"而已。如果你是一个学生，而且父母要从他们床下的药盒或者入秋的单衣里面省下钱来给你念书，那你最好还是离电子游戏远一点。要喊什么"我用正版我光荣"之类的口号，还是等自己挣了钱再说吧。用自己的劳动去换取喜欢的娱乐。

H.D.D.I.D. 的故事讲到这里，这个热门话题就慢慢地变得沉重起来。让我们再来看看另一个普通玩家的看法，以及他的故事。

外一篇

来自另一个普通玩家的声音：

谁来反思？

文：HPYY

说起来，就是一句话，游戏本来就不是给穷孩子玩的。

虽然这句话对于国内大多数玩家来说真的很残酷，但这也是事实。但是这世界上本来就不应该什么都让你如此轻易的得到啊，发达国家怎样？他们也没哪个象诸位一样有这么多盘玩不过来吧？谁都知道3月份是日本游戏大作发售的狂潮，原因就是这个月是日本学校的春假，学生放假了，当然会买游戏回去玩，但是看看这个月的发售表吧，十几款大作啊，哪个不是香喷喷的那么诱人，可是，你真的认为日本的玩家能每套都买回去玩，玩不过来就压箱子底吗？日本就算是经济发达也不可能实现这么个买法，顶多了，买一两个自己喜欢的，然后可能下一款游戏就要到几个月以后才有钱买了。

如果只是这样买的话，我们中国玩家也可以承受啊，你放假了，或者你过节了，去买一个正版，花个400到500，两个月后再看看买一套自己真正喜欢的，这样一年也不会超过两千块，你一个月攒一百多有什么难的？平常买盗版一个月也有这么多了。更不要说那些已经工作了的，一两百现在谁会在意？可是经常有人指着自己百多张盗版苦着脸说：这要让我都买成正版，几十万啊，哪里买得起……拜托，醒醒吧，这世界上哪个合法用户也不是这个买法呀，百多张？在美国您怎么也得是个报业大亨的儿子才能这么买吧？所以，安于两个月一张游戏吧，这对你也有好处，不是好多人说游戏的坏处吗？说游戏有害身心健康，精神毒品，我们一听到这种言论就要反驳，就要怒斥，就要鄙视的说他们这些卫道士是不开化。可是要我说，游戏有害健康这种言论在我国从某种意义上讲一点也没错——百多张盗版，买也买了，不玩怎么行？于是熬夜、废寝忘食，这样的确就是"有害身心"。而且这样子也一点不好看，跟那些整天光着脚打麻将的人没什么区别，这就是"沉迷"。但假如你是象我说的一个正版者，过着两月一张正版的生活，你不可能"沉迷"到那个样子，虽然你可能仍然享受到了充分并且足够的游戏的快乐，并且，这样的游戏生活是高级的精神享受，也没人有理由再指责你什么，这是健康的生活。

有很多事，我们已经习惯了，可是回头好好审视，应该发现我们习惯的不是正确的姿势。

也有过正版的旺销，因为有些游戏盗版会遇到困难，比如《FFX》，人家玩正版的，早你玩盗版的半年多就玩到了，不是吗？而且将来的游戏会越来越大，2张或3张DVD肯定会变成标准容量，盗版是不能换盘的，起码目前不能。但其实我是不应该这么比的，因为这么一比，就把"正"与"盗"之间的关系说成了一种利益的选择，哪个对自己有利就选哪个，但这个问题完全不应该这么看的。你半路上伏击一个中年男子，然后拿走他身上的所有钱财，这钱来得多容易！但你会因为这样就去干吗？不会。可是仍然有人这么干了，他们是为什么这么干的？因为他们实在对法律没有概念，他们把一切都以他们自己为中心来看待，丝毫不把别人的生命财产看在眼里，于是由法律建立起来的被所有人认同的价值和尊严就被他们践踏了，这种事能容忍么？不能。我们用盗版打击了辛辛苦苦的工作者，和抢劫没什么区别。

有人就说：他们做游戏的那么有钱，我没钱，我就抢他们的，太爽啦，哈哈哈哈。

我无言，我觉得眼前一片哀鸿遍野，我想问一句，怎么有人心甘情愿这么野蛮？

假如你是个有尊严的人，无论你再怎样想买一辆自己的车，你也不会准备偷一辆来给自己省钱。两个原因，第一，法律上不会容许这种行为，国家机器会以暴力手段来对你报复。第二，买一辆车实际上是你自己生活水平的一个体现，这样虽然花了你的钱，但是带给你的满足感才是最重要的，而偷来的一辆车，完全不具备以上功能，只能让你活得更加鼠辈。

我们对有实物的商品是这个态度，对无实物的数据型商品，也应该有这种意识吧？我们有很多人也是搞各种设计的吧？软件开发，做图这些都是设计，而设计就是一种典型的无实物商品。哪天要是你经过了几个晚上的熬夜终于搞出了一个绝妙的设计——大家都记得小时候不会写作文愣憋的感觉吧？搞设计大多时候都比那个还难受——而你的老板看到后只是眉飞色舞的COPY了一份就飞回他的办公室，当你询问的时候，你的老板振振有辞地说："我已经有了呀，你的那份你留着吧，我没拿你的呀，所以我也不打算给你工钱。"这时你会怎样？要是换了我，我立马声明我不干了，然后回家开始盘算打到他姥姥家去的邪恶计划——换了各位谁的话，也会这样的吧？

所以说，我们自己也不能干这样的鼠辈事儿。（鼠辈是北京话，意思就是下三滥）

假如我们今天仍然不能适应正版，我

www.plumbook.cn

们所要做的第一件事不是去就近买张盗版，而是我们应该清醒了，我们还不够富裕，还不能让那些发达国家的企业来给我们服务，我们应该踏踏实实的开始做自己的事了，多挣些钱来改善自己的生活，起码，将来我们可以买得起正版，我们的儿子，流着我们的血的那些后代们，他们可以得到全世界的尊重，那么，我们少玩点盗版，和那样的理想比起来，又有什么大不了的呢？

在我们热爱的游戏里，主角在面对强大的敌人或是困难的时候，会大喊着冲上去打倒它们，战胜它们，而不是绕开吧？这道理听上去也许象是哄小孩子，但这样的道理我们还不明白就更加没有道理。我们永远都有办法去“凑合”，我们永远都想找个捷径，我们总想着能不花力气光拿取，我们似乎已经快要习惯了这种生活，我们放弃荣誉，选择懒惰。但是，也许我们现在是到了该战斗的时候了，如果问题只是钱，对于男人来说，就是没有问题，现在也好，将来也好，如果我们不能通过自己的手而堂堂正正得到我们想要的。

那么，我们的热血是生来做什么的？

我有一个好朋友，他是做平面设计的，我问他，你现在用正版绘图软件吗？回答当然是不用，我又问，那你将来的收入肯定是可以支付得起一套这样的正版绘图软件的，到了那时，你会买正版软件来用了吧？回答仍然是：不会。

这让我怎么说？这和PS2的水货正版可不同吧？象这样的工具软件国内的正版可是完全的正版啊，售后服务，认证服务，免费升级，就连说明书和包装都是专门对应大陆地区的简体中文，没一样对不住你，况且我也没让他马上去买，我说等他30而立有车有房，几千块钱不算什么的时候，回答仍然是想也不想的：不会。

而最重要的一点是，这不是游戏那种纯消费，这是工具，他买这个是用来挣钱的！他花个几千买一套，一个设计就挣回来了，接下来就是还本之后的净赚！保本不亏的状态下仍然不用正版，这跟钱不钱的没关系了吧？那这是为什么？除了惯性之外还能有什么呢？

说起来，大家都玩过不知道多少RPG了，在那里面你挣到钱了第一件事就是去买好装备，好道具，花多少都心甘，因为你知道这些装备和道具可以让你去更深的地方探险，你挣回来的要远比你为此的投资多的多。这些软件开发工具也是这样的作用，总有人说把钱花在刀刃上，真到了刀刃上了他又开始计算小便宜。

就是这个小便宜啊，害了太多人。人的努力是需要目标的，比如你以一辆车作为一个短期目标，你才能每天为了这个目标辛苦工作，然后去得到它，然后再去为了下一个目标而工作。没有目标，人是无法努力的。我知道大家可能都懒惯了，懒到都懒得听这样的话，但是，人人都这么懒下去，难道是件好事？原本这样一个正版的最新工具软件可能带给你十分的工作动力想要挣钱去买到它，因为它代表着更新的生产力，让你更轻松地挣更多的钱，于是，你为了这个目标开始努力，你的成功也就从这时开始了，这不是一件好事吗？但你用盗版，你开始习惯这种得来容易的生活，你也慢慢不再觉得努力是重要的，你越来越喜欢吃小亏占大便宜，但是——生活不可能是这样的，谁都清楚。

假如你看上一个游戏，你会燃起强烈的欲望想要得到它，这种欲望也可能让你爆发出更好的活力去工作，几百块嘛，多加点班，买回来的时候是幸福的。生活有了这样的一个个小目标，然后去一个个实现当然是幸福的。可你看上一个游戏，出门去买个盗版，回来在机器里转两圈就扔到一边，还抱怨说怎么游戏越玩越没劲，还骂。不是游戏没劲，是你缺乏挑战的生活让你觉得没劲，这样的人不可笑吗？他们是游戏迷？叶公好龙罢了。

没钱？没钱当然就没的玩！努力的去工作，很快你就什么都有了。对了，就是这么残酷，生活的本来面目就是这么赤裸裸，不然，你怎么会知道努力，知道珍惜？这对一个人来说，也是成熟的必经之路。

怕就怕，偷惯了，人就懒了，完了，干什么都没热情，生活失去了目标，不懂得付出和回报之间的关系，也不愿意为任何事努力哪怕是自己自认为喜欢的，这种影响，才是可怕的，要是一个民族的人全都习惯了这种懒惰，我们该怎么办？

虽然投稿也不能解决大问题吧，但是我想如果登了总会让很多人开始思考，我只能做到这些了，如果真的能引发人们开始思考，我就满足了。我知道做这种事无异于杯水车薪，但是马丁路德金还不是成功了？既然不是一朝一夕的事，我也从没存过想马上得到改变的希望，我只是想确实的开始做些事，就算我再没力量，不也起码在这里影响了很多人吗？我已经很欣慰了，真的，兄弟们。

买一台全新的PS2

- ◆封条
- ◆第一次的开机画面
- ◆与包装盒上序列号一致的机器序列号

话说回来，轮到自己要购买机器的时候，你究竟会作何打算呢？如果你已经决定了要只用正版，那就别再犹豫，“迎娶”一台全新PS2回家吧！要鉴别PS2是否全新，方法很容易掌握：首先是封条。

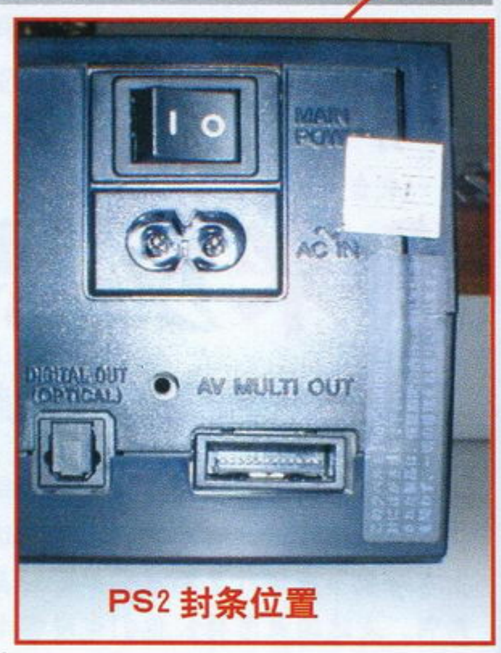
不要害羞，把PS2从包装盒里请出来之后，首先要检查的就是它高贵的臀部——如果没有什么差错的话，那里应该完好无损地贴着索尼特制的封帖。完好无损就是说绝对不能有动过的痕迹，封条的边角必须非常平整而且下面的字迹是清晰可见的。如果你发现以下的情况，最好还是要求老板换一台机器：1. 封条边角翘起；2. 封条下的字迹模糊；3. 封条不在正确的位置；4. 没有封条。

如果你认为封条没有问题，接下来便要看包装盒上的序列号是不是跟机器上一致。这一点非常重要，它可以确保你得到的机器的确是你希望得到的型号和版本。

首次使用PS2总是令人激动，但是如果你希望自己是第一个占有这台PS2的人，那最好还是别高兴得太早：插上电源开机之后，有没有看到首次开机标志画面？一台未用过的PS2首次开机的标志画面是不同于以后任何一次的，就是说今后你绝不会再看到PS2在屏幕上害羞地打印出它的缩写字样——如果见到了PS2首次开机标志，之后被要求设定时间等信息，那么恭喜你，这台PS2应该没什么问题了，于情于理，你都应该买下它。

当然，首次开机标志画面是可以通过BIOS放电等等的方式来还原的，不过似乎顾客大都不在意自己是不是第一个使用PS2的人，所以老板也懒得拆开机器去处理，再说拆开机器之后，封条也就不复存在了。不管怎么说，如果开机后你看到的第一幅画面是“Sony Computer Entertainment”的标志，那么，你就做好心理准备吧，今后迟早这台机器会跟你闹矛盾。

注意以上这3点，你应该可以买到全新的PS2。至于随后，你愿意怎么强暴它，加直读换光驱什么的，PS2的命运就交给你啦！



PS2 封条位置

注1：这篇稿子里用的“跳线”一词不同于微机行业中的开关式跳线。
注2：本文完成于5月初，本地的实际情况可能与其他地方有所出入，望谅解。

虽然索尼拥有光驱设备的顶尖技术，而且又一再重申PS2的激光头采用了独特的技术来加强使用寿命，事实仍然是大批量的玩家已经开始为PS2更换光头，几乎所有的专卖店都已经把PS2光头摆上了货架。原因是什么，大家心里都有数。

右边提供的这张表格是74151工厂与一些专卖店合作调查的实验数据，这些数据显示了全新的PS2在连续读取盗版光盘后再进入盗版的《最终幻想X》时发生的延迟。有延迟说明了光头的损耗。

主机型号	读取的游戏	连续使用时间	正版导致的延迟	D版导致的延迟
30000	最终幻想X国际版	10小时	无	5秒
30000	寂静岭2日版	24小时	2秒	6秒
18000	WE5最终版	24小时	1秒（不明显）	37秒
18000	ICO中文版	10小时	无	9秒
15000	GT赛车3	10小时	3秒	无法进入游戏
15000	山脊赛车5	24小时	2秒	无法进入游戏
10000	死或生2最终版日版	10小时	1秒（不明显）	24秒

www.plumbook.cn

最终幻想XI

文：SOUL

PS2	SQUARE	3DMMORPG	1～18人
	预定2002年5月16日发售		未定
DVD-ROM	PS2专用硬盘、网络连接器、键盘、鼠标等		

本期继续提供著名游戏漫画家描述的《FFXI》的游戏指导。

让我们共同关注3D多人在线角色扮演游戏新篇章的展开！

漫画 什么是PLAYONLINE？

作者：铃木MISO

イエエエエ：yi eeeeee；いいいいい：iiiiii

注：HTML（超文本链接标示语言）为现在互联网上一般网页的标准格式。

目前已经看过FFXI的演示片，初步感受如下：

总体感觉，游戏中的流畅度比最早公布的演示录像要高得多、画面也显得更为华丽，尤其是比起最早在《FFX》的附赠DVD中所带的《FFXI》预告片，有了很大程度的提高。

演示片中的音乐让SOUL相当满意，演示片的每个场景的音乐都极为动听，而且还很耐听，如果实际游戏中也是这样的音乐的话，那么音乐部分绝对可以打10分。游戏中的场景给人感觉极为宏大！在这种场景中移动更有高自由度的感觉！另外，同屏可以出现的角色数好多啊，感觉很真实、很热闹。游戏中塔尔塔尔族（矮人族）实在是可爱啊，难怪之前的测试期那么多人选塔尔塔尔族做为自己的种族。

内部资料（SECRET INFORMATION）

①铃木MISO（铃木みそ）是谁？对游戏玩家来说，铃木MISO是日本业界一位比较特别的漫画家，因为他的漫画作品大部分都是描述游戏业界或是与游戏有关的其他题材。铃木MISO最早并不是一个漫画家，他曾是一位游戏业的作家，负责编写过一些秘技及攻略文章，后来他才转为职业漫画家。1990年开始在日本游戏杂志连载游戏漫画，他所描述的内容几乎无的不包，每回4页的作品以赤裸裸地报道业界的秘闻而知名。如《揭开批发店的秘密》、《二手软件的秘密》等等。目前铃木MISO仍作为一名游戏漫画家活跃在日本游戏界，这次由SQUARE邀请到他来为《FFXI》画漫画，希望《FFXI》能被更多的人所熟悉。

▲这是他近年的漫画单行本——《大人的设备》。

②《FFXI》目前在日本媒体中的评价如何？《FFXI》即将于5月16日发售，日本游戏媒体已经预先试玩过游戏，并给予了38分（满分40）的评价。回顾一下"《FF》系列"在日本媒体所受的评价，《FFVII》38分、《FFVIII》为37分、《FFIX》为38分、《FFX》为39分，可以看出日本媒体对《FFXI》充满信心。

www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员

PS2	D3 PUBLISHER	SLG	1 人
	预定 2002 年夏季发售		未定
DVD-ROM	–		

密涅瓦计划 PROJECT MINERVA

主演／制作协力：藤原纪香

2002 年 1 月 A 刊中，本刊“游戏情报站”曾经报道了日本 D3 PUBLISHER 将联合 TAITO 等公司共同开发一款名为《密涅瓦计划》（PROJECT MINERVA）的 A · AVG 游戏。游戏之所以受到关注，主要是因为厂商邀请了日本影视界的常青树，性感天后——藤原纪香担当游戏女主角艾丽西娅（Alicia）的原型模特。

现在的游戏界已是今非昔比，找来大牌明星加盟虽已不再是什么新鲜事，往往可以收到很好的效果，这样做不但可以吸引不同层面的玩家，而且明星的亮相也为游戏做了个高回报的广告。难怪各家游戏厂商趋之若鹜，乐此不疲。相信以后这种以明星加盟形式的游戏会越来越多。

在OP画面中，艾丽西娅拜祭亡兄之后正式决定加入 SAT。

故事 STORY

MINERVA 有限公司表面上给人的印象可能就是一家经营医药和家用电器的大型企业，鲜为人知的是MINERVA还是一家地下生产军工产品的罪恶组织。MINERVA 有限公司自身已经具有世界一流的研发实力，这是其他企业甚至一些国家都望尘莫及的。有消息指出，现在 MINERVA 已经成功开发出生化人……

据线报指出，今日发生的一连串犯罪事件很可能和 MINERVA 有限公司有密切的关系。做为一家国际性的大型企业，无凭无据是无法对 MINERVA 进行搜查的。做为 SWAT 特别小队 SAT 一员的艾丽西娅的这次任务就是秘密潜入 MINERVA，将事件查个水落石出。

艾丽西娅的过去

艾丽西娅是一位有着日本血统的混血儿。由于艾丽西娅怀疑自己哥哥的死和 MINERVA 有着密切的关系，为了能够查明真相，她毅然加入了哥哥生前所属部队 SAT（Secret Attack Team）。性格介于冷酷与热情之间的艾丽西娅，实力绝对不在其他男队员之下，她现在惟一的想法就是查出哥哥死亡的真相，给哥哥一个交代。

游戏内容

通过厂商的介绍，我们可以将《密涅瓦计划》看成是一款类似PCGAME《三角洲部队》一样的战术模拟游戏，游戏以第三人称追尾视点进行。与以往战术模拟游戏不同的是，本作更加强调队员之间的配合，这样的设定使得游戏耐玩度更高，个人英雄主义在这个游戏中看来是行不通了。

◆游戏以任务制进行，共有 24 个关卡，约 50 项任务，每关目的都会有所变化，“歼灭全部敌人”、“炸毁敌人设施”、“潜入敌人营地”等丰富的任务内容都会包含在《密涅瓦计划》中。

◆玩家当然是扮演艾丽西娅，作为整个行动小队中的一员参加每次战斗，NPC 同样会以 AI 的形态参战。为了成功完成任务，Alicia必须和特定的NPC联系。有时和强力NPC合作会使得任务轻松许多。强调战略性是游戏一大特点。

◆任务进行之前，玩家还需要完成的任务就是挑选参加这次行动的队员，根据NPC能力的不同，玩家还要为他们安排行动路线以及分配所携带的武器。游戏中所出现的武器都是真实存在的，追求现代战争的真实感是游戏另外一个特点。

艾丽西娅＝真实！

藤原纪香在《密涅瓦计划》中不仅仅只是担任原型模特那么简单，她还亲自参与了游戏的某些工作，而女主角艾丽西娅的名字就是藤原纪香亲自挑选的。Alicia 的中文含义为“真实”，藤原纪香认为女主角不仅本领超群，她那颗不畏邪恶，追求真理的火热之心同样令人敬佩，用艾丽西娅这个名字再合适不过了。游戏还未推出，藤原纪香就对记者透露：游戏中只要输入秘技就可以看到艾丽西娅穿上泳装走台步的画面……各位是不是已经迫不及待了？

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

PS2	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
	发售未定		未定
DVD-ROM	未定		

星之海洋3 直到时间的尽头

性别：男
年龄：36岁
身高：196cm
体重：96kg
种族：库洛斯特罗人
武器：拳套

出生在库洛斯特罗星系3号星的库星人。颈子上有3条线就是库星人的特征。库星人和地球人相比，有着强韧的肉体，克里夫也不例外，他的运动神经和活动物体捕捉视力都达到了地球人无法想象的水平。虽然已经36岁，应该是比较冷静的人了，但是实际上他的性格却比实际年龄要年轻很多，是个对自己的力量相当自信的人。整体来说有不少缺点，却不是坏人，是个不拘小节的人，对喜欢的东西就彻底陶醉其中，总之不是一个令人讨厌的家伙。

新闻常看常新，情报越多越好！这一次阿修罗又为大家搜罗了一些《星之海洋3》的情报，对于这款还有几个月就会发售的超级大作，不知道大家是抱着如何的态度呢？

温故而知新！在《星之海洋3》即将推出的时候，让我们来回顾一下整个系列的世界观吧！

《星之海洋》世界观年表

约37亿年前	奈岱崩坏。一部分奈岱人前往“能源奈岱”。
7亿年前	米罗奇尼亚崩坏。蕾娜诞生。
公元1957年	苏联成功发射了人类第一颗人造卫星。
公元1961年	苏联宇航员加加林成功进行人类首次太空行走。
公元1969年	美国阿波罗11号成功实现了人类首次月面登陆。
公元2064年	第3次世界大战爆发。
公元2087年	宇宙历元年。
	特里拉斯·巴库坦博士成功地进行了空间传送器的实验。
宇宙历4年	宇宙历制定。
宇宙历12年	地球连邦成立。未开发行星保护条约缔结。
宇宙历114年	J·D威尔曼博士发表了《时空间蝴蝶效应的考察》一文。
宇宙历207年	量子转送机开发。
宇宙历346年	罗尼基斯·J·凯尼和伊利亚·希尔贝斯特里两人共同发现了纹章术。
	雷左尼亚凯对行星罗库展开病毒攻击。上记病毒的疫苗开发成功。
	作为佛盖特负责人的基埃·李沃斯死亡。与行星佛盖特的战争以地球连邦的胜利而告终。
	与行星雷左尼亚之间休战。
	（以上是《星之海洋》的时代）
宇宙历347年	克罗德·C·凯尼诞生。
宇宙历360年	地球连邦更名为银河连邦。
宇宙历362年	行星雷左尼亚和地球之间的战争再次展开。
宇宙历366年	巫女星体坠落在行星艾克斯派尔。在进入大气层时气化了二次元中心（超高纯度的能源石）使得全星球遭到污染。
	开始实行对行星米罗奇尼亚的调查。在米罗奇尼亚发现了先史理论。
	行星艾克斯派尔被十贤者暂时消灭。
	对θ区的超高能源体的调查进行中，宇宙船卡鲁那斯消灭。
	十贤者的野心被克罗德·C·凯尼等12位英雄们成功阻止。
	超高能源体的重力崩溃。所处区域成为暗黑宙域。
	（以上是《星之海洋 Second Story》的时代）
宇宙历368年	在行星艾迪非斯，发现了姆大陆的遗产母电脑。母电脑遭到未知人物破坏。
宇宙历371年	诺曼博士开发出玛娜清除器。
	行星艾克斯派尔加入银河连邦。
宇宙历396年	在行星艾克斯派尔发现了能源石的矿床，认识到了造物能源的存在。
宇宙历537年	克尔布博士开发出重力空间转移装置。
宇宙历632年	库洛斯特罗人和银河连邦展开第一次接触。
宇宙历704年	经由银河连邦，造物能源现实化。
宇宙历710年	银河连邦和阿尔迪昂帝国接触。战争爆发。同年，又和邦丁接触。
宇宙历732年	在战斗舰帝格雷姆，发生了最早的造物能源暴走事故。一个行星被消灭。
宇宙历753年	菲特·莱因歌德诞生。
宇宙历755年	索菲娅·艾斯提德诞生。
宇宙历758年	苏芙蕾·罗塞蒂诞生。
宇宙历772年	现在。（《星之海洋3 直到时间的尽头》的时代）

左右了战斗内容的两大技巧！

上一期介绍了战斗技巧，这一次要为大家说的是关于游戏中“技巧”这一系统更详细的情报。

战斗技巧包含了很多种类，这一次要说一下战斗技巧丰富的使用方法！

战斗中，攻击分为普通攻击和强攻击两种，而这两种攻击又分别有近程和远程使用两方面，再加上补助行动1和补助行动2，一共有六类使用方式。（补助行动不是可以主动使用的技巧，是在被攻击时发动的被动类技巧）在战斗之前，玩家要对这6种攻击方法进行设定，要考虑到普通攻击速度快，强攻击力量大，近程攻击使用格斗系，远程攻击时用法术系……需要注意的是，即使是同一技巧，被设定为不同的攻击方法时其威力和表现效果等方面也会受到不同的影响。

战斗行动时对战斗技巧的设定

	普通攻击	强攻击	补助行动1	补助行动2
近程行动	战技A	战技B	战技E	战技F
远程行动	战技C	战技D		

除了“战斗技巧”外，游戏中还有一种被称为“状态技巧”的能力。和战斗时使用的战斗技巧不同的是，状态技巧并不能够直接用来作战，但是在某种程度上来说，它的重要性甚至超过了战斗技巧，因为状态技巧决定的是角色成长方向。当状态技巧等级得到提升的时候，角色相对应的某种基本能力值，如HP、MP、攻击力也会得到提升。但是状态技巧的提升又和战斗时玩家的行动息息相关，比如玩家经常使用纹章术，那么角色的MP成长就会比较快，而如果经常进行肉搏战，攻击力提升就会优先进行。

现在公开的预定在游戏中登场的状态技巧

生命力	影响最大HP
精神力	影响最大MP
攻击术	等级越高对敌人的攻击就越有效
见切	和防护罩的发动以及攻击回避有关
技习得	顾名思义，和战斗技巧的习得有关

请梅花香&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL　资料提供协力：ACE 飞行员

忍

关于忍者，向来都是各家游戏制作商的绝好题材之一。游戏史上的著名忍者游戏也相当丰富。但游戏界发展到今天，单纯的横版动作游戏已经不再风行。现在纯横版动作游戏即使做得再精美，恐怕也不能取得多好的销售成绩。因此忍者角色虽然仍继续活跃在游戏中，但专门以忍者为题材的游戏却是少之又少了。

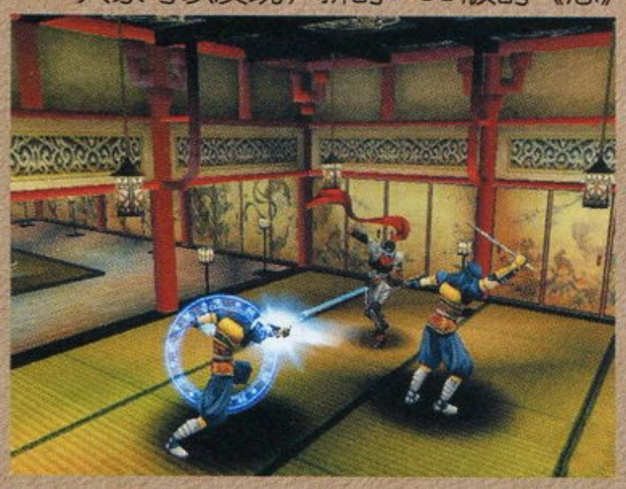
今天，在SEGA的E3出展游戏表中，我们很欣喜地看到《SHINOBI》（忍）（SHINOBI为日文汉字中“忍”的发音）这个游戏。初涉游戏的玩家可能对此没觉得什么，但对经历过MD那个动作游戏狂潮的大玩龄玩家来说，这意味着热血、疯狂……接下来他们就会想：这是真的吗？新的《忍》到底是什么类型的游戏？

时隔7年，SEGA的“《忍》系列”终又重见天日！

PS2	SEGA/OVERWORKS	ACT	1人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

故事延续？

大家可以发现，新的PS2版的《忍》游戏并不叫做《超级忍III》，也不是《新·忍传II》，而是叫做《忍》（虽然目前还只能说是暂时的名称），也就是说，新作将在很大程度上延续自第一作的《忍》。



虽然只有最初级情报，但我们已经得知，《忍》的故事发生在现代东京。在东京的一次毁灭性大地震后，一股神秘的势力突然出现，而且处处要将主角所领导的尾幌忍者集团置于死地。为了阻止神秘势力的疯狂杀戮，Hotsuma奋力调查。Hotsuma将到已经陷于死寂的东京的街道进行探索，这里他将与无数的凶残敌人战斗……

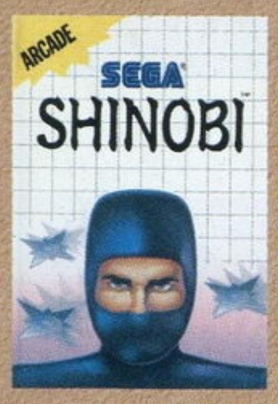
新的主角

新的主角是一位全新人物，名为Hotsuma。他会是继承乔·武藏（见后文）血统的人吗？抑或是继承了乔·武藏的胧流忍术？在造型上，他与以往任何“《忍》系列”的主角的造型都不同。衣装以灰蓝色调为主，背上仍带着一把忍刀。值得注意的是，他的两手臂后都带有锐利的刺，看来Hotsuma将具有极为强悍的攻击方法。

更详细的情报，有待SEGA在E3展上的公布！

SOUL和大家一样难抑自己对SEGA“《忍》系列”的怀念之情。以下SOUL将回顾一下SEGA所推出的“《忍》系列”游戏，在满足大家和SOUL自身的怀旧欲的同时，从中也可以推测新《忍》的一些蜘丝马迹。

《忍》



SEGA的“《忍》系列”最早开始于1987年的街机版《忍》，我们的主角乔·武藏（Joe Musashi）就是从这一作登场的。故事就发生在现在东京，平常的乔·武藏是一位武术教师，但是在城市出现恶人的时候，乔·武藏就成了超级忍者（Master Ninja）。利用胧流忍术，乔·武藏从犯罪组织“ZEED”手中救回了世界领袖的女儿。游戏和当时的横版游戏一样，难度超高，游戏中，忍术不能随时使用，只有在击倒一定数量的敌人后才可以使用，不过这里的忍术其实类似于一些动作游戏中的“保险”，可以瞬间消灭周围的所有敌人。精妙的难度设定和游戏性让游戏推出后广受玩家的欢迎，SEGA因此将《忍》移植到诸MSX及SEGA MARK III上。

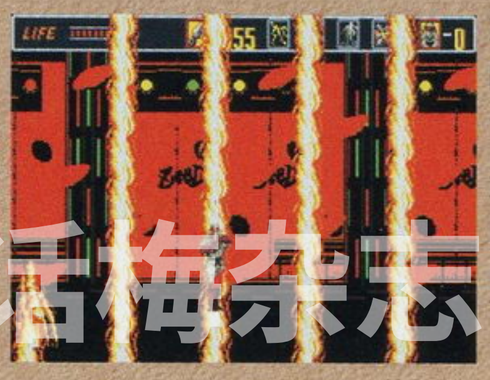
▲现在看来，《忍》的确是有些不够华丽了。

《超级忍》

“《忍》系列”最令人玩家热血沸腾的，莫过于MD上的《超级忍》与《超级忍II》。实在无法想象，在1989年就有《超级忍》这样超高素质的动作游戏诞生，游戏不论是音乐、画面、角色、操作性及难度，都在当时的家用机ACT中堪称顶级。《超级忍》是作为《忍》的继集登场的，其诞生让当时的玩家再看到了SEGA公司制作队伍的实力，也再次表明了SEGA对家用机市场的重视。

▲标题画面下方的“YUZO……”就是古代佑三的版权标识。

以当时MD的音源，游戏做出了各种几近真实的音效，如爆炸声、发出手里剑的声音、手里剑被防御的声音等等。配合华丽的画面，游戏的气氛与临场感被托至最高。游戏中4项忍术不再只是花俏的“保险”，而是真正意义上的忍术，各具不同的作用。记得当时震憾自己的是最强忍术——自杀，不仅仅是它的表现方法，还包括它的设定，想不到还有这样的忍术，的确够想象力。本作的操作性之佳还表现在二次跳跃（翻滚）的设定，武藏也多出了一项八方手里剑技能。（诸老玩家利用无限手里剑秘技+八方手里剑横扫天下的爽快通关过程由此诞生）



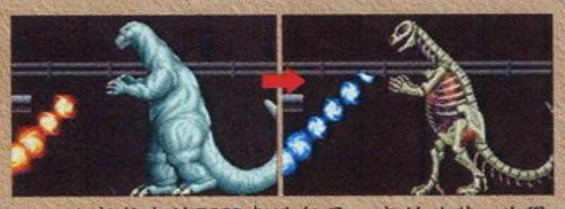
《超级忍》的故事描述的是：在19XX年，

话梅杂志 &3DM sMV
www.plumbook.cn

罪恶组织“ZEED”在拥有胧流忍术的忍者乔·武藏的打击下，元气大伤，“ZEED”似乎也从此在世界上消失。但3年后，“ZEED”又回来了，而且更加强大，他们就是“NEO ZEED”。为了建立罪恶帝国，“NEO ZEED”决定将他们的最大威胁——拥有胧流忍术的忍者集团消灭。在他们的袭击下，忍者集团几乎毁灭，武藏的未婚妻尚子也被他们还带走了，为了替同伴复仇、救回尚子，武藏向“NEO ZEED”的老巢出发……

▲还记得吗？开场音乐一开始就是雷声，酷！

《超级忍》值得一提的地方就是本游戏的音乐是由当时赫赫有名的古代佑三负责制作的。《超级忍》几近完美的游戏音乐、音效制作是最令SOUL惊叹的地方，即使是今天来玩这款游戏，你仍然会对游戏中的音响部分印象深刻。古代佑三是日本游戏界制作游戏音乐的名人，以制作FALCOM公司的系列游戏（《伊苏》系列作）而成名。古代佑三能够非常巧妙地利用MIDI和FM音源制作出几近真实的音效，所创作的音乐不但符合游戏气氛，还能旋律动人。注意的话，你可能会发现“《格斗三人组》系列”的一些音效与《超级忍》完全相同，这不是巧合，“《格斗三人组》系列”的音乐、音效由古代佑三负责，尤其是第一作。


▲新版本的BOSS都进行了一定的改装，改得最惨就是“哥斯拉君”了。（笑）

《超级忍》值得提的第二个地方就是游戏中的BOSS设计，游戏中各BOSS都个性十足，而且COOL度满点（除了最终BOSS）。不过当时《超级忍》的各BOSS却惹出了一场小风波……诸位对游戏中的部分BOSS是不是有些似曾相识？没错，这里的BOSS们正是来自当时世界上最流行的电影。为此，《超级忍》受到了一些版权上的困扰，而经过修改的另一版本的《超级忍》也因此诞生。再看看以上几个BOSS的形象，你就会明白一切了。

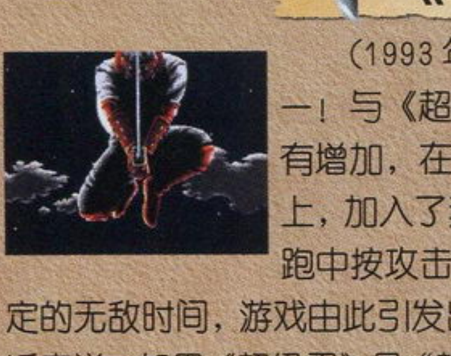
▲这个大哥大家都认识吧？终结者是也！

《超级忍II》

（1993年7月23日发售）史上最强的忍者动作游戏之一！与《超级忍》相比，《超级忍II》中忍术的种类虽然没有增加，在动作上极大地丰富了，在前作的基本动作基础上，加入了奔跑、防御、飞踢、贴墙三角跳、悬挂等等，奔跑中按攻击键还可以使出大斩，并具有一定的无敌时间，游戏由此引发出无限的爽快感。按SEGA的话来说，如果《超级忍》是“静”的话，那么《超级忍II》就是“动”。

本作的故事方面并没有在游戏本身很明显地提出来，不过还是有故事设定的：ZEED再度复活，并仍以“NEO ZEED”的名字将城市引入灾难的深渊。我们的主角，超级忍者乔·武藏再度出击，这次的敌人不同于以往，因为新的ZEED首领竟然是继承乔家族血统的另一名忍者，一个全副武装的超级生化忍者……

▲在欧美，SEGA就直接将《超级忍》与《超级忍II》称之为《忍II》及《忍III》



游戏中最最经典的还是在关卡的设计方面，各关卡集华丽、精巧于一身，骑马、乘水上滑板等充满速度感的场景也让人拍案叫绝。在精巧方面，游戏中诸多场景都各具特色，不像一般的ACT一样，只要千篇一律地前进、攻击就可以了，而是具有一定的解谜成份，同时玩家还要熟练应用武藏的各项动作技能。比如在游戏后期，一些必须利用贴墙三角跳才能通过的地方是不是让通过的人特有成就感？

令人遗憾的是，本作中古代佑三不再担任音乐制作，虽然本作部分场景的背景音乐让人印象深刻，但其他场景音乐以及是音效部分与前作相比就显得不那么突出，也是因为……《超级忍》在这部分过于优秀了吧。

《新·忍传》

（1995年6月30日发售）1995年，为了在SEGA SATURN（SS）初期作出重量级软件，《忍》的最新续作又再度登场了。本作最大的特点，也是最饱受争议的一点就是全程采用的实拍型映像，游戏的过场动画采用了大段的真人表演的剧情。《新·忍传》虽然显示了SS主机利用CD-ROM的大容量来播放映像的功能，但游戏本身也采用实拍的人物和背景背景却让人感觉失去了游戏应有的美感。相信大多数国内玩家对于《新·忍传》是怨大于赞。在日本同样被相当一部分人认为是SS初期滥用实拍型映像的作品。而本作之后，游戏界纯动作游戏已不再流行，新的《忍》续作也从此没有任何消息……

本作的主角不再是乔·武藏，而是忍道的继承者翔（SHOU），他的哥哥和马（KAZUMA）则是企图统治世界的邪恶组织的首领，翔只能与和马展开宿命之对决……

▲真实版的手里剑……

▲忍者参上！

▲主角SHOU。

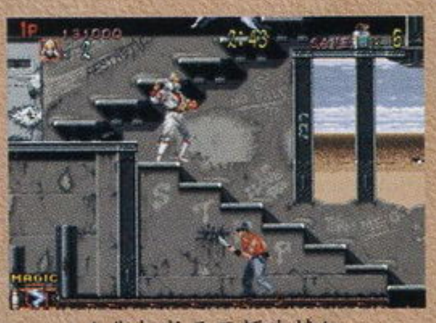
其实如果能抛开画面上的不适应，仔细玩一下游戏本身的话，你会发表游戏本身的游戏性还是很强的。SS的手柄按键数增多，忍者的动作也更加丰富了，如斩与手里剑被分离成两个按键了，防御也单独按一个键就使出来。本作各关卡的设定也很有技巧性、难度性，这里SOUL坦白交待，当年SOUL玩到了最后一关，但最终还是没能完成游戏……

其他

作为SEGA的王牌游戏系列，系列外传自然是少不了。以下就是其他和“《忍》系列”相关的作品：

《影舞者》（1990年12月21日）

同样是MD上的动作名作，原名为《SHADOW DANCER THE SECRET OF SHINOBI》，在开场还可以看到“忍”的字样。《影舞者》属于街机移植作，街机版于1989年推出，这是SEGA在街机上推出的第二款《忍》游戏，不过游戏在从街机移植到MD时，做了大幅的修改，虽然画面素质不如街机，但游戏的音乐及其他方面都超过了街机。MD版在剧情上紧接《超级忍》之后，但属于外传作品，故事发生在1997年的美国纽约，（看到自由女神像了吧？）游戏的主角可是大名鼎鼎的乔·武藏的儿子，名为疾风（HAYATE）。整体游戏风格与第一作的《忍》非常相近，《影舞者》更注重于淋漓畅快的感觉，毕竟这是街机移植作。游戏中相当有特色的一点是，通过每关都有不同的奖励，如不用手里剑的奖励、不用忍术的奖励，还有最难的不灭敌人的奖励，这时就必须活用自己忠实的白狗助手。


▲街机版画面颇为精细。

《THE GG忍》（1991年4月26日）

并非移植作，而是在GAME GEAR上原创的《忍》游戏，手里剑和忍术仍是两大必备要素，本作的特点在于，各关通过后就有新的忍者同伴加入，最后会有总共会有5名忍者，称之为赤、青、蓝、绿、桃之五胧忍众。音乐方面由古代佑三负责。另外GG上还有续作《THE GG忍II》。

▲《THE GG忍II》的包装封面。

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

冷酷玫瑰 COOL GIRL

文：ACE 飞行员

PS2	KCEJ/TAKARA	A · AVG	1 人
	预定 2003 年夏季发售		未定
DVD-ROM	–		

在刚刚结束的“2002 年东京玩具展”上，大名鼎鼎的KONAMI 与 TAKARA 共同对外宣布，他们将针对 TAKARA 在 2000 年 11 月推出的超人气活动玩偶“《COOL GIRL》系列”制作一款同名的 A · AVG 游戏。令人欣喜的是，游戏是由KONAMI 社内开发实力一流的KCEJ 负责制作，相信游戏素质会有一定保证。游戏现在还处于开发阶段，游戏最新的情报将会在即将举行的E3 展上公布，游戏的发售日期初步定在明年夏天，届时将会是日美欧三地同时面世。想彻底领略“COOL GIRL”们的巾帼风采，各位还需要耐心等待一年……

“COOL GIRL”，何方神圣？

说到“COOL GIRL”，相信很多国内玩家都是一头雾水，她到底是何方神圣呢？其实“COOL GIRL”是日本 TAKARA 公司于 2000 年 11 月推出的一个全新“ACTION FIGURE”（活动手办）系列。近年来，这种做工精细、衣着考究的人形玩偶又在少男少女们中间流行开来，就像著名的“巴比娃娃”系列那样，成为一种消费时尚，而“COOL GIRL 系列”更成为众多“ACTION FIGURE”产品中的佼佼者。迄今为止，“COOL GIRL 系列”已经推出了 12 种造型各异的手办，当然全部以年轻美貌，身材火辣的女性造型登场。见到有这么好的市场反应，精明的商家一定不会放过这个赚钱的好机会，所以这次 COOL GIRL 们理所当然地向游戏界挺进了。

DUAL！平行世界、两个故事！

相当特别的是，《COOL GIRL》的故事发生在公元2079年，当时的世界已经是由真实世界和网络虚拟世界两个平行的部分构成，两个世界已经相互联系在一起，这样的设定会让人立刻想到著名的科幻大片《骇客帝国》，正因为有这样的设定，所以玩家就必须经历两种不同的游戏主线，并且需要在两个世界中来回穿梭，狙击各种不同的罪犯。当然，做为一款 A · AVG 游戏，《COOL GIRL》中同样包含了大量的解谜成分。

↓手办 COOL GIRL 造型，做工够细致吧。这还是普通版本，一个就要6800日元。这两个就是游戏中 COOL GIRL 的原型 CG01 和 CG06。

COOL GIRL 们的故事

COOL GIRL们的背后还有着一个庞大的世界观。游戏的故事背景设定在近未来的世界，那时的人类已经完全依赖网络和电脑生活，看似井然有序的社会其实相当脆弱，大大小小的网络犯罪已经令各国政府头痛不已。某日，大型网络事故终于发生，全球经济一度陷入瘫痪状态，幸好有一家名为“FGC”的私人企业联合多国政府将危机解除，但这次事故暴露出来的种种问题并不是在短期内就可以解决的，形形色色的网络犯罪更加猖獗。但是每当犯罪分子们出动时，都会出现一个传说中的神秘组织以不留痕迹的方式将犯罪分子干净地解决掉。据目击者描述，案发现场出现的是手持秘密武器的神秘女性，之后人们都称她们为“CG”，她们的目的是什么？是正还是邪？

←游戏中应该还有其他 COOL GIRL 出场吧？

→游戏的海外版名为《CY GIRLS》，相关动画，漫画等产品也在制作中，真是佩服商家的工作效率。

↑其它“COOL GIRL”玩具，给人的感觉要比高达真实一些。

CG06：Ninja

CG01：Hacker

令人期待的双系统

正是因为游戏由两个不同世界构成，所以游戏拥有两种截然不同的操作。在现实世界中，玩家操纵的是代号CG01 的COOL GIRL ——一位金发辣妹，她主要使用各种现代武器和敌人作战。在虚拟网络世界中，玩家操纵的是代号 CG06 的 COOL GIRL ——一位东洋女忍者，她主要依靠拳脚功夫打击敌人。通过网络，COOL GIRL 们不但可以获得强力装备，而且可以下载一些技能，只要输入指令便可以使用新的游戏操作方式。如果单单以近未来和GIRL 为卖点，游戏可能会显得很单薄，并算不上一款具有吸引力的作品，但是游戏特殊的DUAL设定的确令人有点意外。可惜到现在为止，厂商并没有公布太多游戏的细节，我们只能祈祷 KCEJ 不要辜负玩家们的期望就好。

↑越看越觉得《COOL GIRL》就是女性版的《MGS2》

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

ルパン三世 ～魔術王の遺産～

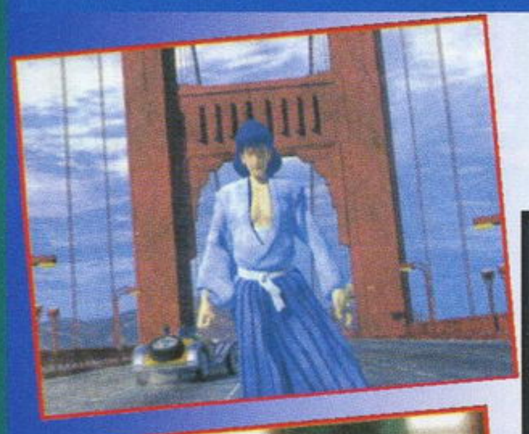
鲁邦三世 魔术王的遗产

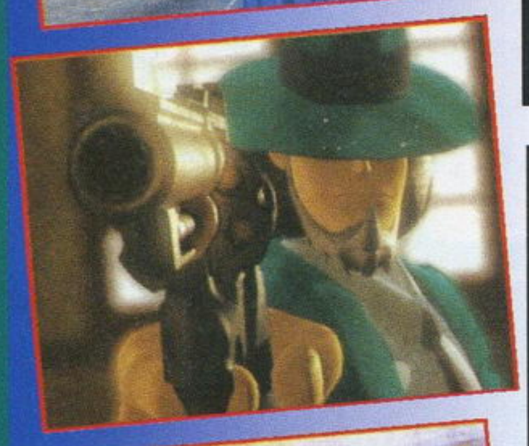
《鲁邦三世》是一个漫画迷绝对不会陌生的名字，它也曾以各种不同的游戏类型登陆于各大游戏主机，早在FC上我们就已经领略过它的风采了，不过那时候都叫它“强盗三兄弟”。这次PS2版的《鲁邦三世》是一款A·AVG游戏，游戏进行时玩家要控制由POLYGON构成的鲁邦四处冒险。虽然游戏的故事是原创的，动画版的制作班底也加入了STAFF，更有大野雄二、柏原宽司、尾崎稳通三大巨匠加入，所以素质绝对有保证！

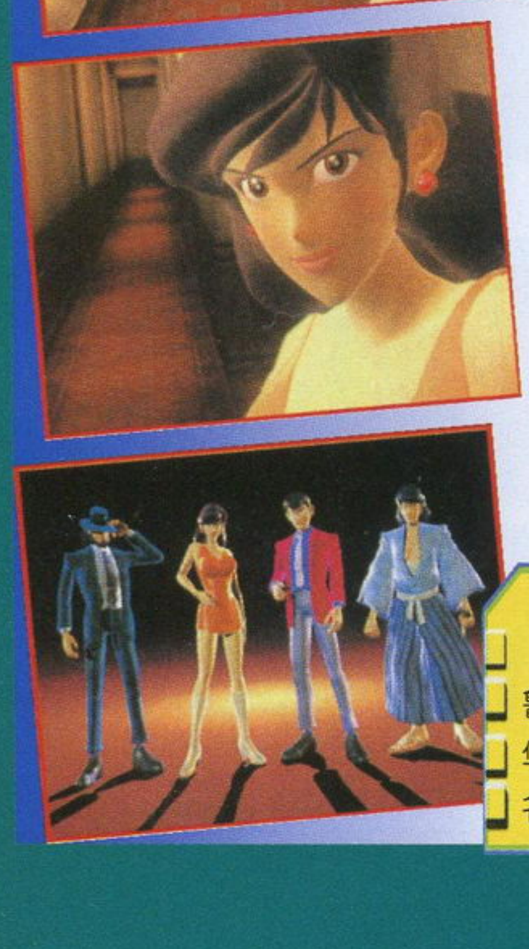
PS2	BANPRESTO	A·AVG	1人
	预定2002年夏季发售		未定
DVD-ROM	未定		

自1967年日本双叶社漫画周刊ACTION创刊后，鲁邦三世的不败传说也就从此开始了。然而真正引起鲁邦旋风的，却是四年之后的TV版动画《鲁邦三世》。而参与这一系列动画作品的工作人员，每一位都是当今重量级的动画大师，其中包括现在动画界的泰山北斗宫崎骏。而这段游戏片头动画，正是在动画版制作人员的指导监督下完成的。

精彩绝伦的片头CG公开！







故事简介

这次鲁邦三世的目标是ランドルフ王的遗产，不过要想找到这笔价值不菲的遗产，首先要找到作为钥匙的两个水瓶，这两个水瓶分别是“荣誉之水瓶”和“胜利之水瓶”，分别在一位少年和一位少女手中。一个飘雨的夜晚，鲁邦三世神秘地出现在ハンネウァルト城，与早就守在这里的神秘组织展开了一场财宝争夺战！

多姿多彩的动作要素

只身闯入敌阵的鲁邦三世，与动画版一样要凭着他灵活的动作避免被敌人发现，向自己的目标前进。怎么听起来有些像《MGS》？这就对了。

→活用小型升降机，可以起到出其不意的效果。

比比皆是的机关陷阱

为了捉拿传说的大盗，警方在现场设下了大量的机关陷阱。玩家要控制鲁邦三世做出种种类似007的动作来避开机关，同时还要解开各种谜题，方能达到目的地。

↑眼前出现了红外线警戒装置，快回忆《MGS》的场面吧。

大盗的必杀技：改头换面

自从被誉为“侦探推理小说之父”的江户川乱步塑造了一个千变万化的怪盗二十面相后，改头换面就成了日本大盗的必修技能。鲁邦三世自然也不例外，如果他持有制服等道具，就可乔装打扮，而且游戏中有部分情报必须要伪装后才能得到。

←发现警服一套，赶快穿上！

→警察鱼贯而入，看来鲁邦三世这回真是掉得大。

万般无奈的选择：战斗

玩这个游戏和《MGS》一样，就是要尽量不被发现，不过实在躲不过去的话，也只能选择战斗了。由于鲁邦三世从不杀人（日本版楚留香？），所以武器以麻醉弹为主，而且还不能打要害部位，真是麻烦啊。

鲁邦三世

神出鬼没的大盗鲁邦三世，惯用一支华达P38手枪，是著名怪盗鲁邦的孙子。

次元大介

冷酷的枪手，是鲁邦三世的好搭档。为人极讲义气，做事小心谨慎，值得信赖。

石川五右卫门

大盗石川五右卫门的第13代传人，手持一把斩铁剑，号称没有他斩不断的东西。

峰不二子

拥有盗贼和间谍双重身分的神秘女子，在日本人气极旺，红得发紫，紫得发黑。

钱形幸一

大侦探钱形平次的后人，警视厅的得力干将，捉拿鲁邦是他最大的心愿。

www.plumbook.cn

前线狙击

超魔界村R

CHOHMAKAIMURA

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	预定2002年7月19日推出		自带记忆功能
DVD-ROM	–		

文：LIKY

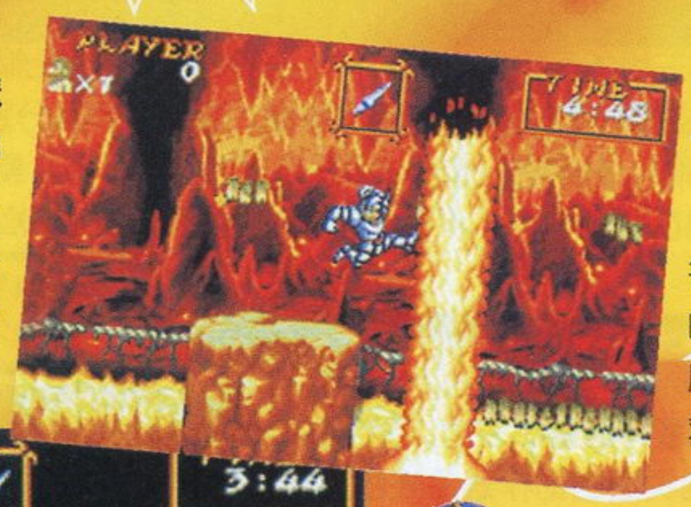
绝不仅仅是移植，全新的《超魔界村》在GBA上重现！

Return! 回归　Rebirth! 复活　Remix! 融合

新生的《超魔界村》诞生！

《魔界村》可算是早期街机动作游戏的经典之作了，画面、人设一流，尤其是它那变态的难度让人印象深刻。（记得小时候在街机厅玩这款游戏时不到5分钟必死）此后CAPCOM将这款游戏移植到FC上，不过由于FC机能限制，各方面都作了大幅简化，但是难度还是一如既往的高，再后来，CAPCOM又分别在MD和SFC上制作了《大魔界村》和《超魔界村》，受到了众多玩家的喜爱。在经过多年的沉默后，CAPCOM终于推出了《魔界村》的最新作——《超魔界村R》。这款GBA上的作品是以SFC的《超魔界村》为蓝本制作的，游戏不仅收录了《超魔界村》的所有内容，还会增加许多原创东西，所以游戏绝不仅仅是移植而已。

在充满重重机关的魔界，随时随地都有丧命的危险，只有熟练掌握技巧，小心应付才能安然通过。地面上涌出炙热的岩浆，一不小心就会受伤。



↑为了救出公主，亚瑟必须将迎面而来的各种强敌一一打倒。

亚瑟

我们的主人公是一名骑士，因为自己所爱的人公主被魔王抓到了魔界，只身一人踏上拯救爱人的道路。

公主

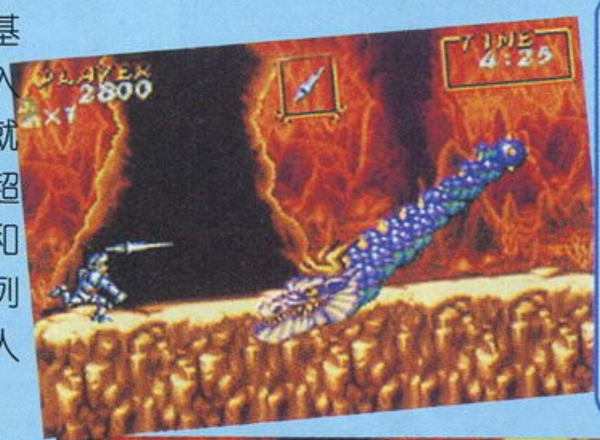
幽灵，机关，前途危险重重啊！

新编模式

这个模式是在《超魔界村》的基础上作了改良后而来的模式，加入了许多新鲜的要素，最大的特点就是这个模式的场景不光包括了《超魔界村》的，还包括了《魔界村》和《大魔界村》的，对于玩过这些系列的玩家来说这一点是不是非常让人感动呢！

这些熟悉的场景，你还记得吗？

我跳，我跳，跳过这些火球。



龙

在《魔界村》里作为BOSS登场的龙这次竟然作为一般敌人出场，它会用长长的身体不断迷惑你，然后吐出火球攻击，面对它一定要多加小心。

小心回避它的攻击！

抓住时机攻击！

用矛干掉它！

干掉它！

诺梅杂志&3DM论坛MV

www.plumbook.cn

经典的原始模式和改良的新编模式

原始模式

这个模式完全收录了以前SFC版的《超魔界村》的全部内容，可以说是让老玩家怀旧的模式，在这里老玩家可以重温以前的感动，而新玩家也可获得从未有过的乐趣。虽说《超魔界村》已经是10年前的作品了，但其优秀的品质以及极高的完成度完全没有因为时间而褪色，即使在今天看来它也是一款不可多得的好游戏。

↑游戏最开始的场景，地下会不断冒出丧尸。

→前进途中不光有烦人的丧尸，还会有吐火球的敌人。

←亚瑟突然从上面掉落下来，看来是中了陷阱。

小心，有陷阱！

巨大的BOSS登场了

↑这就是第一关的BOSS，巨大的怪鸟，不仅会伸长脖子啄人，还会吐出火球，更麻烦的是还会生小鸟出来捣乱，对付它最好站在它的下面，看准时机攻击。

需要极高技巧才能通过的地方，慢慢来吧。

↑画面竟然旋转了？的确，这也是《超魔界村》的一个特点。墙壁变成地板，地形完全发生变化了。啊！让人怀念的场景。

随着铠甲的升级，武器的威力也会提升。最初的铠甲是钢铠，升级后变为青铜铠，再升级就会变为最强的黄金铠。

↑第三关的BOSS，巨大的蜈蚣，旋转攻击时会震落上方的石块，千万不要被砸到了。

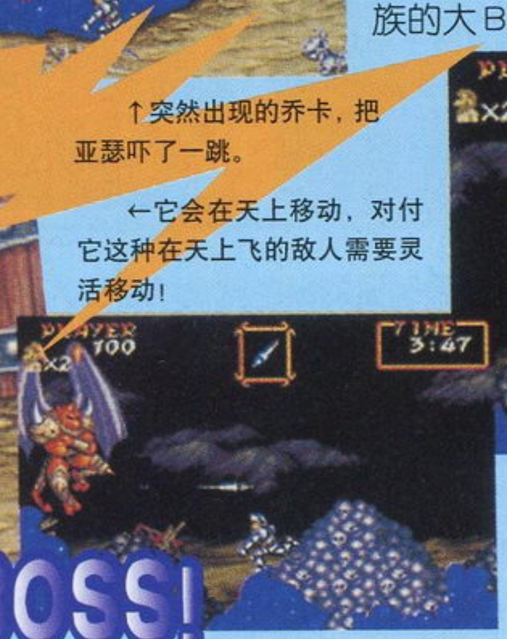
←第四关的BOSS，三头龙，需要注意它的身体能够分开。

铠甲的升级

红色阿利马之王——乔卡（ジョーカー）

↑突然出现的乔卡，把亚瑟吓了一跳。

←它会在天上移动，对付它这种在天上飞的敌人需要灵活移动！



↑乔卡会召唤出许多小喽罗，非常讨厌。

→对付这个难缠的家伙，一定要万分小心。

红色阿利马的大BOSS！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

文：阿修罗

在GBA初期，有一款很特别的动作类游戏叫做《皮诺比的大冒险》。它以世界名著《皮诺曹的大冒险》为故事原型，塑造了一位为了拯救制造自己的博士和取回自己的心而踏上征途的蜜蜂型机器人皮诺比。游戏中皮诺比可以作出各种动作，也有丰富的道具可以取得。更值得一提的是，游戏采用了全CG制作，每一幅图像都是事先做好的CG图片，所以使得整体的画面素质很高。在发售了1年多之后，厂商又同时公布了两款和《皮诺比》相关的作品，这里就由阿修罗为大家狙击一下它们的最新情报吧！

菲比分析报告

菲比是爷爷新开发的蜜蜂型机器人，和皮诺比最初没有心的情况不同，菲比是加装了心的完全形态，所以她有优秀的探索能力。但是想成为皮诺比哥哥那样的人（？）的菲比独自展开了旅程，却遇到了悲惨的遭遇，她的心被破坏了。看到这个情况，皮诺比把自己的心分给了菲比，而两个人也再次开始了充满爱、努力与勇气的寻心之旅。

ピノピィー&フィーピィー

皮诺比和菲比

GBA	HUDSON/ARTOON	ACT	1人
	预定2002年7月发售		自带记忆功能
卡带	未定		

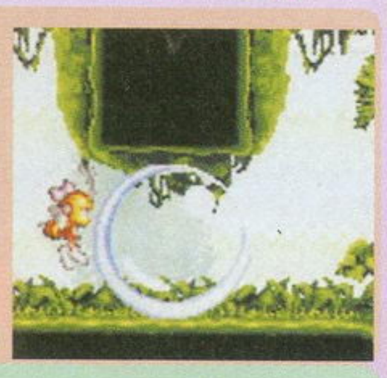
这是GBA版《皮诺比的大冒险》的正统续作，皮诺比依旧是故事的主角，这次新加入了他的妹妹菲比。前作是皮诺比的心的成长历程，而这一次则以探索菲比的心为主轴。

在操作和画面上，游戏和前作的差别不大。游戏的主要目的就是找到菲比的心的碎片，而这些碎片隐藏的位置也不都是可以简单发现并且取得的，要想收集全还需要熟练地运用各种技巧。游戏中玩家会遇到各种有困难的人，如果能够成功帮助他们，说不定会有更大的收获。

利用多彩的动作不断前进！

跳跃

使用率最高的动作，无论是去往高处，还是攻击敌人都需要用到这个技巧。起跳后，对准敌人的头部就可以用尾部的针攻击了。

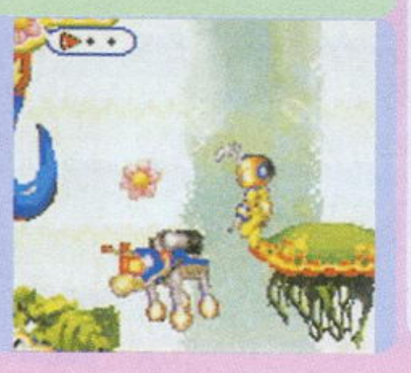


飞行突进

很酷、用途也很广的招式。起跳后全身带着强大的斗气垂直高飞，既可以破坏障碍物又可以击倒空中的敌人。

浮空

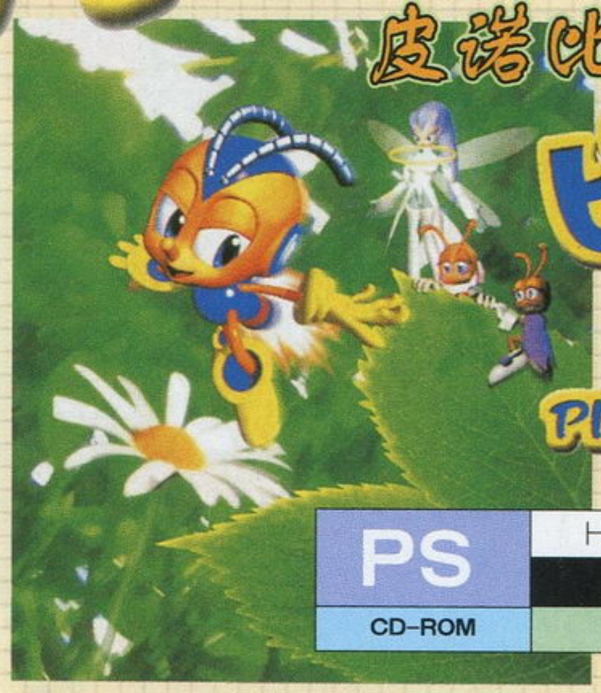
皮诺比和菲比背后有火箭喷射器，借助这个道具他们可以在空中滞留一段时间，当然是有时间限制的。利用这个动作可以仔细观察敌人的行动。



皮诺比的大冒险

ピノピィーの大冒険

PINOBEE・QUEST OF HEART



PS	HUDSON/ARTOON	ACT	1人
	预定2002年7月发售		未定
CD-ROM	未定		

这是GBA《皮诺比的大冒险》的复刻版，故事方面并没有什么改动，但是原本已经受到各界好评的全CG表现方式这次将会借助CD-ROM的大容量和电视机的显示能力来实现，相信角色的动作会更加圆滑。

同GBA版一样，游戏中四处散落着以“爱”、“勇气”和“努力”为名的三种胶囊，如果能够取得这些胶囊的话，皮诺比的能力就会有所上升。

冒险中的一个重要的东西就是花！花是皮诺比的食物，而皮诺比的各种行动都会消耗花的数量，只有不断取得更多的花才能使皮诺比的行动更加灵活。

巧妙结合浮空、跳跃等基本动作就是前进的关键，游戏中有大量敌人在等着玩家呢！

游戏中玩家会遇到各种人物，如何处理和他们之间的关系都是必须做出判断的！

本作最大也是最明显的特色就是两个主人公的设定。皮诺比的耐力比较高，比较擅长战斗，菲比则比较擅长探索复杂的地形，要想解谜成功就要合理运用两个主角的不同特性。游戏中只要利用特定的装置就可以随时切换所操纵的角色。在游戏中，即使其中一人的体力变为0，也可以用另外一人继续挑战；而只要完成了一个关卡，下一关开始的时候，两个角色也都可以再次选择；这样即使是不擅长动作游戏的玩家也不用太过担心了。

www.plumbook.cn

特稿

木马上的骑士（上篇）

NAMCO的发展历程

文：特约撰稿人 DARKBABY

日本专栏作家稻富慎行在回忆上世纪五十年代初他首度采访中村雅哉的情景时如此描述：“那个人斜倚着坐在他惟一的财产——电动木马上，用锐利的目光注视着我……虽然周遭冷冷清清的，没有一个顾客，但是他依然兴致盎然地发表着自己野心勃勃的未来展望。真的！虽然那只是个两台电动木马的主人，我却并不觉得他可笑，感觉上和松下大先生何等近似……”

（注：上文所述的松下大先生即日本著名的家电巨子松下幸之助，稻富慎行在会见中村雅哉的三周前曾代表《东京新闻》采访了松下大财阀。）

一 狂人之梦

中村雅哉在大学时代就被冠以“狂人”的绰号，虽然出身寒微但他总爱拉着别人的手充满豪情地吐露自己远大的抱负，即使听者对之哧之以鼻他也并不太介意，久而久之师长和学友们一见到他那戴着深度眼镜的瘦弱身影出现就慌忙躲避不迭……

毕业后的数年间中村雅哉辗转就职于三井物产等多家大大小小的企业，因其豪放不羁的作风遭到了上司的嫌恶而一直郁郁不得志。直到1955年6月中村才勉强筹措到30万日元的资金在东京池上地区设立了生产投币式电动娱乐器材的中村制作所，据说最初全社上下不过6人而已。开业那天居然没有一个宾客到场祝贺，中村依旧是意气风发地对员工发表了演说，声称中村制作所有朝一日会发展成为世界知名的大企业。

1955年的日本还处在经济从战后崩溃缓慢复苏的时期，中村制作所生产的电动娱乐器材最初根本就没有什么销路。中村雅哉途经横滨著名的西武百货大楼时偶然发现楼顶的凉台空荡荡的没有任何陈设，他灵机一动前去拜会百货大楼的负责人要求在凉台上无偿设置电动游乐器材，声言此举能大大吸引携带儿童的青年主妇光临购物。西武的佐藤课长很快被他说服，协议由中村制作所提供两台电动木马，而管理和运营也都是制作所方面统一负责。在知名百货商店陈设电动游乐器在当时绝对是新鲜的点子，为了宣传中村雅哉还托人请了名记者稻富慎行做了个三分钟的访谈，取得了相当不错的社会效应。在开张的首月从两匹电动木马上获得的收益就达五万多日元。中村雅哉得意地对手下说：“父母对孩子是决不会吝啬的！”

成功的道路从两匹电动木马伸展开来，中村雅哉又逐一说服其他著名的商店设置他们提供的娱乐器材招徕顾客，到了1959年中村制作所改制为有限株式会社时已经积累了约500万日元的资本。在那5年间中村奔波的足迹遍布了关东关西，饱受了风霜和冷眼，但他充满激情的自我表演的确感染了不少素昧平生的人——其中包括年龄相仿的花札老字号任天堂的继承人山内溥！

二 PAC-MAN

1963年中村制作所成功地在东京日本桥三越百货总店屋顶天台上设置了Roadway Ride（俗称碰碰车），在取得很大反响后迅速在日本各地的三越店铺展开业务。

1966年夏，位于东京大田区的制造工厂落成，形成了研发、制造的一条龙。虽然只是个夏如蒸笼冬似冰窖的简陋铁皮房子，中村雅哉还是很怡然自得地与手下百余名职工挤在一起办公，他不时用一句中国古代孔夫子的格言来激励部下：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”，意思是只有对从事的工作全身心投入才能产生出旺盛的创造力！在取得迪士尼人物的使用许可权后中村制作所开发出了大量广受市场青睐的电动娱乐器材，企业的业绩呈逐年上升10%的良好态势。（顺便提及的插曲是中村雅哉在与迪士尼日本总代理签约时，再度遇见了同样前来交涉的山内溥，任天堂取得了迪士尼人物形象扑克牌的独家发行权）

1972年中村制作所开始使用NAMCO作为其产品标识，NAMCO系Nakamura Company的缩写。此时的中村雅哉已经不再为衣食而四处奔波，开始把眼光注视到更远的地方，他深知单凭制造电动娱乐器材根本无法完全施展自己的抱负，因此还需要努力探索出一片更为广阔的空间。机遇在两年后终于出现在他的面前……

当时世界上游戏业的龙头老大ATARI出于内部的结构调整而急于抛售其在日本的子会社，中村雅哉获得信息后马上对该企业做了实地考察。整洁的办公室里，着装统一的年轻工作人员们正用一大堆的阿拉伯数字在电脑屏幕上变换出各种几何图形。虽然当时电脑的表现力极其有限，却也足以震撼中村这个门外汉。在归途中村雅哉对同行的僚属猿川昭义说：“我觉得这似乎是一个能用有限的人力物力实现无限梦想的事业……”不过猿川等随行者直到若干年后才能理解到这番言语的深意。两方很快就收购问题展开了磋商，由于ATARI急于套现所以开出来的价码非常低廉，但近100万美元的价格几乎就是当时中村制作所的全部财产，那些经历了创业艰辛的老部下们对此并购案持谨慎态度，最终还是由中村自己拍板决定了一切。事实上这是一笔非常合算的好买卖，ATARI日本无论技术人员还是开发设备都是当时亚洲首屈一指的，所有的这一切便成了未来NAMCO的基础。

1977年，中村制作所正式改名为NAMCO，次年第一款街机游戏《ジービー》发售，而真正在业界崭露头角则是1979年夏季推出的《ギャラクシアン》（俗称《小蜜蜂》）。《小蜜蜂》这款纵向射击的不朽名作完全涵盖了以后NAMCO游戏的所有特征——近乎完美的操作性、丰富绚丽的色彩图像、合理的关卡设计。比较起前一年TAITO大红大紫的《太空侵略者》，《小蜜蜂》在各方面都凌驾其上一筹，因此很快就成为日美两地炙手可热的街机产品。

作为电玩偶像人物的PACMAN比马里奥、索尼克等更早走入人们的视线，NAMCO凭借着《PAC-MAN》（《吃豆》）这款游戏在1980年一举压倒了占据街机龙头老大地位多年的TAITO而成为新的霸主。后来成为NAMCO企业形象的黄色小精灵纵横驰骋在迷宫中，一张大嘴巴把路上所有的食物都迅速吞吃掉，不时还有怪物出现搅局……在游戏里中村雅哉亲自指点制作人员在游戏中设计了简明而不失诙谐的串场，这也是业界最初阐发的过场动画理念，这样的设计更进一步激发了玩家挑战极限的动力！高度的趣味性使得这个游戏在推出当年就在全球范围销售了30万块以上的街机基板（仅美国就突破了12万块）。在NAMCO的精心包装下PAC-MAN和他的族人们变成了偶像级明星，先后成

www.ptpbook.com

为了《时代周刊》和《主妇必读》等时尚杂志的封面人物，由大牌歌星辛纳特拉等演唱的《PAC-MAN Power》连续数月雄踞流行音乐排行榜前列，美国各大电视台也几乎不约而同地在周六黄金时段播放根据《PACMAN》改编的动画节目。

《PACMAN》的巨大成功使得NAMCO在1981年3月决算期的连结销售额突破了一亿美元而将所有的竞争对手都远远地抛在了后面。短短3年间NAMCO的企业规模扩张了10倍以上并一跃成为世界上知名的企业，这一切完全归功于中村雅哉过人的市场运作手腕！

（注：相比当年《PAC-MAN》的街机基板一年销售30万块，如今由于硬件成本和消费力下降等诸多原因导致每年在全球范围出货5000份以上的街机作品屈指可数，我们不难从中窥探到街机业20年来的巨大滑落）

三 铁板阵大楼

1982年冬，曾经在美国拥有10亿美元以上市场的TV游戏产业由于雅达利调控市场失误而彻底崩溃（经济学教科书称之为“ATARI Shock”），伴随着的是许多风云一时的软件厂商沉沦或消失。作为雅达利主要协力厂商的NAMCO却意外地独善其身没有受到太大损失，主要原因是NAMCO对产品质量的严格把关和对TV游戏业的谨慎参与态度。

1983年《铁板阵》（《ゼビウス》）的街机版推出使得NAMCO的事业达到了新的高峰。这款游戏也彻底改变了日本民众一直以来对街机厅的不良印象，在游戏产业刚刚萌生的阶段所谓的街机厅就是阴暗污秽、不良青少年聚集闹事的场所，正人君子大多对此敬而远之。正基于此原因日本的街机业的发展速度远不如大洋彼岸的美国，即使NAMCO等主力厂商大力整顿也无法改变街机娱乐场所曾给予社会的恶劣影响。《铁板阵》的巨大成功吸引了大量不同阶层的玩家步入了街机厅，口耳相传的效应迅速改变了舆论的偏见，如果说《铁板阵》大大推动了日本街机业的发展这点丝毫不夸张。

神话的创造者远藤雅伸最初不过是刚加盟NAMCO半年的实习生，他能担当《铁板阵》的主程序员纯属偶然。当初的《铁板阵》主程序员在制作中途忽然辞职前往东非大裂谷旅行，使得这个开发项目处于停滞状态。协助开发的远藤雅伸上书社长声称自己能制作出成为街机王者的游戏，会社上下对远藤的张狂颇为不满，只有中村雅哉首肯了这个和自己性格颇为相似的青年部下。原先的《铁板阵》不过是个类似《小蜜蜂》的普通纵向射击游戏，远藤雅伸放弃了已经完成大半的源程序而重起炉灶，全社上下都对这个“夸夸其谈”而从未有开发经验的新员工保持着距离，而他则漠视着白眼独自埋头工作。远藤首创性地为游戏勾勒了一个近未来宇宙战争的世界观，其凝重激昂的氛围极大提升了作品的艺术价值。在画面上该游戏也达到了当时街机游戏的最高峰，占据了半个屏幕的外星人战舰叫人叹为观止……有游戏音乐圣手美誉的细野晴臣担当的背景音乐也是作品倍受好评的卖点之一。在作品大获成功后远藤雅伸自行设计的名片上赫然大书“游戏制作人”字样，很多人都把他称为日本第一个真正意义上的游戏制作人。在《铁板阵》大行其道的时期，NAMCO在世界范围的街机业市场份额一度占到73%以上，其威风程度是先前的TAITO、其后的世嘉等辈都无法比拟的。

不过1983年诞生的一件电子娱乐产品使得《铁板阵》未能独占风光，这就是由任天堂推出的8位元高性能TV游戏主机FC。FC刚推出时反响平平，但到了年末却成了爆发性的社会话题，连在行业里滚爬多年的中村雅哉也不得不对这家近年来依靠着Game&Watch和街机游戏《大金刚》而风生水起的纸牌老铺刮目相看。中村颇有意从中分一杯羹，但他非常了解任天堂社长山内溥的精明，于是派出了很多人进行了市场调查。陆续回笼的报告令中村既叹羡又失望；FC在日本市场上受到了空前的欢迎，产品一直处于供不应求的状态。但是任天堂似乎无意与他人分享胜利成果，暂时拒绝第三方厂商的加盟。

紧闭的门户在1984年春末却奇迹般地打开了。任天堂自社开发的软件根本无法满足日益膨胀的市场需求，FC的销路开始有所下滑。山内溥意识到潜在的危机后决定开放领空，首批被选中的两家厂商是街机业主力厂商NAMCO和过去曾协助开发过工具软件的HUDSON。签约之日中村雅哉亲自赶到京都与故交相见，山内溥耐着性子倾听中村就多年来的发迹史和未来构想进行的近半小时的演说后，两人很快就有关合作事宜签署了5年协议，条款规定今后NAMCO的游戏必须先制作和移植在任天堂的硬件平台，任天堂则只向NAMCO收取每盒卡带约800日元的权利金（含加工费）。

（注：任天堂在对6大厂商以外的第三方签约时一律收取每盒卡带2000日元的权利金且加工费另计，所以对NAMCO最初的条款可谓非常之优厚）

1984年9月7日，NAMCO首款FC游戏《小蜜蜂》发售！

1984年11月2日，《PAC-MAN》FC版发售！

11月8日推出的《铁板阵》除了地图尺寸与街机版稍有差异以外基本做到了完美移植，被誉为FC主机第一部真正意义上的超大作获得了巨大的商业成功，累计出货达到了130万套以上。当年度NAMCO的销售额中有40%来自TV游戏，而纯利润比去年扩大了近3倍。

1985年秋，坐落在东京大田区的NAMCO新办公大楼落成。当天，社长中村雅哉亲率数百名员工鱼贯步入宽敞豪华的办公楼，走廊间终日响彻着欢笑之声。由于建造大楼的资金完全得诸于FC版《铁板阵》的销售利润，所以业界知情人士都把NAMCO总部称为“铁板阵大楼”。

四 巨人的对话

1985年起中村雅哉将NAMCO分为街机和家用机两大独立的开发部门，投放了大量资金进行软硬件技术的研究开发，因此，在当时NAMCO的技术力是所有厂商中最高的，内部的协同配合也使得其街机游戏能迅速高水准地移植家用平台。在上世纪80年代中后期日本大学生毕业后希望加盟游戏会社的排名中NAMCO始终占据着首席，任天堂则屈居亚军。

短暂的蜜月很快就结束了。1986年2月21日任天堂推出了FC-Disk System系统，这个系统的软件载体采用了容量2MB的磁碟，首款作品即为不朽名作《塞尔达传说》。山内溥在制订契约时附加了一个苛刻的条例：凡第三方在FC-DISK系统上制作的原创软件任天堂将拥有一半的知识产权。Namco、HUDSON两大开国元老对此条例非常不满，借故拒绝加入该系统。HUDSON认为任天堂有独占市场的野心，暗中与NEC共同开发志在取代FC的硬件，NAMCO也承诺届时将提供软件支持。果然在1988年名为PC-E的硬件推出时，NAMCO的System1街机基板名作《妖怪道中记》成了该主机初期的强力支柱。虽然山内溥对此非常恼怒但限于合约暂时隐忍不发。

1989年NAMCO与HUDSON的五年合约同时到期之日，任天堂并没有依惯例约请两会社高层前来续约，相反只邮寄了一份声明给对方，声明中表示：至即日起为公平起见，将取消NAMCO等厂商原先享有的特权转而与所有第三方同样待遇。面对如此的羞辱，中村雅哉再也不能保持往日的镇定，他第一次醒悟到自己原来不过是被摆弄在别人手中的玩偶那般毫无反抗能力，如今与任天堂的业务往来占了NAMCO年销售额的40%、纯利润的65%，与之决裂则会将自己的事业陷入前所未有的困境。

中村雅哉还是做了其他第三方厂商不敢做的事情！在接到来函四日后他以日本街机工业协会会长身分接受《日本经济新闻》记者专访时忽然话锋一转，对任天堂的软件政策大肆挞伐：“任天堂现在独占了整个市场，这对整个行业未来的健康发展都是极其危险的……任天堂应该反省一下自己的行为，作为领导者就应该致力于和其他同业共存共荣，而不是一味地用不正当手段去压制打击！”

任天堂的新闻发言人大西康博在接受《日本经济新闻》追踪访问时针锋相对地回答：“NAMCO作为鄙社首位亲密合作伙伴，所获取的利益比其他任何一家厂商都多得多，实在没有必要口出不逊……”中村雅哉四处奔走希望CAPCOM、KONAMI等大厂商能联合起来抵制任天堂，出于对任天堂的绝对恐惧和过去NAMCO所享受优遇的妒恨，所有的第三方都作壁上观。KONAMI的社长上月景正甚至公开表示：“现在游戏业界的运作非常健康，任天堂所做出的杰出贡献不容忽视。”其言下之意可想而知。事实上KONAMI是这次业界风波的最大赢家，任天堂在与其修订合约时给予了比当初NAMCO更为优厚的待遇，每款游戏仅收取权利金100日元并可自行生产卡带，KONAMI因此很快跃居六大厂商首席。

中村雅哉很快又公开宣布将为世嘉公司新推出的16位主机MD提供全面软件支持，但实际上MD在任天堂主机的软件攻势下在日本根本没有多大的施展空间，NAMCO第一年就因此亏损了上百万美元。中村一怒之下又把任天堂告上京都地方法院，山内溥对此并不太介意，在回答《财界》记者质询时说：“基于开放的自由竞争市场原则，如果NAMCO对任天堂的经营方式无法认同

www.ptpnbook.com

的话，完全可以去开辟一片属于他们自己的市场……很大程度上NAMCO不仅误解了我们，雅哉先生对我个人的敌意也颇深！”

NAMCO很快收回了毫无胜算的起诉状，中村雅哉独自闭门苦思了良久，觉悟到与任天堂破局惟有死路一条。他吩咐副手桥口隆二前往京都任天堂本部，全面接受所有的契约条款。

很快新的契约就顺利达成：

1.NAMCO 每年只能制作三款软件并在发行前获得任天堂审核许可。

2. 不得自行生产卡带。

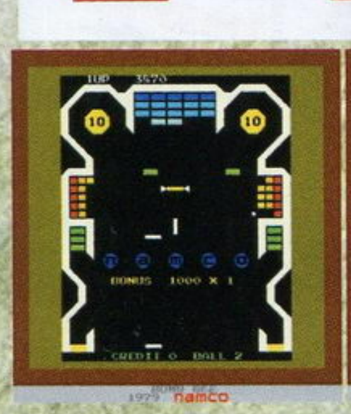
3. 权利金待遇等同于所有普通第三方厂商为每盒卡带权利金2000日圆。

莫名的束缚使得NAMCO骤然失去了往日的耀眼光芒，失去了TV游戏的丰厚资金作为后盾，NAMCO在对街机业设施开发研究的投入大幅减少，而被CSK 财团收购后的世嘉很快就凭借雄厚的财力逐步占据了街机业龙头老大的席位。

一个杰出的艺术家陷入了暂时的沉寂……（上篇完）

下篇预告：NAMCO 与 TRI-ACE 的恩怨解明

NAMCO 在 80 年代的作品绝大部分都能够在 PS 版的“《NAMCO 博物馆》系列”中找得到。不过，你还记得哪些游戏你曾经玩过吗？

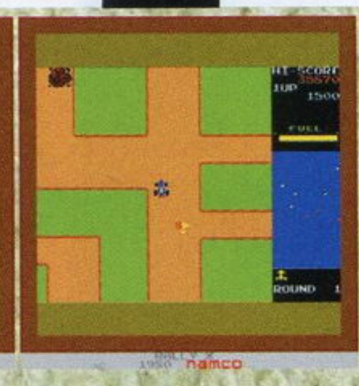

《BOMB BEE》(1979)

《QUTIE Q》(1979)

《小蜜蜂》(1979)

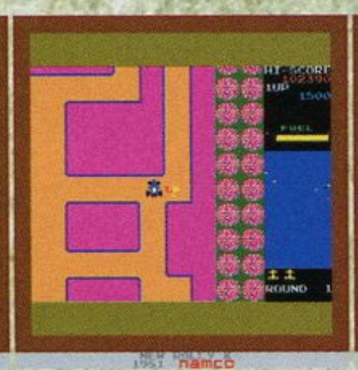
《KING&BALLOON》(1979)

《PAC-MAN》(1980)

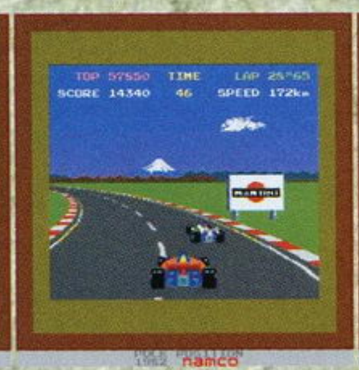

《RALLY X》(1980)

《BOSCONIAN》(1981)

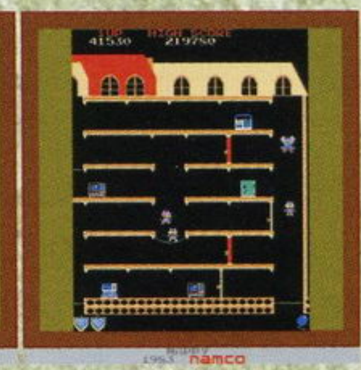
《大蜜蜂》(1981)


《NEW RALLY X》(1981)

《DIG DUG》(1982)

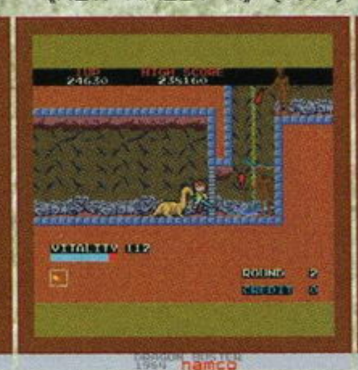

《POLE POSITION》(1982)

《铁板阵》(1982)


《MAPPY》(1983)

《PHOZON》(1983)

《POLE POSITION2》(1983)


《DRAGON BUSTER》(1984)

《小蜜蜂加强版》(1984)

《GROBDA》(1984)

《PAC LAND》(1984)

《TOWER OF DRUAGA》(1984)

《BARADUKE》(1985)

《MOTOS》(1985)

《SKY KID》(1985)

《源平讨魔传》(1986)

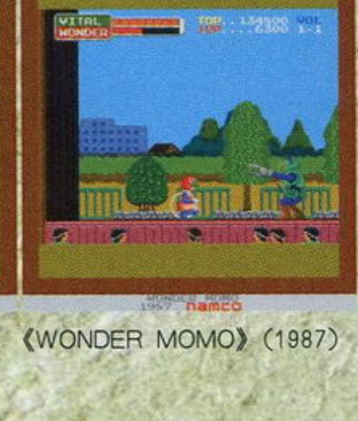
《RETURE OF ISHTAR》(1986)

《横扫千军》(1986)

《TOY POP》(1986)

《DRAGON SPIRIT》(1987)

《PAC MANIA》(1987)


《WONDER MOMO》(1987)

《ASSAULT》(1988)

《ORDYNE》(1988)

《LEGEND OF VALKYRIE》(1988)

《ROMPERS》(1989)

《DRAGON SABER》(1990)

街梅杂志&3D M-SMV
www.plumbook.cn

坐机甲开战。

阿尔贝特："不错啊，鲁贝特。比起以前是强了很多，但是还不够！"

阿尔贝特说着就开始聚集手中的能量。

Jr.："阿……阿尔贝特，我不会就这样被你打败！"

在阿尔贝特能量放出的同时Jr.的能量防护罩也随之展开，一场特殊能力的对抗就在一个狭小的空间内展开了。

"怎么了鲁贝特，你不会就这点力量吧？"阿尔贝特的能力逐渐开始压倒Jr.，"让我见识一下你的全部能量！"

卡奥斯："不行啊！Jr.你不能受他的挑拨！"

这时倒在一边的M.O.M.O. 醒了过来，她发现了在另一边的未成品。

"爸爸的记忆我看到了，所以我……大家……你……一定要团结。"

那一边阿尔贝特仍压制着Jr.。

"喂，鲁贝特，还差一点，还差一点你的目标就达成了。来吧……来吧……来吧……来吧！"

Jr.听了以后能量又增强了，突然M.O.M.O. 出现在他们两人身边……

"M.O.M.O. ！"Jr.简直不敢相信自己的眼睛。

M.O.M.O. 对阿尔贝特说："你的确从我这儿夺走了很多东西，但是……在我体内流入了你的一部分，所以……"

阿尔贝特："所以？那种事对我根本无关紧要。"

M.O.M.O. ："你为什么要这样对待大家？M.O.M.O. 的姐妹，在你身体内有什么好？即使像你这样的人，她们还是相信你，那种思念……那种心情是不容许践踏的！"

"践踏？看看你姐妹们的足迹吧！"阿尔贝特指着地上的一堆未成品尸体说："把尸体作为养分而开花的人是谁？没错，就是你！也是你那个爸爸一直希望的！"

Jr.："混蛋！不要再说下去了。"

"不可原谅！"大家回头一看，是希恩！"她们不是你的玩具！大家都是有意识的生命，还有……"

"你的话令人作呕吧？"突然又传来了一个新的声音。天花板上打开了一个发光通道，

神秘人："阿尔贝特，有时间和这些人玩的话，不如赶快完成任务，你现在的目的不是他们吧。"

"对那个家伙说，那东西是我的！"阿尔贝特说着就转身离去。

"等等！你想去哪里？"Jr.对阿尔贝特的怒气还没有消完。

"啊呀呀……"神秘人说话了："你们就不能让他自由一会儿吗？想要对手的话就我来奉陪吧。"

BOSS战，注意他很强！千万不能心急，小心注意回复就可。

"哈哈哈哈……没用的。你们和我一样，违反了这个的存在法则。"神秘人说："看样子阿尔贝特已经走远了，行了，那我也该告辞了。"

"等等！"希恩喊道："你有什么目的？为什么要阻止我们？"

"想知道吗？在那个时候去那个地方你们就会明白了。"说完神秘人就消失了。

KOS-MOS报告说："希恩，歌声已经停止了，莱茵少女正在扫除剩余的葛诺希斯。"

"是吗……"

M.O.M.O. 走到Jr.的身边，问："你没事吧？"

"嗯……你呢？"

"还好。"

"刚才那个人是谁？他怎么会有那么大的力量？"看来Jr.对刚才的神秘人很在意。

最后卡奥斯说："行了，我们先回去吧，剩下的事以后再说。"

于是众人都离开了堕落者的歌声，但接下来会有什么在等着他们呢？

To Be Continue……

245用语解释 第二回

U.M.N.DATAPAGE

NO.019 ヴァンーダカム少佐

U-TIC机关的指挥官，其目的好像是为了确保佐哈鲁而乘上沃克琳德。至于是否和大骂希恩的少佐为同一人，那就不得而知了。

NO.020 V4（V4野）

在脑部内大约有30个视觉野，而这是其中一个。要是这个部位的两侧也损伤的话，就会变成完全的色盲。

NO.021 威尔海姆（ヴィルヘルム）

星际集团"Vector Industries"的创办者兼总裁（CEO），10年前曾担任星际联邦机构院会议议长。与卡奥斯一样，有关他的出身、经历等一切都是谜。经常有一名穿着深红色外套的男子跟在身边，而在他的办公室里常播着华格纳的乐曲。

NO.022 Wave Ride（ウェーブライド）

藉由亚空间的内壁与船体的护盾（指外面那一层光学、电磁护罩）以交互干涉来获得高机动的操纵方法。由于这是在界面的边缘上进行飞行，因此需要拥有超乎常人的驾船技术才能做到。

*事件：エルサ在亚空间里受到U-TIC袭击时，托尼把船驾驶到亚空间边缘并划出火花的事件。

NO.023 Vector Industries（ヴェクター・インダストリー）

从事食品，药品，各种软件，硬件，兵器及通讯等，几乎囊括与文化／文明相关物品的生产与流通，是联邦内最大的企业群。内部分成许多部门，主要核心部门是第一至第三开发局。至于有关Vector的历史可追溯至星际联邦成立的时代。

NO.024 Vector舰船部（ヴェクター舰船部）

隶属Vector第二开发局。专门从事和宇宙舰艇相关的工作，沃克琳德也是在这里建造的。

NO.025 Vector第一开发局（ヴェクター第一开发局）

在Vector内部称"一局"。原本从事负责官方、民间的U.M.N的管理事务部门，由于历史悠久，因此在Vector里仍用"局"来代替"部门"。自从U.M.N管理事物由政府接管后，就开始转向开发企业用的超AI等各种电脑晶片及相关软件，而KOS-MOS的感情控制软件也是在这里开发。还有，由于KOS-MOS开发计划的总负责人奇云是一局的人员，因此在Vector内有开发KOS-MOS的事且主要是由一局负责。

*KOS-MOS所使用的AI是全机械的AI，是根据可行性来做结论。

*在一局里除了局长是个老头子外，其他全是清一色的年轻人（至少所有登场的一局人员也是这样），虽然现实中是没有太大可能（通常研究所里的人员都是25岁或以上），但既然是游戏，当然找一些年轻人来吧！

*故事中，希恩在一局里的工作可能是负责情感方面的系统，因为在故事开始时希恩和KOS-MOS的对话中，希恩强调了希望KOS-MOS能更有人性。

NO.026 Vector第二开发局（ヴェクター第二开发局）

负责各种硬体的开发部门。联邦舰只和A.G.M.S的开发制造就是在这个部门里负责进行。

*从一局局长要希恩把KOS-MOS带到第二美尔提亚里更换武器的一点来看，KOS-MOS的正式硬件和武器也是在这个局开发的。

NO.027 Vector第三开发局（ヴェクター第三开发局）

是Vector三大主要部门之一，以物流方式来开发，制造，教育及贩卖Realien，但有关该部门负责的资料还不太清晰。希恩曾说过他希望能在这个开发部里工作执勤。

NO.028 Wells的宇宙人（ウェルズ宇宙人）

指作家Herbert George Wells（1866～1946）所创作的象章鱼一样的宇宙人（火星人）。

在剧中，希恩对阿林头部的坚硬感到吃惊，而比喻阿林的头和火星人的头一样硬所用到的台词。但是"那个"（阿林？）火星人的头怎么看都不像太硬的样子。大概只有希恩觉得硬吧。

NO.029 沃克琳德（Woglinde）

全长约1000公尺。由Vector制造，借给联邦军海军队使用，是第一台专门对葛诺希斯用的

www.pinnbook.cn

战斗舰。由于这舰是以测试为目的，因此Vector只把指挥区和推进器等基本装备借给了联邦军，因此约有8成的仪器是没装备上去。因为是公开测试运作，所以联邦军海兵队的徽章和饰章都没有印在船上，只有Vector的商标在船身上作标志。

该船体的构造分为上下两部分，上部是指挥区，下部船体则是用来测试新的logical drive。由于是测试用，因此该推进器只使用了一般的材料来制造，和原本的沃克琳德是相差一段距离。

*在剧中初段，希路威路门和红衣神秘人的对白中，以表示这艘舰是为了搜集有关和葛诺希斯战斗资料而制造，既然已预备了被击沉，所以初期和后期的沃克琳德有很大区别。

NO.030 U-DO(ウ・ドゥ)

U-DO是指在妮比莉姆让希恩看的未来影像中，从旧美尔提亚发出来的巨大波长。从该南、威尔海姆等人的台词中推敲，相信跟14年前所发生的某事情是有某种程度上的关系。照娜菲莉姆所说的话，那个好像是意识体……

NO.031 A.G.W.S.

“Anti Gnosis Weapon System”的简称。字面上的意思是指专门对会葛诺希斯的战斗兵器，在形态方面不一定限制于是人型，另外由于要对付神出鬼没的葛诺希斯，因此全都是经过大幅小型化，重量大约与大汽车相同。主要驱动器称作Transmit Generator(转送型发动器)，这种能源产生器并没有搭载燃料，全部都是母舰上直接把能源转送到机体上。因此这个装置称不上“发动器”，而在太空里机动用的propellant 也属同类型。因此它们的活动时间没有受到限制。

NO.032 A.G.W.S. (其二)

A.G.W.S. 依照用途来区别的话，可以归类出很多种机体来。联邦军所采用的是正式A.G.W.S. ，在这种机体中，为了确保可应付各种紧急状况，因此全部的机型都采用相同规格的驾驶舱。至于肢体、背包、武装等则可以任意更换，以便快速对应不同战局。Vector 所生产的A.G.W.S. 则不是正式的量产品，主要是售卖给民间使用。因此在成为正式商品前，Vector会先把一些提供给政府的特殊机关或是军中一个部队来做先行测试。至于传说之剑上所使用的Vector制A.G.W.S. 也是经由上述管道取得的特别供给物。

NO.033 Ether (エーテル)

“Especial Theory of Ruimentary”的缩写，直译为“特殊根本原理”。其定义十分广泛，当中包含超常物质、个人特技、应用纳米机械的治疗、应用转送技术进行特殊的空间制御等等。简单一点就是各种特殊能力。在剧中，希恩、KOS-MOS 、齐格、M.O.M.O. 所使用的Ether技，主要是属于转送技术应用和纳米机械两个范畴的特殊技。至于在现实世界里的Ether则是以前被误认为光传播的媒介的物质。

NO.034 SMS 的识别Signal (S.M.S 的识别シグナル)

“Somatically Montoring System”的缩写。用来监视U-TIC 机关人员个别活动的系统。

NO.035 EmergencyLevel 3 (エーマジェンシレベル3)

指第三级紧急应变状态。从CICI (战斗情报中心) 配置到全部回路上这点来看，只有在和葛诺希斯战斗时才采用紧急状态。

NO.036 Emulator (エミュレーター模拟器)

指以某特定的电脑系统来模拟不同种类的硬体和软体并执行。在剧中所指的就是模拟佐哈鲁，但到现阶段为止，仍然不清楚模拟佐哈鲁的用途和制造目的。

NO.037 M.W.S.

“Multiple Weapon System” 的缩写。由希恩的后辈美幸所设计并开发携带型多用途兵器系统。那个本体内包含格斗用拳头、电击棒及对葛诺希斯专用光束发射器等武器。除了攻击之外，还利用空间相位变换来成为护盾，以便于保护使用者，因此其使用范畴十分广泛。另外，由于加装logical drive ，所以即使是软弱的人类也能和陆战兵器对衡（美幸称）。

NO.038 MT (MT野)

指位于脑叶侧边的MT。

这个部位若受损就会变成运动盲，虽然视力是正常的，但是却无法连续的捕捉动态的物体（如行走中的人或车）变成像是分隔拍照那样，如果各人讲话也会变成像是延迟了的视像电话一样。

NO.039 ELSA (エルザ)

全长166米，重量8400吨。是Lohengrin 级的高速宇宙航行舰。以前本是某犯罪组织所持有的高级船，但后来经马修斯之手，令它改造成载货、载客用。虽然马修斯私自在某些部位装置了武器，但从外观上看不出来。除此之外，主推进器也换成了最新型的logical drive，因此速度可在宇宙中称王（托尼称）

在现实中ELSA是歌剧Lohengrin 里的女主角的名字。

NO.040 LPS

“Local Positioning System”的简写，专门用来通报舰内各船员状况（监视其位置、身体机能），给CICI（战斗情报中心）的系统LPS的容量设计远超过全船员的总情报量，这是因为考虑到需与A.G.W.S. 的D.S.S.S. 一起使用的缘故。当没有百式观测器可供索敌和锁定状态下，单独的A.G.W.S. 是很难掌握和对葛诺希斯进行干涉，而这时CICI便需支援A.G.W.S. 的D.S.S.S. 。因此大容量的设计是考虑到CICI的main frame负荷。

NO.041 环境虫 (エンヴァイラメンタル・バグ)

保持封闭空间内清洁的纳米机械。狂人亚逖姆生前所发明的技术之一。

NO.042 Encephalon (エンセフェロン)

在希腊语中是指“脑”。这里则是指KOS-MOS 的主网络内所构筑的虚拟空间。

NO.043 O-TEC (オーテック)

U-TIC 所使用的自动战斗兵器。单机状态下已可进行空间跳跃，而机体后方的货柜可搭载约十台小型战斗机。

NO.044 该南 (ガイナン・クーカイ)

TC4741年出生，26岁，星团联邦美尔提亚自治州所属的特殊财团的代表理事。黑发、深绿色眼睛、长相与Jr. 颇为相似。由于性格稳重，因此使他在内外都相当有人望。在记录上是企业家索谢·古加的长子。

NO.045 该南其二 (ガイナン・クーカイ其之二)

U.R.T.V. 个体编号669号。具有与胡·度相反存在波长的生体兵器。669个U.R.T.V. 全是由同一个培养胚分列出来，藉由诱发突然变异（Induced Mutation）的方式将每个个体各自所特有的特殊能力引发出来。由于同一胚胎中产出，为了便于区别而将头发和眼睛设定成不同的颜色。Jr. 身上所引发出来的能力是成长（时间）控御的能力，而阿尔贝特则是无限再生能力。至于该南则是除了可和Jr. 进行念力对话外，也具有以说话为媒介进行hypnosis（暗示）的能力（即干涉他人的意识）。“古加”是第二美尔提亚政府为集资进行特殊活动而伪做出来的企业家名称。自美尔提亚事件之后，该南等人继承财团和古加这个姓氏。

NO.046 Counselor (カウンセラー)

是指一班专门调整和照顾Realien 身体、精神的顾问医生。由于这种医生的选拔较通常医师较为严格，所以在人材方面十分缺乏。但基于需求不断增加的问题，因此有关Realien 的调整床便变得十分普及。另外大多数的Counselor（顾问医生）都是直属于制造该Realien企业。

NO.047 Counter terrorism (カウンターテロ)

有“反恐怖活动”的意思。在一百年前，齐格所属的联邦警察第1875特殊作战司部分遣队，就是以反恐怖活动为主要任务。

NO.048 隔离仓库 (隔离格纳库)

在战舰德兰多尔内收藏佐哈鲁的隔离区域。由于佐哈噜模拟体会发出某种吸引葛诺希斯的波长，因此将模拟佐哈噜收藏在特别容器中，以阻隔波动扩散到隔离区以外的空间。

NO.049 可能性事象

来自妮比莉姆所说的话，简单一点就是指“未来的型态”。由于未来的型态时常摇摆不定和未来只有多种几率而存在，因此无法准确计算未来的结果。

NO.050 货物室

www.pkbook.cn

U.M.N. 转移闸门的使用费是根据转移物质的总重量与距离来决定，而对每一种大小的货客船都设了重量上限。至于有关ELSA超重的事情，绝不会单是因救了希恩她们而令ELSA过重，应该是在不知什么时候，偷偷载了遇难船的物资。

NO.051 咖哩（カレー）

希恩的得意料理之一。在早前的游戏展览中，有些美国Fans看了这一幕后说："不知她们在吃什么怪东西。"可能是饮食文化不同的关系吧。

NO.052 不能发炮（舰炮が击てない）

在无重力空间里进行战斗，为防止受到被破坏的对象的碎片波及的基本战斗常识。至于剧中的"不能发炮"，是因为葛诺希斯已经接近到了危险范围的半径内，因此使得炮手不能发射。

NO.053 气化弹头

通常的气化弹头是指在大气中散播雾状液体或固体的可燃物，当它扩散到一定范围爆炸的兵器。在爆区半径内（最大可达至数千米）的人除了受到冲激波袭击外，更因超高温的燃烧所产生的上升气流造成气压的急剧下降现象，进而使人体内脏破裂或使人窒息。至于剧中葛诺希斯所使用的东西也具有同样效果（虽然威力较小），至于是使用什么燃料则没有资料。至于为何希恩在受到这武器攻势下还能生存一事，相信会成为一个不解之迷，但另一方面来看，这也证明希恩是十分强壮的女孩子。

*在现实中，这已投入实战里使用，是一种比核弹更为有用的武器，因为核弹在使用后，该地区就不能在短时间内使用，但气化弹则刚好相反。

NO.054 规约违反

剧中的阿林对在没有许可状态下私自复制属于 Vector 最高机密之一的 KOS-MOS 深层领域记录时所说的台词。基本上，就算是申请也不会获得准许。但在剧中的情况由于这样做可以洗脱和 Vector 利益有关的团体的罪名（由 Vector 出资的古加财团，而另一个则是与政府计划有关系的第二美尔提亚政府）。那么也表示了，只要适当地对记录进行处理，即把对公司不利的情报删除后再交出来就可以（和修改是不同的事情）。所以，希恩在这紧急的情况下，决定尝试违约。

NO.055 旧美尔提亚（旧ミルチア）

与美尔提亚同一义意。指 14 年前发生美尔提亚纷争后被封印起来的区域。

NO.056 局长

TC4726年出生，41岁，Vector第一开发局局长，是希恩的直属上司。给人温厚个性的印象，但基于统领整个一局的立场之下，实际上也留有耍过手段的传闻。

NO.057 Kirschwasser （キルシュヴァッサー）

指Cherry Brandy（樱桃白兰地）。是狂人亚逖姆为收集原型机M.O.M.O. 的资料而制造出来的观测用 Realien。

NO.058 紧急时联邦宪章（紧急时连邦宪章）

在正常的情况下，联邦舰队在没有通知的情况下，在自治州所管辖的领域里进行战斗是属于违法。不过在紧急时的情况下却可以豁免。在剧中的"规则之外的舰队展开"就是这个意思。

NO059 Kinding（キンドリング）

不断地利用电流来对脑部进行冲击，在边缘组织上将会有大量神经冲通过。若以某种系统不断地进行，就可以生成新的神经，这样被施体的内部感情就会改变。

NO.060 古加财团（クーカイ・ファウンデーション）

KOOKAL-FOUNDARLON，马修斯他们所归属的特殊财团，本身它也是一个自由轨道型的太空殖民地。

NO.061 古加财团其之二（クーカイ・ファウンデーション其之二）

财团是"美尔提亚纷争"之后为对付U-TIC 而设立的特殊财团。在击破了U-TIC 之后大部分武装都被解除，而且财团的一部分更独立成为民间企业。至于这里的主要出资人为Vector，因此传说之剑上大多数装备也是 Vector 所制造。

NO.062 葛诺希斯（グノーシス）

GNOSIS，除了知道它们对人类存有敌意之外，其它的一切都是谜。由于它们存在于某个领域里，而那个领域和现实空间是被分离的，因此一般状态下是无法进行接触的。另外外观上有很多种外形，但为了方便而常以人们所幻想出来的生物来命名。

NO.063 卡奥斯（ケイオス）

出生年月日不详，年龄不详。除了自己的名字之外，有关其过去的事情一切也只字不提。脸上经常挂着忧虑的表情，从谈话方式可以隐约察觉到他那如汪洋的达观个性，是个相当仔细的少年，他的特徵是银发与几近透明的琥珀色瞳孔。与马修斯他们的交情似乎已很久，看来也颇得他们信赖。

*Chaos= 混沌

NO.064 Cage partition（ケージパーテイション）

指KOS-MOS 的主要资料库。那里储存各种各样和KOS-MOS 有关的资料。

NO.065 GateOut （ゲートアウト）

指从Hyperspace 转移到通常空间里。与 Warp Out 同义。

NO.066 GateJump （ゲートジャンプ）

指从通常空间转移到 Hyperspace。与 Warpl In 同义。

NO.067 基大利（ゲダルヤ）

星团联邦自治州之一。包围财团的舰队也是从这个星球来的。那处的高层似乎和U-TIC 有关。

*基大利出自《旧约圣经列王传》下（25 章第 22-25 节）

NO.068 染色体的多样性（ゲノム 的多样性）

即Genome，指生物的整组遗传因子。多样性的意思是指遗传基因情报即使受到限制也会自行找到出路。

NO.069 凯（ケビン）

TC4739 年出生，享年26岁。是Vector第一开发局KOS-MOS 开发计划的主要工程师。除了是希恩的直属上司外，也是她的恋人，不过在两年前KOS-MOS（原型）失控事件中丧生。现在有关KOS-MOS 的硬件则是二局开发。

NO.070 Kirtya（ゲルティア）

星团联邦所属的行星之一。举行 Spic Sisters 演唱会的行星。

NO.071 幻觉与现实

所有来自外界的情报都是经由脑部处理，因此无法区别幻觉与现实。人也试过"作好梦"、"眼前一亮"、"突然醒来"的经验，而这些经验其实是脑部所制造出来的假像。所以至今还没有人能证明我们所看到的所谓现实是存在而不是幻觉。希恩所说的就是指这回事。

NO.072 原种保护法

受到Lifereccle 的不良影响，为了再生如生物般脆弱的人类而建立的法律。其目的主要是回复到还未经过变质前的遗传基因。这里所指的"变质"是指经 Lirerecycle 时所进行的遗传基因改造、复制人、更换器官等等非纯生命体的保护与繁殖行为。至于具体的裁决权则交由各个自治州处理，因此每处的原种保护法的定位也各有差异。

NO.073 交易用COLUMN（交易用コラム）

U.M.N. 的道路是依照不同用途而分类的。有的道路主要是一般货客船所使用。在剧中，由于一般交通通道的数量十分多，所以齐格使用了这个来避过敌机的追踪系统。

NO.074 光子鱼雷

虽然叫做光子鱼雷，但实际上是应用了反物质反应的兵器。外层利用特殊保护力场包住里面正负两种相反应物质。在击中目标前解除力场，利用引发的物质反应来达至破坏目的。由于在射出的时候，保护力场会发出强光，因而得到此名称。另外反物质的制作过程十分困难，因此每一发的质量都相当小。

NO.075 KOS-MOS

星间集团Vector Industries所开发的女性型战斗用 Android。在这个Realien 技术发达的年代里，全部由机械所构成的都会被当成稀有的部品。一切都以逻辑、效率与任务三原则为最优先，无条件地保护开发者希恩。为与其他人能够圆滑地互相交谈而装备了"模拟人格OS"在

come on
读编往来

◆本期杂志进一步改版，“读编往来”也相应地做出了改变，除了排式上有变化外，内容也做了一定的调整。不知道各位读者满意否？请大家不要吝惜自己的意见，有什么看法尽管提出来。

◆有一些读者来信指出5月B杂志“秘技天地”栏目中《ONE PIECE》秘技的人名翻译太不专业，说实话纱迦对这本在日本大红大紫的漫画并不熟悉，实在是抱歉。看来今后在这方面还要向D·S多请教请教，有道是：“活到老，学到老”嘛！

◆编辑部各位每天手机打得不亦乐乎，纱迦不禁也动了心。编辑部打字最快的是纱迦，不过手机打字最快是紫枫，他自创的“强码”每分钟打字速度可达一百多字。有一次他失足落入路边一个没盖井盖的下水道，结果人未落地就已经发出了求救信息，实在是令人佩服。

◆总有很多读者来信询问纱迦的小编形象中左手拿着的滑板上画着一个啥东西，其实上面只不过是“SAGA”这4个字而已。当然，在具有毕加索潜质的人眼中，这就又是另一番景象了。

◆一想到即将到来的那15天，就禁不住热血沸腾，首先是游戏迷的节日——E3大展，然后就是球迷万众瞩目的世界杯了，大家千万不要错过下期杂志哟！

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

天天看信，忽然发现每封信的开头实在很有意思，于是便产生了一个想法：来个信头大收集。事实上要想引起阅读者的兴趣，就一定要在信头上多下功夫，大家不妨看看纱迦整理的信头，以后对大家写求职信、情书、检讨什么的都是大有裨益的。到时候大家就会明白纱迦的一番苦心了。

江苏徐寅：首先请原谅我用这种纸给诸位写信。这种纸和贵刊的纸张相比简直是拿草纸和玉帛相比，我的字和贵刊的精美印刷相比，又好比垃圾GAME和《最终幻想》一样，永远无法相提并论……

评价：此法类似吕蒙白衣渡江，先说好话，令看信者心中大悦，这样自然就有了继续看下去的冲动。反正写几句话又不费本钱。

苏州周华俊：敝人第一次给你们写信，麻烦给点面子，不管你的字有多丑，千万要给我回信呀。要是不给我回信，伤害了吾对“油细鸡”的感情，后果自负！

评价：一开头就来个下马威，把后果说得非常严重，把看信人唬住，只有乖乖往下看的份儿。

浙江JoJo：别说我认识你，你不认识我。快三年了，我怎么说也是个老读者，但我从未向贵刊写过信或回调查表什么的，所有的东西都在家里堆着，快一柜子了。为什么这次我要写信呢？答案待会公布。

评价：此法名为故弄玄虚，首先卖一个关子，令看信人心生疑窦。等到信的最后再附上答案，写信人的目的也就达到了。

广东吴迪麟：你们好，先祝邪魔天使财华横溢、慕容非独步武林、GOUKI智勇双全，ACE飞行员万里独行，阿修罗神功盖世、D·S才貌并重、纱迦富过世嘉、紫枫风华绝代、SOUL一本万利、LIKY貌美如花……

评价：奉承话人人都会写，人人都爱听，不过如何才能显得与众不同呢？关键要恭维到点子上。这个开头就很好地把握住了众小编的心理，只是ACE飞行员万里独行（田伯光？）……

重庆苏维亮：你们好，我是第一次给杂志社写信，原因有很多：①本人的生日快要到了；②我有几个问题想请教各位……

评价：此法名为开门见山，一出来就很明确地把写信的目的告诉大家，这样给人一种很光明磊落的感觉，对写信人的好感大增。附：问题已转交多边形。

广东何渝：我越来越觉得“读编往来”没新鲜了，以前“读编”就像饭后甜品，现在就没有几个是可以让人开怀大笑的了，所以我很想借贵刊一席宝地呼吁一下：全体读者们，为了自己心爱的“油细鸡”，尽情地浇油吧！

常州徐寅：我发现日语原来源自我们常州话，我们常州话可谓博大精深，五十音所有发音几乎都找得到。“三国”是读成“SAN GO KU”吧，如果我在人群中大喊一声，肯定是回头率99.9%，因为这个“三X裤”实在不雅……

上海姚恺：大学生活遥遥无期，腰中钱袋空空荡荡，看来只有靠几本杂志几张画面来充饥，通过不断地磨练自己的想象力，以慰藉精神上的空虚寂寞。

浙江JoJo：那张《DOA》的海报啊，想着就流口水，想想刚拿到时的心情——大震撼啊！完美的摄影角度、光源处理，不得不由衷佩服纱迦的摄影技术。还有D·S，估计送《DOA》海报的主意就是他出的。

沈阳YuKa：刚拿到55期杂志，大奖小奖没有我，读编往来也没我。上次的必杀技投其所好（得知纱迦最近喜欢玩《WA3》，我就用我并不多的游戏时间狂打《WA3》。得知纱迦是超级球迷，我已经准备好中乌足球热身赛的球票）无效后，这次祭出LV2必杀技，名字还没起好，想好了再告诉你！商量一下吧？下期如果让我出现在读编往来里我就请你吃面，抻面、冷面、炸酱面、肉丝面、手擀面、老汤面、拉面、切面、鱿鱼炒面、刀削面、担担面、蛋炒面，随便你挑，要是没有我的话，只好请你吃0.6元的三鲜伊面，要是你给我回信的话，我可以请你吃加州牛肉面。

成都郎波：我的一个同学中了奖，此人极其嚣张，尤以中奖后为甚，使得本人好想扁他。但一想算了，谁叫善良是我惟一的缺点呢？何况同窗之谊仍要顾，玩友之情不可抛。于是乎我只能在买了贵刊后把他的名字叉掉，然后写上我的名字，这也算是一种精神胜利法吧！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

编辑部的故事

LIKY上个月购入了数码相机一部，奥林巴斯C-2，210万像素（本来上一期小编寄语中已经说过了，但纱迦收了LIKY的钱，所以不得不再说一遍以加深印象）。有了这件人间凶器，以后纱迦将会以图文并茂的形式把编辑部介绍给大家。这些图片当然就是出自我们摄影师、曾多次荣获普利策奖的LIKY之手了。大家如果对照片质量有什么不满，尽管骂他，哈哈。不过这张图片是纱迦拍的，因为LIKY正在忙于他的《掌机王》特辑。

各位读者看好了，照片中的这只狗可不是一般的狗，这是一只编辑部人人痛恨的狗。此狗虽然个头猥亵，但深谙狗仗人势之道。平时在路上见它落单时，它装出一副楚楚可怜的样子，一声都不吭。但一旦它的主人在附近，它就会摇身一变，拼命大叫，作警犬卡尔状，俨然一副忠狗的样子。此狗最可恨的是就是经常上门来挑衅我们家的泡泡，气焰极为嚣张，特别是叫声难听之极，严重地影响了大家的正常工作和娱乐。虽说被小狗咬上一口也没什么大不了的，但如果狗JUST FRAME输入咬的指令，就会附带狂犬病属性，一击必杀，因此众人都拿它没办法。

俗话说“狗仗人势”，真是一点都不假。但为什么会出现这种情况呢？就连巴甫洛夫都无法解答这个问题，不过纱迦已经在《梦幻模拟战》里找到了这个难题的答案！《梦幻模拟战》是MD上的不朽经典，其特色之一就是结界的设定。游戏中登场的武将全部拥有强大的精神力，他们周围都有着一定范围的结界。一支部队若在其主帅的结界内作战，力量就会得到加强；反之，若冲出结界就处于无领导状态，能力将会大幅下降，战斗时十分不利。狗之所以平时不凶，正是因为此时它处于结界之外，能力大幅下降，因此不敢造次。一旦回到主人身边，就处于结界之内，因此就开始发威。

游戏谜语

自从开展了征集游戏谜语的活动以来，不断收到读者的投稿。很多读者严格按照谜语的规格，务求使谜面和谜底严丝合缝，甚至连失传已久的秋千格、白头格、卷帘格都重出江湖，实在是令人敬佩。其实大家完全不必如此苛求，只要有一定道理，我们都会采用。谜底可以是游戏名，也可以是游戏术语，甚至可以是游戏人物名，有幽默成分更好。读者们的谜语目前纱迦正在整理中，这次先精选出几条谜语，下面就让我们来看看广大玩家勤劳智慧的结晶吧！

谜面：黑市SOCCER（打一游戏系列名称）

谜底：《FIFA足球》（非法足球）

谜面：魔法、道具、防御、逃跑（打一电玩术语）

谜底：攻略

解释：这条谜语的提供者是上海的蔡怡峰玩友。RPG里战斗时的操作一般都有：攻击、魔法、道具、防御、逃跑，而谜面中把攻击省略了，因此答案是“攻略”。

谜面：四十年来家国，三千里地河山（打一PS2游戏名）

谜底：《王（亡）国之心》

解释：谜面是南唐后主李煜的名句，这家伙自亡国之后发了很多议论，最有名的当然就是那首《虞美人》了。要答出这条谜语，一定要有深厚的文学功底和天马行空的想象力。

以下三首诗的作者是红雪，每首诗各打SNK游戏角色一名。

一

人生自古多忧烦，
十载美梦一旦完。
冰消月隐朱血洒，
道场空空自黯然。
疾风远去无踪影，
霜叶满地留少年。

二

天生冰雪质，
落地为芙蓉。
茫茫人海冷，
独立寂寞桐。
爱在风霜里，
心随满月明。
血泪枫月夜，
从此赴征程。

三

没落贵族公子，
身世浮沉坎坷。
心如磐石坚定，
背负深深自责。
冷漠语，赤诚心，
心底有泪滴滴落，
何费口舌空诉说。
回首去，离喧嚣，
万里复仇不归客，
独听天地唱悲歌。

答案如下：

一：枫

二：雪

三：御名方守矢

怎么样，我们游戏迷还是很有文学底蕴吧？欢迎大家继续来稿。

总第五十五期读者调查表抽奖名单

辽宁	李博	广西	陆军	河北	赵威
上海	刘志毅	江苏	张庆	四川	孙浩
宁夏	张琦	安徽	王啸春	武汉	许峰
四川	刘骋	江苏	冯斌	上海	张剑骏
辽宁	任超	北京	曹金明	天津	苗玉根
广东	黄伟杰	上海	钟健华	湖北	穆林
广东	区炜均	湖南	段晖	北京	黄彬
吉林	于洋	上海	陆玮	广西	肖福华
河南	郭志航	浙江	曹旭	江苏	孔子丹
福建	尤长青	浙江	钱光良	上海	沈纯钧

游戏心得

江西南昌的王磊为大家提供了一个超强光盘修复大法，并祝众小编每天睡到大天亮，工资领到手抽筋，方法如下：把有划伤的光盘放入凉水中，用一块柔布（纱迦按：即软柔的布，下同），注意一定要是干净的棉布。把污垢都擦干净后，用质量好的牙膏涂在划伤处，用另一块柔布擦拭，然后用一块柔布擦拭划伤处，然后放入清水中擦净，OK！重复几次效果尤佳。注：以上擦拭动作不可为圆周运动，力不可太大，但也不可太小。（纱迦未经证实，仅供参考）

上帝的意见

CYANITE：我是一个DEEN的歌迷。也是“《传说》系列”的拥护者。从朋友那里听说这期杂志有DEEN和《宿命传说》的消息才买了杂志来看，结果看到一些错误。

首先，DEEN是一个乐队，而BEING是一个音乐团体，全称叫Being Music Fantasy（BMG），它的属下有许多音乐公司。DEEN在1998年以前属于BEING属下的B-gram公司，1998年后调回总公司BMG。所以DEEN并不是being的前身。池森秀一也不是什么作曲家，他是DEEN的主唱，而专辑《DEEN》是1994年9月发卖的。我知道贵刊并非专以JPOP为主题，希望以后不要再出现错误。

由于时间紧，在资料收集中出现了偏差，导致上期“天籁之音”出现了如此BUG，阿非在此向读者致以十二万分的歉意！“天籁之音”诞生不久，阿非一直都在不断摸索中，大家可以从本期看出“天籁之音”的可喜变化。同时也欢迎像CYANITE这样的热心读者兼日本音乐达人多多来稿，大家共同建设我们的天籁之音！

上期杂志中考了考大家，现在公布正确答案。说实话，北京刘嘉玩友出的题目还是很刁钻的，其中一些问题连纱迦都要查查资料才能确定正确答案（汗）。正确答案如下：

1.“油细鸡”于何时创刊？（C）
A.1997年6月　B.1997年7月　C.1998年6月　D.1998年7月

2.“油细鸡”创刊号封面是（D）
A.机器猫　B.斯考尔　C.莉诺雅　D.IC卡记分器

3.“油细鸡”从第几期改为半月刊？（B）
A.总第29期　B.总第30期　C.总第31期　D.总第32期

4.“油细鸡”半月刊第1期赠送的是（D）
A.海报　B.游戏贴纸　C.精美卡片　D.攻略别册

5.编辑部人称“江南第一讼师”的是（A）
A.慕容非　B.邪魔天使　C.D·S　D.GOUKI

6.LIKY的性别是（A）
A.男　B.女　C.人妖　D.也许是乱马

7.邪魔天使加入“油细鸡”时看到的第一个编辑是（A）
A.LEO　B.紫枫　C.慕容非　D.纱迦

8.首届编辑部格斗大赛由谁垫底？（B）
A.LIKY　B.邪魔天使　C.纱迦　D.SOUL

9.LIKY的导师是（B）
A.LEO　B.邪魔天使　C.GOUKI　D.纱迦

10.D·S最喜欢什么类型的游戏？（D）
A.SPG　B.RPG　C.RAC　D.恋爱游戏

电玩综合症(下)

文：梵天

21.自己是超级路盲，在超市购物时经常找不到出口。好不容易从超市出来时，感叹："终于到大地图了，可以保存了……"

22.与众玩友同打《死亡之屋》，接着认为那个手持斧头、留长发、穿牛仔裤的丧尸扭动时很有节奏感。

23.研究KOF人物的服装品牌，经多方研究表明，草稚京的裤子是Bruce Lee的。

24.认定AK47为匪类专用枪，从《MGS2》到《CS》到塔利班到巴以冲突，凡是土匪都这么干。

25.夏天玩《蚊》这款游戏时，随便让蚊子咬，绝不还手。最后统计一共被咬了32下。

26.从《零》内得知，照相机果真可以摄取灵魂，以后拍照时要小心，以防拍下什么灵异照片。

27.用概率论分析《机战》，并用复杂公式计算击中与被击中的比率。天！打一回合等于上了一节概率课。

28.切菜时口中默念AABBCCABCCC……但希望各位不要模仿，万一被断末奥义切中手指的话，这辈子都别想玩游戏了。

29.欣赏NAMCO的传说系列，凡见到新奇事物均套用以下语言公式：难道这就是传说中的……

30.观看电影时回想游戏画面，认为《弟切草》中的洋馆就是斯宾塞别墅，又在《指环王》中看到了伊夫里特，而《幽灵船》变身的情景像极了寂静岭……

31.统称不会飞的鸟为陆行鸟，如鸡、鸭、鸵鸟、企鹅。

32.晚上彻夜攻打《SH2》，次日一早与室友逛街又遭遇大雾，于是说很像《SH2》的场景。然后看到一辆无人公车驶来(雾太大，没看见司机)，再然后……室友尖叫着跑回宿舍，且发誓再也不与我这种游戏疯子逛街。

33.觉得宿舍阳台年久失修且锈迹斑斑的铁门来自《寂静岭》；而学校附近的三牌楼大街在夜深人静北风呼呼时极像《生化》；更严重的是，学校新建的大楼似乎是2D贴图。

34.在游戏店霸王玩NGC《生化》，说丧尸其实很可爱，总用深情的大眼睛望着你，但美中不足的在于表达爱意的方式太野蛮，竟然用咬的。

35.一边走路一边计算遇敌步数，致使路上一切小型障碍物都成了脚下冤魂，被踩成多边形了。

36.运筹学上讲述最短连线命题，标注的数条路径中有MD、DC，在一片寂静中有人高呼："世嘉！世嘉！"

37.为营造气氛，在家时喜欢深夜玩恐怖AVG，并连上家庭影院，为此常得罪邻居。经常有邻居指责："你们家怎么老是深更半夜看恐怖片啊？！"

38.玩《喷射小子》上瘾，便拿喷涂给宿舍门窗美容，最终因影响室容而遭报应：A.被查卫生的欧巴桑狂批；B.扣卫生分999999；C.被迫连续打扫卫生一个月……惨！

39.为杜绝推销，在宿舍门牌上写道：WARNING！丧尸区，生人回避，立入禁止！

还有很多，想必写完的话梵天明天就不用上课了，何况我现在还是在走廊上奋笔疾书呀！不过因为爱游戏，所以被称为游戏疯子也无所谓，就算是电玩综合症的重症患者，那也没关系啦！

谨以此文，献给全中国像我一样热爱游戏的兄弟姐妹们，愿各位将来成为中国电玩界的BOSS！

GAME全明星生日表6月16日~6月30日

生日	姓名	初登场作品
6月16日	ガイア	《斗神传》
6月17日	神崎十三	《月华的剑士》
6月19日	玛莉亚	《樱大战》
6月25日	阳下光	《心跳回忆2》
6月26日	神乐千鹤	《格斗之王96》

这期生日表真是星光暗淡，看来游戏厂商进行人设时都不约而同地回避了这段时间。不过玛莉亚、阳下光、神乐千鹤的魅力还是不可低估的。顺便说一句，D·S最喜欢的《KOF》角色就是神乐千鹤了。

最阴险的报复

澄海·黄勇

超级TV游戏迷王剑：我是一个TV游戏狂，我酷爱TV游戏。但我这里的人都以为我不正常，所以我希望贵刊能替我证实一下，告诉我这儿的人，我是正常的。我将非常感谢！（其实我是想上一上杂志，我真的很想）

从你的来信可以看出，你是一位深入敌后的敌后工作者，你的周围都是白色恐怖。你不妨将计就计，使出三十六计中的第二十七计：假痴不颠来麻痹敌人，也就是香港电影中常说的扮猪吃老虎、今晚打老虎。请你务必要坚持下来，总有一天"革命会成功"的！

x：游戏机的众编们你们好，我想给杂志的赠品提个建议可以吗？GBA在中国大概有很多人有吧！那你们可不可以送一些GBA用的贴纸呢？为了庆祝《基连的野望》的发售，可以送高达里各势力军旗的GBA用贴纸，好吗？或者送以前的那种卡片也行。麻烦各位了，谢谢！！！

慕容非抢回：说到军旗，我最近最想要的东西就是一面吉翁军的军旗，可惜这面军旗并不是普通的军旗，它属于非卖品。想想如果睡觉时盖一面吉翁军军旗那多COOL啊（某编：人身上盖军旗，那岂不是……），吉翁さいきょう！

长春倪秀天：现在每个月我最盼望的事就是拿到新的杂志。我喜欢每一位小编，喜欢你们写文章的风格，说真话我很羡慕，我的文笔一直不很好，尽管这样我还是随信附上我对NGC《生化危机》的研究。这篇研究是我大约2周前写的，开始写时只是为了消磨时间，可是一写就停不住笔了，所以写了这么多，请见谅。

你的8页攻略GOUKI已经看过了，写得不错，可惜由于版面等诸方面原因，不能采用。在此纱迦想提醒大家在写大篇幅攻略前一定要和编辑部联系，以避免题材、内容发生冲突，作无用功。

北京张漠：静下心来回忆我的游戏历程，我忽然发现了一个问题。原来我还处于FC、MD时代时，由于还在上学，学习任务很紧，再加上家长的管制，游戏时间很少，一有空就抓紧时间玩游戏，结果打穿了好多游戏。我上了大学，学习任务不重了，家里也不限制我玩游戏了，游戏时间比原来多了很多。但我发现，虽然时间变多了，可是现在打穿的游戏也比原来少多了。我想来想去，觉得主要原因是因为现在的游戏比以前要复杂，先看看历代游戏主机手柄上的按键数目。不难看出，手柄上的键是越来越多，也许下一代主机规格列表就会多加一项：手柄按键数。不知纱迦是否同意我的观点。

主机	方向键	按键
FC	1	4
MD I	1	5
MD II	1	8
SFC	1	8
SS	1	8
PS	1	10
DC	2	7
PS2	3	10

你说的有一定道理，纱迦也曾经遇到过这种问题。其实这只是一个供与求的关系。游戏软件需要更多按键来实现复杂多变的操作，硬件商由于游戏软件的进化而增加手柄按键数。首先带出这个问题的应该是CAPCOM的《街头霸王II》。此游戏在街机市场大受欢迎，掀起了一阵格斗狂潮，但它需要6个按键来出招（不含START键），当时只有MD能够做到这一点。但此时业界的主流是SFC，当游戏最终还是在SFC上推出时，引起了极大的轰动，而SFC版《街头霸王II》也成为了家用游戏史上销量最大的FTG游戏，这也说明了一个事实：主机必须有足够的按键以便软件厂商来发挥。

不过按键变多并不完全是真正造成游戏时间变长的原因，我认为关键在于"续作"二字。现在的PS2一片形势大好，硬件市场已有相当规模，可供软件厂商发挥。但现在的八大软件厂商却将大部分精力放在"续作"上。这就有如一位已经成名的歌星，因为已经红了，为了保持唱片销量，新的唱片也要尽量保持原来的风格，最多只有一两首尝试一下新风格。游戏公司也是一样，因为担心销量不佳，销量好的游戏一定会出续作。当然偶尔也会尝试一下新的作品，但投入的人力物力远远不如那些续作，这样就算失败了不会有什么影响。既然是续作，那么一定要比前作好，起码给玩家的最初印象要强于前作，新系统、新角色的加入最能吸引老玩家的目光。久而久之，游戏自然就会越来越复杂。这个问题其实由来已久，但到了PS2时代特别突出。这是因为之前的主机交替之际，特别是从MD/SFC进入PS/SS时，所有人都有一种突破、创新的感觉，游戏制作人也愿意作出全新的尝试，但从PS进入PS2时代，这种感觉却差了很多。看看PS2上卖得最好的几个游戏的名称吧：《GT赛车3》、《最终幻想X》、《MGS2》……全是续作，这样答案不就很明显了么？

纱迦的话：每位玩家在自己的游戏生涯中一定都产生过各种各样的困惑，把你的感想和问题寄过来，听听小编们的个人意见吧！你可以指定任意一位小编来回答，有什么个人问题想问众小编也可以，我们将在"说句心里话"中回答。

说句心里话

陕西谢鹏：我是一名读者，我现在上军校，闲暇之余以玩游戏为乐，自从有了贵刊，我玩游戏得心应手，只是军校对学员的要求比较严格，很难买到贵刊。我现在阅读贵刊总是断断续续的，因此我想邮购杂志，这样我就方便多了，请告诉邮购的方法，谢谢。

邮购的方法很简单，邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请你留下电话号码，以便联系。兰州离陕西很近的，很快你就能收到你想要的杂志了。

这是cloudius读者寄来的照片，上面是他数年来的积蓄。

jonny snake KING：ML模式的大幅改进的确让《WE6》更耐玩了，可是系统的强化可不是一时半会儿能搞清楚的。关于ML模式的攻略一定要深入、深入、再深入……加上点《WE6》的BT玩法也不错。目前已经锁定5月中旬，计划第一时间购入《我们是冠军》10套。身边的“WE迷”挺多的，经过近3年的努力，我已经将7人从EA FIFA的“魔掌”中挖到了KONAMI WE的阵营中，估计数目还会不断增加。朋友们都叫我“WE菜鸟队队长”。期待《我们是冠军》早日上市！另外祝大家过个愉快的World Cup！（千万别因为看世界杯而延误了杂志的出版，否则……）

谢谢支持。《WE6》的ML的确相当复杂，单单只是一个创造自己的俱乐部就够磨人的了（笑）。《我们是冠军》已经上市。可以告诉你，VCD中将会收录三首歌曲，除了QUEEN主唱的之外，还有5月B中提到的《真正的冠军》的MTV。素质相当出色。如果你觉得满意，也请多为这本WE FANS的宝典多多宣传，让更多的玩家也能体会到WE的乐趣！

江苏陶奕：LIKY大哥，若干年之后玩腻了《火焰之纹章 封印之剑》的豪华限定版，可否廉价卖给小弟，也不辜负我等对你的满腔崇拜之情。如不能，帮我问问邪魔天使的罗技原装GT方向盘，希望他不要吐血。

LIKY的限定版就不要多作指望了，这小子拿它当枕头哩！不过邪魔天使的方向盘倒是很有希望，只可惜ACE飞行员早就盯上了它，建议你将目标锁定在他身上吧。

重庆高毅：纱迦，你要坚信这看信的工作是神圣而伟大的，通过与这些弱小心灵的沟通，你可以拯救一个快要熄灭的灵魂——就像尤娜的异界送一样凄美如花。

看到这封信时正是午夜时分，已是人困马倦，不过你这个比喻实在是太厉害了，没想到我倒成了尤娜，于是我的睡意顿时不翼而飞。感谢！

沈阳YUKA：“油细鸡”的错字似乎有增加的趋势啊，尽管我们可以体谅小编们的辛苦（我不知道排版打字的工作是不是你们做，也许冤枉了你们，那就对不起了），而且杂志还是半月刊，但我始终觉得这是态度的问题，就像米卢说的那样，态度决定一切！这可能和我的工作有关吧，我是做消防工作的，是容不得我们有一丝差错的！（还是不知道纱迦的信箱地址，只好又乱塞，对不起！）

“我是做消防工作的，是容不得我们有一丝差错的！”这句话实在是令我汗颜。希望我们的这期杂志能够让你满意。你的地址没有错，前几封信我都收到了，以后有什么意见就按这个地址发过来就可以了。

不知贵刊让读者推荐的游戏是否不限机种，如果无限制，那么本人要推荐的是FC的经典系列——“《热血》系列”。我是在小学三年级接触这个游戏的，很快就迷上了。特别是《热血足球》，我选日本队上演帽子戏法，连灌同桌选的巴西队8个球，兴奋的心情丝毫不亚于在《WE5》进球。

“《热血》系列”我也很爱玩，你这样喜欢《热血足球》，就一定不要错过《我们是冠军》。在《我们是冠军》里面有对《热血足球》非常精彩的评述，一定能引起你的共鸣。

游戏变态玩法·改

游戏变态玩法的大潮已经过去，但依然还有回音，这次为大家献上一条不折不扣的游戏变态玩法，提供者是武汉的邓智泉玩友。

用光线枪玩《太空频道5》！

因为《太空频道5》只用得到↑↓←→和ＡＢ键，偏偏这几个键Dreamcast Gun上都有，所以就可以用光线枪来玩《太空频道5》。不过建议初学者一开始用光线枪玩时用两手握，左手拇指按↑↓←→，左手食指按扳机（即Ａ键，这才是真正的SHOOT啊），右手姆指按Ｂ键。等到习惯后，就可以单手叉腰玩啦！当然啦，按方向键的同时还可以学乌拉拉用手指正确方向，如果你胆子够大，还可以学学乌拉拉的舞姿。这样一来，保证你玩《太空频道5》的水平大进！

本期编辑部流行游戏

《铁拳4》：6人（SOUL、慕容非、GOUKI、纱迦、LIKY、阿修罗）
《KOF97～2001》：4人（GOUKI、纱迦、紫枫、慕容非）
《VR战士4》：3人（GOUKI、ACE飞行员、多边形）
《WE6》：3人（GOUKI、多边形、LIKY）
《GT赛车3》：2人（邪魔天使、ACE飞行员）

下期预告

超白金报道

E3

火热的世界杯月

《WE6》攻略继续

经典回顾

《浪漫沙加 开拓者》

特别企划

黑帮游戏（暂名）

《MGS2 SUBSTANCE》

《生化危机0》
《莎木Ⅲ》
《铁甲飞龙》
《阳光马里奥》

众多大作，未能详列！

下期给你好看！

自由谈

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

栏目主持：GOUKI

杂志再次“更新”，本栏目也顺势进行改革，将栏目名改为“自由谈”，是不是更加朗朗上口些了呢？虽然栏目名有些变化，不过这里仍然还是大家“自由谈”的地方，还是老规矩，题材不限，内容不限，这里就是诸位的写字板，有什么好文妙谈就赶紧投过来吧！

“久违了的”罗严君又回来了（这句话好像以前说过？），这一次他给我们带来的，除了文字之外，还有他在4月底的日本黄金周去大阪拍回来的一些照片，具体说明见下文。在这里还要多谢罗严君给GOUKI“不辞辛劳”地弄到了《MGS2 THE MAKING》，使得GOUKI对《MGS2》有了更深一层次的认识，在这里也顺便也打个小广告——MGSers们注意啦，随着《MGS2 SUBSTANCE》的公布，近期杂志将会有精彩的《MGS2》相关内容推出，不容错过！

一个GAMEPLAYER的日本留学生活（五）

文：罗严塔尔

罗严塔尔大阪电器街游记·组图

4月29日是日本4月底5月初的黄金周，大大小小的节日接连不断，有整整一个星期的假期。（笑，国内放假，日本也休息，虽然性质不同）我又去了一次大阪，同学要买MD，我要观光和拍些照片回来。

这一次去的还是大阪的日本桥电器街——大阪有梅田和日本桥两个大型电器街，分别位于大阪市的两个头上，聚集了差不多西日本一半的电器吧，足见大阪的电器贩卖业之繁荣。梅田的东西便宜，但日本桥那边A.C.G 店比较多，为了多弄些照片，我还是强拖着同学去了日本桥……

强烈推荐看这次的照片的时候，把我第一次写的稿子拿出来，那段去大阪的游记。这次图片的拍摄顺序，就是按照那一次的路线来的。

为了早点去大阪好在那里多玩一会儿，对得起车钱，我和同学8点就从京都出发了……先给出一张日本电铁车站的图。这是一个最普通的车站，建在地上的……一般都是在大阪工作的上班族早晨上班坐的，甚至连“特急”车次都没有。我从这里坐京阪电铁，到了大阪市边缘，再换乘大阪市内的地铁2次才能到达日本桥。

一路睡觉，因为彻夜PS2。

这是我在电铁到站时偶然拍到的，即将在日本登陆的新作“蜘蛛侠”。这几天经常在电视广告上出现它的宣传片。日本的进口影视业真是奇怪，对于大片，要么在第一时间内作出令人惊异的迅速反应（比如，《狼族盟约》从在美国公映到登陆日本用了不到40天），要么就是迟钝无比：黄金周前后在大肆炒作的“巨作”竟然是《指环王》，更甚的是《哈利·波特》的DVD版本要等到今年的5月15日才接受预定！

到大阪了！

话说回来，我上次看到这里贴的海报是《MGS2》，黑白的那一款。日本地铁站里经常由A.C.G 类的海报的，尤其是动画新作，还有一次在出站时看到了《世嘉嘉嘉》的海报。

到大阪了。当时不到10点，商店没有一家开门的，京都的电器街营业时间是10点开始，就更不用提大阪的了，至少10点半。我们一行人就在附近区域穷逛近1小时。

这是一家很普通的A.C.G 综合店，就是上次说的那种“分层”的店。这里指的DVD就是指动画DVD专营了。

有家电脑DIY店刚刚开门，我们就冲了进去。日本的DIY比咱们差远了，你看看店里多“干净”就行了……其实，日本几乎没有真正意义上的DIY业的，这些零散件大多数是用来给稍微落伍的品牌机升级的，比如加条内存，换个显示卡等等。即使要组装机器，也是很大程度上店员负责。你告诉他你的主要用途，他给你装，鲜少有专门过来装机器的。你订好了机器，即日内他们就会用急宅便送到你家，然后你再付款。

电脑DIY店

我看了看价格，除了TFT惊人的便宜，没有比我们便宜的。日本的DIY差得远哪。

商店陆续开门了……这是一家游戏专卖店的店头，上下两台电视：《WE6》&《WE6》。这几天日本不分地区，商店的DEMO一律是《WE6》，配合为期不远的WORLDCUP，足球氛围很浓啊。

这是一家2层楼的模型专营店。我心想当时来的时候怎么没注意到如此规模的一家店呢。2F分为好几排柜子，按模型的种类分开来放。

这是其中的一排

再来

1F的照片没敢照，因为警戒森严。（事实上我逛的店比照片照下的多N倍，但因为日本商店内严禁拍照，所以）1F95%是——仿真火车模型，国内有玩军模和高达模型的，不知道有没有玩这个的？当时恰逢现场演示……我惊呆了，从蒸气的烟到沿途的进站、鸣笛，全部仿真，每节车厢都做得异常精美，更不用提沙盘做得多么出色。（5平米吧）定价118万日元，属于绝对的富人娱乐。

呵呵，再送上几幅一家专卖小塑料人偶的图。

小小的一家店，竟然收集了几千个人偶！

真是太可爱了，我忍不住买了一个999铁道的，才560日元，相当精致。店面很窄，从里面的收银台看不到店外部分，正好我可以偷拍。

为了避开BOSS视野，这个柜台的，不敢凑上去照，不过凌波丽依然很清楚。

忘记在哪里拍到的。哈，日本的中古操作软件。

说明上面还注明本品非OEM版本，在日本是严禁OEM软件贩卖的。大家看看日本中古PC软件卖什么。

www.plumbook.cn

等身大的人偶，我从来不骗人的。

全部是攻略指南书，包括市面上所有流行游戏。

我很喜欢这张危险度极高的偷拍。“X-MAN”

台湾的逆袭。我很喜欢那种淡淡的、清爽的画风。

日本现在流行的电脑游戏……自杀吧，日本的PCGAMER。

日本的一家小中古CD店，分2层，这是地下。只有在这个位置监视器才看不到我拍照。

日本的游戏文化已经渗透到各个领域了，这张，标明是艺术范围内的影响。天野喜孝的个人画展。

日本新发售的液晶电视，我好想要一台，显示效果的确可怕。

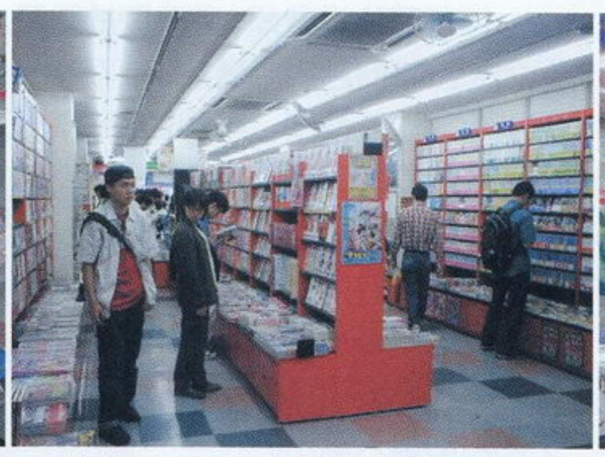
SAKURA，太棒了，如果是10000日元的话，我死活也就买下来了。17100，在我承受范围之外，买了的话我只能走回京都。

柜子，中古。SS的中古软件比PS的值钱多了，几乎就不便宜几个钱，那个樱花限量版比原价贵1000日元。

来个大个儿的！DISC PLAZA，大阪有名的A.C.G CD 专营店，这是地下1层而已！里面收罗了几万张的A.C.G CD 。《浪漫沙加》《幻想水浒传》《异度装甲》等等的精品老CD，全是从这里搜刮出来的。有网站的哦，在日本YAHOO查DISCPLAZA看看吧，没准能查到的。

日本新发售的液晶电视，我好想要一台，显示效果的确可怕。

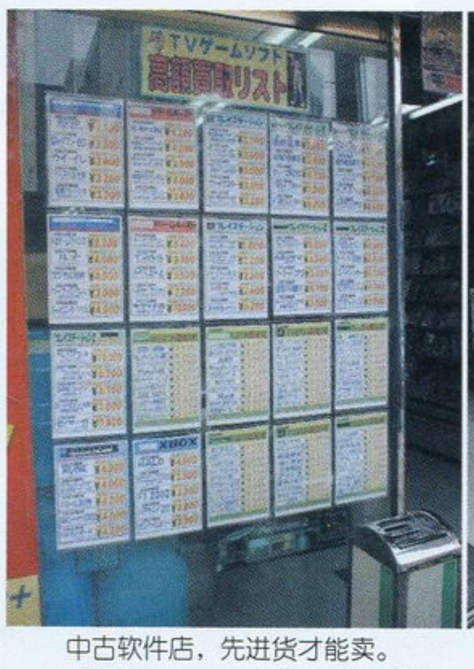
3F。这些是精装的手办泛卖品（注：手办和模型不同，质量、精细度和价格都上了N个档次。详情请自己找资料吧），这些都是涂装版，拼一下，美丽的人偶就完成了！



这是那家我说过的“分层的漫画专卖店”。这是1F，我在这里买到了最新的《强殖装甲》的第19卷！太幸福了，这是我这次来大阪的最大收获之一！

4F。明日香的半身像没有了……藤崎的也不见了……（哭）只剩下一个不认识的美少女半身像了。PS，里面的手办是手工制作的，价格不菲。

这是什么呢？订做的COSPLAY专用服装的样板，也是这家店子的特色服务。你想COS谁，就过来订做衣服吧，这可是超级专业的，与自己缝制的不同，有些饰品市面买不到这里能直接加工给你！当然，价格也很光荣。



中古软件店，先进货才能卖。

但事实上，LIST上的买取价格和实际价格差很多的，BOSS总是压价，说你的软件这里不好那里不好。我同学想把《WE5》卖掉，结果BOSS竟然说只值300日元！这不是杀人么。他们买进来后，就把商品零售价减2000日元往外卖。

“X箱来访。”唉，刚来访日本，就开始陆续送中古店了……处境可想而知。而PS2几乎找不到二手机的。

买游戏机抽奖，获T恤衫，支持WORLDCUP。其实我是很想要那件运动衫的，别的倒无所谓，这好像是限量款呢。

明日香在这里，注意手办与旁人的比例，知道有多大了吧。

商店里的试玩。这个人好讨厌哪，玩了半小时都不走，我逛完了下楼来想玩，他还站在那里。

能拍下来的只有这么多了，不知大家是否满意呢？（笑）罗严实在没有精力去写大型的文章了，就以图代替吧。我会尽量拍一些有价值的照片给大家的，大家如果有什么意见可以告诉我。我会尽量以图片的形式将日本的流行文化报告给大家的。

www.plumbook.cn

《铁拳4》断想

文／王伊浩

人们常说万事开头难，对于《铁拳》，我的确不知该从何说起，毕竟N年前在《铁拳杂谈》中说了太多，似乎已为《铁拳》在自己的游戏生涯中盖了棺、封了印。不过事实上从自己步入PS时代开始近七年的时间里，“《铁拳》系列”始终贯穿其间，伴我一路走来，成为个人花费时间最多的游戏之一，自然从未真正意义上停止过对《铁拳》之道的修行。直到现在，也会偶尔与三两老友翻出《铁拳3》一边切上几把，一边追忆往事，众乐乐啊！在中国家用机玩家心目中有着同样长久不衰魅力的也只有“《WE》系列”能有所超越了。

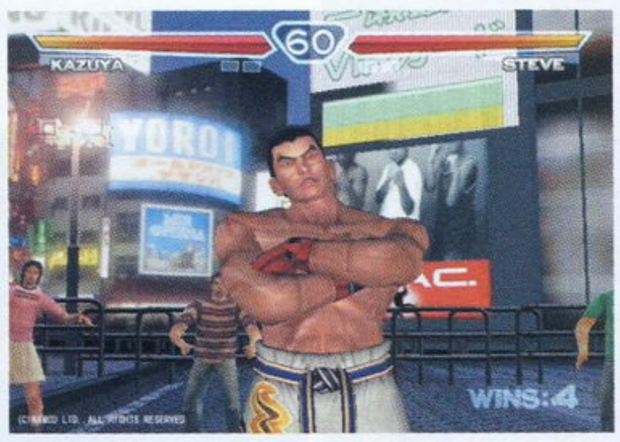
拙劣的开场白后进入正题。初见《铁拳4》当然不是在故乡这样街机业几近死亡的小城市，与首度坐在《铁拳3》机台前一样也是在上海，可能是久未碰“《铁拳》系列”的生疏，或是2001是在下的“《街霸》年”的关系，（今年无疑是“《铁拳4》年”了！）对于具全新感觉的《铁拳4》，有着一种难以言表的陌生，手感全无，不是被人用李超狼练连技就是被马杜克坐在屁股底下逗着玩儿，《铁拳3》时代在自家门前的狂妄受到了重创。这就是对于《铁拳4》略带生涩的初体验。

PS2移植版《铁拳4》的发表虽不出所料却仍令我兴奋不已，几个月来与《铁拳4》相关的报道全无错过，发售日公布后至2002年3月28日前那份焦急的等待可能很多《铁拳》迷都经历过了，由于自己的《铁拳4》是3月31日入手的，所以又被多折腾了几天，“痴痴苦苦地等待如同恋爱中的感觉……”（狂吐中，请勿打挠！）说实在的，此次PS2版《铁拳4》的开场CG实在有失NAMCO的一贯水准，一个街机OPENING的略微加长版对于被NAMCO出色的CG技术惯坏了的玩家们来说是很难有当年欣赏《铁拳2》或《魂之利刃》CG时的感动或是大满足的，而在每位角色的ENDING制作上即时演算结合CG效果渲染也只能算是马马虎虎，不过很多角色大段大段说台词倒着实让人惊喜万分，毕竟《铁拳4》前的《铁拳》各作中只有PS版《铁拳3》中朱莉娅的结局CG中才有人语啊，可能在《铁拳》迷心目中这一点足以与《FFX》的角色开口相提并论吧！作为PS2版《铁拳4》中最大的卖点之一——迷你游戏“TEKKEN FORCE”也有些差强人意，可能是期望值过高了吧，总觉得清版ACT不能双打是一种遗憾，且只有短短四关，爽不够！不过要是想一命打穿还是有些难度的。

如果对于一个移植版，关心的尽是些CG、人语、迷你游戏什么的，那或许就能扣上一顶“伪《铁拳》迷”的帽子了，那么就游戏主体而言又如何呢？最近看到日本玩家对于《VF4》与《铁拳4》移植版的客观评价，大意是说两个作品的评分（可能是指在《FAMI通》上的评分）很接近，《VF4》在投入度上拿分，而《铁拳4》则在技术性上得分，二者各有千秋。的确，《铁拳4》在游戏画面上完全无缩水，100%完全移植，游戏其他方面亦然。要是有台过得去的电视（未必要什么“贵翔”，因为的确很“贵”）、外加硬盘及专用摇杆，那你的PS2就俨然是一SYSTEM246。比起日本玩家冷眼旁观式的心态，国内玩家似乎要热血得多了，随便上个游戏网站就总能看到类似的帖子——“《铁拳4》做得太差了，简直是垃圾！我玩了两个小时就碰都不想碰了。（还是《VF4》好玩！）”在下深知“垃圾”一词在网络中属性为“客气”，而对于NAMCO这样的公司四年磨一剑的作品能在两个小时内全盘否定的鉴赏力也只有如涛涛江水般的景仰了。

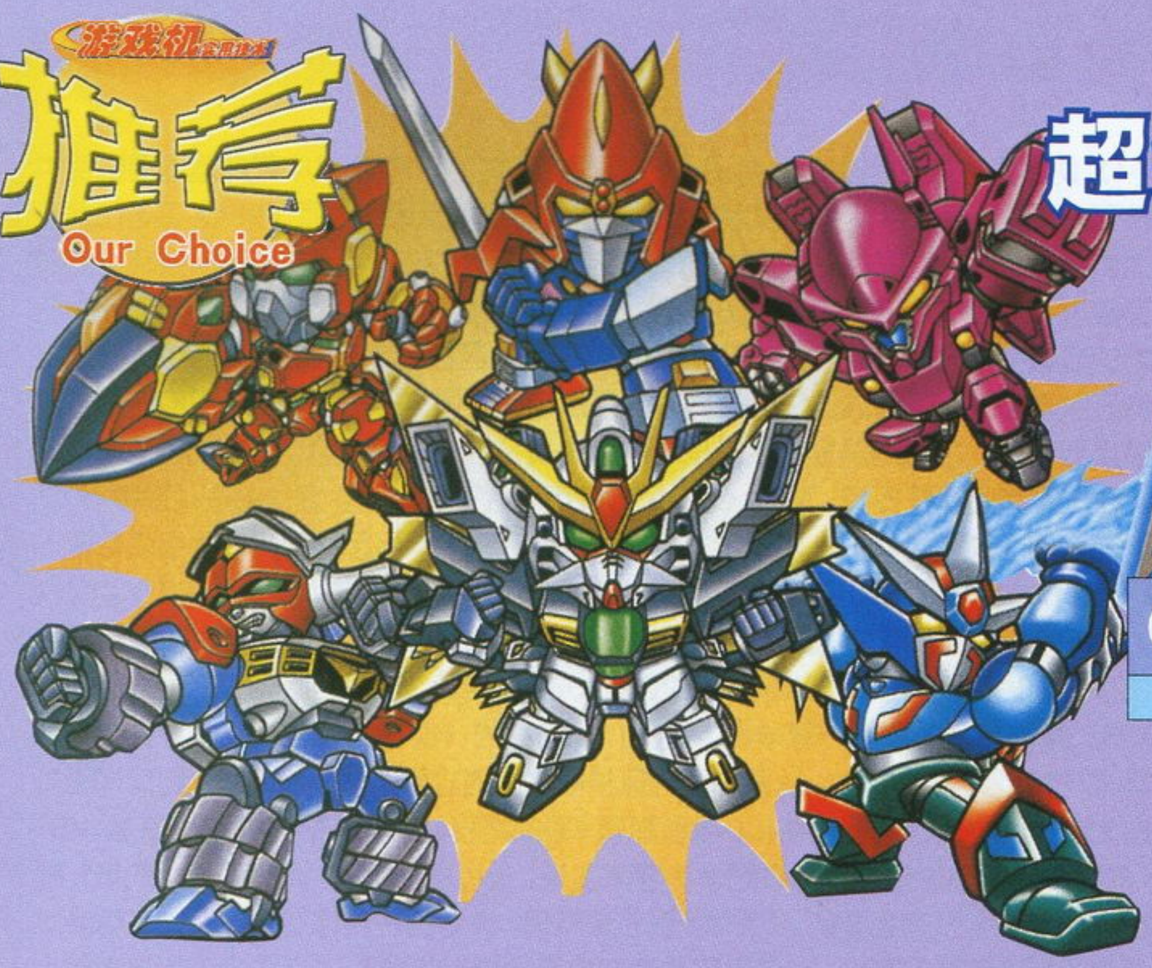
对于《铁拳4》的负面评价其实从2001年10月街机版登场便开始并一直延续至今，归结其内容可分为外部和内部问题。只要一谈到《铁拳》，就一定会将其与《VF》横向比较，这如同一个民族的古老遗风，已成为3D格斗界多年来的惯例。自“《铁拳》系列”诞生的那天起，铁拳就与她的前辈《VF》紧紧联系在一起，《VF》也成为《铁拳》惟一需要超越的对手了。正如我们对于NAMCO技术力的崇拜（《铁拳4》中动作捕捉方面的新技术使人物的腰部动作极为真实），对世嘉的前卫创意也是五体投地，试想一下，如果在1993年，《VF》的初代作品由于过于“另类”没有引起玩家的重视而造成轰动的话，也不知现在还会不会有人为《VF》和《铁拳》孰优孰劣争个头破血流了？《铁拳》或许会是一个类似《幽游白书——魔强统一战》那样的火爆2D格斗作品吧！？（瞧我都在胡说些什么啊？）1994年，初登场的《铁拳》的确有NAMCO为了对抗世嘉《VF》的意味包含其中，不过NAMCO并没有过多地模仿《VF》这位3D格斗开山鼻祖，而是反其道行之，追求完全不同的格斗感觉，玩家口中常常念叨的“《VF》真实，《铁拳》爽快”也是从那时起便已初步成型。事实上，这次《铁拳4》在整体感觉上并没有过分追求强烈的爽快感，NAMCO铁拳众（就是木元昌洋那伙人）似乎想通过《铁拳4》寻找一个真实与爽快之间的临界点，毕竟环境场地的仿真度可是当前3D格斗中最高水平，甚至还有避逃的路人，《DOA3》中那充满感官冲击的上百米落差与之相比又岂是一个“假”字了得？不过要说以合理的不真实来追求游戏世界的真实，《VF4》此次的表现相当出色。所谓“合理的不真实”在3D格斗中最典型的要数空中连技了，这种违反力学常识的设定在现实世界中绝对虚无飘渺，而《VF4》正是在这方面大大加强，给人招招到肉的爽快感。铃木裕自己也说过，《VF4》在加强商业元素方面吸取了“《铁拳》系列”的成功经验，比如加强画面色彩、增强视觉冲击，还有在人物的造型上也运用了更多的流行要素，《VF4》的目标也定在了“世界级”上，让更多的玩家能够接受。另外，《VF4》的段位系统也着实风光了一把，尽管段位这东东就好像浮云一样，不过的确令对战的乐趣成倍增长，PS2版的“组手”模式也是充满噱头，要是没有此系统支持，想必《VF4》的投币率会少一半吧！我也曾在《铁拳4》发售前两个月里疯玩《VF4》，虽从前未碰过“《VF》系列”，但因得国内名师指点也算入了门，只是说实话，正如有《VF》迷玩《铁拳》是为了练手一样，我是拿《VF》当《铁拳》来打的！（恩师小晶：扬炮→P→修罗霸王靠华山！）像我这样的“伪《VF》迷”并不少，比如在国内铁拳界颇有声名的赵BOSS，他玩《VF4》可是有阴谋的！（赵BOSS：魔神拳→风神拳→雷神拳中段脚！）这次的《铁拳4》，也能让人少许察觉到一丝《VF3》风格。事实上，从两个系列风格根本的对立到有限的统一，我们或许能描绘出3D格斗的未来。鉴于NAMCO与世嘉有《吸血诡夜》的合作先例，想必《铁拳 VS. VR战士》的出现也是迟早的事吧？不管怎么说，极少数《VF》拥护者对《铁拳》的横加指责是完全没有必要的，《铁拳》迷亦是同理，说者的一两句主观的话也不可能对闻者有什么决定性的影响，到最后只会演变成毫无意义的争吵。“当一个手指指向别人时，会有三个手指指向自己！”对他人的贬低是不可能抬高自己的。和《VF》相比，我个人更喜欢《铁拳》，不需要什么理由，就是这么简单。

前几日与一位同样酷爱《铁拳》的朋友聊天时听到了这样的叫嚣：“三四年的《铁拳》都白练了！”这可能是很多《铁拳》迷的心里话。《铁拳4》在系统上的巨大改变所受到的抨击最为强烈，而批评者也多是原来的《铁拳》迷。《铁拳》的系统一直都是独树一帜，这不光是指直观的拳脚设定及传统的拉后防御，从一代开始系统中就有不少内容得以发扬，并被包括《VF》在内的其他3D格斗游戏延用至今，比如途中技（站立途中、蹲下前进途中什么的）、防御不能、关节技、投技动作等等，其中投技动作可以说是FTG史上的重大发明，也使投技在格斗游戏里发展到了一个空前平衡的高度，这一设定还波及了传统2D格斗界。纵观全系列，《铁拳4》系统上有其独特之处，首先是取消了无限边界的场地（以前总觉得场地的旋转很奇怪），以拟真的环境取而代之，场地也是大小不一，有相当大的反差，高低差也令战略性提升——尽管有人说过于复杂的地形会让战斗的胜负有更多的运气因素在其中；壁际系统最早出现在世嘉的《格斗之蛇》中，当时并不算成功的设定现如今却成为3D格斗的系统主流，而《铁拳4》的壁边攻防更为特别，还特意将左投针对性地改为用于换位的牵引，如果看过境外高手的对局录像，或许就能感受到《铁拳4》墙壁与《VF4》完全不同的恐怖感了；亲身体验后感觉《VF4》的操作相当热血，有多种情况（起身、摆脱摇晃等）是需要方向或按键连打的，大量指令都需要高速地输入，而《铁拳4》在操作上却走上了更为细腻的路线，引入了JF（Just Frame）操作。JF最早出现在SQUARE在PS上的3D格斗第2弹《行星格斗2》中，这种需要准确到1FRAME（就是我们平时常说的“帧”）的操作令众多玩家汗颜，其实《铁拳3》和《铁拳TT》中极为霸道的最速风神拳就有些类似于JF操作，在《铁拳4》中JF的比例其实并不太重，只有保罗、李超狼、NINA（投技）、三岛平八等人的少数招式中才有此判定，尽管1/60秒的精准度不是谁都能掌握的，但如果能熟练运用，那绝对是受益无穷，风间仁更是因为有了不可防御的JF技——罗刹门贰·改而被称为《铁拳4》中的最强者！（编：咳，理论上）不过使用难度极为变态的JF技也从一个侧面体现了游戏开发者进化的制作理念。说到操作，老《铁拳》迷最不能忍受的可能还是《铁拳4》在连续技方面的削弱，如果没有经历《铁拳TT》那个《铁拳》系连技的巅峰期，可能还更容易接受一些，《铁拳4》的连技难度增加了不少，这倒不是浮空高度或下落速度上的问题，感觉空连命中后弹开的距离远了，小前冲的运用更多了，而连技威力也有所降低，攻击力计算方法变成了空中第一击80%的伤害，之后落地前的每一击均为40%，如此一来想要组合出强力连技就更是难上加难，半血连技的出现几率甚至比不上《VF4》。“这难道就是以爽快感著称的《铁拳》吗？这难道还不是退步吗？”从两下崩拳KO的时代到今天的《铁拳4》，其间的进步又何须言明？过于沉溺于连技的玩家与过于崇尚连技的游戏都会遇到发展的瓶颈，最终停步不前，NAMCO敢于革新的勇气令人钦佩，而其中的良苦用心又岂是每位游戏者都能了解的呢？



从PS2版入手后才真正开始认认真真体会《铁拳4》的深邃世界，至今也不过短短一个月的时间，以在下对《铁拳4》的浅薄认识就学着高手的样子指指点点实在有些不自量力，不过《铁拳4》确实是一款不可用老经验老观念来审视的新概念作品，大家又站在了同一起跑线上。不管怎么样，《铁拳4》的魅力依然有待各位同好者通过实战进一步的发掘，对于我来说，2002的夏天，将是属于《铁拳》的夏天……

www.plumbook.cn



超级机器人大战R

文：D·S

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年8月发售		芯片记忆
卡带	—		

可能所有的机战迷都没有想到今年又是丰收的一年，在PS2版的《超级机器人大战IMPACT》推出不到2个月的时间之后，BANPRESTO便趁热打铁公布了即将在8月份于GBA上登场的“《机战》系列”最新作《超级机器人大战R》！在GBA上的前作《超级机器人大战A》大受欢迎的保证下，这款新作又会给FANS哪些冲击呢？下面就让我们去进一步了解这款游戏吧。

集合钢铁战士的意志，冲破所有黑暗的桎梏！钢铁之魂再度降临，引爆即将到来的火热暑假！！

STORY

自从“一年战争”以来，地球的人类已经饱受战争的蹂躏。虽然人类已接受了“完全和平主义”和“地球统一国家”等新思想，但地球上的人类心中仍然遗留下了多场战争带来的巨大伤痕。不过，随着新的侵略者出现，认为“地球统一国家”计划无力反抗外来侵略的人渐渐抬头，并且专门成立了“新地球连邦国家”。就这样，那些出生在殖民星的人们，跟随着最高司令官夏亚，成立了“新·吉翁”，而又一场战争浩劫也从此开始了……

登场作品一览

机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动武斗传G高达
新机动战记高达W 无尽的华尔兹
机动新世纪高达X
无敌钢人泰坦3
无敌超人神宝3
GEAR战士电童
铁甲万能侠Z
大魔神
铁甲万能侠剧场版系列
盖塔G
真·盖塔对NEO盖塔
超能电磁侠
V型电磁侠
机动战舰NADESICO
机动战舰NADESICO剧场版
BANPRESTO原创系列

原创作品

菲奥娜·古尼迪

拉鲁·古尼迪

故事原创的新男女主角

机动战舰NADESICO& 机动战舰NADESICO剧场版

剧场版的故事是讲述发生在TV版《机动战舰NADESICO》3年之后的故事。成为新舰长的琉璃，在一次机缘巧合下，竟然发现已经死去的TV版主角天河明人和尤莉嘉出现在叛乱军的舰队之中。为了探明这个原因，琉璃指挥着新型的NADESICO C再次起航。

↓琉璃担任舰长之后，统帅着战舰作战。

↑明人驾驶着艾斯特巴斯攻击木星蜥蜴的机器人！

←原作电视动画版中的NADESICO舰长尤莉嘉已经和明人结婚了。

←超级艾斯特巴斯用尽全力的一击！

→作为艾斯特巴斯驾驶员的凉子驾驶着剧场版的机体大活跃！

真·盖塔

为了彻底消灭恐龙帝国，巴武藏以命相搏。很可惜，恐龙帝国并没有因此而被消灭，并且暗地里继续扩展着他们的势力。而巴武藏的死令NEO盖塔无法正常运作，于是神隼人便开始了找寻新成员的旅程。

↓是盖塔射线的特写画面！对烈阳光芒的表现也十分期待呀！

www.plumbook.cn

关闭战斗画面

由于在前作《超级机器人大战A》中并没有采用以往“《机战》系列”的“关闭战斗画面系统”，每一次战斗玩家都要观赏战斗画面，比较心烦。这一次为了可以让玩家能够更快地完成游戏，省去一些观赏战斗画面的时间，因此在《机战R》中会正式引入“关闭战斗画面系统”，相信这个设计对于一些喜欢在乘车或出游的闲暇时进行游戏的玩家非常体贴。

↑同PS上的“《机战》系列”相同，《机战R》中也引入了“关闭战斗画面系统”。

↑就连和敌人对话的固定剧情部分也可以记录。

随时记录系统

自从“《机战》系列”问世以来，玩家都可以利用“中断记录”的方法在每一话的战斗中存储记录，不过这个功能只能在自军行动时才能使用。在新作中，这个系统会进一步得到改良，不论是在剧情过场会话还是敌军的行动阶段，玩家都可以使用“中断记录”，这实在是造福广大手掌机玩家的设计，意味着BANPRESTO诚意地改进这个系列当中的每一点不足。

↓在战斗中不论哪一方行动都可以进行记录。

↑在进入每一话的战斗之前都可以进行记录。

↓帅气的男主角是我方部队的主力吗？

↓主角机体的新必杀技霸气十足！

主角专用机 艾古撒拉斯

这一次的主角专用机是一部可以改变机体配件的机体。在更换配件之后，机体的地形适应性和使用的武器也会有所改变，能够在战斗中担任各种不同种类的任务。

GEAR战士电童

↓数码兵器也作为机体登场，真让人关注呀。

大反派加鲁夫为了解放“机械”，决意将世界上的人类全部消灭。为了对抗加鲁夫的来袭，人类便利用从宇宙深处得到的“GEAR战士电童”迎击。而人类中选出“北斗”和“银河”两位小学生来驾驶GEAR战士电童，究竟两个人能够拯救人类于危机之中吗？

↑动画版的表演也不过如此，使用必杀技将敌方机兽炸裂吧！

电童

骑士凤牙

↓VEGA君也有登场！凤牙脚下可以确认的武器也相当丰富！

↑热血少年北斗出场！

对NEO盖塔

↑NEO盖塔发动必杀技！

↓究级攻击发动！那么之后EN差不多就用光了吧？

↑新盖塔也是可以变成其他形态的机体。

NEO盖塔

机动新世纪高达X

↑蒂珐的祈祷能够给予X高达强大的力量。

一这就是据说连殖民卫星都可以击落的卫星加农炮了！

地球经历多次大战的破坏后，终于得到短暂的15年的和平。在这荒芜的大地上，少女蒂珐委托了谜之绅士，将主角加罗特带出来，并且引导他乘上高达X，究竟她这样做有什么目的呢？

www.plumbook.cn

大喇叭

游戏新闻、游戏人物、游戏事件、游戏点评……你对这一切感兴趣吗？你有什么一针见血的独到见解吗？新栏目“大喇叭”，替你说出心声，说出观点。吹得响不响还得靠大家，有仙则灵，话不在多，有理（你）就行，我们热情欢迎你的参与。

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 邮编：73000
我们的Email：PTFG@21CN.COM

太空频道5 PART.2

PS2 DC	SEGA	MUG
	2002-02-14	

二代的进步是有目共睹的，PS2版不到6万套的销量又说明什么问题呢？

◆乌拉拉太漂亮了，我做梦都梦到她。（杭州 邓楠）◆因为有Michael啊，我一直都是他的FANS。（广西 唐嵘）◆一代我就很喜欢了，这次的二代各方面都作了大幅强化，玩法也丰富了很多，非常有趣。（南京 徐夏发）◆乌拉拉的形象非常成功，性感、新潮，吸引了许多年轻人的视线。（南昌 黄欣云）◆音乐非常有特色。（上海 肖华）◆我第一次接触这个系列，但是一玩起来就不想停了。感觉太刺激了，规则简单，但却充满挑战。（吉林 谭彬）◆换衣服和道具的设定很有趣，还能以别的人物作主角，很搞笑。（黑龙江 周安祺）◆花样好多啊，弹吉他、打鼓、射击都给人极大的新鲜感。（汕头 李协君）◆隐藏要素很多，可以反复玩。（上海 叶斌）◆倒数第二关坐飞船脱出的那一段非常刺激，经典。（无锡 周宁）◆我喜欢42频道的MM。（广东 张聪）

◆画面和前一代比起来没有任何提高，这不是2002年游戏应有的水平。（上海 殷俊）◆游戏音乐虽然不错，但单独听起来就毫无生气。（北京 吴磊）◆游戏难度太大，令人怀疑不用秘技是否能打出所有的隐藏要素（福建 梁助）。◆隐藏服装、隐藏道具变化不大，缺乏新意，没有多次玩的动机。（山东 薛志强）◆迈克尔出场的机会太少，而且没能充分表现出天王巨星的魅力。（南京 王东升）◆换角色进行游戏的创意不错，但角色连配音都不变，感觉特假。（江苏 赵斌）◆主题曲太差，为什么不叫迈克尔来演唱？BEAT IT……OH（苏州 孙皓）◆游戏虽然不错，但销量实在太低，这样下去恐怕我们就玩不到《太空频道5 第3集》了……（乌鲁木齐 谈琳）◆整个游戏最失败的一点就是没有难度选择，像我这样的菜鸟只能用秘技看穿一遍就没兴趣再玩了。（上海 蔡骏）

本期焦点人物——松田优作

《鬼武者2》在日本轻松突破百万销量，这和松田优作的加盟有多大关系？

◆松田优作酷酷的形象，比前代金城武的奶油小生造型好多了。（无锡 尤晶）◆松田大叔这个样子，才称得上鬼武者。◆看过《人证》没？看过《人证》你就会喜欢松田优作了。（贵州 朱欣欣）◆片头CG中松田优作一阵疾跑后突然驻足回头一望的那一幕，足以夺走游戏MM的心。（合肥 陈娜）◆松田最强！优作さいきょう！（广西 鬼武者）◆松田优作享誉日本影视界多年，绝非浪得虚名。（贵州 万河）◆玩《鬼武者》时觉得金城武和鬼武者实在是太合适了，但玩了《鬼武者2》后才发现真正的鬼武者应该是什么样子。（安徽 胡大伟）◆我觉得松田优作的形象很好，现在那个独眼柳生的形象已经渐渐地在我的记忆中消失了……（福建 孙晓丹）

生化危机

NGC	CAPCOM A · AVG
	2002-03-22

NGC独占“《生化危机》系列”的消息给了所有“生化迷”当头一棒，而接不来不断放出的游戏画面令人吃惊不已。当游戏发售后，游戏的实际画面没有让所有人失望，然而《生化危机》不到20万的销量又一次震惊了业界。

◆的确能够感受到CAPCOM的诚意的说，《生化危机》我的最爱！（武汉 张磊）◆绝对是我见过的最好的游戏画面了，简直比“真的”还要“真”！（西安 袁鹏）◆防御武器系统很过瘾啊，我喜欢。（辽宁 宋涛）◆我在游戏店里站在那里打通了……（上海 陶挺）◆在游戏店的大电视前站了半个小时一动也没动，结果别人把我当店员了。（上海 顾煜）◆用《鬼泣》+PS2+ 请吃一个星期早餐换了朋友的NGC+《生化危机》，值。（上海 陈建国）◆吉尔JJ又变漂亮了，克里斯也变帅了，还有可爱的瑞贝卡……（海口 郭剑军）◆狂暴化的丧尸好COOL啊，有点像暴走八神。（河南 王盼）◆分支剧情又增加了一些，感觉更加耐玩了。（广州 梁律）◆隐藏要素很丰富啊，也很有挑战性。（荆州 李明）◆威斯克太COOL了，我最喜欢他了。（黄冈 路炳俊）

◆片头CG OPENING素质太让我失望了，好像NGC的播片机能也不太好？（广西 胡涛）◆没什么新意啊，玩法还是和原来的差不多，很快就感觉有些枯燥了。（上海 王鸣彦）◆剧情动画时居然有画面延迟的现象，这太糟了。（北京 王宁）◆为什么之前公开的火焰发射器在完成版里不能用？CAPCOM你骗我！（武汉 张岸）◆剧情的变化实在太少了，没意思，看到了开头就猜出了结尾。（广州 曲晋）◆最终BOSS还是那么简单，一点难度也没有。（辽宁 王少鹏）◆第二张碟太短了，最快半个小时就能完成。（江苏 成磊）◆我还是喜欢《生化危机3》里面的吉尔，这个吉尔我觉得真是一点也不漂亮。（合肥 王晶）◆防御武器系统完全就是鸡肋，没意思。（山西 张杰 ）◆为什么游戏卖得那么少？（福建 徐飞翔）◆难道我的“生化”已经走到了尽头？（抚州 于群）

◆松田优作，没听说过。（湖南 陈逸）◆都是影视明星，两个人的差别怎就这么大哩？（吉林 陈知）◆松田一回眸，幻魔也倾倒。（北京 杨光）◆猜想：为了减少游戏的开发成本，稻船决定启用松田君（广东 铁拳无双）。◆看着松田和小谷双宿双飞，心里特别不是滋味，我不服……（泉州 廖昆）◆威武有余，而风度不足，这就是松田优作给我的感觉。（武汉 胡凯）◆为什么柳生的发型会那么难看，失败中的失败。（上海 叶禾宏）◆我心中的“苦哥”——松田优作。（兰州 杨汗青）◆我尝试着去接受他，但最后我还是放弃了。（南京 吴宜诚）◆柳生、杂贺、惠琼，三个男人一台戏，让他们参加春节联欢晚会一定大受欢迎，因为他们都有一副喜剧面孔。（大连 朱学义）◆吐着，吐着就习惯了……（扬州 白一）

超级机器人大战 IMPACT

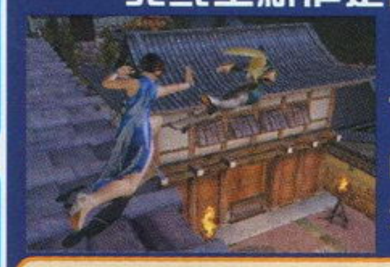
PS2	BANPRESTO S · RPG
	2002-03-28

《超级机器人大战IMPACT》的推出令所有“机战迷”欢欣鼓舞，大家盼星星盼月亮般地盼来了这款“《机战》系列”史上的最强作品，而突破50万大关的销量也从侧面反映出了《IMPACT》的水平。

◆WINKY SOFT离开之后，才发现现在的“《机战》系列”可以进化到如此程度，那种动脑子计算的魅力有增无减。（衡阳 杨林）◆游戏画面基本上达到了作为PS2上第一作的素质要求，许多特写必杀技都经过重新制作，太爽了！（四川 潘涛）◆主题歌，主题歌，永远热血的主题歌，让内心渴望正义降临的玩家沸腾了！（上海 蒋元凯）◆“垃圾”机师的地位提升了，像以前根本无法培养的机师巴尼这次就非常厉害，喜欢《机战0080》的机战玩家有福了。（浙江 陈中宁）◆也许不完美才是真正的完美，如果所有曾在“《机战》系列”登场的作品都集中在一部作品中出现的话，就要天下大乱了！（老河口 许贝贝）◆好多新增加的MM机师啊，我好幸福啊！（厦门 彭黎明）◆总觉得机师喊的声音越响亮越热血，攻击力就越高，哈哈，有趣的设定！（江苏 刘剑明）◆一百多话的剧情啊，没有六十多个小时根本无法通关嘛，以7980日元的售价来计算，玩一话才5块多钱，赚喽！（南宁 商智）

◆平台从PS提升到PS2了，但战斗画面的素质竟然与PS版《α外传》几近相同，你说气不气人？（北京 高翔）◆地图虽然变成了3D，但准确定位却更难了。（上海 周涛）◆ 一百多关的总长度也有缺点，玩一次要那么长时间，都不敢玩第二次了。（福建 戚琨）◆过场剧情的人像还不如PS的《α》及《α外传》有魄力，战斗画面的人像又过大，影响了战斗画面欣赏。（上海 金雷）◆一些BOSS老逃跑，老是需要用合体攻击进行必杀，这样的情况过多了。◆居然没有W，最强的《机战》还是α。（山东 张凯强）◆老鼠给猫做“三陪”，眼镜厂真是赚钱不要命了。（沈阳 黑胖）◆原地踏步+炒冷饭。（常州 徐利勇）◆新买回来的《机战IMPACT》的确不可原谅，以PS2的机能竟然做出这么烂的画面……我的银子啊…… （深圳 吴弘）◆战斗画面的分辨率太低了，在我家的大电视上真是纤毫毕露啊！（洛阳 和平）◆读盘速度还是有些慢，不像是PS2应有的速度，让人有些失望。（呼和浩特 刘佳）

死或生新作是否会重返PS2？



因为《DOA3》，TEMCO取得了史上最好的业绩，他的下一步计划……

◆数数《死或生2》在PS2和DC上有几个版本，你就知道答案了。（广东 姜雁君）◆马克思主义理论告诉我们，资本的惟一意志就是要赚钱，现在XBOX落到这种田地，TECMO为了生存肯定会“反水”。（江苏 李陆）◆《死或生3》销量已过百万，可以说是基本完成任务。估计“3”移植PS2很难，但“4”就……（内蒙古 张奇）◆俗话说“树倒猢狲散”，眼下XBOX这棵大树要倒，TECMO为了生存，在PS2上玩到“DOA”只是迟早的事。（银川 陈瑶）◆一定会有的，我们要做的只有一件事，就是等待。偶的雷芳，偶来了！（北京 王睿）◆PS2眼下红得发紫，虽说《死或生3》卖过了百万，但如果在PS2上发售，恐怕现在都要过两百万了。TECMO心中一定懊悔不已。（广西 任晓峰）◆事实已经证明，只有PS2才是正确的选择，不信看看NGC《生化》就知道了。（浙江 闭佳鸣）

◆令为鸡头，不为凤尾，XBOX上我就是老大。（深圳 郑丹）◆MS对人家这么好，我可不愿意做个负心人哦。（四川 郭达）◆现在XBOX机能最强，好马配好鞍，XBOX配《DOA3》。（武汉 武有福）◆XBOX，TECMO正确的选择。◆小道消息：《DOA4》正在开发中，平台还是XBOX。（中山 李路）◆缩水的《DOA》还是《DOA》吗，TECMO不会那么傻吧？（宁夏 于当）◆“《DOA》系列”只有在XBOX上才能卖过百万，老大哥们（《VF4》、《TK4》）慢慢来吧，皇帝轮流坐，明年到我家。（杭州 张冰）

www.plumbook.cn

上海永富百货游戏总汇

重要通知：原上海虹口游戏总汇为配合市政动迁已于2002年3月18日正式迁址到东宝兴路639号，近中兴路口，公交乘47、66、862、823、942、508、592、531、502、541、203、217，轻轨至东宝兴路西50米。现经工商局正式批准更名：上海虹口永富百货游戏总汇，原来一切业务照常。

老店新开，迁址大酬宾，真情大派送：凡购DC、PS、PS 2送8件礼品；购配件、软件打8折；学习用品5折。

本总汇所售游戏机，免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧。

信誉是我们的品牌：优质低价、优良服务、客户满意是我们的目标。

会员凭会员卡可前来领取精美礼品一份，每日送前三名，送完为止，马上行动哦！

原装全新PS2 30000型　促销价：1899元

原装全新PSone103　促销价：699元

原装全新欧版DC　促销价：699元

原装全新GBA　促销价：498元

原装全新日版XBOX　促销价：2299元

原装全新NGC　促销价：1599元

重要新闻

上海永富百货游戏总汇决定2002年8月28日举行PS2实况6游戏杯大奖赛，广告刊出日欢迎各地电玩友前来报名参加。一等奖奖NGC 1台，二等奖奖GBA 1台，三等奖奖PS2原版片1个，参赛者人人有奖。

总汇特色服务：

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

让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣！

地　　址：上海虹口区东宝兴路639号(近中兴路口)

联系电话：021-56629961　联系人：华女士　苗先生

投诉热线：*13901958640*　　邮编：200081

北▲　东宝兴路　★总汇　中兴路　宝山路

率先推出"世嘉"直立行走、绝步电玩机器人——冲击概念，真正模拟人类动作。按图纸自行安装——锻炼智力。改装电机、改造部件、提高速度——摩机其乐无穷。国外大型比赛频繁，火爆程度超过四驱车。

重庆游戲天國

凡在本店邮购满50元送电玩小相框1个，满100元送电玩中相框1个，并有机会获赠每月抽奖1　祝您好运！

新的商机等着您！行动在前，最先赚钱！诚征特约经销商！附送广告碟！

专业批发邮购　本店宗旨：以优质服务 立金牌信誉　欢迎索取商品详细目录

PlayStation2：30000型(原配置)1880元 30004型(原配置)1920元 30006型(原配置)1930元 30007型(原配置)1980元　邮费40元/台

PS2解码器(对应DVD-ROM) 广州产190元 台湾产260元 英国产320元(邮费免)

最新型解码IC-730元，能以最快速度进入游戏，不须任何操作

幸福的日子来临了 不买它买谁？

GB-COULOR：GB(彩色)机普通版388元/邮费15元；GB(彩色)机限定版468元/邮费15元

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

Dreamcast：DC美版机(原配置)875元/邮费30元；DC日版机(原配置)755元/邮费30元；DC欧版机(原配置)738元/邮费30元

X-BOX：X-BOX(原配置)3200元

GAMECUBE：NGC(原装配置)1850元

GB-black：GB(薄型黑白)机260元/邮费15元

PlayStation1：102型678元/邮费20元；101型688元/邮费20元；103型688元邮费20元(主机+双振手柄)

GBA普通版：彩色GBA机白、紫、蓝透(32位机)港产485元进口515元/邮费20元

GBA限定版：彩色GBA机粉红、橙、黑(32位机)港产530元进口560元/邮费20元

第2届天国杯实况足球大赛，暑期隆重登场！本次大赛报名采取个人报名进入初赛、由同盟游戏室推荐选手直接进入复赛的两种方式。比赛游戏：初赛、普通复赛为PS1足球2002。进入32强后为PS2足球6代。1等奖壹名：PS2壹台。2等奖壹名：DC机壹台。3等奖贰名：GBA各壹台。4等奖肆名：PS组装振动手柄各壹对。5等奖捌名：电玩人物大像框各壹个。6等奖拾六名：电玩人物中像框各壹个。开赛日期为2002年7月8日　地点：本店

1.凡重庆市内的游戏室均可与本店联系取得同盟游戏室的资格（预选赛区）。同盟游戏室自行筛选，自行推荐当地的高手，所推荐的选手直接进入本次大赛复赛。每个游戏室推荐人数不可超过4人（此举将大大地提高该游戏室的生意，增加人气度并能减少选手奔波之苦）。同盟游戏室地址、电话将尽快向玩家公布。

2.凡本市对足球游戏有造诣对自己有信心的玩家均可到本店报名参加，进入初赛，初赛将4选1。

3.具体比赛规则可来电咨询，并将在本店公布。望有意切磋的玩友勤加练习以上两种足球。

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏大小攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PSI、PSII、DC、节目齐全。（金碟3元、蓝宝石碟4元、散装港产黑碟5元。邮费一次5元，数量不限）。

PS2：生与死2正版430元邮费8元；鬼武者正版320元邮费8元；实况足球6正版460元邮费8元；三国无双2正版415元邮费8元；合金装备2正版390元邮费8元；机器人大战正版430元邮费8元；铁拳4正版390元邮费8元；王国之心正版420元邮费8元；创造球会2002正版430元邮费8元；荒野之枪3正版395元邮费8元；心跳回忆3正版405元邮费；最终幻想10国际版正版460元邮费8元；鬼武者2正版430元邮费8元；异度装甲2正版410元邮费8元

各种普通PS2 DVD游戏7/1元张　各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

GB.GBA卡品种约一百余种品种齐全专业批发[8元-100元]

GBA卡：机械化军队(GBA卡)65元/邮费5元；快打旋风(GBA卡)40元/邮费5元；皇家骑士团(GBA卡)65元/邮费5元；机器人大战A中文(GBA卡)75元/邮费5元；拿破仑(GBA卡)55元/邮费5元；炸弹人(GBA卡)40元/邮费5元；哈利波特(GBA卡)60元/邮费5元；风之少年(GBA卡)59元/邮费5元；玛丽奥(GBA卡)35元/邮费5元；魔法假日RPG(GBA卡)58元/邮费5元；天使之翼(GBA卡)75元/邮费5元；信长野望(GBA卡)59元/邮费5元；索尼克(GBA卡)58元/邮费5元；龙战士1(GBA卡)65元/邮费5元；玛丽奥赛车(GBA卡)55元/邮费5元；GT赛车2(GBA卡)75元/邮费5元；足球6(GBA卡)75元/邮费5元；罪恶格斗X(GBA卡)60元/邮费5元；火焰之纹章(GBA卡)69元/邮费5元；玛丽奥2(GBA卡)55元/邮费5元；三国志(GBA卡)65元/邮费5元；幻想水浒(GBA卡)59元/邮费5元；龙战士2(GBA卡)55元/邮费5元；光明之魂(GBA卡)69元/邮费5元；奇奇怪界(GBA卡)63元/邮费5元；洛克人终极版(GBA卡)75元/邮费5元；拳皇EX(GBA卡)58元/邮费5元；实况足球(GBA卡)62元/邮费5元；黄金太阳(GBA卡)55元/邮费5元；铁拳(GBA卡)65元/邮费5元；洛克人(GBA卡)65元/邮费5元；游戏王5(GBA卡)65元/邮费5元；坏玛丽奥(GBA卡)59元/邮费5元；大战略(GBA卡)65元/邮费5元；露娜-银河之星(GBA卡)75元/邮费5元；街霸2X(GBA卡)55元/邮费5元；机器人大战@(GBA卡)55元/邮费5元；恶魔城中文版(GBA卡)58元/邮费5元

电玩人物玻璃号码高像框(中)22元/邮费5元；电玩人物玻璃号码高像框(小)13元/邮费3元；电玩人物高档水晶玻璃像框(32元/邮费8元)

电玩相片300个品种随您挑

GBA配件8件套86元邮费免；最终幻想10项链、28元/邮费免；最终幻想10项链、戒指、钥匙扣全套55元/邮费免；最终幻想8钥匙链18元/邮费免；最终幻想10钥匙链18元/邮费免；最终幻想烟盒打火机、全套75元/邮费20元；最终幻想烟灰缸、打火机、金属刀全套95元/邮费免；最终幻想10全钢女表75元/邮费免；合金装备全钢男女情侣表135元/邮费免；PS显示屏格斗手柄105元/邮5元；DC组装手柄35元/邮8元；北通格斗之王手柄33元/邮费5元；PS标准原装手柄45元/邮5元；PSONE普通原装手柄52元/邮5元；PS手柄四分插(对应足球)60元/邮费；PSONE原装振动手制68元/邮8元

最终幻想10全钢男表75元/邮费免；最终幻想10戒指(金、银)25元/邮费免；最终幻想8项链20元/邮费3元；最终幻想8全钢矿灯精致小钟105元/邮费免；PS金手指大全书25元/邮费免；PSONE全新原装激光头185元/邮费10元，另有PS激光管8元/邮费免；最终幻想10手链25元/邮费3元；PS小攻略书约100种每本2元/邮1元；PS2组装透明振动手柄45元/邮5元；北通连发小手柄22元/邮费5元；PSONE组装振动手制33元/邮8元；GB聪明卡可反复录制千种GB游戏(32M)130元邮费免/拷贝机280元邮费免；GB彩机机壳35元/邮5元；GB薄机机壳35元/邮5元；DC透明外壳58元/邮12元

GBA保护套+摇杆35元/邮3元；GB全系列耳塞30元/邮费免；GBA可调白光灯58元/邮5元；PSONE液晶显示屏598元/邮费20元；PS双振动格斗手制台75元/邮10元；PS灰色外壳38元邮费8元；PSII原装DVD激光头全新435元/邮费免、翻新245元/邮费免、组装235元/邮费免；DC原装全新激光头165元/邮费免；GBA机充电池[送电源]45元/邮5元；GBA包600型48元/邮3元；GBA皮套18元/邮2元；PS原装AV线21元/邮5元　PSS原装端子线30元/邮5元；PS金手指大全书25元/邮费免；PS2记忆转入电脑连接器(可将电脑硬盘变成PS2记忆卡的好东西)278元/邮费免

GBA3合1放大镜36元邮费免；GBA收音机46元邮费免；PSII机座65元/邮10元；PS2、PS、DC、NGC通用VGA360元邮费免；GBA伸缩灯26元邮费免；GBA大卡盒38元邮费免；PS、PSII通用飞行摇杆128元/邮20元；PS、PSII通用豪华手刹方向盘178元/邮30元；GB机充电池送电源40元邮5元；PS中文金手指卡25元/邮费免；DC组装记忆卡52元/邮5元；PS1M精装集成块记忆卡32元/邮2元；PS透明记忆卡(2M)33元/邮2元；AV4分插35元/邮5元；最终幻想10皮包33元/邮费免；GBA聪明卡可反复录制千种GBA游戏(64M)160元邮费免

本店地址：重庆市渝中区邹容路21号　邮编：400010　业务查询电话：(023)63741569　如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：一：汇款方法有两种，1.邮局汇款(一周后收到款) 收款人：文政 请您在汇款单上务必详细写明您的地址、姓名、联系电话、所邮购的商品名称数量。2.银行汇款(当天收到款) 收款人：文政 招商银行卡号：002311297932 请顾客们汇款后立即来电话说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二：到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在10至15天左右，如逾期未收到请即时与我们取得联系。三：邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可调换。投诉电话13908378911　网址：http:\\tgyx.best.163.com　Email:tianguoyouxi@163.com

献给掌机玩家的厚礼

由掌机王LIKY倾情策划半年之久，编辑部众小编精诚合作的掌机游戏特辑——《掌机王》即将与广大玩友见面。作为《游戏机实用技术》的第一本掌机特辑，我们的宗旨是：要做就做最好。我们有诚意，我们更有实力！

部分精彩内容前瞻

GBA游戏最强年鉴——收录从2001年3月21日至今的全部日版GBA游戏介绍，包括游戏类型、发售日、发售厂商以及推荐度，绝对是GBA玩家的至尊宝典。

专题 GBA配件大赏析——官方的、非官方的，看到你心动。

经典美版GBA游戏专题——精选10款最有代表性的美版GBA游戏，详细评述。

第一人称射击游戏专题——表现GBA3D机能的第一人称射击游戏大总结。

GBA格斗游戏专题——《街霸》、《铁拳A》、《KOF EX》、《罪恶装备X》到底谁最强。

WSC游戏专题——在天鹅上重生的《FF》系列。

手机游戏专题——超出你想象的手机游戏，不输于GBC的表现。

攻略 《恶魔城 白夜协奏曲》——期待大作最速小说攻略。

《火焰之纹章 封印之剑》——经典游戏剧情攻略保存版。

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8.8元